



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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 2 OBJETOS

Código: FDI0013

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY

Correo electrónico: mguzman@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0009 Materia: COMPUTACIÓN 1 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura aporta un lenguaje más al que el estudiante puede recurrir para la representación de proyectos de diseño de objetos. Desarrolla las destrezas de bocetación de los estudiantes para expresar sus ideas aplicables al diseño de objetos y productos.

Esta asignatura enseña el manejo de herramientas y procesos para el correcto uso de la tableta digital en un software de bocetación digital

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

3. Contenidos

01.	Uso de Herramientas básicas y fundamentales.
01.01.	Interface del programa. Utilización del Lagoon (2 horas)
01.02.	Herramientas de líneas y formas, Tipos de pincel Cómo cambiar el tamaño de un pincel (2 horas)
01.03.	Cambio de vista, Cómo mover, girar o aplicar escala a un área seleccionada, uso de capa (4 horas)
01.04.	Selección de herramientas, Resumen de herramientas, Métodos abreviados de teclado (2 horas)
01.05.	Utilización y configuración de la tableta. (8 horas)
02.	Matrices Geométricas.
02.01.	Dibujo con guías (4 horas)
02.02.	Utiliza elipses y rectas para trazar el contorno final de un dibujo (8 horas)
02.03.	Usa simetría para dibujar (4 horas)
02.04.	Dibuja un objeto usando elipses (4 horas)
03.	Color, Materiales, Luz, Sombras Texturas.
03.01.	Mezcla y almacenamiento de colores (2 horas)
03.02.	Creación de pinceles personalizados (2 horas)
03.03.	Agrega color a un dibujo usando máscaras (4 horas)
03.04.	Agrega color a tus dibujos usando la cubeta (6 horas)
03.05.	Utilizar pinceles personalizados para trabajar materiales, sombras y texturas (4 horas)
04.	Bocetación Digital: Ejercicios de reproducción de objetos simples
04.01.	Dibujar y reinterpretar un objeto en diferentes perspectiva usando referencias (4 horas)
05.	Bocetación a partir de matrices geométricas
05.01.	Bocetación digital en perspectiva (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño	
-Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reproducir objetos simples.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
-Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reproducir objetos simples.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades	
-Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reproducir objetos simples.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	5		APORTE 1	5	Semana: 1 (12/09/16 al 17/09/16)
Trabajos prácticos - productos	10		APORTE 2	10	Semana: 6 (17/10/16 al 22/10/16)
Trabajos prácticos - productos	15		APORTE 3	15	Semana: 12 (28/11/16 al 03/12/16)
Trabajos prácticos - productos	20		EXAMEN	20	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Reactivos	20		SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)

Metodología

Se imparten los conocimientos teórico-prácticos que ayuden a visualizar y comprender su lógica y razonamiento.

La forma de hacer efectivos estos aspectos una vez presentados e identificados, es con la realización práctica de ejercicios y proyectos, que buscan problematizar y reflexionar, por medio de métodos deductivos, e inductivos dependiendo de los temas.

La clase será un espacio, donde se presentan las cuestiones relativas al programa. Es el medio donde se aprende a asumir o revisar críticamente los ejercicios planteados.

Criterios de Evaluación

Todos los trabajos serán presentados impresos en formato A4 a colores, en las fechas establecidas, y serán valorados de acuerdo a los parámetros para cada bloque de temas. Todos los trabajos serán presentados impresos en formato A4 a colores, en las fechas establecidas, y serán valorados de acuerdo a los parámetros para cada bloque de temas.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Alan Pipes	Gustavo Gili.	El diseño tridimensional	2000	
Clive Grinyer	Mc Graw Hill	Diseño inteligente	2002	
Dick Powell	Blume	Técnicas de presentación	2000	
Magnus, Gunter Hugo.	Gustavo Gili.	Manual para dibujantes e ilustradores	1982	
Kandinsky, Vassly.	Alianza Madrid	Cursos de la Bauhaus	1983	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Fernando Julián / Jesús Albarracín	Parramón	Dibujo para diseñadores industriales	2010	978-84-342-2798-9

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**