



Fecha Aprobación:
06/01/2016

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 3 OBJETOS

Código: FDI0017

Créditos: 4

Nivel: 3

Paralelo: 3A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2015 - FEB/2016

Total de horas: 64

Profesor: REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO

Correo electrónico: maoreyesm@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0013 COMPUTACIÓN 2 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura enseña el manejo de paquetes gráficos para ilustración de objetos; retoque de imágenes.
(NIVEL DE NATURALIZACIÓN)

Son herramientas que permitirán a los estudiantes la representación de proyectos de diseño de objetos y ambientaciones de los mismos

La asignatura, se vincula con las cátedras de Diseño, Representación y Expresión Gráfica

3. Contenidos

01. Introducción a la herramienta de bocetación digital Sketchbook Pro

- 01.01. Interface y configuración de la tableta grafica (2 horas)
- 01.02. Herramientas digitales, capas y paleta de color (2 horas)

02. Bocetación y reproducción a partir de matrices geométricas complejas.

- 02.01. Líneas de composición e isoperimétricas (4 horas)
- 02.02. Prácticas de trazo aplicando retención de memoria (8 horas)
- 02.03. Sketches explorativos lineales y composición de láminas (8 horas)

03. Herramientas versátiles para optimizar procesos

- 03.01. Mockups rápidos y su aplicación en el diseño (4 horas)
- 03.02. Imágenes guía (2 horas)

04. Manejo de expresión y efectos de luz y sombra aplicados a objetos

- 04.01. Relleno y bloqueo de capa. (2 horas)
- 04.02. Simulación de texturas (4 horas)
- 04.03. Aplicación de imágenes para generar texturas (2 horas)

05. Manejo de proyectos y dibujos explicativos

- 05.01. Objeto y entorno. (4 horas)
- 05.02. Composición y puntos de vista (4 horas)
- 05.03. Indicación de movimiento y dirección (4 horas)
- 05.04. Despiece, secuencia de utilización y detalle (4 horas)
- 05.05. Interacción del factor humano en los objetos (8 horas)
- 05.06. Practica de bisociaciones (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño	
- 1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Resolución de ejercicios, casos y otros - Trabajos prácticos - productos
ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño	
- 1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Trabajos prácticos - productos - Resolución de ejercicios, casos y otros
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
- 1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Trabajos prácticos - productos - Resolución de ejercicios, casos y otros
ba. Comunicarse técnicamente	
- 1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Trabajos prácticos - productos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	Láminas A4 impresas a full color. Trabajos en formato digital subidos a la web	cap. 1 y 2	APORTE I	5,00	30 de octubre del 2015
Trabajos prácticos - productos	Láminas A4 impresas a full color. Trabajos en formato digital subidos a la web	cap. 2 y 3	APORTE II	10,00	7 de diciembre del 2015
Trabajos prácticos - productos	Láminas A4 impresas a full color. Trabajos en formato digital subidos a la web	cap. 3 y 4	APORTE III	15,00	18 de enero del 2015
Resolución de ejercicios, casos y otros	Láminas A4 impresas a full color. Trabajos en formato digital subidos a la web	cap, 5	EXAMEN FINAL	20,00	18 de enero del 2015

Metodología

La metodología a utilizar se basa en el desarrollo de habilidades y destrezas prácticas en donde el profesor y los estudiantes comparten una retroalimentación que permite asegurar que los conocimientos brindados sean correctos de acuerdo a las necesidades y falencias de los estudiantes. Las clases se dictaran mayormente de forma práctica, partiendo desde una breve explicación del tema, para continuar con la enseñanza practica en donde el profesor guiara de forma grupal y personal la resolución de ejercicios, siempre motivando la mejora y correcta observación e interpretación de los dibujos, para que estos sean una herramienta clave e indispensable en su profesión como diseñadores

Criterios de Evaluación

Todos los trabajos en clase serán concluidos dentro de las horas de clase y al igual que los deberes, deberán ser presentados en láminas A4 impresas a full color en la fecha exacta dada por el profesor, estos serán calificados según la rubrica

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Alan Pipes.(1990). El diseño tridimensional. España: Gustavo Gili. Profesor.
- Magnus, Gunter Hugo..(2001). Manual para dibujantes e ilustradores. España: Gustavo Gili. UDA. BG 26384.
- Dick Powell.(1993). Técnicas de presentación. España: Blume. profesor.
- Fernando Julián.(2007). Dibujo para diseñadores industriales. España: Parramón. profesor.

BIBLIOGRAFÍA APOYO

- Erick Olofsson / klara Sjöln.(2006). Design sketching. Sweden: profesor.
- Koos Eissen/ Roselien Steur.(2007). Sketching: drawing techniques for product designers.. singapore: pageone. profesor.
- Thomas Valcke.(2010). Basic sketching techniques for the industrial designer. desconocido. profesor.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Saura Pérez, María Ángeles. Obtenido de elibro: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10234557&p00=dibujo%20digital>
- Piedmont-Palladino, Susan. Obtenido de ebrary: <http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?docID=10469420&p00=digital%20drawing>.

BIBLIOGRAFÍA APOYO

- Obtenido de spencer nugent: www.spencernugent.com.
- Obtenido de design sketching: www.designsketching.com.
- Karla Soria. Obtenido de somosdi: www.somosdi.com.

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. Sketchbook. 2011. UDA.

BIBLIOGRAFÍA APOYO

- autodesk. sketchbook pro. 2015. UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **06/01/2016**

APROBADO