



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos

Materia: COMPUTACIÓN 4 OBJETOS
Código: FDI0021
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico: rflandivar@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FDI0017 Materia: COMPUTACIÓN 3 OBJETOS

Nivel: 4

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. 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.	ASIGNACIÓN 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.	ASIGNACIÓN 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.	ASIGNACIÓN 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)

5. 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	-Proyectos
	-Reactivos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

		Evidencias
detalles constructivos. Elaborar maquetas virtuales a partir de matrices geométricas.		-Resolución de ejercicios, casos y otros -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 -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -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 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 -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
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.		-Proyectos -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-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 -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Reactivos atajos de teclado	INTRODUCCIÓN, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	APORTE 1	5	Semana: 3 (26/03/18 al 29/03/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico modelado de objetos 3d.	ATAJOS DE TECLADO, INTRODUCCIÓN, MODELADO BIDIMENSIONAL, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	APORTE 2	5	Semana: 7 (23/04/18 al 28/04/18)
Proyectos	Proyecto 2	ATAJOS DE TECLADO, INTRODUCCIÓN, MODELADO BIDIMENSIONAL, MODELADO TRIMENSIONAL, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	APORTE 2	5	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajo de modelado avanzado	ASIGACIÓN DE MATERIALES, ATAJOS DE TECLADO, INTRODUCCIÓN, MODELADO BIDIMENSIONAL, MODELADO TRIMENSIONAL, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ	APORTE 3	15	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo Final	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE CÁMARAS, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ATAJOS DE TECLADO, INTRODUCCIÓN, MODELADO BIDIMENSIONAL, MODELADO TRIMENSIONAL, NAVEGACIÓN POR LA INTERFÁZ, POST-PRODUCCIÓN, RENDERIZACIÓN	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	examen supletorio basado en los parámetros del examen final	ANIMACIÓN, ASIGACIÓN DE CÁMARAS, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ASIGACIÓN DE MATERIALES, ATAJOS DE TECLADO, INTRODUCCIÓN, MODELADO BIDIMENSIONAL, MODELADO TRIMENSIONAL, NAVEGACIÓN POR LA	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		INTERFÁZ, POST-PRODUCCIÓN, RENDERIZACIÓN			

Metodología

Trabajo con clases guiadas y material interactivo, para que los aprendizajes sean dentro y fuera del aula.

Criterios de Evaluación

La evaluación de los aprendizajes con relación a los alcances obtenidos en cuanto al entendimiento de los conocimientos adquiridos, son el principal referente para evaluar los aprendizajes adquiridos a lo largo de la materia.

6. 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: **02/03/2018**

Estado: **Aprobado**