



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: TÉCNICAS DE MODELADO 2

Código: FDI0206

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018

Profesor: PESANTEZ PALACIOS CARLOS JULIO

Correo electrónico cpesante@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

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

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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

3. Contenidos

1	Perfeccionamiento en el Modelado y la Maquetería
1.1	Herramientas y equipos para la elaboración de modelos y maquetas (1 horas)
1.2	Materiales para la elaboración de modelos y maquetas (2 horas)
1.3	Trabajo práctico uso de herramientas, equipos y materiales para el modelado y la maquetería (4 horas)
2	Uso de Escalas
2.1	La ampliación y reducción en el diseño de objetos (Trabajo de investigación) (2 horas)
2.2	Trabajo práctico, la ampliación y reducción en objetos de uso con materiales blandos como la arcilla, espuma de poliuretano, etc. (4 horas)
3	Texturas y simulaciones
3.1	Empastes, colorantes y sellantes para la simulación de texturas de los objetos de uso (3 horas)
3.2	Lacas y selladores a base de solventes, para la simulación de texturas en objetos (3 horas)
4	Reproducción de detalles constructivos.
4.1	Selección de motivos para la representación a escala (1 horas)
4.2	Documento técnico (3 horas)
4.3	Materiales y acabados, documento descriptivo (1 horas)
4.4	Taller práctico, elaboración del detalle constructivo (6 horas)
5	Maquetas de estudio.
5.1	Selección de motivos para la representación a escala (1 horas)
5.2	Documento técnico (3 horas)
5.3	Materiales y acabados, documento descriptivo (1 horas)
5.4	Taller práctico, elaboración de maquetas de estudio. (6 horas)
6	Maquetas de presentación
6.1	Selección de motivos, trabajo final (2 horas)
6.2	Documento técnico (3 horas)

6.3	Materiales y acabados, documento descriptivo (1 horas)
6.4	Presentación de trabajo final, maquetas de presentación. (1 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	
-Reconocer, seleccionar y utilizar diferentes materiales y herramientas para la representación volumétrica de los objetos a escala. Articular tridimensionalmente formas requeridas en los modelos para representar ideas y proyectos en sus diferentes etapas.	-Trabajos prácticos - productos
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
-Reconocer, seleccionar y utilizar diferentes materiales y herramientas para la representación volumétrica de los objetos a escala.	-Investigaciones
ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades	
-Reconocer, seleccionar y utilizar diferentes materiales y herramientas para la representación volumétrica de los objetos a escala. Articular tridimensionalmente formas requeridas en los modelos para representar ideas y proyectos en sus diferentes etapas.	-Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico uso de herramientas, equipos y materiales para el modelado y la maquetería		APORTE 1	5	Semana: 3 (10/10/17 al 14/10/17)
Investigaciones	Uso de Escalas		APORTE 1	2	Semana: 4 (16/10/17 al 21/10/17)
Trabajos prácticos - productos	La ampliación y reducción en el diseño de objetos objetos de uso con materiales blandos blandos objetos de uso con materiales blandos		APORTE 1	3	Semana: 6 (30/10/17 al 01/11/17)
Trabajos prácticos - productos	Empastes, colorantes y sellantes para la simulación de texturas de los objetos de uso		APORTE 2	2.5	Semana: 8 (13/11/17 al 15/11/17)
Trabajos prácticos - productos	Lacas y selladores a base de solventes, para la simulación de texturas visuales		APORTE 2	2.5	Semana: 10 (27/11/17 al 02/12/17)
Trabajos prácticos - productos	Taller práctico, elaboración del detalle constructivo		APORTE 2	3	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Trabajos prácticos - productos	Documento Técnico Descriptivo		APORTE 2	2	Semana: 11 (04/12/17 al 09/12/17)
Trabajos prácticos - productos	Documento Técnico		APORTE 3	3	Semana: 12 (11/12/17 al 16/12/17)
Trabajos prácticos - productos	Taller práctico, elaboración de maquetas de estudio.		APORTE 3	7	Semana: 15 (02/01/18 al 06/01/18)
Proyectos	Documento técnico		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Proyectos	Trabajo final, maquetas de presentación.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Proyectos	Trabajo final, maquetas de presentación.		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Proyectos	Documento técnico Descriptivo del proceso		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

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 que facilitan la conceptualización de los diferentes módulos planteados.

La exposición de trabajos de ciclos anteriores, usando como mecanismo software especializado para presentaciones digitales, refuerza los conceptos que los alumnos van adquiriendo.

Criterios de Evaluación

En el sistema de evaluación consideramos 30 puntos para los inter ciclos y 20 puntos para el trabajo y examen final, para los inter ciclos se considera algunos factores tales como: Actitud, destrezas, nivel de presentación, participación y puntualidad, las mismas que se califican sobre el 20% en todos los trabajos presentados, el 80% está destinado a la presentación de trabajos y pruebas prácticas, de los 20 puntos restantes 10 puntos estarán destinados a la presentación del trabajo final que se presenta en láminas A4 a full color, con toda la información técnica del motivo a representar, y los 10 puntos restantes para el examen final.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
GONZALEZ, LORENZO	Gustavo Gili	LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO EN EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO	2000	3849
KNOLL WOLFGANG	Ed.Universitaria Jaume I	MAQUETAS DE ARQUITECTURA TÉCNICAS Y CONSTRUCCIÓN	2006	108195
HALLGRIMSSON, BJARKI	Promopress	DISEÑO DE PRODUCTO, MAQUETAS Y PROTOTIPOS	2012	978-84-92810-52-9

Web

Autor	Título	URL
Devismes, Philippe	Ebrary	http://site.ebrary.com/lib/uasuyasp/search.action?
Lefcovich, Mauricio	Ebrary	http://site.ebrary.com/lib/uasuyasp/search.action?

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/09/2017**

Estado: **Aprobado**