



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>
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.	- 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
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
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 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