

Licenciatura: DISEÑO GRAFICO

Materia: PROYECCION DE DISEÑO DIGITAL

Clave: P-LDG501

Modalidad: Escolarizada

Cuatrimestre: 5°

Horas: 4

OBJETIVO:

Comprender el fenómeno del espacio y sus dimensiones a través de los elementos que se encuentran en él.
Imaginar y abstraer elementos en el espacio para su representación en un plano por medio de herramientas manuales o asistidas por un computador.
Conocer métodos y hacer usos con propiedad de herramientas de representación del espacio, tanto manuales como asistidos por computador.

S	CLASE I	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4
1	PRESENTACIÓN	UNIDAD I EL ESPACIO COMO SISTEMA	1.1.- Sus dimensiones	1.1.- Sus dimensiones
2	1.2.- Su estructura	1.2.- Su estructura	1.2.- Su estructura	1.2.- Su estructura
3	1.4.- Su representación.	1.4.- Su representación.	1.4.- Su representación.	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO
4	EXAMEN 1a. UNIDAD	UNIDAD II DEL PUNTO AL PLANO, DEL PLANO AL VOLUMEN EN EL SISTEMA DIEDRICO	2.1.- Las proyecciones y los elementos que las componen.	2.1.- Las proyecciones y los elementos que las componen.
5	2.1.- Las proyecciones y los elementos que las componen.	2.2.- Representación espacial de las proyecciones	2.2.- Representación espacial de las proyecciones	2.2.- Representación espacial de las proyecciones
6	2.3.- Sistema diédrico de proyección y su depurado	2.3.- Sistema diédrico de proyección y su depurado	2.3.- Sistema diédrico de proyección y su depurado	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO

7	EXAMEN 2a. UNIDAD	UNIDAD III PERSPECTIVA	3.1.- Fundamento teórico y práctico de la perspectiva.	3.1.- Fundamento teórico y práctico de la perspectiva.
8	3.1.- Fundamento teórico y práctico de la perspectiva.	3.1.- Fundamento teórico y práctico de la perspectiva.	3.2.- Definición de los elementos constituyentes de la perspectiva.	3.2.- Definición de los elementos constituyentes de la perspectiva.
9	3.2.- Definición de los elementos constituyentes de la perspectiva.	3.2.- Definición de los elementos constituyentes de la perspectiva.	3.3.- Sistemas: Axonométrico; Isométrico; Cónico.	3.3.- Sistemas: Axonométrico; Isométrico; Cónico.
10	3.3.- Sistemas: Axonométrico; Isométrico; Cónico.	3.3.- Sistemas: Axonométrico; Isométrico; Cónico.	3.3.- Sistemas: Axonométrico; Isométrico; Cónico.	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO
11	EXAMEN 3a. UNIDAD	REPRESENTACION TECNICA ASISTIDA	4.1.- Introducción al Sistema Computacional.	4.1.- Introducción al Sistema Computacional.
12	4.2.- Introducción al Diseño Asistido por Computador - CAD.	4.2.- Introducción al Diseño Asistido por Computador - CAD.	4.3.- Manejo de herramientas básicas de un programa específico.	4.3.- Manejo de herramientas básicas de un programa específico.
13	4.4.- Aplicación de herramientas básicas de un programa específico	4.4.- Aplicación de herramientas básicas de un programa específico	4.4.- Aplicación de herramientas básicas de un programa específico	RETROALIMENTACION DE CONTENIDO
14	EXAMEN FINAL			

**ACTIVIDADES
EN EL AULA
PERMITIDAS:**

- 1.-Conducción Docente, manejo de Esquemas, Conceptos Básicos y Referentes Teóricos (Pizarron)
- 2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales. (Pantalla).
- 3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de Ideas.
- 4.-Propiciar Actividades de Interes dentro del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para generar Investigaciones.
- 5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teoricamente.

**ACTIVIDADES
NO PERMITIDAS:**

1. Exámenes Orales.
2. Exposiciones como Evaluación.
3. Exposiciones.