UNIDAD CUAJIMALPA	DIVISION CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO		

CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	CRED. 8
450265	TALLER DE REPRESENTACION Y EXPRESION DIGITAL BIDIMENSIONAL	TIPO OBL.
H.TEOR. 2.0	SERIACION	TRIM. II al V
H.PRAC. 4.0		

OBJETIVO(S):

Objetivo General.

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

Usar y aplicar conocimientos básicos de geometría en dos dimensiones como instrumento para el análisis y creación de la forma.

Objetivos Específicos.

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Conocer y desarrollar bocetos bidimensionales con medios digitales.
2. Manipular imágenes en ambiente digital bidimensional.
3. Crear presentaciones tridimensionales en medios bidimensionales.
4. Conocer diferentes sistemas de impresión bidimensional.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Dibujo de vectores para representar imágenes a partir de puntos, líneas y curvas.
2. Desarrollo de contornos y perímetros geométricos para la comprensión de la forma tridimensional.
3. Análisis del color y texturas de las imágenes bitmap para insertarlas en un dibujo vectorial.
4. Análisis del tamaño y peso de las imágenes bitmap para insertarlas en un dibujo vectorial.
5. Realización del montaje del trazo vectorial y las imágenes bitmap para su impresión en distintos formatos.

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
Casa abierta al tiempo
ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

Exposición teórico-práctica del profesor.
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 periódicas.
- 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 objetiva que contemple todos los contenidos de la unidad de enseñanza-aprendizaje.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Bermejo Herrero, Miguel, Geometría descriptiva aplicada, Alfaomega, Mexico, D.F., 1999.

2. Bonell Costa, Carmen, La divina proporción:las formas geométricas, Alfaomega, Mexico, D.F., 2000.

3. Codina Muñoz Xavier, Geoemtría descriptiva para dibujo técnico: sistema diédrico directo, sistema axonométrica y poliedros, Editorial Media, Barcelona, 1995.

4. Gutiérrez de la Roza, Olga, Ane ye for color, Harper Collins, USA, 2007.

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 450265	TALLER DE REPRESENTACION Y EXPRESION DIGITAL BIDIMENSIONAL

5. Rey, André. Rey: test de copia y de reproducción de memoria de figuras geométricas complejas, Manual TEA, Madrid, 1999.

6. Tornquinst, Jorrit. Color y luz, teapría y práctica, Gustavo Gili, Madrid, 2008.

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

UNIDAD **CUAJIMALPA**	DIVISION **CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO**	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN **LICENCIATURA EN DISEÑO**		

CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE **TALLER DE PROCESOS Y TECNOLOGIAS PARA LA PRODUCCION DE MODELOS, PROTOTIPOS Y ORIGINALES**	CRED. **8**
450266		TIPO **OBL.**
H.TEOR. **2.0**	SERIACION	TRIM. **II al V**
H.PRAC. **4.0**		

OBJETIVO(S):

Objetivo General.

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

Identificar y comprender los antecedentes y fundamentos de los materiales, principales procesos y tecnologías para la producción de modelos, prototipos y originales.

Objetivos Específicos.

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Identificar los principales procesos y tecnologías artesanales para la producción unitaria y/o a escala.
2. Especificar materiales y técnicas para la producción, modelos, prototipos y originales a partir de los procesos y tecnologías: artesanales de control numérico y digitales.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Definición de los conceptos modelo, prototipo simuladores y original.
2. Materiales naturales y artificiales para la producción de modelos originales y prototipos de lo diseñado.
3. Técnicas artesanales para la producción de modelos originales y prototipos de lo diseñado.
4. Técnicas de control numérico para la producción de modelos, originales y prototipos de lo diseñado.
5. Técnicas digitales para la producción de modelos, originales y prototipos

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA
Casa abierta al tiempo
ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO