



## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

1.1. Nombre de la materia:	<b>DIBUJO AUTOMOTRIZ</b>	1.5. Carga horaria:	Teoría	Práctica
1.2 Código de la materia (NCR)	<b>IF849</b>	<b>4 hrs./Sem</b>	<b>0 hrs.</b>	<b>80 hrs.</b>
1.3. Departamento:	<b>DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN</b>	1.6. Créditos:	<b>5</b>	
1.4. Código de Departamento:	<b>A-2530</b>	1.7. Tipo de curso:	<b>CURSO-TALLER</b>	
1.8. Nivel de Complejidad:	<b>Nivel Inicial</b>	1.9. Nivel de formación profesional:	<b>LICENCIATURA</b>	

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

ÁREA DE FORMACIÓN:	BÁSICA PARTICULAR OBLIGATORIA
CARRERA:	DISEÑO INDUSTRIAL

### MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en la carrera de Diseño Industrial tiene como misión formar profesionales de Diseño Industrial con actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado por medio del diseño de productos que logren una mejor calidad de vida.

### VISIÓN:

Nuestra carrera se distingue por su alto nivel académico y es reconocida como líder en la formación de diseñadores industriales. Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. Nuestros profesores y egresados gozan de una gran reputación académico-profesional y son agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo. Nuestra vinculación y participación es constante en los sucesos sociales que demandan la interacción del diseño donde se nos distingue como líderes de opinión. Nos ocupamos de fomentar y crear una cultura de diseño con principios de sustentabilidad para nuestro país.

### FILOSOFÍA:

El diseño en la Universidad de Guadalajara es la disciplina creativa cuyo objetivo es establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas considerando su completo ciclo de vida. Nuestra intervención de diseño se caracteriza por la ponderación del método y la planeación estratégica del proyecto como un recurso para la búsqueda de soluciones óptimas a necesidades reales. Nos ocupamos del oficio como herramienta imprescindible para la conceptualización y representación del diseño, que se distingue por su carácter ante todo funcional y por consecuencia, estético.

### PERFIL DE EGRESO:

“El diseñador industrial de la Universidad de Guadalajara, es un profesional proactivo que identifica y genera oportunidades globales para mejorar la calidad de vida de la sociedad a través de la innovación de productos. Define y aplica métodos y técnicas propios de la disciplina para dirigir y establecer relaciones eficientes de gestión, producción, comercialización y uso de productos y sistemas; mediante argumentos y conocimientos sólidos de la forma, la función, la estética, la tecnología, el mercado y la empresa en un marco ético, assertivo y de desarrollo sustentable”.

#### **RELACIÓN DE LA MATERIA CON EL PERFIL DE EGRESO:**

El egresado deberá de adquirir habilidades técnico-prácticas sobre la representación gráfica automotriz por medio del dibujo a mano alzada, asimilación de formas y superficies, perfeccionamiento en la comprensión de la proporción, calidad de trabajo y uso de perspectivas, así como de los fundamentos teórico-prácticos del dibujo automotriz como rama del diseño industrial.

#### **MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:**

Representación de producto y figura humana, Descripción gráfica tridimensional de producto, Dibujo normativo y Principios del diseño de producto.

### **3. OBJETIVO GENERAL: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso.**

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

El alumno conocerá las bases y fundamentos teóricos y prácticos del campo, a fin de comprender y asimilar las técnicas y los principios para su posterior aplicación de manera práctica sobre el papel por medio del dibujo a mano alzada, donde dominará las bases del proceso de desarrollo en la representación gráfica automotriz, desde la idea primigenia hasta un resultado integral con la ayuda de material de arte como: rotuladores, Prismacolor, colores pastel y pastel seco, así como de distintos tipos de lapiceras a fin de lograr un resultado profesional y apto para el campo laboral.

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

El curso se abordará desde un enfoque que promueva tanto el desarrollo personal como grupal, donde los alumnos desarrollen nuevas habilidades prácticas y sociales forjando una actitud de respeto, responsabilidad, trabajo en equipo y cooperación a fin de obtener una formación integral e interesada en aplicar su conocimiento en la resolución de problemas de nuestro entorno.

### **4. CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL**

#### **UNIDAD I – BASES DEL DIBUJO AUTOMOTRIZ**

1. Introducción al Diseño Automotriz.
2. Introducción al Dibujo Automotriz.
3. Principios básicos del Dibujo Automotriz.
4. Speed Forms.
5. Vistas generales.
6. Introducción a la perspectiva.

#### **UNIDAD II – PERSPECTIVAS**

7. Métodos de perspectivas.
8. Comprensión de formas y volúmenes.
9. Re-diseño de automóvil comercial - Entrega final segundo bloque.

#### **10. UNIDAD III - TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN**

11. Técnicas de representación.
12. Entrega Final – lámina de presentación automóvil conceptual 2025 - 2030

### **5. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE: Especificar sólo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.**

Metodología: exponer los temas por medio de herramientas digitales apoyadas con material didáctico y totalmente visual, así como de ejemplos y demostraciones realizados en el momento y frente al grupo por parte del profesor a fin de tener una idea clara y precisa de los objetivos y resultados esperados, hecho esto y habiendo solucionado ya las dudas de los alumnos proceder a dar inicio a la actividad otorgando un tiempo considerable para su realización y revisión al finalizar el tiempo.

## 6. MÉTODOS Y FORMAS DE EVALUACIÓN: Especificar los criterios y mecanismos (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.).

Actividades en Clase/laminas.....	40%
Tareas/laminas.....	30%
Proyectos Final.....	30%
Total.....	100%

Para poder gozar de una evaluación el alumno deberá de haber cumplido como mínimo con el 80% de las asistencias.

## 7. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.

BOCETOS EN DISEÑO DE PRODUCTO -745.2 BOO

Autor:Cristian Campos Cura

DIBUJO PARA DISEÑADORES DE PRIDCUTO – 745.2 HEN

Autor: Kevin Henry

DIBUJO PARA DISEÑADORES INDUSTRIALES

Autores: Fernando Julián y Jesús Albarracín

ELABORADO POR:

Zamir Alejandro Padilla Pérez

FECHA DE ACTUALIZACIÓN

AGOSTO DE 2020

**Avance programático asignatura de:**

**DIBUJO AUTOMOTRIZ**

**Ciclo escolar 2020B**

**Licenciatura en Diseño Industrial**

**Guía alumno (a)**

Fecha de clase o semana	Hrs./clase	Unidad	Tema	Actividad	Estrategias didácticas
	4	1	1. Introducción al Diseño Automotriz.	Observar y escuchar la introducción donde se expone el papel y relación del dibujo automotriz dentro del campo del diseño automotriz, cubriendo así su definición y explicación del proceso en el campo profesional, la importancia que tiene el dibujo a mano alzada en dicho proceso, su evolución y la del automóvil, hasta llegar a las tendencias y cambios que ha tenido a lo largo.	Aprender y observar por medio de una presentación multimedia la información y contenido mostrado en pantalla, a fin de tener en modo de introducción una idea previa a los futuros temas y ejercicios que vendrán, así como de las metas y objetivos. Adicional a esto, el alumno deberá o podrá responder a <i>dictátes preguntas a lo largo</i> .
	4	1	2. Introducción al dibujo automotriz	Observar y escuchar la explicación teórica donde se abordan las características principales y fundamentos del dibujo automotriz como los objetivos, cualidades, libertades y limitaciones que este tiene y	Aprender y observar por medio de una presentación multimedia la información y contenido mostrado en pantalla.
	4	1	3. Principios básicos del Dibujo Automotriz	Actividad práctica donde el alumno conocerá y aprenderá por medio de definiciones y ejemplos multimedia 3 de los principios básicos del dibujo automotriz; proporción, orden y calidad de trazo. Posterior a esto deberá de aplicar los conocimientos dibujando a mano alzada vistas laterales de <i>dibujos de vehículos mostrados en</i>	Por medio de material impreso entregado individualmente y con apoyo de material didáctico multimedia el alumno podrá realizar su ejercicio en el papel de forma práctica y sencilla y con apoyo de la tecnología.
	4	1	4. "Speed Forms"	Actividad práctica creativa donde el alumno realizará una serie de trazos o formas sobre el papel de forma fluida y sin fines inmediatos, donde posteriormente y con la ayuda del profesor se abstraerán a fin de <i>estandarizarlos en una vista</i>	Una vez que el alumno realice los primeros trazos, proseguirá a manipularlos por medio de la abstracción y modificación de manera directa y con ayuda de material extra como marcadores de color a fin de <i>simplificar los resultados</i> .
	4	1	5. Vistas generales	El alumno deberá mejorar la representación de la vista lateral de su vehículo por medio de nuevas técnicas y elementos agregados, buscando así obtener un resultado más profesional y que encaje mejor en los segmentos automotrices establecidos. Posteriormente el alumno deberá de <i>repetir actividad con nuevos</i>	El alumno realizará la actividad con apoyo de material multimedia mostrado en pantalla así como de ejemplos realizados en el momento por parte del profesor a fin de lograr obtener una mayor comprensión del tema.
	4	1	5. Vistas generales	requerimientos como una vista superior y facilitando la generación de las otras vistas por medio de material extra mostrado en pantalla, así como de métodos y estrategias explicadas en clase.	Realizar la actividad apoyándose en material didáctico digital como vistas técnicas o "bluprints" las cuales ayudan a tener una idea más clara de los objetivos esperados así como de nuevos <i>objetivos y aprendizajes</i> .
	4	1	6. Introducción a la perspectiva	Desarrollo de una perspectiva lineal a tres cuartos por medio del diseño del auto generado en las ultimas 2 clases.	Observar y aprender por medio de una presentación multimedia la información y contenido esencial del tema, así como de la demostración por parte del profesor hecha en el pizarrón donde se puede <i>anotar el desarrollo</i> .

**Avance programático asignatura de:**

**DIBUJO AUTOMOTRIZ**

**Ciclo escolar 2020B**

**Licenciatura en Diseño Industrial**

**Guía alumno (a)**

Fecha de clase o semana	Hrs./clase	Unidad	Tema	Actividad	Estrategias didácticas
	<b>4</b>	<b>1</b>	6. Introducción a la perspectiva Perspectiva 3/4	Retomar y repasar el tema y método enseñado previamente a fin de mejorar los resultados anteriores agregando como nuevo requerimiento una vista tres cuartos posterior, así como de un ejercicio donde el alumno deberá de generar las vistas intermedias que se encuentran Desarrollo de una perspectiva con inclinación por medio de un método de capas donde se calcan los resultados de cada etapa siendo las ruedas, el volumen general del auto o "caja" el volumen redondeado y	Observar y aprender por medio de una presentación multimedia la nueva información y contenido mostrado, así como de la demostración por parte del profesor hecha sobre el papel donde se puede apreciar el proceso y la utilización del
	<b>4</b>	<b>2</b>	7. Métodos de perspectivas Perspectiva por capas	Desarrollo de una nueva perspectiva por medio de una plantilla de apoyo otorgada por el profesor así como el desarrollo de las vistas intermedias que se encuentran dentro de una vista lateral a una frontal al rotarlo sobre un ángulo de 360° con la	Observar y aprender de la presentación y contenido digital mostrado, así como de la demostración por parte del profesor, para posteriormente realizar el ejercicio por medio de 4 dibujos en hojas.
	<b>4</b>	<b>2</b>	7. Métodos de perspectivas Perspectiva por plantilla	Desarrollo de una nueva perspectiva por medio de una plantilla de apoyo otorgada por el profesor así como el desarrollo de las vistas intermedias que se encuentran dentro de una vista lateral a una frontal al rotarlo sobre un ángulo de 360° con la	Aprender las bases y objetivos por medio de la explicación mostrada en pantalla y de los ejemplos realizados por parte del profesor para posteriormente realizar la actividad con apoyo de una plantilla otorgada por el
	<b>4</b>	<b>2</b>	7. Métodos de perspectivas Perspectiva por silueta fugada	Desarrollo de perspectivas por medio de un método donde se dibujan dos vistas laterales en ángulo del vehículo con una distancia determinada entre si y donde al unirlas por medio de líneas encontradas entre si	Aprender las bases y objetivos por medio de la explicación mostrada en pantalla y de los ejemplos realizados por parte del profesor para posteriormente realizar la actividad.
	<b>4</b>	<b>2</b>	8. Comprensión de volúmenes y superficies	Desarrollar una perspectiva con la incorporación de líneas de estereotomía y sombras por medio de líneas de achurado a fin de lograr obtener un resultado técnico y mas aterrizado.	Observar y aprender las bases del tema por medio de la presentación y contenido digital mostrado, así como de la demostración por parte del profesor, para posteriormente
	<b>4</b>	<b>2</b>	9. Proyecto final bloque II	Realización de dos perspectivas con líneas de estereotomía y sombras a partir del re-diseño de un auto comercial, buscando mantener su esencia en el proceso de conceptualización y donde se expondrá y justificará	Explicación por medio de ejemplos y material didáctico en pantalla, así como ejemplos realizados por parte del profesor para facilitar la comprensión del ejercicio el cual se expondrá sobre la
	<b>4</b>	<b>3</b>	10. Técnicas de representación	Aplicación de rotuladores grises fríos a últimas perspectivas generadas por medio de un método simple de aplicación.	Aprender las bases y objetivos por medio de la explicación y ejemplos mostrados en pantalla, así como de las demostraciones realizadas por el profesor para posteriormente realizar el
	<b>4</b>	<b>3</b>	10. Técnicas de representación	Aplicación de rotulador a perspectivas realizadas previamente por medio de un método ágil y sencillo donde se busca mejorar el tiempo y confianza en los trazos del rotulador así como de la aplicación de nuevas herramientas de representación como colores Prismacolor y	Aprender las bases y objetivos por medio de la explicación y ejemplos mostrados en pantalla, como principalmente de las demostraciones realizadas por parte del profesor para posteriormente realizar el ejercicio por cuenta propia por medio del uso de los rotuladores y herramientas

