



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos

Materia: COMPUTACIÓN 6 OBJETOS
Código: FDI0029
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: FAJARDO SEMINARIO JOSÉ LUIS
Correo electrónico: jfajardo@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FDI0025 Materia: COMPUTACIÓN 5 OBJETOS

Nivel: 6

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 en plataformas CAD. 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.	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.	Configuracion (6 horas)
04.02.	Aplicaciones (8 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 a nivel tridimensional: Dibujar planos, Realizar despieces de Objetos y Representaciones técnicas de detalles constructivos.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

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

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

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

-Evaluación escrita
-Proyectos
-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

-Renderizar imágenes con acabados fotorealistas de objetos

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Reactivos
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Reactivos
-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.

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

-Renderizar imágenes con acabados fotorealistas de objetos

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

ba. Comunicarse técnicamente

-Elaborar Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos

-Evaluación escrita
-Proyectos
-Reactivos
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Promedio de Deberes	Elaboración de Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujo de planos,	APORTE 1	5	Semana: 5 (09/04/18 al 14/04/18)
Proyectos	Proyecto	Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos., Elaboración de Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional:	APORTE 2	10	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		Dibujo de planos,			
Trabajos prácticos - productos	Proyectos	Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos., Elaboración de Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujo de planos., Modulo Sheet Metal, Modulo Soldadura	APORTE 3	15	Semana: 15 (18/06/18 al 23/06/18)
Evaluación escrita	Examen	Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos., Elaboración de Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujo de planos., Modulo Sheet Metal, Modulo Soldadura	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (15-07-2018 al 21-07-2018)
Evaluación escrita	Trabajo	Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos., Elaboración de Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujo de planos., Modulo Sheet Metal, Modulo Soldadura	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (15-07-2018 al 21-07-2018)
Proyectos	Proyecto	Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos., Elaboración de Documentación e Información Técnica a nivel tridimensional: Dibujo de planos., Modulo Sheet Metal, Modulo Soldadura	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (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 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 del programas y entornos, la correcta utilización de las bibliotecas y normalizaciones.

6. 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

Autor	Título	Url
Carolina Senabre Blanes, ,	Diseño mecánico con: Autodesk Inventor paso a paso	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uasuaysp/detail.action?docID=3193505&query=Autodesk+Inventor
Mathilde Berchon , and	La impresión 3D: guía definitiva para makers, diseñadores, estudiantes, profesionales, artistas y manitas en genera	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uasuaysp/reader.action?docID=4536132&query=impresion+3d

Software

Autor	Título	Url	Versión
Autodesk	Inventor		2018

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **05/03/2018**

Estado: **Aprobado**