



Fecha Aprobación:  
**14/09/2015**

## 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/2015 - FEB/2016

Total de horas: 48

Profesor: FAJARDO SEMINARIO JOSÉ LUIS

Correo electrónico: [jfajardo@uazuay.edu.ec](mailto:jfajardo@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

##### **01. Elaboración de Documentación e Información Técnica: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.**

01.01. Iniciando Auto Cad (3 horas)

01.02. Configuraciones del entorno de diseño (3 horas)

01.03. Comandos 2D (12 horas)

##### **02. Análisis de costos de producción utilizando herramientas de optimización de corte.**

02.01. Introduccion (3 horas)

02.02. Conceptos Basicos (3 horas)

##### **03. Elaboración de maquetas virtuales de mayor complejidad.**

03.01. Iniciando Inventor (3 horas)

03.02. Sketch y restricciones (3 horas)

03.03. Modelado 3D (3 horas)

03.04. Ensamblés (9 horas)

03.05. Documentación Técnica (6 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>ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño</b>	
- Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles	- Trabajos prácticos - productos
<b>ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades</b>	
- 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 virutales Autodesk Inventor (NIVEL DE ARTICULACIÓN) CORTE CERTO (NIVEL DE MANIPULACIÓN)	- Proyectos
<b>al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.</b>	
- 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.	- Proyectos
<b>ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios</b>	
- Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.	- Trabajos prácticos - productos - Reactivos
<b>ba. Comunicarse técnicamente</b>	
- 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 virutales Autodesk Inventor (NIVEL DE ARTICULACIÓN) CORTE CERTO (NIVEL DE MANIPULACIÓN)	- Trabajos prácticos - productos

##### Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Proyectos	Elaboración de maqueta Virtual 1	Capitulo 1	APORTE I	5,00	26 de Octubre de 2015
Trabajos prácticos - productos	Promedio de Actividades en Clase	Capitulo 1 y 2	APORTE II	10,00	30 de Noviembre de 2015
Reactivos	Evaluación en base a Reactivos	Capitulo 1 y 2	APORTE III	5,00	04 de Enero de 2016
Proyectos	Maqueta virtual 2	Capitulo 2	APORTE III	10,00	11 de Enero 2016
Trabajos prácticos - productos	Maqueta virtual 3	Capitulo 1 y 2	EXAMEN FINAL	10,00	25 de Enero 2016
Proyectos	Prototipo	Capitulo 1 y 2	EXAMEN FINAL	10,00	25 de Enero e 2016

## Metodología

El profesor promoverá la participación constante de los alumnos mediante un aprendizaje colaborativo en el cual se aplicará la metodología de taller ayudándolos a que fijen y profundicen los conocimientos que vayan adquiriendo. En el desarrollo del curso se motivará al estudiante mediante la generación de expectativas en función al objetivo del aprendizaje. Se presentará la información sobre las nociones teórico prácticas de los conceptos básicos sobre los contenidos que comprende el curso. Se pondrán en práctica los conceptos, presentando el uso y aplicaciones básicas buscando de manera continua la participación activa de los alumnos en cada clase. Finalmente se requiere que el estudiante profundice los temas expuestos con la realización de prácticas en casa, los mismos que serán revisados y socializados en clase.

## Criterios de Evaluación

La evaluación se realizará a partir de trabajos fuera de clase, en clase. La resolución de proyectos tendrá el siguiente criterio de evaluación. Se evaluará la correcta aplicación de los conceptos así como el planteamiento de las soluciones, es decir los procesos para la generación de las maquetas virtuales, papeles de trabajo, configuración de los programas y entornos, la correcta utilización de las bibliotecas y normalizaciones.

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

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

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

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: 14/09/2015

**APROBADO**