UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 3 OBJETOS
Código: FDI0017
Paralelo: A, A
Periodo : Septiembre-2016 a Febrero-2017
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico rflandivar@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Código: FDI0013 Materia: COMPUTACIÓN 2 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

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

Esta asignatura enseña el manejo de modeladores digitales para la creación de objetos tridimensionales virtuales.

Son herramientas que permitirán a los estudiantes la representación de proyectos de diseño de objetos y ambientaciones de los mismos

3. Contenidos

1	**INTRODUCCIÓN**
1.1	Interfaz básica entorno de trabajo (1 horas)
1.1.1	Barra de menú (1 horas)
1.1.2	Barra de herramientas (0 horas)
1.1.3	Panel de comandos (1 horas)
1.1.4	Control de visores (0 horas)
1.1.5	Controles del tiempo (1 horas)
1.1.6	Barra de estado (0 horas)
1.2	Manejo del Viewport (1 horas)
1.3	Personalización del interfaz (0 horas)
1.4	Errores comunes (1 horas)
2	**NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ**
2.1	Objetos Primitivos estándares (1 horas)
2.2	Selección, rotación y escala (2 horas)
2.3	Transformación, movimientos, clonación y simetría (1 horas)
2.4	Modificadores básicos (2 horas)
3	**ATAJOS DE TECLADO**
3.1	Configuración y Manejo de atajos de teclado (1 horas)
4	**MODELADO BIDIMENSIONAL**
4.1	Manejo de splines (2 horas)
4.2	Creación de forma y manejo splines (2 horas)
4.3	Extrusión (1 horas)
5	**MODELADO TRIMENSIONAL**
5.1	Creación de geometría (0 horas)

5.2	Propiedades de básicas de la geometría (vértice, lado, borde, plano, polígono) (1 horas)
5.3	Propiedades de modelado orgánico y geométrico (1 horas)
5.4	Modelado de un objeto tridimensional de nivel básico (4 horas)
5.5	Modelado de un objeto tridimensional de nivel medio (6 horas)
5.6	Modelado de un objeto tridimensional de nivel avanzado (10 horas)
6	ASIGACIÓN DE MATERIALES
6.1	Interfaz y parámetros del editor de materiales (2 horas)
6.2	Propiedades, parámetros y asignación de materiales (2 horas)
6.3	Edición y creación de materiales en software de edición de mapa de bits (2 horas)
7	ILUMINACIÓN
7.1	Introducción a la Iluminación (2 horas)
7.2	Tipos de iluminación (1 horas)
7.3	Propiedades y parámetros de iluminación (1 horas)
8	ASIGACIÓN DE CÁMARAS
8.1	Propiedades y parámetros manejo de cámaras (1 horas)
8.2	Configuración. (1 horas)
9	RENDERIZACIÓN
9.1	Propiedades y manejo de parámetros de renderización (3 horas)
9.2	Configuración y settings (3 horas)
10	ANIMACIÓN
10.1	Principios de animación línea de tiempo y parámetros básicos (4 horas)
10.2	Configuración para la animación (1 horas)
10.3	Creación de recorridos (1 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño	
-1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño	
-1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
-1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
ba. Comunicarse técnicamente	
-1.Reproducir objetos simples. 2. Bocetar a partir de matrices geométricas básicas. 3. Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Análisis del manejo de la interfáz		APORTE 1	5	Semana: 3 (26/09/16 al 01/10/16)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Modelado bidimensional		APORTE 2	5	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)
Reactivos	Reactivos atajos de teclado		APORTE 2	5	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolución de un ejercicio propuesto en clase.		APORTE 3	15	Semana: 16 (al)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolución de un ejercicio propuesto en clase.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final de todos los contenidos del sílabo		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Examen supletorio todos los contenidos del sílabo resolución de un ejercicio		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Esta calificación queda fija del trabajo práctico del examen final		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Metodología

La metodología a utilizar se basa en el desarrollo de habilidades y destrezas prácticas en donde el profesor y los estudiantes comparten una retroalimentación que permite asegurar que los conocimientos brindados sean correctos de acuerdo a las necesidades y falencias de los estudiantes. Las clases se dictaran mayormente de forma práctica, partiendo desde una breve explicación del tema, para continuar con la enseñanza practica en donde el profesor guiara de forma grupal y personal la resolución de ejercicios, siempre motivando la mejora y correcta observación e interpretación de los dibujos, para que estos sean una herramienta clave e indispensable en su profesión como diseñadores

Criterios de Evaluación

Todos los trabajos en clase serán concluidos dentro de las horas de clase y al igual que los deberes, deberán ser presentados en láminas A4 impresas a full color en la fecha exacta dada por el profesor, estos serán calificados según la rubrica

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ALAN PIPES	Gustavo Gili	EL DISEÑO TRIDIMENSIONAL	1990	9788425214165
MAGNUS, GUNTER HUGO.	Gustavo Gili	MANUAL PARA DIBUJANTES E ILUSTRADORES	2001	9788425211157
DICK POWELL	Blume	TÉCNICAS DE PRESENTACIÓN	1993	9788487553325
FERNANDO JULIÁN	Parramón	DIBUJO PARA DISEÑADORES INDUSTRIALES	2007	9788434227989

Web

Autor	Título	URL
Saura Pérez, María	Elibro	http://site.ebrary.com/lib/uasuaysp/docDetail.action?
Piedmont-Palladino,	Ebrary	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?

Software

Autor	Título	URL	Versión
Autodesk	Sketchbook	UDA	2011

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ERICK OLOFSSON / KLARA SJÖLÉN	NO INDICA	DESIGN SKETCHING	2006	NO INDICA
THOMAS VALCKE	desconocido	BASIC SKETCHING TECHNIQUES FOR THE INDUSTRIAL DESIGNER	2010	NO INDICA
KOOS EISSEN/ ROSELIEN STEUR	pageone	SKETCHING: DRAWING TECHNIQUES FOR PRODUCT DESIGNERS.	2007	NO INDICA

Web

Autor	Título	URL
Karla Soria	Somosdi	www.somosdi.com

Autor	Título	URL
No Indica	Design Sketching	www.designsketching.com
No Indica	Spencer Nugent	www.spencernugent.com

Software

Autor	Título	URL	Versión
Autodesk	Sketchbook Pro	UDA	2015

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 02/09/2016

Estado: Aprobado