



UNIDAD CUAJIMALPA		DIVISION CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO		1 / 2
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	8
450269	TALLER DE REPRESENTACION Y EXPRESION DIGITAL TRIDIMENSIONAL		TIPO	OBL.
H.TEOR. 2.0	SERIACION		TRIM.	
H.PRAC. 4.0			VI al XII	

OBJETIVO(S) :

Objetivo General.

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

Desarrollar habilidades para la aplicación de la imaginación espacial.

Objetivos Específicos.

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Conocer el modelaje en tres dimensiones con medios digitales.
2. Crear modelos tridimensionales a partir del desarrollo del trazo.
3. Resolver modelos tridimensionales a partir del estudio de superficies.
4. Crear prototipos por medio de la impresión 3D.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Desarrollar la construcción de los cuerpos geométricos a partir su trazo las diferentes vistas en moneas.
2. Desarrollar la forma y la estructura del sólido a partir del modelaje con paquetería especializada.
3. Aplicar el color y la textura modelos derivados de procesos digitales.
4. Caracterización de los sistemas de impresión en tres dimensiones.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposición teórico-práctica del profesor.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 450269

TALLER DE REPRESENTACION Y EXPRESION DIGITAL TRIDIMENSIONAL

- Presentación de muestras y apoyos audiovisuales.
- Ejercicios asesorados por el profesor.
- Elaboración de proyecto final.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global.

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Tareas individuales, que incluyen ejercicios de taller.
- Evaluaciones por sesión.
- Participación en los procesos de argumentación tanto en las sesiones teóricas como prácticas.
- Evaluación Terminal.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos de la unidad de enseñanza-aprendizaje. - No requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Cheng Ron, Inside Rhinoceros, Onword Press Thomson Learning, Canada, 2002.
2. Frederick E. Gieseck, Dibujo y comunicación gráfico, Person Educación, México D. F., 2006.
3. Gutiérrez de la Roza Olga, Ane ye for color, Harper Collins, USA, 2007.
4. Lujan Fernando, Dibujo para diseñadores industriales, Parramond Ediciones, Madrid, 2005.
5. Pipes Alan, Dibujo para diseñadores: técnicas bocetos de concepto, sistemas informáticos, ilustraciones, medios, presentaciones, diseño por ordenador, Blume, Barcelona, 2008.
6. Tornquist Jorrit, Color y luz, terapia y práctica, Gustavo Gili, Madrid, 2008.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO