



PROGRAMA SINTÉTICO

1. Datos de identificación	
Nombre de la institución y de la dependencia	Universidad Autónoma de Nuevo León Facultad de Arquitectura
Unidad de aprendizaje:	Dibujo Asistido por Computadora
Horas aula-teoría y/o práctica, totales:	60 horas
Horas de trabajo extra aula totales:	30 horas
Modalidad:	Escolarizada
Periodo académico:	3° Semestre
Unidad de aprendizaje:	Obligatoria
Área curricular:	ACFBP
Créditos UANL:	3
Fechas de Elaboración:	6/05/2008
Fecha de última actualización:	25/06/2011
Responsable del diseño:	LDI. Nelly Garza Leija y LDI Minerva Botello



2. Propósito:

Para que el alumno descubra las posibilidades que ofrecen los software de dibujo y aplique dichas herramientas para comunicar de una manera más rápida y profesional sus proyectos técnicos de diseño, cumpliendo así con las expectativas del mercado laboral.

3. Competencias del perfil de egreso:

a. Competencias generales a las que contribuye esta unidad de aprendizaje

Competencias Instrumentales:

- (3) Maneja las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta para el acceso a la información y su transformación en conocimiento, así como para el aprendizaje y trabajo colaborativo con técnicas de vanguardia que le permitan su participación constructiva en la sociedad.
- (6) Utiliza un segundo idioma, preferentemente inglés, con claridad y corrección para comunicarse en contextos cotidianos, académicos, profesionales y científicos.

Competencias personales y de interacción social:

- (9) Mantiene una actitud de compromiso y respeto hacia la diversidad de prácticas sociales y culturales que reafirman el principio de integración en el contexto local, nacional e internacional con la finalidad de promover ambientes de convivencia pacífica.

Competencias Integradoras:

- (13) Asume el liderazgo comprometido con las necesidades sociales y profesionales para promover el cambio social



b. Competencias específicas del perfil de egreso a las que contribuye la unidad de aprendizaje

- (2) Desarrollar proyectos de diseño industrial, aplicando nuevas formas y funciones a los productos utilizando técnicas y herramientas creativas para dar soluciones innovadoras a las necesidades de la empresa.
- (5) Representar el objeto industrial, utilizando diferentes técnicas gráficas asumiendo las normativas internacionales de dibujo, para la interpretación y comunicación eficaz en las diferentes áreas de trabajo dentro de la empresa.

4. Factores a considerar para la evaluación de la Unidad de aprendizaje

1. Introducción al dibujo asistido por computadora, el entorno del software y su aplicación al dibujo técnico
2. Elaboración de planos
3. Lámina síntesis
4. Compendio de planos último proyecto



5. Producto Integrador de Aprendizaje:

- Juego de planos técnicos de un objeto industrial impresos.

6. Fuentes de apoyo y consulta (Bibliografía, hemerografía, fuentes electrónicas)

- LUZZADER WARREN, J. FUNDAMENTOS DE DIBUJO EN INGENIERÍA. BARCELONA, EDITORIAL C.E.C.S.A.
- BERTOLINE, WIEBER, MILLAR, MOHECER. (2004) DIBUJO EN INGENIERÍA Y COMUNICACIÓN GRÁFICA. MC. GRAW HILL
- JENSEN. (2004) DIBUJO Y DISEÑO DE INGENIERÍA MÉXICO, MC GRAW-HILL
- SPENCER, HENRY CECIL TY JOHN THOAMS DYGON. DIBUJO TÉCNICO BÁSICO.. BARCELONA, EDITORIAL C.E.C.A.
- MARTÍN, CLIFORD. DIBUJO TÉCNICO BÁSICO.. MÉXICO LIMUSA