UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 6
Código: EPR0018
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2024 a Junio-2024
Profesor: FAJARDO SEMINARIO JOSÉ LUIS
Correo electrónico: jfajardo@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 72		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	0	16	56	120

Prerrequisitos:

Código: EPR0015 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 5

2. Descripción y objetivos de la materia

Pretende cubrir el modelamiento tridimencional y motores de renderizados mediante la utilización de softwares especializados para el diseño de productos.

Esta asignatura se articula de manera horizontal y vertical con los talleres de diseño y creación de proyectos permitiendo el estudiante expresar y representar sus ideas a nivel profesional.

Es importante ya que el uso de herramientas computacionales permiten expresar y representar ideas, manejar un lenguaje comun en los ambitos laborales, optimizar tiempos y recursos. Adiciionalmente permite poder simular entornos donde el flujo y dinamica de los proyectos son muy similares a los presentados en la vida profesional.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1	Herramientas
1.1	Introducción a la Interfaz
1.2	Operaciones sólidas básicas y operaciones localizadas
1.3	Creación de bocetos paramétricos
1.4	Superficies, forma libre y chapa metálica
2	Ensamblajes y simulación
2.1	Herramientas de ensamble
2.2	Uso de librerías

2.3	Simulación dinámica
2.4	Soldadura
3	Presentación y Render
3.1	Generación de planos
3.2	Introducción a motor de Renderizado
3.3	Importación de Archivos para renderizado
3.4	Flujo de trabajo renderizado

5. 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.	
-Analiza, Resuelve y Evalúa problemas de diseño mediante el desarrollo de procesos sistemáticos.	-Proyectos
ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.	
-Analiza y comprende problemas y sus soluciones donde las implicaciones corresponde a distintas dimensiones.	-Proyectos
da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y compresión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.	
-Comunica efectivamente ideas, opiniones, información y resultados de sus trabajos.	-Proyectos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Proyectos	Proyecto 1	Herramientas	APORTE	10	Semana: 4 (18-MAR-24 al 23-MAR-24)
Proyectos	Proyecto 2	Ensamblajes y simulación , Herramientas , Presentación y Render	APORTE	10	Semana: 8 (15-ABR-24 al 20-ABR-24)
Proyectos	Proyecto 3	Ensamblajes y simulación , Herramientas , Presentación y Render	APORTE	10	Semana: 12 (13-MAY-24 al 18-MAY-24)
Proyectos	Proyecto final	Ensamblajes y simulación , Herramientas , Presentación y Render	EXAMEN	20	Semana: 16 (10-JUN-24 al 11-JUN-24)
Proyectos	Proyecto final	Ensamblajes y simulación , Herramientas , Presentación y Render	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Prácticas individuales: Los estudiantes realizarán trabajos prácticos fuera del aula para poner en práctica los conceptos teóricos y técnicos aprendidos en clase. El profesor brindará asesoramiento y supervisión individualizada a cada estudiante	Autónomo
Clases magistrales: Durante las clases, el profesor presentará los conceptos teóricos y técnicos necesarios para desarrollar habilidades en representación gráfica, utilizando recursos audiovisuales para hacerlo más atractivo e interactivo. Prácticas en el aula: Los estudiantes realizarán ejercicios asistidos por el profesor, quien le proporcionará retroalimentación sobre su trabajo y sugerencias para mejorar. Evaluación continua: La evaluación se realizará de manera continua a través de la revisión del trabajo práctico de los estudiantes, su participación en el aula y su rendimiento en exámenes y trabajos finales.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
El sistema de evaluación del curso constará de dos componentes principales: la evaluación continua y la evaluación final. La evaluación continua se basa en la revisión constante del trabajo práctico de los estudiantes, su participación en el aula y su rendimiento en exámenes y tareas. Se llevará a cabo durante todo el curso para monitorear el progreso del estudiante y ayudar a identificar las áreas que necesitan más atención. La evaluación final consistirá en un trabajo final, el cual deberá ser presentado por cada estudiante al final del curso. Este trabajo se centrará en la aplicación de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso, en una tarea más compleja y en un tema específico.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
CEVALLOS GONZALO	Artes gráficas Silva.	MANUAL DE DIBUJO TECNICO.	1996	9978 -82-54-X
Giesecke	Pearson	Dibujo técnico con gráficas de Ingeniería	2013	9786073213530
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Autor	Título	Url
Carolina Senabre Blanes, , Sergio Valero Verdú, , and Emilio Velasco	Diseño mecánico con: Autodesk Inventor paso a paso	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uasuaysp/detail.action?docID=3193505&query=Autodesk+Inventor

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 19/02/2024

Estado: Aprobado