



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE OBJETOS

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 2 OBJETOS
Código: FDI0013
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico: mguzman@uazuay.edu.ec

Nivel: 2

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: FDI0009 Materia: COMPUTACIÓN 1 OBJETOS

2. Descripción y objetivos de la materia

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 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.

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

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.01.	Interface del programa. Utilización del Lagoon
01.02.	Herramientas de líneas y formas, Tipos de pincel Cómo cambiar el tamaño de un pincel
01.03.	Cambio de vista, Cómo mover, girar o aplicar escala a un área seleccionada, uso de capa
01.04.	Selección de herramientas, Resumen de herramientas, Métodos abreviados de teclado
01.05.	Utilización y configuración de la tableta.
02.01.	Dibujo con guías
02.02.	Utiliza elipses y rectas para trazar el contorno final de un dibujo
02.03.	Usa simetría para dibujar
02.04.	Dibuja un objeto usando elipses
03.01.	Mezcla y almacenamiento de colores
03.02.	Creación de pinceles personalizados
03.03.	Agrega color a un dibujo usando máscaras
03.04.	Agrega color a tus dibujos usando la cubeta

03.05.	Utilizar pinceles personalizados para trabajar materiales, sombras y texturas
04.01.	Dibujar y reinterpretar un objeto en diferentes perspectiva usando referencias
05.01.	Bocetación digital en perspectiva

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ai. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo las ideas iniciales del proyecto de Diseño

-Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reproducir objetos simples.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

aj. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo de conceptos de Diseño

-Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reproducir objetos simples.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

ak. Seleccionar recursos de representación bi y tri dimensional que permitan el desarrollo del producto en sí y la valoración sus particularidades

-Bocetar a partir de matrices geométricas básicas.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Manipular y simular acabados para la representación de materiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reproducir objetos simples.	-Reactivos -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-MAR-17 al 25-MAR-17)
Trabajos prácticos - productos	10	Matrices Geométricas.	APORTE 2	10	Semana: 6 (24-ABR-17 al 29-ABR-17)
Trabajos prácticos - productos	15	Color, Materiales, Luz, Sombras Texturas.	APORTE 3	15	Semana: 12 (05-JUN-17 al 10-JUN-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

Criterios de evaluación

6. 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

Revista

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

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**