**Avance programático asignatura de:**

**DIBUJO AUTOMOTRIZ**

**Ciclo escolar 2020B**

**Licenciatura en Diseño Industrial**

**Guía alumno (a)**

Fecha de clase o semana	Hrs./clase	Unidad	Tema	Actividad	Estrategias didácticas
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>11. Entrega final - lamina de presentación automóvil conceptual 2025-2030</b>	Proyecto final por equipos de 3 integrantes donde se deberá entregar una lámina de 140cm x 90cm que contenga el diseño de un nuevo auto para de marca ya existente y representado por medio de dos perspectivas aterrizadas y con la aplicación de color, sombras y brillos, desarrollo de bocetaje y Pre-entrega de la lámina de manera digital y expuesta por medio de la pantalla a fin de recibir una crítica constructiva por parte del grupo y profesor a fin de obtener datos y recomendaciones importantes a considerar previo a la semana de	Explicación de las bases y requerimientos del proyecto por medio de una explicación verbal apoyada por una presentación con material didáctico donde se muestran ejemplos directos del ejercicio y resultados esperables, así como de material de apoyo al alumno para el desarrollo
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>11. Entrega final - lamina de presentación automóvil conceptual 2025-2030</b>	Entrega y exposición de lámina donde el equipo expositor contará con un máximo de 10 minutos para presentar su proyecto de manera verbal y frente a un juez sinodal, donde deberá de hablar tanto del	Exponer los avances de manera digital apoyándose en las herramientas digitales del aula donde el grupo expositor deberá de considerar cambios en base a las críticas por parte del profesor y del grupo, así como de aprovechar el tiempo
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>11. Entrega final - lamina de presentación automóvil conceptual 2025-2030</b>	Exposición de la láminas sobre la pared del aula donde por orden cada equipo presenta su proyecto frente a un juez sinodal con un tiempo límite de 10 minutos.	

