



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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 4 OBJETOS

Código: FDI0021

Paralelo:

Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico rlandivar@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0017 Materia: COMPUTACIÓN 3 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

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

Este nivel la asignatura abarca la representación, simulación y prueba de los elementos constructivos/tecnológico/productivos de los proyectos de diseño. (AUTO CAD + 3D MAX NIVEL DE MANIPULACIÓN)

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

3. Contenidos

01.	INTRODUCCIÓN
01.01.	Interfaz básica entorno de trabajo (1 horas)
01.01.01.	Barra de menú (0 horas)
01.01.02.	Barra de herramientas (0 horas)
01.01.03.	Panel de comandos (0 horas)
01.01.04.	Control de visores (0 horas)
01.01.05.	Controles del tiempo (0 horas)
01.01.06.	Barra de estado (0 horas)
01.02.	Manejo del Viewport (1 horas)
01.03.	Personalización del interfaz (0 horas)
01.04.	Errores comunes (1 horas)
02.	NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ
02.01.	Objetos Primitivos estándares (1 horas)
02.02.	Selección, rotación y escala (0 horas)
02.03.	Transformación, movimientos, clonación y simetría (1 horas)
02.04.	Modificadores básicos (1 horas)
03.	ATAJOS DE TECLADO
03.01.	Configuración y Manejo de atajos de teclado (1 horas)
04.	MODELADO BIDIMENSIONAL
04.01.	Manejo de splines (0 horas)
04.02.	Creación de forma y manejo splines (1 horas)
04.03.	Extrusión (1 horas)
05.	MODELADO TRIMENSIONAL

05.01.	Creación de geometría (0 horas)
05.02.	Propiedades de básicas de la geometría (vértice, lado, borde, plano, polígono) (1 horas)
05.03.	Propiedades de modelado orgánico y geométrico (0 horas)
05.04.	Modelado de un objeto tridimensional de nivel básico (2 horas)
05.05.	Modelado de un objeto tridimensional de nivel medio (4 horas)
05.06.	Modelado de un objeto tridimensional de nivel avanzado (8 horas)
06.	ASIGACIÓN DE MATERIALES
06.01.	Interfaz y parámetros del editor de materiales (1 horas)
06.02.	Propiedades, parámetros y asignación de materiales (1 horas)
06.03.	Edición y creación de materiales en software Adobe Photoshop (1 horas)
07.	ASIGACIÓN DE MATERIALES
07.01.	Introducción a la Iluminación (1 horas)
07.02.	Tipos de iluminación (1 horas)
07.03.	Propiedades y parámetros de iluminación (1 horas)
08.	ASIGACIÓN DE CÁMARAS
08.01.	Propiedades y parámetros manejo de cámaras (1 horas)
08.02.	Configuración. (1 horas)
09.	RENDERIZACIÓN
09.01.	Propiedades y manejo de parámetros de renderización (1 horas)
09.02.	Introducción a render Vray (3 horas)
09.03.	Propiedades y manejo de parámetros de renderización (2 horas)
09.04.	Configuración y settings (3 horas)
10.	ANIMACIÓN
10.01.	Principios de animación línea de tiempo y parámetros básicos (1 horas)
10.02.	Configuración para la animación (1 horas)
10.03.	Creación de recorridos (1 horas)
11.	POST-PRODUCCIÓN
11.01.	Post-Producción (2 horas)
11.02.	Composición de imágenes fijas con Adobe Photoshop (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño	
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos. Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	-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	
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos. Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	-Proyectos
al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.	
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos. Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	-Resolución de ejercicios, casos y otros
am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)	
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos. Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	-Reactivos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos. Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	trabajo en clase	INTRODUCCIÓN, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	APORTE 1	3	Semana: 3 (25/03/19 al 30/03/19)
Reactivos	reactivos de atajos de teclado	ATAJOS DE TECLADO, INTRODUCCIÓN, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	APORTE 1	2	Semana: 4 (01/04/19 al 06/04/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	modelado	MODELADO BIDIMENSIONAL, MODELADO TRIMENSIONAL	APORTE 2	10	Semana: 8 (29/04/19 al 02/05/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	asignación de materiales	ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES	APORTE 3	5	Semana: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
Proyectos	render y modelado	ASIGACIÓN DE CÁMARAS, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES, RENDERIZACIÓN	APORTE 3	10	Semana: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	resolución de práctico	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE CÁMARAS, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES, POST-PRODUCCIÓN, RENDERIZACIÓN	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	trabajo en grupo	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE MATERIALES, MODELADO TRIMENSIONAL, POST-PRODUCCIÓN, RENDERIZACIÓN	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Resolución de ejercicios, casos y otros	resolución de un ejercicio práctico	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE CÁMARAS, POST-PRODUCCIÓN, RENDERIZACIÓN	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico la calificación queda sentada del examen final	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE CÁMARAS, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES, POST-PRODUCCIÓN, RENDERIZACIÓN	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Metodología de enseñanza participativa, para que el estudiante no reciba la información de manera pasiva, a través de recursos multimedia, enfocarse en transmitir el conocimiento y la información a sus estudiantes.

Criterios de Evaluación

Evaluación será de carácter sumativo, al inicio de cada nueva fase de aprendizaje. Mediante trabajos y proyectos realizado a lo largo del semestre académico.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
WIEDEMANN, JULIUS, ED.	Taschen	Asian graphics now	2010	
ROMERO MONJE, FABIO	Editorial Escuela Colombiana de Ingeniería	Dibujo de ingeniería	2006	
Lidwel William	Blume	Principios universales	2010	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/03/2019**

Estado: **Aprobado**