



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: REPRESENTACIÓN GRÁFICA 4
Código: DDP502
Paralelo: A
Periodo : Agosto-2024 a Diciembre-2024
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico: rflandivar@uazuay.edu.ec

Nivel: 5

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:128		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
64	0	16	112	192

Prerrequisitos:

Código: DDP402 Materia: REPRESENTACIÓN GRÁFICA 3

2. Descripción y objetivos de la materia

La materia tiene como objetivo enseñar a los estudiantes a modelar utilizando un software de modelado orgánico, ya que su versatilidad y funciones multidisciplinarias son importantes para el desarrollo profesional de los estudiantes. Se busca que con la utilización del programa el estudiante pueda seleccionar y aplicar diferentes métodos, herramientas y técnicas con criterios de eficiencia y eficacia, así como el análisis y resolución de problemas de diseño mediante el desarrollo de procesos sistemáticos.

Esta materia se articula e integra de manera estratégica con el resto del currículum ya que complementa los conocimientos de modelado 3D y aprovecha los conocimientos previos en modeladores 3D de diseño mecánico, ofreciendo una progresión natural hacia técnicas más avanzadas y especializadas en el manejo de superficies NURBS.

Esta materia es importante para la formación de los futuros Diseñadores de Productos porque les permite adquirir un dominio de técnicas avanzadas de Modelado, además de la capacidad de manejar un software multifuncional en diversas industrias y adaptarse a distintos campos de aplicación, desde el diseño industrial hasta la animación y efectos visuales.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1.	Software de Modelado orgánico
1.1	Manejo de interfáz
1.2	Comandos básicos
1.3	Modelado 2d
1.4	Construcción de formas bidimensionales geométricas y orgánicas
2.	Modelado 3D
2.1	Interfáz 3D

2.2	Construcción de formas tridimensionales geométricas y orgánicas
2.3	Modelado orgánico en base a referencias
2.4	Construcción de elementos tridimensionales
3.	Introducción renderizado
3.1	Materiales y texturas
3.2	Luz y cámaras
3.3	Parámetros de 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.	-Proyectos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
. eh Articula metodologías y protocolos para mantenerse en procesos de aprendizaje permanente.	-Proyectos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Proyectos	Proyecto 2D	Software de Modelado orgánico	APORTE	10	Semana: 3 (09/09/2024 al 14/09/2024)
Proyectos	Proyecto geometrías 3d	Modelado 3D	APORTE	10	Semana: 8 (14/10/2024 al 19/10/2024)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto final	Introducción renderizado, Modelado 3D, Software de Modelado orgánico	APORTE	10	Semana: 13 (18/11/2024 al 23/11/2024)
Resolución de ejercicios, casos y otros	La calificación del examen final	Introducción renderizado, Modelado 3D, Software de Modelado orgánico	EXAMEN	10	Semana: 15 (02/12/2024 al 03/12/2024)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto final 3d	Introducción renderizado, Modelado 3D, Software de Modelado orgánico	EXAMEN	10	Semana: 15 (02/12/2024 al 03/12/2024)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Resolución de caso	Introducción renderizado, Modelado 3D, Software de Modelado orgánico	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)
Trabajos prácticos - productos	Será la misma calificación del examen final.	Introducción renderizado, Modelado 3D, Software de Modelado orgánico	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Además, se pueden asignar proyectos abiertos que permitan a los estudiantes elegir sus propios temas y enfoques, promoviendo la iniciativa y la responsabilidad individual. La retroalimentación regular y el apoyo del docente siguen siendo esenciales para guiar el aprendizaje y asegurar que los estudiantes alcancen los objetivos de la asignatura	Autónomo
Combinar teoría y práctica de forma iterativa. Se introducen conceptos fundamentales como modelado, texturizado y renderizado, acompañados de demostraciones y ejercicios prácticos con software especializado. Los estudiantes progresan desde modelos básicos hasta proyectos más complejos, fomentando la creatividad y la resolución de problemas.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Se valorará la capacidad del estudiante para planificar, investigar, resolver problemas y autoevaluarse de forma independiente durante el desarrollo de proyectos. Se espera que demuestren iniciativa, creatividad y responsabilidad al buscar soluciones.	Autónomo
Se centran en la habilidad del estudiante para aplicar conocimientos teóricos en proyectos prácticos, demostrando dominio de software, técnicas de modelado, texturizado y renderizado. Se valora la precisión, creatividad, funcionalidad y estética de los diseños, así como la capacidad de resolver problemas técnicos, recibir retroalimentación y mejorar iterativamente. La presentación clara y efectiva de los proyectos	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
David Bachman	Industrial Press, Inc.	Grasshopper: Visual Scripting for Rhinoceros 3D	2017	9780831136116
VARIOS	Ediciones Nauta	NUEVOS HORIZONTES. LA PINTURA Y LA ESCULTURA CONTEMPORÁNEAS	0	84-278-0985-9

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 18/08/2024

Estado: Aprobado