



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 6 OBJETOS

**Código:** FDI0029

**Créditos:** 3

**Nivel:** 6

**Paralelo:** OBJ-6A

**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:**

FDI0025 COMPUTACIÓN 5 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 en plataformas CAD.

La asignatura, se vincula con las cátedras de Diseño, Representación y Expresión Gráfica

### 3. Contenidos

#### **1. Elaboración de Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional:**

##### **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 y Representación técnica de detalles constructivos.**

- 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 fotorealista de objetos y animación funcional.**

- 3.1. Render V-ray (6 horas)
- 3.2. Herramientas de animación (6 horas)
- 3.3. Trabajo: Representación técnica de detalles constructivos, sobre 10 puntos. (3 horas)

#### **4. Uso de softwares para simulaciones de uso y función.**

- 4.1. Simulaciones de uso y función, animación de mecanismos. (5 horas)
- 4.2. Uso de los controles de key de animación, línea de mensaje y barra de estado, barra de coordenadas, Regulador de tiempo y track view. (3 horas)
- 4.3. Trabajo: completo animación 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>	
- 1.Elaborar Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujar planos, Realizar despieces de Objetos y Representaciones técnicas de detalles constructivos.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula
- Elaborar Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujar planos, Realizar despieces de Objetos y Representaciones técnicas de detalles constructivos.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula
<b>ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades</b>	
- Renderizar imágenes con acabados fotorealistas de objetos	- Modelos digitales
<b>al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.</b>	
- Elaborar Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujar planos, Realizar despieces de Objetos y Representaciones técnicas de detalles constructivos.	- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula
<b>am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)</b>	
- Renderizar imágenes con acabados fotorealistas de objetos y recrear la función de un objeto a través de la animación. Asociar el uso de softwares para simulaciones de uso y función.	
- Renderizar imágenes con acabados fotorealistas de objetos	
<b>ba. Comunicarse técnicamente</b>	
- Elaborar Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos	

##### 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. España: Blume. UDA. 40564.
- PORTER, TOM; GOODMAN, SUE.(1992). Diseño: técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas. España: Gustavo Gili. UDA. 60689.

### Web

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Velázquez Iturbide, Ángel. Obtenido de ebarry: <http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?docID=10228047&p00=animation+design>.
- González, KarinaView Profile. Obtenido de proquest:  
<http://search.proquest.com/docview/757140568/13CF2B07FDF237996BF/9?accountid=36552>.

### Software

#### BIBLIOGRAFÍA BASE

- Autodesk. Inventor. 2013.
- Autodesk. 3d max. 2013.

---

Docente

---

Director Junta

Fecha Aprobación: **12/03/2014**

**APROBADO**