



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD AZCAPOTZALCO		DIVISION CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO		1/ 2
NOMBRE DEL PLAN POSGRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CREDITOS	5
1407122	TEMAS SELECTOS II. DIBUJO 2D Y MODELADO		TIPO	OBL.
H.TEOR. 2.0	SERIACION		TRIM.	I
H.PRAC. 1.0				

**OBJETIVO(S):**

Objetivo General.

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

- Conocer los temas más relevantes y vigentes del Diseño y Desarrollo de Productos asistido por computadora, para analizar el uso de herramientas y técnicas avanzadas de modelado que lo asistan en sus respectivas actividades en sus proyectos de investigación en 2D y Modelado.

Objetivos Específicos.

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

- Aplicar conceptos de Diseño Industrial al desarrollo de modelos tridimensionales.
- Definir y desarrollar modelos tridimensionales de productos de conjunto, que tengan la posibilidad de ser ensamblados para conformar un producto de Diseño Industrial.

**CONTENIDO SINTETICO:**

- Hacer un modelo de un dibujo 2D.
- Esculpir.
- Pruebas de ensamble.
- Generación de modelos 3D.
- Animación 3D.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 378

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1407122

TEMAS SELECTOS II. DIBUJO 2D Y MODELADO

- Tecnologías de visualización 2D y 3D .

**MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

- Exposición temática por parte del profesor y los alumnos.
- Asesoría del profesor para la realización de actividades de carácter teórico-práctico y ejercicios de diseño.
- Dirección del profesor en la elaboración de diferentes propuestas de sistemas de interacción con artefactos de diseño.

**MODALIDADES DE EVALUACION:**

- Evaluación periódica: actividades individuales y grupales realizadas fuera del salón de clases.
- Evaluación periódica: participación en ejercicios realizados en clase.
- Evaluación periódica: presentación de ejercicios de aplicación de aspectos teórico-prácticos individuales y grupales.
- Presentación de trabajo para la evaluación terminal.

**BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:**

1. Aa.Vv. Animación en 3D, Ed. Anaya, 2009.
2. ÁLVAREZ, R. Introducción al diseño paramétrico con Autodesk Mechanical Desktop. Ed. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo, 2005.
3. BUXTON, B. Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design (Interactive Technologies). Ed. Morgan Kaufmann, 2007.
4. CHOPINE, A. 3D art essentials: the fundamentals of 3D modeling, texturing, and animation. Ed. Focal Press, 2012.
5. RAFIQ, E. Photoshop 3D for animators. Ed. Focal Press, 2012.
6. RATNER, P. Diseño en 3D (Materiales para el aula). Ed. Gobierno De Navarra, 2011.
7. VER HAGUE, J. & JACKSON, C. Flash 3D: animation, interactivity, and games. Ed. Elsevier Science, 2006.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

APROBADO POR EL COLEGIO ACADÉMICO  
EN SU SESION NUM. 378

EL SECRETARIO DEL COLEGIO