



Fecha Aprobación:
12/03/2014

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: OBJ-4A

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

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>
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>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
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>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula</i>
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>	<i>- Modelos digitales</i>
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>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</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>- CDs</i>

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

Despertar el interés de los estudiantes (el deseo de aprender) hacia las competencias de la asignatura mediante la utilización de recursos multimedia: videos, material digital, animaciones. Análisis crítico constructivo de los trabajos realizados a lo largo de la cátedra. Conversatorios acerca de mejoras y sugerencias para la clase.

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/uasuaysp/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: **12/03/2014**

APROBADO