



Fecha Aprobación:
10/03/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO DE OBJETOS

Sílabo

1. Datos generales

Materia: TÉCNICAS DE MODELADO 1

Código: FDI0205

Créditos: 3

Nivel: 2

Paralelo: OBJ-2A

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

Total de horas: 48

Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO

Correo electrónico: cpesante@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

Permite la comprensión y uso del espacio en el paso de la representación bidimensional a la representación tridimensional de proyectos de diseño.

La cátedra se centra en el conocimiento de instrumentos técnicos, operativos y de procesos constructivos para la representación tridimensional a escala y prototipado rápido.

Su actividad se vincula con las cátedras de Expresión y Representación Gráfica, así como Computación y Diseño.

3. Contenidos

1. El taller: herramientas, equipos.

- 1.01. Introducción, técnicas de modelado y maquería. (2 horas)
- 1.02. Función de herramientas y equipos del taller (2 horas)
- 1.03. Práctica, uso adecuado de herramientas y equipos (4 horas)

2. Materiales parara el modelado y construcción de maquetas

- 2.01. Maretales blandos para el modelado (4 horas)
- 2.02. Materiales para la construcción de maquetas (4 horas)
- 2.03. Construcción de volúmenes compuestos con materiales mixtos (10 horas)

3. La escala, para la ampliación y reducción de motivos.

- 3.01. El uso de las escalas (2 horas)
- 3.02. La ampliación y reduccion en volúmenes compuestos (10 horas)

4. Maquetas de Estudio

- 4.01. selección de motivos para la construcción a escala de espacios interiores (2 horas)
- 4.02. Construcción a escala de objetos de uso con placas y líneas (8 horas)

5. Maquetas de Presentación

- 5.01. Acabados y efectos especiales para la simulación de motivos (8 horas)
- 5.02. Trabajo Final Maqueta a escala de unobjeto de uso a detalle (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>
ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño <i>- Reconocer, seleccionar y utilizar diferentes materiales y herramientas para la representación volumétrica de los objetos a escala.</i>	<i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula</i> <i>- Modelos</i> <i>- Maquetas</i> <i>- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula</i>
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño <i>- Articular tridimensionalmente formas requeridas en los modelos para representar ideas y proyectos en sus diferentes etapas.</i>	<i>- Maquetas</i>
ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades <i>- Articular tridimensionalmente formas requeridas en los modelos para representar ideas y proyectos en sus diferentes etapas.</i>	<i>- Fichas técnicas</i>

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

Para la enseñanza de esta área se pone en práctica la experiencia adquirida a lo largo de mi carrera profesional, en cuanto se refiere a técnicas, acabados y simulaciones de texturas, y el conocimiento de los diferentes materiales utilizados generalmente para la reproducción de modelos a escala.

Para la representación de los motivos los estudiantes acuden a libros, catálogos, revistas que les permite afirmar ciertos criterios, así como los trabajos de investigación en grupo que facilitan la conceptualización de los diferentes módulos planteados.

La exposición de trabajos desarrollados en ciclos anteriores, usando como mecanismo la proyección de slides, valora los conceptos que los alumnos van adquiriendo.

Criterios de Evaluación

En el sistema de evaluación se considera algunos factores tales como: Actitud, destrezas, nivel de presentación, participación, uso de las técnicas y puntualidad, las mismas que se califican sobre el 20% de todos los trabajos presentados, los mismos que suman 30 puntos del interciclo, de los 20 puntos restantes 10 puntos estarán destinados a la presentación de láminas A4 con toda la información técnica del motivo a representar, y los 10 puntos en la presentación de la maqueta final.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Consalez Lorenzo.(2000). La representación del espacio en el proyecto arquitectónico. México: G.G.. U. Cuenca. 729.1.
- Heinz, Karl.(1999). Falsos acabados. EE.UU.: Albatros. Profesor. xxxx.
- Knoll Wolfgang.(2006). Maquetas de arquitectura técnicas y construcción. Munich: G.G.. U.Cuenca. 729.1.
- Lidwel Ansgar, Oswald.(2008). Maquetas de arquitectura. España: Edición Española William. Profesor. xxxx.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Navarro, Jose Luis. Obtenido de <http://books.google.es/>: <http://books.google.es/books?id=yHfnxK3pgM8C&printsec=frontcover&dq=solo+maquetas&hl=es&sa=X&ei=MzIP>.
- Arq. Víctor Rivas. Obtenido de <http://site.ebrary.com/lib/uazuay/home.action:> <http://elaboraciondemaquetas.blogspot.com/>.
- Lau, George F.. Obtenido de www.uazuay.edu.ec: <http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?docID=10468988&p00=modelos%20maquetas>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **10/03/2014**

APROBADO