



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 2 OBJETOS

**Código:** FDI0013

**Paralelo:**

**Periodo :** Marzo-2017 a Julio-2017

**Profesor:** GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY

**Correo electrónico** mguzman@uazuay.edu.ec

#### Prerrequisitos:

Código: FDI0009 Materia: COMPUTACIÓN 1 OBJETOS

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

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

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.

Esta asignatura enseña el manejo de herramientas y procesos para el correcto uso de la tableta digital en un software de bocetación digital

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

#### 3. Contenidos

|            |                                                                                                   |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>01.</b> | <b>Uso de Herramientas básicas y fundamentales.</b>                                               |
| 01.01.     | Interface del programa. 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)                                                       |

#### 4. Sistema de Evaluación

| Resultado de aprendizaje de la materia                                                                                                                    | Evidencias                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <b>ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño</b>              |                                               |
| -Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.                                                                                                        | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| -Manipular y simular acabados para la representación de materiales.                                                                                       | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| -Reproducir objetos simples.                                                                                                                              | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| <b>aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño</b>                                  |                                               |
| -Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.                                                                                                        | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| -Manipular y simular acabados para la representación de materiales.                                                                                       | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| -Reproducir objetos simples.                                                                                                                              | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| <b>ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades</b> |                                               |
| -Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.                                                                                                        | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| -Manipular y simular acabados para la representación de materiales.                                                                                       | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |
| -Reproducir objetos simples.                                                                                                                              | -Reactivos<br>-Trabajos prácticos - productos |

#### Desglose de evaluación

| Evidencia                      | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar                  | Aporte     | Calificación | Semana                                   |
|--------------------------------|-------------|----------------------------------------------|------------|--------------|------------------------------------------|
| Trabajos prácticos - productos | 5           | Uso de Herramientas básicas y fundamentales. | APORTE 1   | 5            | Semana: 1 (20/03/17 al 25/03/17)         |
| Trabajos prácticos - productos | 10          | Matrices Geométricas.                        | APORTE 2   | 10           | Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)         |
| Trabajos prácticos - productos | 15          | Color, Materiales, Luz, Sombras Texturas.    | APORTE 3   | 15           | Semana: 12 (05/06/17 al 10/06/17)        |
| Trabajos prácticos - productos | 20          | Color, Materiales, Luz, Sombras Texturas.    | EXAMEN     | 20           | Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017) |
| Reactivos                      | 20          | Bocetación a partir de matrices geométricas  | SUPLETORIO | 20           | Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017) |

#### 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. 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.

## 5. 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

| Autor                              | Editorial | Título                               | Año  | ISBN              |
|------------------------------------|-----------|--------------------------------------|------|-------------------|
| Fernando Julián / Jesús Albarracín | Parramón  | Dibujo para diseñadores industriales | 2010 | 978-84-342-2798-9 |

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**