



Fecha Aprobación:
02/04/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 4 OBJETOS

Código: FDI0021

Créditos: 3

Nivel: 4

Paralelo: 4A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2013 - JUL/2013

Total de horas: 48

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico: rlandivar@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0017 COMPUTACIÓN 3 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Proporciona al estudiante herramientas para resolver desde la computación lineamientos tecnológico/productivos de los objetos diseñados.

Este nivel la asignatura abarca la representación, simulación y prueba de los elementos constructivos/tecnológico/productivos de los proyectos de diseño. (AUTO CAD + 3D MAX NIVEL DE MANIPULACIÓN)

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

3. Contenidos

1. Elaboración de Documentación e Información Técnica: Dibujo de planos,

- 1.1. Formatos de impresión, manejo de documentos. (3 horas)
- 1.2. Distribución de espacios tablas, membretes, exportación de archivos (1 horas)
- 1.3. Preparar un documento listo para imprimir márgenes y formatos (1 horas)

2. Despieces de Objetos

- 2.1. Planos y despieces, escala, acotación,
Uso de modificadores y técnicas de modelado dibujo en 3 Dimensiones. (8 horas)
- 2.2. Normas de trazo y despieces, Aplicación de Conocimientos prueba sobre 5 puntos. (5 horas)
- 2.3. Anatomía de los objetos: explotando partes o comunicando la función. (4 horas)

3. Representación técnica de detalles constructivos.

- 3.1. Análisis de los Objetos:
 - Anatómico o Morfológico. (6 horas)
- 3.2. Representación detallada e individual de cada uno de los elementos y piezas no normalizadas que constituyen un conjunto. (4 horas)
- 3.3. Trabajo: Representación técnica de detalles constructivos, sobre 10 puntos. (3 horas)

4. Elaboración de maquetas virtuales.

- 4.1. Modelado poligonal: (Modelado por poligonos)
Manejo editor de materiales:
 - Reflejos planos, materiales textura realista (6 horas)
- 4.2. Renderizado V-ray (4 horas)
- 4.3. Trabajo: completo maqueta virtual sobre 15 puntos. (3 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>
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño <i>- Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.</i> <i>Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.</i>	- Pruebas Automatizadas
ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades <i>- Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.</i> <i>Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.</i>	- Modelos digitales
al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado. <i>- Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.</i> <i>Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.</i>	- Pruebas Automatizadas
am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias) <i>- Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.</i> <i>Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.</i>	- CDs
<i>- Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.</i> <i>Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.</i>	- Avances de proyectos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

.

Criterios de Evaluación

Metas alcanzadas en el manejo del software, manejo de la interfaz y creación de objetos, así como en el proceso de renderización mapeado y animación. Cumplimiento de las tareas asignadas. Rendimiento de pruebas evaluativas al comienzo y al final de la cátedra.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Lidwel William.(2010). Principios universales. España: Blume. UDA. 40564.
- ROMERO MONJE, FABIO.(2006). Dibujo de ingeniería. Colombia: Editorial Escuela Colombiana de Ingeniería. UDA. 68752.
- WIEDEMANN, JULIUS, ED..(2010). Asian graphics now. Japón: Taschen. UDA. 68901.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Kam-DIN WONG. Obtenido de proquest: www.proquest.com.
- Velázquez Iturbide, Ángel. Obtenido de ebarry: <http://site.ebrary.com/lib/uasuausp/docDetail.action?docID=10228047&p00=animation+design>.
- Sulaiman,Hazimin. Obtenido de proquest: www.proquest.com.

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. 3 d max. 2013.
- Autodesk. AutoCad. 2013.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **02/04/2013**

APROBADO