



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 5 OBJETOS  
**Código:** FDI0025  
**Paralelo:**  
**Periodo :** Septiembre-2017 a Febrero-2018  
**Profesor:** FAJARDO SEMINARIO JOSE LUIS  
**Correo electrónico** jfajardo@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

#### Prerrequisitos:

Código: FDI0021 Materia: COMPUTACIÓN 4 OBJETOS

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Se vincula con las cátedras de Diseño, Representación y Expresión Gráfica.

En este nivel la asignatura abarca la representación, simulación y prueba de los elementos constructivos/tecnológico/productivos de los proyectos de diseño.

La asignatura proporciona al estudiante herramientas para resolver desde la computación lineamientos tecnológico/productivos de los objetos diseñados.

#### 3. Contenidos

<b>1</b>	<b>Introducción</b>
1.1	Fundamentos de Inventor (1 horas)
1.2	Interface gráfica (1 horas)
1.3	Manipulación de modelos (1 horas)
<b>2</b>	<b>Creación de operaciones base</b>
2.1	Crear una pieza nueva (3 horas)
2.2	Operaciones basadas en bocetos (3 horas)
<b>3</b>	<b>Creación de bocetos</b>
3.1	Creación de geometría de bocetos (2 horas)
3.2	Restricciones (2 horas)
3.3	Dimensionado (2 horas)
3.4	Herramientas de edición avanzadas (2 horas)
3.5	Arreglos rectangulares y circulares (2 horas)
3.6	Ecuaciones y parámetros (2 horas)
<b>4</b>	<b>Operaciones basadas en bocetos y Localizada</b>
4.1	Usando geometría existente (3 horas)
4.2	Extrusión y revolución (3 horas)
4.3	Editar operaciones basadas en bocetos (3 horas)
4.4	Agujeros y roscas (1 horas)
4.5	Chaflanes y filetes (1 horas)
<b>5</b>	<b>Operaciones basadas en bocetos y Localizada</b>
5.1	Usando geometría existente (6 horas)
5.2	Extrusión y revolución (3 horas)

6	Entorno de Planos
6.1	Crear vistas principales y proyectadas (4 horas)
6.2	Vistas de secciones, detalle y corte (3 horas)

#### 4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
<b>ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño</b>	
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles	-Trabajos prácticos - productos
<b>ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades</b>	
-1. Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles, 2. Elaborar maquetas virtuales Autodesk Inventor (NIVEL DE ARTICULACIÓN) CORTE CERTO (NIVEL DE MANIPULACIÓN)	-Proyectos
<b>al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.</b>	
-1. Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos, 2. Perfilar costos de producción utilizando herramientas de optimización de corte.	-Proyectos
<b>ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios</b>	
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ba. Comunicarse técnicamente</b>	
-1. Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos, 2. Perfilar costos de producción utilizando herramientas de optimización de corte, 3. Elaborar maquetas virtuales Autodesk Inventor (NIVEL DE ARTICULACIÓN) CORTE CERTO (NIVEL DE MANIPULACIÓN)	-Trabajos prácticos - productos

#### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Promedio de Deberes		APORTE 1	5	Semana: 5 (10/10/16 al 15/10/16)
Trabajos prácticos - productos	Promedio de deberes		APORTE 2	5	Semana: 10 (14/11/16 al 19/11/16)
Proyectos	Proyecto Integrador		APORTE 2	5	Semana: 10 (14/11/16 al 19/11/16)
Reactivos	Evaluación		APORTE 3	3	Semana: 13 (05/12/16 al 10/12/16)
Trabajos prácticos - productos	Promedio de Deberes		APORTE 3	4	Semana: 15 (19/12/16 al 23/12/16)
Proyectos	Trabajo Practico		APORTE 3	8	Semana: 15 (19/12/16 al 23/12/16)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Proyectos	Proyecto		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (18-01-2017 al 31-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	Evaluación		SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)

#### Metodología

El profesor promoverá la participación constante de los alumnos mediante un aprendizaje colaborativo en el cual se aplicará la metodología de taller 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 realizara a partir de trabajos fuera de clase, en clase. La resolución de proyectos tendrá el siguiente criterio de evaluación. Se evaluara 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. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
LIDWEL WILLIAM	Blume	"PRINCIPIOS UNIVERSALES DEL DISEÑO"	2010	11UQ ASDUFQ
PORTER, TOM; GOODMAN, SUE.	Gustavo Gili	DISEÑO: TÉCNICAS GRÁFICAS PARA ARQUITECTOS, DISEÑADORES Y ARTISTAS	1992	84-252-1592-7
ROMERO MONJE, FABIO	Editorial Escuela Colombiana de Ingeniería	DIBUJO DE INGENIERÍA	2006	958-8060-59-1

#### Web

Autor	Título	URL
3dpoder	Foro3d	<a href="http://www.foro3d.com/f112/manual-animacion-personaje-">http://www.foro3d.com/f112/manual-animacion-personaje-</a>
González, Karinaview.	Proquest.	<a href="http://search.proquest.">http://search.proquest.</a>
Sulaiman, Hazimin.	Proquest.	<a href="http://www.proquest.com">www.proquest.com</a>

#### Software

Autor	Título	URL	Versión
Autodesk	Inventor 3d Cad Software	UDA	2013
Dimension Software	Corte Certo	UDA	2013

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **06/09/2017**

Estado: **Aprobado**