

**2016 "A"**  
**PROGRAMA DE ASIGNATURA**

**1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.**

1.1.Nombre de la materia:	<b>TALLER DE MODELOS Y PROTOTIPOS</b>		1.2. Código de la materia:	RE 109
1.3. Departamento:	REPRESENTACIÓN		1.4. Código de Departamento:	RE
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
4 hrs.		80	80	
1.6 Créditos:	1.8. Nivel de formación Profesional:		1.7. Tipo de curso ( modalidad ):	
8	LICENCIATURA		TALLER	

**2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:**

ÁREA DE FORMACIÓN	OBLIGATORIA
CARRERA:	LIC. DISEÑO INDUSTRIAL

**MISIÓN:**

Generar conocimiento relativo al desarrollo de la capacidad para comunicar ideas y conceptos en el campo del Arte, de la Arquitectura y del Diseño mediante la utilización de las técnicas de representación y medios de expresión como herramientas, con las cuales los profesionales fortalezcan la inteligencia humana en el ámbito visual-espacial.

Promover el trabajo científico, la investigación y el intercambio académico con instituciones locales, nacionales e internacionales.

Apoyar la capacitación de docentes en los programas de licenciatura y nivel profesional medio, que se imparten en el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.

**FILOSOFÍA:**

La filosofía del Departamento de Representación, se fundamenta en el compromiso social que tiene la Universidad de Guadalajara en coadyuvar la formación de profesionistas a través de la incorporación de recursos de representación y expresión aplicables al diseño, de tecnologías innovadoras y personal calificado acorde con las necesidades y particularidades que la sociedad demanda.

**VISIÓN:**

Desarrollar la más alta calidad y capacidad científica-tecnológica que permita generar y aplicar conocimiento relativo a la representación gráfica.

Cuenta con cuerpos académicos consolidados con docentes que poseen estudios de postgrado y reconocidos por su ejercicio profesional, estableciendo redes de investigación locales, nacionales e internacionales para la generación y aplicación del conocimiento científico, humanístico y tecnológico, lo que le ha permitido lograr su acreditación y certificación por organismos externos.

La relación entre docentes y alumnos se estrecha a través de su participación en proyectos de investigación, lo que ha permitido certificar las competencias profesionales de este Departamento, manteniendo vínculos permanentes y cercanos, actualizándose de forma permanente, utilizando para tales fines nueva tecnología en equipo de cómputo y telecomunicaciones para el manejo de la información, la comunicación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## PERFIL DEL EGRESADO

El Departamento de Representación tiene la misión de generar y aplicar los conocimientos relativos a las técnicas de representación y medios de expresión, que en la actualidad no solo se desarrollan por medios tradicionales de taller, sino que el avance de la tecnología digital se ha instalado ya como una necesidad de producción relevante en los diferentes campos de aplicación por lo cual esta entidad requiere de una unidad que soporte y desarrolle en este nuevo escenario los procesos de composición y diseño. Brinda las herramientas necesarias para que el alumno pueda expresar y representar objetos e ideas en forma bi y tridimensionalmente aplicables al diseño.

## VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

En esta materia el alumno adquiere los conocimientos necesarios para el desarrollo de sus propuestas proyectuales utilizando y experimentando con diversos materiales, para llevar la representación bidimensional a la representación tridimensional, que le permitan detectar fallas estructurales o formales, así como la optimización de los conceptos, logrando una visión más clara del ejercicio profesional.

## MATERIAS CON QUE SE RELACIONAN

Esta materia se relaciona directamente con Geometría descriptiva, Taller de diseño, Equipos, máquinas y herramientas, Mecanismos y sistemas, Procesos de Transformación industrial y Tecnología de la función.

## 3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso

### 3.1. INFORMATIVOS ( conocer, comprender, manejar )

Que el alumno conozca, maneje e identifique diferentes materiales, procesos de transformación y acabados para el desarrollo de modelos y prototipos contenidos en sus proyectos de diseño.  
Que el alumno analice, seleccione y experimente los materiales que le permitan desarrollar sus proyectos de diseño.

### 3.2. FORMATIVOS (INTELLECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral. )

Que el alumno aplique los conocimientos teóricos sobre el comportamiento y características de los diversos materiales.  
Que el alumno adquiera a través de la práctica constante el conocimiento de materiales, procesos y acabados para elaborar modelos y prototipos.  
Que el alumno tome conciencia del cuidado del medio ambiente y su relación con materiales y procesos.  
Que el alumno adquiera el hábito de generar productos de calidad profesional, que se logren reflejar ante la sociedad, mediante los conocimientos adquiridos.

## 4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. ( Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades )

1. Unidad: MANEJO DE ESTIRENO EN FIGURAS GEOMETRICAS BÁSICAS  
Conocimiento e identificación de materiales y proveedores (sesiones 1 -4)

1. Unidad: PLANEACIÓN Y DESARROLLO DE UN MODELOS EN ESTIRENO. (Sesiones 5 – 12)  
- desarrollo planos del producto y adaptación para su producción (manejo de escalas)  
- adaptación del producto a escala.

- Trazar, Cortar y pegar  
- corrección de detalles

3. Unidad: ACABADO DE UN MODELO DE PRESENTACIÓN EN ESTIRENO.( sesiones 13 – 16)  
- identificación y análisis de los materiales para adaptación al modelo y su factibilidad de desarrollo.

4-Unidad: DISEÑO, PLANEACIÓN Y DESARROLLO DE UN PROTOTIPO O MODELO DE PRESENTACIÓN CON TEMÁTICA (17-26)

- Diseño y planeación del ejercicio
- Identificar los materiales y ubicar proveedores.
- analizar la factibilidad de producción en el taller escolar o su viabilidad de maquilar procesos.
- Selección del material para el modelo o prototipo a realizar.

5. Unidad: PLANEACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL MODELO DE PRESENTACIÓN Ó PROTOTIPO DE TALLER DE DISEÑO. (Sesiones 27 – 30)

- Identificar los materiales y ubicar proveedores.
- analizar la factibilidad de producción en el taller escolar o su viabilidad de maquilar procesos.
- Selección del material para el modelo a realizar.

**5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.**

EL MAESTRO: Expondrá la información con que se cuenta para cada clase, apoyándose con el material didáctico y bibliográfico, así como también las normas del trabajo en clase y criterios aplicables para cada tema.

EL ALUMNO: 1. Trabaja con el material requerido

2. Desarrollará el ejercicio correspondiente a cada tema para que sea supervisado por el profesor.
3. Deberá llevar una secuencia progresiva de los ejercicios y trabajos elaborados en clase, ya que se apoyan uno con otro.

**6.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. (Asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)**

El alumno deberá contar con un 80% de asistencias para obtener el derecho de ser evaluado y se evaluará en base a sus trabajos terminales con evaluación continua expuestos durante el curso-taller.

Calidad, precisión y limpieza en modelos 35%  
Entrega puntual de trabajos parciales 15%  
Participación y desarrollo de trabajos en clase 20%  
Presentación de trabajos y trabajo final y exposición 30%

**7.- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA. Mínimo la que debe ser leída**

Arte y técnicas de las manualidades, Carpentier, Pholier  
Aeromodelismo, Bacnelet, Joel  
Do it, Bosh.  
Making interior models, Kurabayasho, Susumo

**ELABORARON**

M.D.P. DIANA CORONA GÓMEZ  
M.D.I. IVAN OMAR GONZÁLEZ DÁVALOS  
DR. JOSE ANTONIO CAMPOS PLACENCIA

Enero de 2016