



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

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 4

Código: EPR0009

Paralelo:

Periodo : Marzo-2022 a Agosto-2022

Profesor: FAJARDO SEMINARIO JOSÉ LUIS

Correo electrónico jfajardo@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
64	0		96	160

Prerrequisitos:

Código: EPR0002 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3

2. Descripción y objetivos de la materia

la asignatura se articula con todas las asignaturas, en especial con los talleres de creación y proyectos, puesto que la representación gráfica se constituye como un lenguaje de comunicación en el diseñador

Esta asignatura de carácter teórico - práctico pretende introducir al estudiante en el área de la representación gráfica haciendo énfasis en el modelado tridimensional basado en CAD.

Esta asignatura contribuye a la formación del diseñador de productos, proveyendo al estudiante de las herramientas y conocimientos necesarios en el manejo del CAD con el fin de que este pueda presentar sus propuestas y diseños a nivel de maqueta virtual, asimismo se provee el conocimiento básico para el posible uso de herramientas CAM para la producción de sus diseños

3. Contenidos

1	Interfaz y herramientas de dibujo bidimensional
1.0	Introducción a la interfaz (1 horas)
1.1	generación de sketches (1 horas)
1.2	herramientas de dibujo bidimensional (2 horas)
1.3	modificadores de dibujo bidimensional (4 horas)
1.4	Uso y aplicación de restricciones (4 horas)
2	Modelado tridimensional
2.1	uso y aplicación de herramientas extrude, press/ pull (4 horas)
2.2	herramientas de modelado básico (8 horas)
2.3	herramientas de modelado complejo (12 horas)
2.4	modificadores de volúmenes (8 horas)
2.5	operaciones booleanas (6 horas)
2.6	uso de librerías de materiales (4 horas)
3	Generación de planos y renderizado
3.1	interfaz y herramientas para la construcción de documentación técnica (3 horas)
3.2	impresión y exportación de archivos (1 horas)
3.3	interfaz y herramientas para la generación de renders (4 horas)
3.4	utilización y aplicación de fondos (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.	
-Asocia competencias creativas en la consolidación de propuestas de modelación 3D.	-Trabajos prácticos - productos
-Identifica, define y asocia los parámetros básicos introductorios al modelado 3D.	-Evaluación escrita
da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.	
-Analiza problemas de diseño mediante el desarrollo de procesos sistemáticos.	-Trabajos prácticos - productos
-Selecciona y aplica diferentes métodos, herramientas y técnicas considerando criterios de eficiencia y eficacia.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Promedio de Deberes		APORTE	5	Semana: 4 (12/04/22 al 14/04/22)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 1		APORTE	5	Semana: 9 (16/05/22 al 21/05/22)
Evaluación escrita	Evaluación		APORTE	5	Semana: 9 (16/05/22 al 21/05/22)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 3		APORTE	8	Semana: 15 (27/06/22 al 02/07/22)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto 2		APORTE	7	Semana: 15 (27/06/22 al 02/07/22)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto final		EXAMEN	20	Semana: 19-20 (24-07-2022 al 30-07-2022)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto final		SUPLETORIO	20	Semana: 19 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Malik, Samar	Independently published	Autodesk Fusion 360 - The Master Guide	2019	
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	

Web

Autor	Título	URL
Alberto Vázquez	Behind the sceens: ideation and design	https://www.behance.net/gallery/2279906/Sketches-and-

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **17/03/2022**

Estado: **Aprobado**