



Fecha Aprobación:
25/09/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 5 OBJETOS

Código: FDI0025

Créditos: 3

Nivel: 5

Paralelo: 5A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2013 - FEB/2014

Total de horas: 48

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico: rlandivar@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0021 COMPUTACIÓN 4 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

En 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 ARTICULACIÓN) CORTE CERTO (NIVEL DE MANIPULACIÓN)

Proporciona al estudiante herramientas para resolver desde la computación lineamientos tecnológico/productivos de los objetos diseñados. 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, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos. (20 horas)**
- 2. Análisis de costos de producción utilizando herramientas de optimización de corte. (8 horas)**
- 3. Elaboración de maquetas virtuales de mayor complejidad. (20 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 - <i>Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles</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>1. Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles, 2. Elaborar maquetas virtuales Autodesk Inventor (NIVEL DE ARTICULACIÓN) CORTE CERTO (NIVEL DE MANIPULACIÓN)</i>	- <i>CDs</i>
al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado. - <i>1. Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos, 2. Perfilar costos de producción utilizando herramientas de optimización de corte.</i>	- <i>Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios - <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>Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i>
ba. Comunicarse técnicamente - <i>1. Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos, 2. Perfilar costos de producción utilizando herramientas de optimización de corte, 3. Elaborar maquetas virtuales Autodesk Inventor (NIVEL DE ARTICULACIÓN) CORTE CERTO (NIVEL DE MANIPULACIÓN)</i>	- <i>Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</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

Los criterios evaluativos van a estar dados en sentido de 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 prueba evaluativas al comienzo y al final de la cátedra.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Lidwel William.(2010). "Principios universales del diseño". España: Blume. UDA. 40564.
- PORTER, TOM; GOODMAN, SUE..(1992). Diseño: técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. España: Gustavo Gili. UDA. 60689.
- ROMERO MONJE, FABIO.(2006). Dibujo de ingeniería. Colombia: Editorial Escuela Colombiana de Ingeniería. UDA. 68752.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- González, KarinaView Profile. Obtenido de proquest:
<http://search.proquest.com/docview/757140568/13CF2B07FDF237996BF/9?accountid=36552>.
- 3dpoder. Obtenido de Foro3d:
<http://www.foro3d.com/f112/manual-animacion-personaje-humano-principiantes-49275.html>.
- Sulaiman,Hazimin. Obtenido de proquest: www.proquest.com

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Dimension Software. Corte Certo. 2013. UDA.
- Autodesk. Inventor 3D CAD software. 2013. UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **25/09/2013**

APROBADO