



Fecha Aprobación:  
**25/09/2013**

**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/2013 - FEB/2014

**Total de horas:** 64

**Profesor:** GUZMAN GALARZA MANUEL GIOVANNY

**Correo electrónico:** mguzman@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**

- 1. Uso de herramientas avanzadas. SKEETCHBOOK (NIVEL DE NATURALIZACIÓN) (4 horas)**
- 2. Bocetación digital: Bocetación y reproducción a partir de matrices geométricas compuestas. (25 horas)**
- 3. Texturizado (color, materiales, texturas, luz y sombra) utilización de mapa de bits (bmp). (35 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>
<b>ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño</b>	
- 1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Planos
<b>ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño</b>	
- 1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Planos
<b>aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño</b>	
- 1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Planos
<b>ba. Comunicarse técnicamente</b>	
- 1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	- Planos

##### Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

##### Metodología

Se imparten los conocimientos teórico-prácticos que ayuden a visualizar y comprender su lógica y razonamiento. La forma de hacer efectivos estos aspectos una vez presentados e identificados, es con la realización práctica de ejercicios y proyectos, que buscan problematizar y reflexionar, por medio de métodos deductivos, e inductivos dependiendo de los temas. La clase será un espacio, donde se presentan las cuestiones relativas al programa. Es el medio donde se aprende a asumir o revisar críticamente los ejercicios planteados.

##### Criterios de Evaluación

Todos los trabajos serán presentados impresos en formato A4 a colores, en las fechas establecidas, y serán valorados de acuerdo a los parámetros para cada bloque de temas.

#### 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.

## Web

### BIBLIOGRAFÍA BASE

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

## Software

### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. Sketchbook. 2011. UDA.

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **25/09/2013**

**APROBADO**