



Fecha Aprobación:  
**24/09/2014**

## 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/2014 - FEB/2015

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

##### **01. Uso de herramientas avanzadas. SKEETCHBOOK (NIVEL DE NATURALIZACIÓN)**

01.01. La descripción del objeto y su contexto (4 horas)

01.02. El factor humano en el producto (4 horas)

##### **02. Bocetación digital: Bocetación y reproducción a partir de matrices geométricas compuestas.**

02.01. El entorno del objeto (12 horas)

02.02. Contextualización de las imágenes (12 horas)

##### **03. Texturizado (color, materiales, texturas, luz y sombra) utilización de mapa de bits (bmp).**

03.01. El punto de vista ideal (8 horas)

03.02. Despiece y explosión (8 horas)

03.03. Diagramas de uso ergonómicos (8 horas)

03.04. La secuencia de utilización (8 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.	- Trabajos prácticos - productos
<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.	- Trabajos prácticos - productos
<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.	- Trabajos prácticos - productos
<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.	- Trabajos prácticos - productos

##### Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	Láminas A4 Impresas Full - Color	Uso de herramientas avanzadas. SKEETCHBOOK (NIVEL DE NATURALIZACIÓN)	APORTE I	10,00	Octubre 20
Trabajos prácticos - productos	Láminas A4 Impresas Full - Color	Bocetación digital: Bocetación y reproducción a partir de matrices geométricas compuestas.	APORTE II	10,00	Noviembre 12
Trabajos prácticos - productos	Láminas A4 Impresas Full - Color	Texturizado (color, materiales, texturas, luz y sombra) utilización de mapa de bits (bmp).	APORTE III	10,00	Diciembre 17
Trabajos prácticos - productos	Láminas A4 Impresas Full - Color	Trabajo Final	EXAMEN FINAL	10,00	Enero 19
Trabajos prácticos - productos	Láminas A4 Impresas Full - Color	Examen Final	EXAMEN FINAL	10,00	Según horario

## 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>

#### BIBLIOGRAFÍA APOYO

-

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. Sketchbook. 2011. UDA.

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **24/09/2014**

**APROBADO**