**ELABORADO POR:**

**FECHA DE ACTUALIZACIÓN**

Zamir Alejandro Padilla Pérez

**AGOSTO DE 2020**



**Avance programático asignatura de:**

**DIBUJO AUTOMOTRIZ**

**Ciclo escolar 2020B**

**Licenciatura en Diseño Industrial**

**Guía profesor**

Fecha de clase o semana	Hrs./clase	Unidad	Tema	Actividad	Estrategias didácticas
	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>1. Introducción al Diseño Automotriz.</b>	En modo de introducción a la materia se explicará de manera verbal y con la ayuda del material didáctico en pantalla la esencia del diseño automotriz, definición, proceso, etapas y el papel que tiene el dibujo automotriz en este proceso, a fin de que el alumno tenga una idea general de lo que realizará en el transcurso del semestre como de la aplicación de su	Se realizará la explicación con el apoyo de material extra como imágenes, videos de ejemplos reales dentro del campo profesional a fin de lograr una mayor comprensión e interés por lo expuesto. Adicionalmente se
	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2. Introducción al dibujo automotriz</b>	Explicar de manera verbal y con la ayuda del material didáctico en la pantalla las características principales y fundamentos del dibujo automotriz como sus cualidades, libertades y limitaciones con el fin de que el alumno comprenda cuales son los objetivos y resultados deseados.	Se realizará la explicación con el apoyo de material extra como imágenes, videos de ejemplos reales dentro del campo profesional a fin de lograr una mayor comprensión e interés por lo expuesto. Adicionalmente se
	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3. Principios básicos del Dibujo Automotriz</b>	Actividad donde se le enseñara al alumno el dominio de una serie de métodos y técnicas para lograr mejorar la proporción, eficacia y calidad de trazo en sus dibujos por medio de actividades donde replicara una serie de vistas laterales de distintos autos con la aplicación de los	Exponer la actividad en pantalla por medio de imágenes y ejemplos de referencia, así como de la realización de ejemplos propios frente al grupo tanto en papel como en el pizarrón a fin
	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4. "Speed Forms"</b>	Explicar la actividad al alumno para que este al haber concluido se le apoye y oriente en el proceso de aterrizar su "speed form" en un automóvil y en un segmento donde el resultado goce de originalidad pero no salga de lo realista o estéticamente funcional.	Ayudar al alumno en el proceso desde la localización del "speed form" hasta la abstracción y modificación del mismo apoyándose con herramientas de dibujo que faciliten la
	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5. Vistas generales</b>	Explicar cuáles son los elementos que componen una vista lateral apoyado por ejemplos en pantalla y ejemplos realizados por el profesor frente al grupo, así como de la explicación y demostración del como extraer una vista frontal y posterior por medio de la vista lateral utilizando métodos y técnicas que el alumno deberá	Exponer la actividad en pantalla por medio de imágenes y ejemplos de referencia, así como de la realización de ejemplos propios frente al grupo tanto en papel como en el pizarrón donde se muestre de
	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5. Vistas generales</b>	Repasar los principios y métodos para la generación de las vistas generales de un auto teniendo ahora una vista superior como requerimiento y donde se explicaran y mostraran nuevas formas de simplificar el ejercicio como un sencillo método de encajonado y líneas guía para mejorar los resultados	Explicar la actividad con apoyo de nuevo material didáctico digital como vistas técnicas o "blueprints" las cuales ayudan a tener una idea más clara de los objetivos esperados así
	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>6. Introducción a la perspectiva</b>	Explicar actividad y requerimientos con apoyo de imágenes y videos del proceso de generación de una perspectiva así como de ejemplos realizados en el pizarrón para que el alumno aprecie el proceso de realización y lo replique	Exponer la actividad en pantalla por medio de imágenes y ejemplos de referencia, así como de la realización de ejemplos propios frente al grupo realizados en el



