



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

#### 1. Datos

**Materia:** COMPUTACIÓN 2 OBJETOS  
**Código:** FDI0013  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY  
**Correo electrónico:** mguzman@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**

Código: FDI0009 Materia: COMPUTACIÓN 1 OBJETOS

**Nivel:** 2

**Distribución de horas.**

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura enseña el manejo de herramientas y procesos para el correcto uso de la tableta digital y su software SKETCHBOOK

La asignatura aporta un lenguaje más al que el estudiante puede recurrir para la representación de proyectos de diseño de objetos. Desarrolla las destrezas de bocetación de los estudiantes para expresar sus ideas aplicables al diseño de objetos y productos. La asignatura, se vincula con las cátedras de Diseño, Representación y Expresión Gráfica

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

<b>01.</b>	<b>Uso de Herramientas básicas y fundamentales.</b>
01.01.	Preferencias de SketchBook Pro, Utilización del Lagoon (2 horas)
01.02.	Herramientas de líneas y formas, Tipos de pincel Cómo cambiar el tamaño de un pincel (2 horas)
01.03.	Cambio de vista, Cómo mover, girar o aplicar escala a un área seleccionada, uso de capa (4 horas)
01.04.	Selección de herramientas, Resumen de herramientas, Métodos abreviados de teclado (2 horas)
01.05.	Utilización y configuración de la tableta. (8 horas)
<b>02.</b>	<b>Matrices Geométricas.</b>
02.01.	Dibujo con guías (4 horas)
02.02.	Utiliza elipses y rectas para trazar el contorno final de un dibujo (8 horas)
02.03.	Usa simetría para dibujar (4 horas)

02.04.	Dibuja un objeto usando elipses (4 horas)
<b>03.</b>	<b>Color, Materiales, Luz, Sombras Texturas.</b>
03.01.	Mezcla y almacenamiento de colores (2 horas)
03.02.	Creación de pinceles personalizados (2 horas)
03.03.	Agrega color a un dibujo usando máscaras (4 horas)
03.04.	Agrega color a tus dibujos usando la cubeta (6 horas)
03.05.	Utilizar pinceles personalizados para trabajar materiales, sombras y texturas (4 horas)
<b>04.</b>	<b>Bocetación Digital: Ejercicios de reproducción de objetos simples</b>
04.01.	Dibujar y reinterpretar un objeto en diferentes perspectiva usando referencias (4 horas)
<b>05.</b>	<b>Bocetación a partir de matrices geométricas</b>
05.01.	Bocetación digital en perspectiva (4 horas)

## 5. 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

-Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reproducir objetos simples.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

#### aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño

-Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reproducir objetos simples.	-Reactivos -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

-Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reproducir objetos simples.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Uso de herramienta avanzada	Uso de Herramientas básicas y fundamentales.	APORTE 1	5	Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18)
Trabajos prácticos - productos	Matrices Geométricas.	Matrices Geométricas.	APORTE 2	10	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Trabajos prácticos - productos	Bocetación Digital: Ejercicios de reproducción de objetos simples	Color, Materiales, Luz, Sombras Texturas.	APORTE 3	15	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)
Reactivos	Bocetación a partir de matrices geométricas	Bocetación a partir de matrices geométricas	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Bocetación a partir de matrices geométricas	Bocetación a partir de matrices geométricas	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Bocetación a partir de matrices	Bocetación a partir de matrices geométricas	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	geométricas				
Trabajos prácticos - productos	Bocetación a partir de matrices geométricas	Bocetación a partir de matrices geométricas	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

### Metodología

Se imparten los conocimientos teórico-prácticos que ayuden a visualizar y comprender su lógica y razonamiento.

La forma de hacer efectivos estos aspectos una vez presentados e identificados, es con la realización práctica de ejercicios y proyectos, que buscan problematizar y reflexionar, por medio de métodos deductivos, e inductivos dependiendo de los temas.

La clase será un espacio, donde se presentan las cuestiones relativas al programa. Es el medio donde se aprende a asumir o revisar críticamente los ejercicios planteados.

### Criterios de Evaluación

Todos los trabajos serán presentados impresos en formato A4 a colores, en las fechas establecidas, y serán valorados de acuerdo a los parámetros para cada bloque de temas.

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Alan Pipes	Gustavo Gili.	El diseño tridimensional	2000	
Clive Grinyer	Mc Graw Hill	Diseño inteligente	2002	
Dick Powell	Blume	Técnicas de presentación	2000	
Magnus, Gunter Hugo.	Gustavo Gili.	Manual para dibujantes e ilustradores	1982	
Kandinsky, Vassly.	Alianza Madrid	Cursos de la Bauhaus	1983	

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **02/03/2018**

Estado: **Aprobado**