



Fecha Aprobación:
13/03/2016

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: 6A-OBJ

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: CICLO MAR/2016 - JUL/2016

Total de horas: 48

Profesor: FAJARDO SEMINARIO JOSÉ LUIS

Correo electrónico: jfajardo@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

01. Elaboración de Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional:

Dibujo de planos,

- 01.01. Formatos de impresión, manejo de documentos. (3 horas)
- 01.02. Distribución de espacios tablas, membretes, exportación de archivos (1 horas)
- 01.03. Preparar un documento listo para imprimir márgenes y formatos (1 horas)

02. Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.

- 02.01. Planos y despieces, escala, acotación, Uso de modificadores y técnicas de modelado dibujo en 3 Dimensiones. (8 horas)
- 02.02. Normas de trazo y despieces, Aplicación de Conocimientos prueba sobre 5 puntos. (5 horas)
- 02.03. Anatomía de los objetos: explotando partes o comunicando la función. (4 horas)

03. Modulo Sheet Metal

- 03.01. Configuración (6 horas)
- 03.02. Aplicaciones (6 horas)

04. Modulo Soldadura

- 04.01. Configuración (6 horas)
- 04.02. Aplicaciones (8 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	
- 1.Elaborar Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujar planos, Realizar despieces de Objetos y Representaciones técnicas de detalles constructivos.	- Evaluación escrita
- Elaborar Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujar planos, Realizar despieces de Objetos y Representaciones técnicas de detalles constructivos.	- Evaluación escrita
ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades	
- Renderizar imágenes con acabados fotorealistas de objetos	- Reactivos
al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.	
- Elaborar Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujar planos, Realizar despieces de Objetos y Representaciones técnicas de detalles constructivos.	- Trabajos prácticos - productos - Evaluación escrita
am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)	
- 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.	- Evaluación escrita
- Renderizar imágenes con acabados fotorealistas de objetos	- Trabajos prácticos - productos
ba. Comunicarse técnicamente	
- Elaborar Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos	- Trabajos prácticos - productos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Reactivos	Evaluación Escrita	Capitulo 1	APORTE I	5,00	07-04-2016
Evaluación escrita	Practica en clases	Capitulo 1 - 2	APORTE II	5,00	26-04-2016
Trabajos prácticos - productos	Promedio de Deberes Enviados	Capitulo 1-2	APORTE II	5,00	10-05-2016
Evaluación escrita	Practica en clases	Capitulo 1-2-3	APORTE III	5,00	31-05-2016
Proyectos	Planos e Informe	Capitulo 1-2-3-4	APORTE III	10,00	21-06-2016
Proyectos	Planos e Informe	Capitulo 1-2-3-4	EXAMEN FINAL	10,00	11-07-2016
Evaluación escrita	Examen practico	Capitulo 1-2-3-4	EXAMEN FINAL	10,00	11-07-2016

Metodología

El profesor promoverá la participación constante de los alumnos en el curso 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. 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 eBary: <http://site.ebrary.com/lib/uasuausp/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. 3d max. 2013.
- Autodesk. Inventor. 2013.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **13/03/2016**

APROBADO