**Avance programático asignatura de:**

**DIBUJO AUTOMOTRIZ**

**Ciclo escolar 2020B**

**Licenciatura en Diseño Industrial**

**Guía profesor**

Fecha de clase o semana	Hrs./clase	Unidad	Tema	Actividad	Estrategias didácticas
	4	1	6. Introducción a la perspectiva Perspectiva 3/4	Reafirmar los principios y métodos vistos en la clase anterior pero explicando y demostrando la aplicación del método para la generación de vistas tres cuartos posteriores y distintas vistas del auto por medio de un método en "V" <b>demostrado por medio de dibujos</b>	Explicar y orientar al alumno en el correcto uso de los métodos y técnicas vistas en clase así como de mostrarle ejemplos ligados al tema como son videos y <b>ejemplos propios</b>
	4	2	7. Métodos de perspectivas Perspectiva por capas	Explicación del tema mediante ejemplos en pantalla y demostración de la aplicación del método mediante una serie de 4 dibujos donde al concluir cada uno de pie a facilitar la generación del siguiente gracias a un método de calcado o apodado "por capas".	Demostración directa sobre el papel así como de una explicación acompañada por material digital como son videos y fotos de ejemplos con el objetivo de que el alumno asimile
	4	2	7. Métodos de perspectivas Perspectiva por plantilla	Explicación y presentación del método por medio de videos en pantalla y ejemplos realizados frente al grupo donde gracias al uso de una plantilla que ya contiene de forma impresa las ruedas del auto facilita la generación del resto de los trazos y donde además se replique la actividad de las vistas intermedias aplicando esta	Demostración directa sobre el papel por medio de una plantilla impresa así como de una explicación acompañada por material digital como son videos y fotos de ejemplos con el objetivo de que el alumno asimile
	4	2	7. Métodos de perspectivas Perspectiva por silueta fugada	Desarrollo y explicación de un nuevo método para la generación de perspectivas por medio de un método donde se dibujan dos vistas laterales en ángulo del vehículo con una distancia determinada entre si y donde al unirlas por medio de líneas encontradas entre si otorgan una <b>visualización tridimensional del auto</b> y	Demostrar el método y proceso por medio de ejemplos propios realizados en el momento y frente al grupo para que posteriormente repliquen el proceso de manera individual
	4	2	8. Comprensión de volúmenes y superficies	Explicar por medio de ejemplos gráficos del campo profesional la importancia y aplicación de las líneas de estereotomía y sombras por medio de líneas de achurado como elementos clave de la representación del auto y dando una explicación y	Demostración de la aplicación por medio de ejemplos en pizarrón y papel donde el alumno intervenga y participe en el proceso a fin lograr que se comprenda mejor
	4	2	9. Proyecto final bloque II	Exponer el tema mediante una presentación enfocada a mostrar como es el proceso, características y consideraciones en el re-diseño de un auto destacando como parte esencial la importancia de conservar la esencia del auto en el proceso y donde finalmente se pida como requisito	Demostración y explicación por medio de material didáctico en pantalla así como de un ejemplo propio realizado en el momento y que sirva como margen de referencia.
	4	3	10. Técnicas de representación	Explicación verbal y demostración práctica de la aplicación del rotulador enfocado en el uso específico de grises fríos y del seguimiento de un método simplificado donde se les dice paso a paso a los alumnos el orden de <b>aplicación del rotulador</b>	Demostración y explicación por medio de material didáctico en pantalla así como de un ejemplo propio realizado en el momento.



**Avance programático asignatura de:**

**DIBUJO AUTOMOTRIZ**

**Ciclo escolar 2020B**

**Licenciatura en Diseño Industrial**

**Guía profesor**

Fecha de clase o semana	Hrs./clase	Unidad	Tema	Actividad	Estrategias didácticas
	<b>4</b>	<b>3</b>	10. Técnicas de representación	Exponer el tema por medio de una demostración gráfica echa en el momento las bondades y libertades del uso del rotulador haciendo hincapié en las ventajas de realizar trazos rápidos y agiles tanto por fines de tiempo como por mejora en la habilidad y resultados. Adicionalmente se realizó una <u>demonstración de la aplicación de</u>	Demostración directa en papel de los métodos y técnicas enseñados acompañados por material digital en pantalla.
	<b>4</b>	<b>3</b>	11. Entrega final - lámina de presentación automóvil conceptual 2025-2030	Explosión y presentación del proyecto final donde por medio de una completa presentación se explicó el proyecto, sus etapas y requerimientos para que posteriormente los alumnos conformen equipos de máximo 3 integrantes y utilicen el resto del	La explicación se realizará con el apoyo de material extra como imágenes y videos de ejemplos reales dentro del campo profesional a fin de lograr una mayor
	<b>4</b>	<b>3</b>	11. Entrega final - lámina de presentación automóvil conceptual 2025-2030	Presenciar la demostración de avances de las láminas y realizar recomendaciones y críticas constructivas en campos de dibujo, diseño e ilustración a fin de que el alumno mejore sus resultados y resuelva sus dudas.	Exponer los avances de manera digital apoyándose en las herramientas digitales del aula donde el grupo expositor presentará como si fuese el día formal de entrega a fin de hacerse saber de deficiencias o errores en
	<b>4</b>	<b>3</b>	11. Entrega final - lámina de presentación automóvil conceptual 2025-2030	Después de orientar y organizar el acomodo de láminas y habiendo definido los tiempos y requerimientos de exposición, se dará inicio de forma ordenada y con la compañía de un juez sinodal donde los equipos se presentaran y expondrán sus respectivas láminas teniendo una	Exposición de la láminas sobre la pared del aula donde por orden cada equipo presenta su proyecto frente a un juez sinodal con un tiempo límite de 10 minutos de límite de tiempo.

