UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 5 OBJETOS

Código: FDI0025

Paralelo:

Periodo : Septiembre-2019 a Febrero-2020

Profesor: FAJARDO SEMINARIO JOSÉ LUIS

Correo electrónico jfajardo@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Código: FDI0021 Materia: COMPUTACIÓN 4 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

Se vincula con las cátedras de Diseño, Representación y Expresión Gráfica.

En este nivel la asignatura abarca la representación, simulación y prueba de los elementos constructivos/tecnológico/productivos de los proyectos de diseño.

La asignatura proporciona al estudiante herramientas para resolver desde la computación lineamientos tecnológico/productivos de los objetos diseñados.

3. Contenidos

1	**Introducción**
1.1	Fundamentos de Inventor (1 horas)
1.2	Interface gráfica (1 horas)
1.3	Manipulación de modelos (1 horas)
2	**Creación de operaciones base**
2.1	Crear una pieza nueva (3 horas)
2.2	Operaciones basadas en bocetos (3 horas)
3	**Creación de bocetos**
3.1	Creación de geometría de bocetos (2 horas)
3.2	Restricciones (2 horas)
3.3	Dimensionado (2 horas)
3.4	Herramientas de edición avanzadas (2 horas)
3.5	Arreglos rectangulares y circulares (2 horas)
3.6	Ecuaciones y parámetros (2 horas)
4	**Operaciones basadas en bocetos y Localizada**
4.1	Usando geometría existente (3 horas)
4.2	Extrusión y revolución (3 horas)
4.3	Editar operaciones basadas en bocetos (3 horas)
4.4	Agujeros y roscas (1 horas)
4.5	Chaflanes y filetes (1 horas)
5	**Operaciones basadas en bocetos y Localizada**
5.1	Usando geometría existente (6 horas)
5.2	Extrusión y revolución (3 horas)

6	Entorno de Planos
6.1	Crear vistas principales y proyectadas (4 horas)
6.2	Vistas de secciones, detalle y corte (3 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ac. Seleccionar recursos apropiados para la expresión y representación del proyecto de diseño	
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles	-Evaluación escrita -Proyectos
ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades	
-1. Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles, 2. Elaborar maquetas virutales Autodesk Inventor (NIVEL DE ARTICULACIÓN) CORTE CERTO (NIVEL DE MANIPULACIÓN)	-Proyectos
al. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan/faciliten el desarrollo del proceso productivo del proyecto planteado.	
-1. Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos, 2. Perfilar costos de producción utilizando herramientas de optimización de corte.	-Trabajos prácticos - productos
ax. Trabajar eficientemente en grupos interdisciplinarios	
-Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos.	-Trabajos prácticos - productos
ba. Comunicarse técnicamente	
-1. Elaborar Documentación e Información Técnica de proyectos de diseño de objetos: Dibujo de planos, Despieces de Objetos y Representación técnica de detalles constructivos, 2. Perfilar costos de producción utilizando herramientas de optimización de corte, 3. Elaborar maquetas virutales Autodesk Inventor (NIVEL DE ARTICULACIÓN) CORTE CERTO (NIVEL DE MANIPULACIÓN)	-Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Promedio de Deberes		APORTE	5	Semana: 5 (07/10/19 al 10/10/19)
Proyectos	Promedio de Deberes		APORTE	5	Semana: 10 (11/11/19 al 13/11/19)
Proyectos	Evalaución		APORTE	5	Semana: 10 (11/11/19 al 13/11/19)
Evaluación escrita	Evalaución		APORTE	7	Semana: 13 (02/12/19 al 07/12/19)
Proyectos	Proyecto		APORTE	8	Semana: 13 (02/12/19 al 07/12/19)
Proyectos	Examen		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Evaluación escrita	Examen		EXAMEN	10	Semana: 19 (13/01/20 al 18/01/20)
Trabajos prácticos - productos	Examen		SUPLETORIO	20	Semana: 21 (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 motivara al estudiante mediante la generación de expectativas en función al objetivo del aprendizaje. Se presentar 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 realizara a partir de trabajos fuera de clase, en clase. La resolución de proyectos tendrá el siguiente criterio de evaluación. Se evaluara 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 de los programas y entornos, la correcta utilización de las bibliotecas y normalizaciones.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
LIDWEL WILLIAM	Blume	"PRINCIPIOS UNIVERSALES DEL DISEÑO"	2010	1IUQ ASDUFQ
PORTER, TOM; GOODMAN, SUE.	Gustavo Gili	DISEÑO: TÉCNICAS GRÁFICAS PARA ARQUITECTOS, DISEÑADORES Y ARTISTAS	1992	84-252-1592-7
ROMERO MONJE, FABIO	Editorial Escuela Colombiana de Ingeniería	DIBUJO DE INGENIERÍA	2006	958-8060-59-1

Web

Autor	Título	URL
3dpoder	Foro3d	http://www.foro3d.com/f112/manual-animacion-personaje-
González, Karinaview.	Proquest.	http://search.proquest.
Sulaiman, Hazimin.	Proquest.	www.proquest.com

Software

Autor	Título	URL	Versión
Autodesk	Inventor 3d Cad Software	UDA	2013
Dimension Software	Corte Certo	UDA	2013

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/09/2019**

Estado: **Aprobado**