

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño Industrial			Nombre de la unidad de aprendizaje: Dibujo digital II				
Programa elaborado por Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila			Fecha de elaboración: 19/02/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 4º	
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Cultura general del nivel medio superior			UA antecedente recomendada: Dibujo Técnico I.			UA consecuente recomendada: Modelado 3D	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y elementos para el ejercicio del diseño y del modelado de sólidos.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno será capaz de trabajar el área del dibujo, los diferentes sistemas de unidades y coordenadas.							
Competencias profesionales Apropiación de conceptos para desarrollar habilidades para dibujar y editar objetos y acotaciones.			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes al adquirir conocimiento teórico y práctico preciso gestionarán las técnicas de dibujo, planos técnicos y aspectos 2D y objetos 3D.				
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE							

Contenidos		Secuencia temática	
1. Diseño de modelos y presentaciones	1.1 Modelos básicos 1.2 Isometrías 1.3 Herramientas de sólidos 3D 1.4 Edición de sólidos 1.5 Superficies 1.6 Herramientas de representación 1.7 Generación de Mallas 1.8 Generación de Rampas 1.9 Presentaciones		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1. Diseño de modelos y presentaciones		Capacitar al alumno en el conocimiento del dibujo digital para plasmar proyectos en planos digitales en dos y tres dimensiones y resolver la representación por computadora del modelado en tercera dimensión, edición de objetos creados, sólidos y mallas.	
Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades que le permitan al estudiante configurar el área de dibujo dependiendo de las necesidades que tenga cada proyecto y genere planos 2D y objetos básicos 3D.		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas para construcción de la forma. Proyección bi y tridimensional. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad para planear a través de una metodología Gestionar bases de datos de entidades geométricas (puntos, líneas, arcos, etc). 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad Organización
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Método de proyectos	(X)
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida		Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		(X)	

Debate o Panel	()
Lectura comentada	(X)
Seminario de investigación	()
Estudio de Casos	(X)
Foro	()
Demostraciones	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)
Experimentación (prácticas)	(X)
Trabajos de investigación documental	()
Anteproyectos de investigación	()
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)	()
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:	Discusión dirigida, diario reflexivo
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
A criterio de profesor	
PERFIL DEL DOCENTE	
Formación en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación visual.	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
BÁSICAS	COMPLEMENTARIAS
Reyes Rodriguez, Antonio. <i>Autocar 2016</i> . México: Anaya Multimedia, 2015.	García Gonzalez, Ernesto. <i>Autocad 3D</i> . México: Trillas, 2011.