



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos

Materia: COMPUTACIÓN 5 OBJETOS
Código: FDI0025
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020
Profesor: FAJARDO SEMINARIO JOSE LUIS
Correo electrónico: jfajardo@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FDI0021 Materia: COMPUTACIÓN 4 OBJETOS

Nivel: 5

Distribución de horas.

| Docencia | Práctico | Autónomo: 0 | | Total horas | Créditos |
|----------|----------|----------------------|----------|-------------|----------|
| | | Sistemas de tutorías | Autónomo | | |
| 3 | | | | 3 | 3 |

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

| | |
|----------|--|
| 1 | Introducción |
| 1.1 | Fundamentos de Inventor (1 horas) |
| 1.2 | Interface gráfica (1 horas) |
| 1.3 | Manipulación de modelos (1 horas) |
| 2 | Creación de operaciones base |
| 2.1 | Crear una pieza nueva (3 horas) |
| 2.2 | Operaciones basadas en bocetos (3 horas) |
| 3 | Creación de bocetos |
| 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) |
| 4 | Operaciones basadas en bocetos y Localizada |
| 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) |
| 5 | Operaciones basadas en bocetos y Localizada |
| 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

ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño

-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles

-Evaluación escrita
-Proyectos
-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

-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 viruales Autodesk Inventor (NIVEL DE ARTICULACIÓN) CORTE CERTO (NIVEL DE MANIPULACIÓN)

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos

al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.

-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos

ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios

-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos

ba. Comunicarse técnicamente

-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 viruales Autodesk Inventor (NIVEL DE ARTICULACIÓN) CORTE CERTO (NIVEL DE MANIPULACIÓN)

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|--------------------------------|---------------------|--|--------|--------------|-----------------------------------|
| Trabajos prácticos - productos | Promedio de Deberes | Creación de operaciones base, Introducción | APORTE | 5 | Semana: 5 (07/10/19 al 10/10/19) |
| Proyectos | Promedio de Deberes | Creación de bocetos, Creación de operaciones base | APORTE | 5 | Semana: 10 (11/11/19 al 13/11/19) |
| Proyectos | Evalaución | Creación de bocetos, Operaciones basadas en bocetos y Localizada | APORTE | 5 | Semana: 10 (11/11/19 al 13/11/19) |
| Evaluación escrita | Evalaución | Entorno de Planos, Operaciones basadas en bocetos y Localizada | APORTE | 7 | Semana: 13 (02/12/19 al 07/12/19) |
| Proyectos | Proyecto | Entorno de Planos, Operaciones basadas en bocetos y Localizada, Operaciones basadas en bocetos y Localizada | APORTE | 8 | Semana: 13 (02/12/19 al 07/12/19) |
| Proyectos | Examen | Creación de bocetos, Creación de operaciones base, Entorno de Planos, Introducción, Operaciones basadas en bocetos y | EXAMEN | 10 | Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20) |

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|--------------------------------|-------------|--|------------|--------------|-----------------------------------|
| | | Localizada, Operaciones basadas en bocetos y Localizada | | | |
| Evaluación escrita | Examen | Creación de bocetos, Creación de operaciones base, Entorno de Planos, Introducción, Operaciones basadas en bocetos y Localizada, Operaciones basadas en bocetos y Localizada | EXAMEN | 10 | Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20) |
| Trabajos prácticos - productos | Examen | Creación de bocetos, Creación de operaciones base, Entorno de Planos, Introducción, Operaciones basadas en bocetos y Localizada, Operaciones basadas en bocetos y Localizada | SUPLETORIO | 20 | Semana: 21 (al) |

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, 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 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 | http://www.foro3d.com/f112/manual-animacion-personaje-humano-principiantes-49275.html |
| González, Karinaview. | Proquest. | http://search.proquest.com/docview/757140568/13CF2B07FDF237996BF/9? |
| Sulaiman, Hazimin. | Proquest. | www.proquest.com |

Software

| Autor | Título | Url | Versión |
|----------|--------------------------|-----|---------|
| Autodesk | Inventor 3d Cad Software | UDA | 2013 |

| Autor | Título | Url | Versión |
|--------------------|-------------|-----|---------|
| Dimension Software | Corte Certo | UDA | 2013 |

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/09/2019**

Estado: **Aprobado**