



Fecha Aprobación:  
**18/06/2015**

**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/2015 - JUL/2015

**Total de horas:** 48

**Profesor:** MIGUITAMA GONZA SANDRO PAOLO

**Correo electrónico:**

**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>
<p><b>aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño</b></p> <p>- <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></p>	<p>- <i>Trabajos prácticos - productos</i></p>
<p><b>ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades</b></p> <p>- <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></p>	<p>- <i>Trabajos prácticos - productos</i></p>
<p><b>al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.</b></p> <p>- <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></p>	<p>- <i>Trabajos prácticos - productos</i></p>
<p><b>am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)</b></p> <p>- <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></p>	<p>- <i>Trabajos prácticos - productos</i></p>
<p>- <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></p>	<p>- <i>Trabajos prácticos - productos</i></p>

## Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos	Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	APORTE I	5,00	5 abril
Trabajos prácticos - productos	Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto	Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	APORTE II	10,00	10 mayo
Trabajos prácticos - productos	Prueba evaluativa maqueta virtual	Anatomía de los objetos: explotando partes o comunicando la función.	APORTE III	5,00	25 de mayo
Trabajos prácticos - productos	Trabajo: completo maqueta virtual	Representación técnica de detalles constructivos.	APORTE III	10,00	29 junio
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final aplique de conocimientos del ciclo	Capítulo de 1 al 4	EXAMEN FINAL	20,00	6-18 julio

## Metodología

## Criterios de Evaluación

### 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 ebrary: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10228047&p00=animation+design>.
- Sulaiman, Hazimin. Obtenido de proquest: [www.proquest.com](http://www.proquest.com).

Software

**BIBLIOGRAFÍA BASE**

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

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **18/06/2015**

**APROBADO**