



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TÉCNICAS DE MODELADO GRÁFICO
Código: FDI0202
Paralelo:
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: SANMARTIN TAMAYO JOSÉ SALVADOR
Correo electrónico pepesan@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

El manejo de estándares y parámetros en la presentación de proyectos tanto en sistemas reales como simulados, ayudan a cultivar la disciplina del profesional y la calidad de las presentaciones de las propuestas.

En esta asignatura práctica de técnicas de modelado, el estudiante conocerá y manejará diferentes materiales, herramientas y técnicas para apoyar la expresión y concreción de los proyectos del Diseño Gráfico.

Lo aprendido en esta asignatura se aplicará en la presentación de propuestas a lo largo de toda la carrera en los proyectos de Diseño.

3. Contenidos

01.	Introducción Técnicas de Modelado
01.01.	Introducción, Modelado y Maquetería en el Diseño Gráfico (2 horas)
01.02.	Función de herramientas y equipos de taller (2 horas)
01.03.	Práctica de usos de herramientas y equipos (2 horas)
02.	Materiales para el modelado y construcción de maquetas.
02.01.	Materiales básicos para el modelado (4 horas)
02.02.	Materiales para la construcción de maquetas. (4 horas)
03.	La escala: ampliación y reducción.
03.01.	Usos de la escala (2 horas)
03.02.	Reducción y ampliación de volúmenes mixtos. (6 horas)
03.03.	Construcción de volúmenes compuestos con materiales mixtos. Promero Ejercicios (6 horas)
04.	Maquetas de estudio.
04.01.	Selección de motivos para la construcción a escala de objetos gráficos. (2 horas)
04.02.	Construcción a escala de objetos de uso con aplicaciones gráficas (6 horas)
05.	Maquetas de presentación
05.01.	Acabados y efectos especiales para la simulación de motivos (6 horas)
05.02.	Trabajo final maqueta a escala de un objeto gráfico (6 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.	
-1. Reconocer, identificar y seleccionar instrumentos, materiales, técnicas y procesos constructivos para construir prototipos o maquetas de	-Evaluación escrita -Resolución de

Resultado de aprendizaje de la materia		Evidencias
proyectos de Diseño Gráfico.		ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-2.	Explicar los procesos de modelado, simulación y transformación de materiales para la simulación de proyectos.	-Investigaciones -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-3.	Solucionar y producir maquetas o prototipos dentro de los estándares y parámetros de calidad en función de las variables que influyen en los procesos constructivos.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Práctica, uso adecuado de herramientas y equipos	Introducción Técnicas de Modelado	APORTE 1	5	Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Construcción de prototipos compuestos con materiales mixtos	Materiales para el modelado y construcción de maquetas.	APORTE 2	10	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Investigaciones	La ampliación y reducción en volúmenes compuestos	La escala: ampliación y reducción.	APORTE 3	15	Semana: 16 (03/07/17 al 08/07/17)
Trabajos prácticos - productos	Construcción a escala de objetos de uso con placas y líneas	Maquetas de estudio.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo Final Prototipos a escala de un objeto de uso	Maquetas de presentación	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

El aprendizaje está enfocado hacia la práctica y el conocimiento de los diferentes materiales utilizados para la reproducción de modelos a escala, teniendo como referentes, los ejemplos resueltos en clase entre el profesor y los estudiantes.

Para la investigación se conformarán grupos que les faciliten la conceptualización de los diferentes trabajos planteados. Libros, catálogos, revistas les permitirán afirmar criterios teóricos y conceptuales, para los trabajos planteados que serán entregados por el profesor.

Criterios de Evaluación

En el sistema de evaluación serán considerados factores tales como: Actitud de trabajo, destrezas en el manejo de los materiales, nivel de presentación de trabajos y tareas, Criterios de uso en cuanto a las técnicas trabajadas en clase, puntualidad en los trabajos.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Marks	McGraw Hill	Manual del Ingeniero Mecánico.	2008	
Krar Steve Gill Arthur	McGrawHill Alfaomega	Acabados d	2009	
Ambrose Harris	Parramon	Impresión y acabados	2007	
Krar Steve Gill Arthur Smid Peter	McGraw Hill AlfaOmega	Tecnología de las máquinas herramientas	2009	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
-------	-----------	--------	-----	------

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
JACKSON, PAUL	PROMOPRESS	TECNICAS DE CORTE Y PLEGADO PARA DISEÑADORES-DISEÑO DE MATERIAL PROMOCIONAL	2013	
TREBBI, JEAN-CHARLES	PROMOPRESS	EL ARTE DEL PLEGADO: FORMAS CREATIVAS EN DISEÑO Y ARQUITECTURA	2012	
ANTONIO AZNAR MINGUEZ	Facultad de Bellas Artes, Universidad de Murcia. España Revista Iberoamericana de Educación	El plegado en papel como herramienta de apoyo en la enseñanza artística		(ISSN: 1681-5653)
MINGUET, JOSEP MARIA	MONSA	ECOLOGICAL SELECTION PACKAGING	2014	

Web

Autor	Título	URL
Leonel Araya Portuguez	"Diseño tridimensional a través del plegado de papel"	https://prezi.com/uriek6-7vx2/disen0-tridimensional-a-traves-de-papel/

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**