

Datos Generales de la asignatura.

Nombre de la asignatura:	Dibujo Industrial
Clave de la asignatura:	INN-1008
SATCA¹:	0-6-6
Carrera:	Ingeniería Industrial

Presentación.

Esta asignatura aporta al perfil del egresado en ingeniería industrial la capacidad de interpretar dibujos de diferentes productos de la industria, de tal forma que sea capaz de determinar por medio de la materia, las especificaciones y otras características.

Así como obtiene la capacidad de dibujar en un software que le permita tener mayor facilidad de adquirir un empleo ya que hoy en día todos los diseños de los productos, escantillones, lay-out y herramientas; son realizados por medio de software. Por otro lado, el simple hecho de dominar esta herramienta le abre la puerta no solo en el área de la ingeniería industrial sino también en el área de dibujo mecánico, dibujo civil.

Esta materia se convierte en una competencia previa para las asignaturas de Metrología debido a que debe dibujar piezas para luego medirlas, Estudio del Trabajo I, ya que se dibujan herramientas de diferentes procesos, entre otras.

Competencia(s) a desarrollar

Adquirir conocimientos generales para elaborar, interpretar y supervisar planos de diferentes ramas de la ingeniería y especificaciones de piezas industriales, equipo especializado en los manuales y catálogo de los fabricantes, apoyándose en el software de dibujo asistido por computadora

Competencias previas

-)} Conocer los sistemas de unidades sistema métrico y sistema inglés.
-)} Conocer los conceptos de la Geometría
-)} Conceptos básicos del uso de la computadora
-)} Conversión de unidades

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

Temario.

No.	Temas	Subtemas
1	Dibujo básico para ingeniería	1.1. Introducción al dibujo. 1.2. Simbología utilizada en el dibujo: eléctrica
2	Cortes y vistas auxiliares	2.1. Reglas para dibujar cortes. 2.2. Tipos de cortes. 2.3. Vistas auxiliares.
3	Geometría descriptiva	3.1. Dibujo isométrico. 3.2. 3.2. Dibujo oblicuo.
4	Modelado de objetos en 3D	4.1. Dibujo de objetos 3D a partir de una superficie 2D. 4.2 Manipulación en 3D