



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

Porporciona 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>
<b>aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño</b> - <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>	- <i>Pruebas Automatizadas</i>
<b>ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades</b> - <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>	- <i>Modelos digitales</i>
<b>al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.</b> - <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>	- <i>Pruebas Automatizadas</i>
<b>am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)</b> - <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>	- <i>CDs</i>
- <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>	- <i>Avances de proyectos</i>

##### 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](http://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](http://www.proquest.com).

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

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

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **02/04/2013**

**APROBADO**