



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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 6 OBJETOS

Código: FDI0029

Paralelo:

Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020

Profesor: FAJARDO SEMINARIO JOSE LUIS

Correo electrónico jfajardo@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0025 Materia: COMPUTACIÓN 5 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 en plataformas CAD.

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

3. Contenidos

01.	Elaboración de Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujo de planos,
01.01.	Formatos de impresión, manejo de documentos. (3 horas)
01.02.	Distribución de espacios tablas, membretes, exportación de archivos (1 horas)
01.03.	Preparar un documento listo para imprimir márgenes y formatos (1 horas)
02.	Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.
02.01.	Planos y despieces, escala, acotación, Uso de modificadores y técnicas de modelado dibujo en 3 Dimensiones. (8 horas)
02.02.	Normas de trazo y despieces, Aplicación de Conocimientos prueba sobre 5 puntos. (5 horas)
02.03.	Anatomía de los objetos: explotando partes o comunicando la función. (4 horas)
03.	Modulo Sheet Metal
03.01.	Configuración (6 horas)
03.02.	Aplicaciones (6 horas)
04.	Modulo Soldadura
04.01.	Configuración (6 horas)
04.02.	Aplicaciones (8 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 a nivel tridimensional: Dibujar planos, Realizar despieces de Objetos y Representaciones técnicas de detalles constructivos.

-Evaluación escrita

-1.Elaborar Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujar planos, Realizar despieces de Objetos y Representaciones técnicas de detalles constructivos.

-Proyectos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades	
-Renderizar imágenes con acabados fotorealistas de objetos	-Trabajos prácticos - productos
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 a nivel tridimensional: Dibujar planos, Realizar despieces de Objetos y Representaciones técnicas de detalles constructivos.	-Trabajos prácticos - productos
am. Identificar, clasificar y definir recursos productivos (materias primas, materiales, herramientas y maquinarias)	
- Renderizar imágenes con acabados fotorealistas de objetos y recrear la función de un objeto a través de la animación. Asociar el uso de softwares para simulaciones de uso y función.	-Proyectos
-Renderizar imágenes con acabados fotorealistas de objetos	-Evaluación escrita
ba. Comunicarse técnicamente	
-Elaborar Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos	-Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo		APORTE	5	Semana: 4 (03/10/16 al 08/10/16)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicios		APORTE	5	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Evaluación escrita	Evaluación		APORTE	5	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Proyectos	Proyecto final		APORTE	15	Semana: 13 (05/12/16 al 10/12/16)
Proyectos	Proyecto		EXAMEN	20	Semana: 19-20 (01-02-2017 al 11-02-2017)
Proyectos	Proyecto		SUPLETORIO	20	Semana: 20 (23/01/17 al 28/01/17)

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 realizará a partir de trabajos fuera de clase y en clase. La resolución de proyectos tendrá el siguiente criterio de evaluación: Se evaluará 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 programas y entornos, la correcta utilización de las bibliotecas y normalizaciones.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
PORTER, TOM; GOODMAN, SUE	Gustavo Gili	Diseño: técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas	1992	
Lidwel William	Blume	Principios universales	2010	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **26/02/2020**

Estado: **Aprobado**