



UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISENO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO DE PROYECTOS SUSTENTABLES				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1400049	TALLER DE REPRESENTACION Y EXPRESION DIGITAL TRIDIMENSIONAL		TIPO	OBL.
H.TEOR.	3.0			TRIM.
H.PRAC.	0.0	SERIACION	II	
		1400045		

OBJETIVO (S) :

Objetivo General:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

Desarrollar habilidades básicas para la aplicación de la imaginación espacial.

Objetivos Parciales:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

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

CONTENIDO SINTETICO:

- I. Desarrollar la construcción de los cuerpos geométricos a partir su trazo las diferentes vistas en montees.
- II. Desarrollar la forma y la estructura del sólido a partir del modelaje con paquetería especializada.
- III. Aplicar el color y la textura modelos derivados de procesos digitales.
- IV. Caracterización básica de los sistemas de impresión en tres dimensiones.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

La UEA se desarrollará de acuerdo con las siguientes modalidades:

- Semipresencial (blended learning) usando el campus virtual de la Unidad Azcapotzalco (CAMVIA).



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 527

Norma Pineda López
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE PROYECTOS SUSTENTABLES	2 / 3
CLAVE	1400049	TALLER DE REPRESENTACION Y EXPRESION DIGITAL TRIDIMENSIONAL

- Exposición temática del profesorado motivando la reflexión y participación del alumnado a partir de estrategias de aprendizaje basadas en tecnología de la información y la comunicación.
- Trabajos de investigación que realizará el alumnado para profundizar en los temas.
- Desarrollo de ejercicios en las sesiones síncronas y asíncronas. Las actividades síncronas deben considerar, al menos, un día presencial en la Unidad.
- Para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje de las UEA, la modalidad de conducción debe instrumentar estrategias explícitas de participación de las mujeres y relaciones igualitarias entre hombres y mujeres, así como la búsqueda de elementos que ayuden a identificar sesgos androcéntricos en la disciplina de la UEA.
- Así mismo, se vea la participación de las mujeres en la generación del conocimiento específico, en la bibliografía incluida en las UEA de la Licenciatura.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

Se ponderarán actividades a criterio del profesorado, por ejemplo:

- Participación en clase.
- Ejercicios en clase.
- Exposición de tema.
- Investigación y actividades en tiempo adicional a las horas programadas de clase.
- Trabajo final.

Evaluación de Recuperación:

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

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

NECESARIA:

1. Frederick, E. G. (2006). Dibujo y comunicación gráfico. Person Educación.
2. Gómez González, Sergio. (2021). Impresión 3D. Alfa Omega.
3. Gutiérrez De La Rosa, O. (2007). An Eye For Colour. Harper Colling.
4. Hervey Jin. (2021). 3D Graphics Modelling & Rendering Simply Explained: Tips & Techniques To Help You Become An Expert: Steps To Create A 3D Model. Independently published.
5. Hrovat Reuben. (2021). Your Guide To 3D Graphics: Core Rendering Engine Techniques Used In 3D Model Design: Steps To Create A 3D Model.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 527

Norma Pineda Loís
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE PROYECTOS SUSTENTABLES	3/ 3
CLAVE	1400049	TALLER DE REPRESENTACION Y EXPRESION DIGITAL TRIDIMENSIONAL

Independently published.

6. Lujan, F. (2005). Dibujo para diseñadores industriales. Parramon Ediciones.
7. Melendez, F. (2019). Drawing from the Model: Fundamentals of Digital Drawing, 3D Modeling, and Visual Programming in Architectural Design. books.google.com
8. Pipes, A. (2008). Dibujo para diseñadores: técnicas bocetos de concepto, Sistemas informáticos, ilustraciones, medios, presentaciones, diseño por ordenador. Blume.
9. Ratner, Peter. (2004). Modelado humano 3D y animaciones. Anaya Multimedia.
10. Tornquist, J. (2008). Color y luz, terapia y práctica. Gustavo Gili.
11. Zien Dorsey. (2022). 3D Rendering: A How-To Guide On Rendering Three-Dimensional Objects. Independently published.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 527

Norma Amador López
LA SECRETARIA DEL COLEGIO