

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

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

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos		Secuencia temática	
1. Diseño bidimensional y tridimensional		1.1 Interfase 1.2 Configuración del espacio de trabajo 1.3 Desplazamiento por el espacio de trabajo 1.4 Edición de líneas 1.5 Referencia a objetos	1.6 Dibujo de mobiliario 1.7 Capas 1.8 Sombreados 1.9 Creación de textos 1.10 Creación de cotas 1.11 Planos
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1. Diseño bidimensional y tridimensional		Capacitar al alumno en el conocimiento y manejo de la segunda dimensión, así como de los recursos para desarrollar proyectos dentro de los campos relacionados con la representación gráfica.	
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.	
Elementos de competencia	Conocimientos		Actitudes y valores
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas para construcción de la forma.</li> <li>Proyección bidimensional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad para planear productos de comunicación gráfica y la interrelación de las formas fundamentales del dibujo bidimensional</li> <li>Diseñar y delinear de cualquier tipo de plano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creatividad</li> <li>Organización</li> </ul>
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
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	
A criterio de profesor	
<b>PERFIL DEL DOCENTE</b>	
Formación en diseño o artes con experiencia docente y fuertes bases en comunicación visual.	
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	
<b>BÁSICAS</b>	<b>COMPLEMENTARIAS</b>
Reyes Rodriguez, Antonio. <i>Autocar 2016</i> . México: Anaya Multimedia, 2015.	García Gonzalez, Ernesto. <i>Autocad 3D</i> . México: Trillas, 2011.