



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Dibujo técnico				Ciclo de formación: Básico			
Eje general de formación: Teórico-técnico							
Área de conocimiento: Producción creativa							
Semestre: 2							
Elaborada por: Comisión curricular				Fecha de elaboración: Septiembre, 2016			
Actualizada por: Lic. Abril Trinidad Bustamante Peralta				Fecha de revisión y actualización: Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas :	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT14-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan(es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a la práctica del dibujo proyectivo de precisión, mediante el uso de la síntesis de la figura para el desarrollo de visualizaciones, presentación y solución de proyectos en 2 dimensiones y 3 dimensiones (2D y 3D).
Propósito: El alumno será capaz de hacer uso del dibujo técnico para realizar representaciones abstractas con apoyo de instrumentos de precisión en el diseño, asimismo, conocerá las diferentes convenciones aplicadas para las interpretaciones en los diferentes proyectos, dando soluciones creativas de diseño que se les planteen.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.

CG3. Creatividad.

CG9. Relación con otros/as.

CG14. Resolución de problemas técnicos.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2. Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CONTENIDOS



Bloques:	Temas:
<ul style="list-style-type: none">● 1- INTRODUCCIÓN.● 2- NORMALIZACIÓN.● 3- PROYECCIÓN ORTOGONAL DE VISTAS AMERICANA Y EUROPEA.● 4- ESCALAS.● 5- FORMAS GEOMÉTRICAS Y ENCAJADOS● 6- PROYECCIÓN CABALLERA, MILITAR E ISOMÉTRICA.● 7- PERSPECTIVA DE PUNTOS DE FUGA.● 8- PLANOS Y CROQUIS.	<ol style="list-style-type: none">1. INTRODUCCIÓN.<ol style="list-style-type: none">1.1- Principales hitos del dibujo técnico.1.2- La estética del dibujo técnico.1.3- Instrumentos del dibujo técnico.1.4- Ángulos.1.5- Rectas perpendiculares.1.6- Trazos de círculos en diferentes proyecciones, óvalos y ovoides.1.7- Espirales.2. NORMALIZACIÓN.<ol style="list-style-type: none">2.1- Tipos de líneas.2.2- Cotas.2.3- Simbología y abreviaturas.2.4- Soportes.3. PROYECCIÓN ORTOGONAL DE VISTAS AMERICANA Y EUROPEA.<ol style="list-style-type: none">3.1- Proyección americana.3.2- Proyección europea.4. ESCALAS.<ol style="list-style-type: none">4.1- Escala natural.4.2- Escala de ampliación.4.3- Escala de reducción.4.4- Escalímetro.5. FORMAS GEOMÉTRICAS Y ENCAJADO.<ol style="list-style-type: none">5.1- Configuraciones básicas de figuras geométricas y uniones entre cuerpos.5.2- Encajado y redondeado.6. PROYECCIONES CABALLERA, MILITAR E ISOMÉTRICA.<ol style="list-style-type: none">6.1- Proyecciones caballera, militar e isométrica a partir de las vistas principales.6.2- Desgloses de objetos.6.3- Sketch con técnicas de representación y soportes de dibujo técnico.7. PERSPECTIVA DE PUNTOS DE FUGA.<ol style="list-style-type: none">7.1- Perspectiva cónica7.2- Perspectiva oblicua.7.3- Perspectiva aérea.8. PLANOS Y CROQUIS.<ol style="list-style-type: none">8.1- Croquis.8.2- Planos.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(x)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(x)	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	()	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(x)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	(x)	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	(x)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(x)	Experimentación (prácticas)	(x)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	(x)
Lectura comentada	(x)	Anteproyectos de investigación	(x)
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(x)
Estudio de Casos	(x)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(x)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(x)	Método de proyectos	(x)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos).	(x)	Actividades generadoras de información previa	(x)
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(x)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	(x)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(x)	Enunciado de objetivo o intenciones	()

Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):
-Sketch en diferentes soportes y técnicas de representación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos (detalles de rúbricas), asistencia, investigación, participación, resolución, investigación, creatividad e innovación. 	50%
<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto final (detalles de rúbricas), resolución de problemas, exposición, investigación, justificación, presentación. 	50%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

PROFESIONALES DE TODAS LAS ÁREAS DEL DISEÑO, INGENIERÍA Y ARQUITECTURA.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La geometría descriptiva aplicada al dibujo técnico arquitectónico, editorial trillas, autor Silvestre Fernández Calvo, reimpresión 2010. • Curso de diseño arquitectónico, editorial trillas, autor: M. Navale, México 1994. • Dibujo técnico 2, editorial trillas, autor: Lázaro Moisés Mercado Ramírez, México 1995. <p>Manual de dibujo arquitectónico, editorial GG., autor: Francis D.K. Ching, 3ª edición ampliada, 8ª tirada, 2012.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo para diseñadores industriales, editorial Parramón, Autor: Fernando Julián, Jesús Albarracín. 5ª edición 2015; Badalona, España. • Croquis a lápiz del paisaje rural y urbano. Autor: José Luis Marín de L´Hotellierie, editorial trillas. Reimpresión junio 2014, México. • El dibujo, la imagen como medio de comunicación. Autor: Kurt Hanks y Larry Belliston. Editorial trillas, reimpresión enero 2013.
<p>Complementarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo de ambientación para arquitectos y diseñadores, Autor: José Luis Marín de L´Hotellierie. Editorial trillas, reimpresión 2010. • Las dimensiones humanas en los espacios interiores. Autor: Julius Panero y Martin Zelnik. Editorial GG., 1ª edición, 17ª tirada, 2016.
<p>Web:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo técnico paso a paso. • PDD Profesor de dibujo, (canal de dibujo técnico).
<p>Otras:</p>

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.