



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE PRODUCTOS

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 5
Código: EPR0015
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2023 a Febrero-2024
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico: rflandivar@uazuay.edu.ec

Nivel: 5

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
64	0	0	96	160

Prerrequisitos:

Código: EPR0009 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 4
 Código: UID0400 Materia: INTERMEDIATE 2

2. Descripción y objetivos de la materia

Pretende cubrir el aprendizaje de modelar en dos y tres dimensiones utilizando la geometría NURBS con el manejo del software indicado

Esta asignatura se articula con el taller de diseño y el resto de asignaturas de este mismo nivel permitiendo al alumno expresar y representar sus ideas a nivel profesional.

En cuanto al uso de herramientas computacionales que permiten expresar y representar ideas es sumamente importante debido a la gran demanda que existe en el mercado actual dentro del diseño de productos. El aprender a modelar en un software de diseño de productos que permita el manejo de superficies nurbs se ha popularizando en las diferentes industrias, por su diversidad, funciones multidisciplinarias.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1.1	Manejo de interfaz
1.2	Comandos básicos
2.1	Modelado 2d
2.2	Modelado orgánico en base a referencias
3.1	Manejo de interfaz de Rhinoceros 3d
3.2	Topología NURBS
4.1	Edición de geometría
4.2	Construcción de formas bidimensionales geométricas y orgánicas
4.3	Introducción a modelado 3d

4.4	Construcción de formas tridimensionales geométricas y orgánicas
5.1	Introducción animación básica
5.2	Introducción renderizado
5.3	Introducción básica a modelado paramétrico

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 y resuelve problemas de diseño mediante el desarrollo de procesos sistemáticos.

-Informes
-Proyectos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Aplica los conocimientos básicos composición, proporción, escala, armonía, ritmo, la luz, la sombra y el color- para determinar las características formales de los productos.

-Informes
-Proyectos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

-Selecciona y aplica diferentes métodos, herramientas y técnicas considerando criterios de eficiencia y eficacia.

-Informes
-Proyectos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Introducción y manejo de interfaz (software modelado orgánico)	Introducción y manejo de interfaz (software modelado orgánico)	APORTE	5	Semana: 4 (10-OCT-23 al 14-OCT-23)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio de modelado	Principios de modelado	APORTE	10	Semana: 9 (13-NOV-23 al 15-NOV-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico	Introducción y manejo de interfaz (software de modelado CAD)	APORTE	15	Semana: 15 (al)
Proyectos	Proyecto final	Modelado 2d y 3d, Renderizado y animación	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (21-01-2024 al 27-01-2024)
Informes	Informe del proyecto	Modelado 2d y 3d, Renderizado y animación	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Informes	Repite la calificación del Informe	Modelado 2d y 3d, Renderizado y animación	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Proyectos	Proyecto final	Modelado 2d y 3d, Renderizado y animación	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
El estudiante que resolver diferentes ejercicios de aplicación que le permitirán poner a prueba los conocimientos adquiridos.	Autónomo
Evaluar las diferentes destrezas adquiridas en cuanto al manejo del software y el entendimiento espacial tridimensional. mediante los diferentes ejercicios planteados a lo largo del curso, las diferentes dinámicas propuestas en clase así como los ejercicios de resolución grupales.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
El trabajo autónomo el estudiante podrá reforzar los conocimientos gracias a la los videos grabados de autoría propia del docente	Autónomo
Conjunto de actividades planificadas por el docente, como ejercicios de aplicación dinámicas de grupo, trabajos de análisis y aplicación de aprendizajes, a ser realizadas por el estudiante de manera simultánea con los contenidos expresados en clase todos estos criterios serán utilizados con la finalidad de lograr mejores aprendizajes.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Robert McNeel & Associates		Manual de Introducción Rhinoceros® Modelador NURBS para Windows	2001	
Gómez González Sergio	Marcombo Barcelona	Impresión 3D	2016	
Hallgrímsson Bjarki	Promopress Barcelona	Diseño de producto: maquetas y prototipos	2013	
Alegre Irene	Lexus Editores Lima	La biblia del diseño de producto	2014	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2023**

Estado: **Aprobado**