



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TÉCNICAS DE MODELADO GRÁFICO
Código: FDI0202
Paralelo: A, B
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: SANMARTIN TAMAYO JOSÉ SALVADOR
Correo electrónico: pepesan@uazuay.edu.ec

Nivel: 2

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

En esta asignatura práctica de técnicas de modelado, el estudiante conocerá y manejará diferentes materiales, herramientas y técnicas para apoyar la expresión y concreción de los proyectos del Diseño Gráfico.

El manejo de estándares y parámetros en la presentación de proyectos tanto en sistemas reales como simulados, ayudan a cultivar la disciplina del profesional y la calidad de las presentaciones de las propuestas.

Lo aprendido en esta asignatura se aplicará en la presentación de propuestas a lo largo de toda la carrera en los proyectos de Diseño.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.01.	Introducción, Modelado y Maquetería en el Diseño Gráfico
01.02.	Función de herramientas y equipos de taller
01.03.	Práctica de usos de herramientas y equipos
02.01.	Materiales básicos para el modelado
02.02.	Materiales para la construcción de maquetas.
03.01.	Usos de la escala
03.02.	Reducción y ampliación de volúmenes mixtos.
03.03.	Construcción de volúmenes compuestos con materiales mixtos. Promero Ejercicios
04.01.	Selección de motivos para la construcción a escala de objetos gráficos.
04.02.	Construcción a escala de objetos de uso con aplicaciones gráficas
05.01.	Acabados y efectos especiales para la simulación de motivos
05.02.	Trabajo final maqueta a escala de un objeto gráfico

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

as. Construir las ideas en fases más avanzadas del proceso de diseño, utilizando la representación como herramienta comunicacional.

-1. Reconocer, identificar y seleccionar instrumentos, materiales, técnicas y procesos constructivos para construir prototipos o maquetas de proyectos de Diseño Gráfico.	-Investigaciones -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-2. Explicar los procesos de modelado, simulación y transformación de materiales para la simulación de proyectos.	-Investigaciones -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
-3. Solucionar y producir maquetas o prototipos dentro de los estándares y parámetros de calidad en función de las variables que influyen en los procesos constructivos.	-Investigaciones -Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Práctica, uso adecuado de herramientas y equipos	Introducción Técnicas de Modelado	APORTE 1	5	Semana: 6 (24-ABR-17 al 29-ABR-17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Construcción de prototipos compuestos con materiales mixtos	Materiales para el modelado y construcción de maquetas.	APORTE 2	10	Semana: 11 (29-MAY-17 al 03-JUN-17)
Investigaciones	La ampliación y reducción en volúmenes compuestos	La escala: ampliación y reducción.	APORTE 3	15	Semana: 16 (03-JUL-17 al 08-JUL-17)
Trabajos prácticos - productos	Construcción a escala de objetos de uso con placas y líneas	Maquetas de estudio.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo Final Prototipos a escala de un objeto de uso	Maquetas de presentación	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Marks	McGraw Hill	Manual del Ingeniero Mecánico.	2008	
Krar Steve Gill Arthur	McGrawHill Alfaomega	Acabados d	2009	
Ambrose Harris	Parramon	Impresión y acabados	2007	
Krar Steve Gill Arthur Smid Peter	McGraw Hill AlfaOmega	Tecnología de las máquinas herramientas	2009	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
JACKSON, PAUL	PROMOPRESS	TECNICAS DE CORTE Y PLEGADO PARA DISEÑADORES-DISEÑO DE MATERIAL PROMOCIONAL	2013	
TREBBI, JEAN-CHARLES	PROMOPRESS	EL ARTE DEL PLEGADO: FORMAS CRATIVAS EN DISEÑO Y ARQUITECTURA	2012	
ANTONIO AZNAR MINGUEZ	Facultad de Bellas Artes, Universidad de Murcia. España Revista Iberoamericana de Educación	El plegado en papel como herramienta de apoyo en la enseñanza artística		(ISSN: 1681-5653)
MINGUET, JOSEP MARIA	MONSA	ECOLOGICAL SELECTION PACKAGING	2014	

Web

Autor	Título	Url
Leonel Araya Portuguez	"Diseño tridimensional a través del plegado de papel"	https://prezi.com/uriek6-7vx2/disenio-tridimensional-a-traves-del-plegado-de-papel/

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**