ELABORADO POR:	FECHA DE ACTUALIZACIÓN
Zamir Alejandro Padilla Pérez	AGOSTO DE 2020



Avance programático asignatura de:

DIBUJO AUTOMOTRIZ

Ciclo escolar 2020B

Licenciatura en Diseño Industrial

Rúbrica de evaluación

PROFESOR:		FECHA:		
PROYECTO:		LÁMINAS DE ACTIVIDADES Y TAREAS		
INDICADORES	%	CRITERIOS		
		EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Proporción	20	El dibujo goza de tener un excelente proporción y aplicación de técnicas empleadas, así como de apegarse a los segmentos automotrices establecidos.	El resultado es adecuado pero se aprecian pequeños errores en la proporción de algunos elementos del auto.	El dibujo no goza de tener proporción o señal de haberse apegado al método aprendido así como de los segmentos establecidos.
Calidad de trazo	20	El dibujo goza de una excelente calidad en los trazos y se aprecia la aplicación de los 3 tipos de trazos vistos en clase, así como de la ausencia de líneas interrumpidas y "sucias".	El dibujo tiene pequeñas deficiencias en la aplicación de distintos tipos de trazo pero de manera integral se aprecia como un resultado limpio.	El dibujo carece en gran medida de un trazo limpio y preciso y se aprecia la ausencia de los distintos tipos de trazo.
Técnicas de representación	20	El dibujo goza de una excelente aplicación de color y sombras tanto por medio de la lapicera como del rotulador y colores obteniendo un resultado llamativo y preciso.	El dibujo carece en pequeña medida de la aplicación de color, sombras o brillos pero percibiéndose de manera integral como algo correcto y cumpliendo los requerimientos.	La aplicación de color y sombras no se hicieron en base a las instrucciones y el dibujo carece de ser verse atractivo u ordenado.
Dominio de la perspectiva	15	El dibujo goza de una excelente aplicación de perspectiva en el que no se encuentran errores o distorsiones negativas en la forma, así como de hacer evidente la aplicación correcta del método visto en clase.	Se aprecia en el dibujo la aplicación del método aprendido pero con pequeños defectos en la perspectiva del auto o en alguno de sus elementos.	Se aprecia la ausencia de un método en la perspectiva y el dibujo goza de verse distorsionado de manera negativa como resultado.
Dimensión	15	El dibujo ocupa el espacio de la hoja casi en su totalidad.	Se desaprovecha parte de la hoja y el dibujo es de menor escala que el deseado.	El dibujo es muy pequeño o se utilizó un formato de papel inferior al establecido.



Avance programático asignatura de:

DIBUJO AUTOMOTRIZ

Ciclo escolar 2020B

Licenciatura en Diseño Industrial

Rúbrica de evaluación

PROFESOR:	FECHA:			
PROYECTO:	LÁMINAS DE ACTIVIDADES Y TAREAS			
<b>Limpieza</b>	<b>10</b>	El dibujo goza de excelente limpieza y cuidado por la lámina.	La lámina cuenta con pequeñas manchas casi imperceptibles.	La lámina cuenta con mucha suciedad y/o se encuentra en mal estado.



