



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño Departamento de Representación

Academia de Expresión **PROGRAMA DE ASIGNATURA 2019 B**

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Nombre de la materia:	MAQUETAS		1.2. Código de la materia:	RE 125
1.3 Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	RE
1.5. Carga horaria	Teoría: 0hrs	Práctica: 40hrs	Total:	40hrs
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
3	Licenciatura.			TALLER

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

ÁREA DE FORMACIÓN CARRERA:	Optativa Abierta
	LICENCIATURA EN ARTES AUDIOVISUALES (ARA) LICENCIATURA EN ARTES ESCENICAS (ARE) LICENCIATURA EN ARQUITECTURA (ARQ) LICENCIATURA EN ARTES VISUALES (ARV) LICENCIATURA EN DISE~O PARA LA COMUNICACION GRAFICA (DCG) LICENCIATURA EN DISE~O DE INTERIORES Y AMBIENTACION (DIA) LICENCIATURA EN DISE~O DE INTERIORES Y AMBIENTACION (DIAM) LICENCIATURA EN DISE~O INDUSTRIAL (DIN) LICENCIATURA EN MUSICA (MUI) LICENCIATURA EN MUSICA (MUS) PROFESIONAL MEDIO EN ARTES ESCENICAS (PAE) PROFESIONAL MEDIO EN ARTES VISUALES (PAV) PROFESIONAL MEDIO EN MUSICA (PMM) PROFESIONAL MEDIO EN MUSICA ORIENTACION EN CANTO (PMMC) PROFESIONAL MEDIO EN MUSICA CON ORIENTACION EN INSTRUMENTO (PMMI)

MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en las carreras del CUAAD, tiene como misión formar profesionales con: actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado, por medio de la formación de profesionales que impacten en una mejor calidad de vida de la sociedad donde se desenvuelvan.

VISIÓN:

Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. En el que los profesores y egresados del CUAAD, gocen de una gran reputación académico-profesional, siendo agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo, tanto público como privado. Formando líderes de opinión, que cuenten con el respaldo teórico, histórico y metodológico suficiente, para convertirse en profesionales con conciencia y liderazgo social, que impacten de manera positiva el medio profesional y social en el que se desenvuelvan.

FILOSOFÍA:

Incorporar los paradigmas del desarrollo sustentable, los derechos humanos, la democracia, la justicia y la equidad social, así como los que devienen del desarrollo de la sociedad del conocimiento, a través de los contenidos diseñados por los docentes e investigadores de este Departamento. Además de integrar en nuestros programas y cursos, el reforzamiento de la identidad y los valores tanto locales como universales, en el contexto global.

PERFIL DEL EGRESADO:

El estudiante atiende a la evaluación y solución de problemas de diseño que se presentan en la sociedad, con propuestas concretas y fundamentadas en un enfoque científico y un planteamiento metodológico del proyecto en estudio.

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 aciertos y oportunidades de mejora tanto estructurales como formales, así como la optimización de los conceptos, logrando una visión más clara del ejercicio profesional.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

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.

PERFIL DOCENTE

El profesor deberá tener la formación disciplinar de la carrera en que está inscrita esta unidad de aprendizaje, como formación básica ideal; siendo preferente que tenga posgrado en alguna área especializante que fortalezca su despeño como docente.

Pedagógicamente el profesor deberá contar con la actualización didáctica que le permita un desempeño académico acorde a la época, para que sea posible desarrollar las debidas competencias del estudiante ya sea en curso, taller o seminario.

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 maquetas contenidos en sus proyectos.

Que el alumno analice, seleccione y experimente los materiales que le permitan desarrollar sus proyectos.

3.2. FORMATIVOS (INTELECTUAL: 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 maquetas.

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 Y ELABORACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS

Conocimiento e identificación de materiales, técnicas y proveedores (sesiones 1 -2)

1. Unidad: PLANEACIÓN Y DESARROLLO DE MAQUETAS. (sesiones 3 – 12) - desarrollo planos del proyecto y adaptación para su producción (manejo de escalas)

- adaptación del proyecto a escala.
- Trazar, Cortar y pegar
- corrección de detalles

3. Unidad: ACABADO DEL MODELO DE PRESENTACIÓN EN ESTIRENO.(sesiones 13 – 20)

- identificación y análisis de los materiales de acabados para adaptación al proyecto y su factibilidad de desarrollo.

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. Trabajara 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.- RECURSOS DIDÁCTICOS

De acuerdo al contenido temático de esta unidad de aprendizaje el profesor utilizará los recursos didácticos producidos por la academia específica, como: lecturas, manuales, guías, presentaciones digitales y cualquier otro material de apoyo para el desarrollo de las competencias.

7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Acreditación:

Asistencia del 80% de la carga global del curso para ordinario, menor a este porcentaje repite curso.

Calificación:

Dominio de la técnica, sistema, principio o procedimiento 30%

Uso y manejo de materiales adecuados 20%

Calidad, precisión y limpieza 15%

Puntualidad de entrega 20%

Presentación y montaje 15%

Trabajar de acuerdo al calendario escolar, pues esto permite al profesor y al alumno tener control en el desarrollo, secuencia y puntualidad de los trabajos.

8.- 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

Fecha de elaboración:	Elaborado por:
enero de 2018	ARQ. FERNANDEZ ACOSTA, Jorge. DIA. VENEGAS FLORES, Maribel.
Fecha de revisión:	
julio de 2019	