



Guía Docente				
Datos Identificativos				2016/17
Asignatura (*)	Expresión Gráfica	Código	770G01005	
Titulación	Grao en Enxeñaría Eléctrica			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Primeiro	Formación básica	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Industrial			
Coordinación	Insua Cabanas, Maria Mercedes	Correo electrónico	mercedes.insua@udc.es	
Profesorado	Fernandez Ibañez, Maria Isabel Insua Cabanas, Maria Mercedes	Correo electrónico	isabel.fibanez@udc.es mercedes.insua@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>A área de coñecemento de Expresión Gráfica, susténtase sobre dous grandes alicerces, por unha banda os fundamentos xeométricos, que permiten a concepción e visualización das formas e dimensións e por outra, a Normalización, que facilita o intercambio de información técnica a través da linguaxe gráfica.</p> <p>Debe engadirse ademais, que en a actualidade, a área de Expresión Gráfica en a Enxeñaría, non é exclusivamente unha ferramenta ao servizo doutras áreas ou disciplinas e que o seu porvir está irremisiblemente marcado por o computador. Isto ultimo está a obrigar a modificar o contido dos ensinos, con o fin de adaptalas a a nova situación, sen esquecer, por suposto, como xa mencionamos, as técnicas tradicionais.</p> <p>O computador está a afectar a os contidos curriculares de a disciplina en un sentido moi amplo. E deste xeito o CAD converteuse en o elemento reformador por excelencia, pero non é o único, pois simultaneamente estase producindo unha transformación radical en os procesos industriais, dentro de a denominada Enxeñaría de procesos en os sistemas de CAD, de modo que esta contorna de produción virtual permite crear, visualizar, simular e optimizar os procesos e os medios de produción..</p> <p>Pódense confeccionar maquetas electrónicas dinámicas do conxunto, definir traxectorias de inserción e de extracción de pezas e validar os procesos de mantemento antes de fabricar o primeiro prototipo. É posible tamén mellorar a calidade de a fabricación e asegurar que as pezas de fabriquen conforme a a intención de concepción, prevendo o impacto das tolerancias e a secuencia de ensamblaje do produto. E todo iso, utilizando simplemente o modelo de CAD de referencia.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Capacidade de traballar e aprender de forma autónoma e con iniciativa.		B4	
Capacidade de usar adecuadamente os recursos de información e aplicar as tecnoloxías da información e as comunicacións na enxeñaría.		B6	
Capacidade de resolver problemas con iniciativa, toma de decisións, creatividade e razoamento crítico.		B1	C3
Capacidade de visión espacial e coñecemento das técnicas de representación gráfica, tanto por métodos tradicionais de xeometría métrica e xeometría descritiva como mediante as aplicacións de deseño asistido por ordenador.	A9		C3



Capacidade para empregar as técnicas, habilidades e ferramentas da enxeñaría necesarias para a práctica desta.

B5

Contidos	
Temas	Subtemas
INSTRUMENTOS DE DEBUXO	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Instrumentos Tradicionais de debuxo.</li><li>2.- Medios de reprodución e arquivo.</li><li>3.- Instrumentos informáticos: periféricos de entrada -teclado, rato, comprimido dixitalizador, escáner, etc- periféricos de saída -monitores, impresoras, trazadores,etc. -</li></ol>
O DEBUXO COMO LINGUAXE NA INDUSTRIA	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- O debuxo como linguaxe para a comunicación na Enxeñaría.</li><li>2.- Orixe e evolución histórica do debuxo.</li><li>3.- Obxectivos xerais do debuxo na Enxeñaría.</li><li>4.- Clasificación dos diferentes tipos de debuxos.</li><li>5.- O desenvolvemento industrial e a normalización.</li><li>6.- Necesidade e obxecto da normalización.</li><li>7.- As normas e a súa clasificación.</li><li>8.- Organismos oficiais de normalización.</li></ol>
NORMATIVA BÁSICA	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Formatos. Regras de xeración.</li><li>2.- Series de formatos.</li><li>3.- Marxes, recadro e marcas de centrado.</li><li>4.- Pregadura de planos para arquivadores A4.</li><li>5.- Reprodución e arquivado de planos.</li><li>6.- Escalas. Obxecto, definición e tipos.</li><li>7.- Escalas normalizadas.</li><li>8.- Escalímetros.</li></ol>
INTRODUCCIÓN AOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Proxeccións e as súas clases.</li><li>2.- Fundamentos dos diferentes sistemas.</li><li>3.- Sistema diédrico.</li><li>4.- Sistema de planos acoutados.</li><li>5.- Sistemas axonométricos.</li><li>6.- Sistema cónico.</li><li>7.- Vantaxes e inconvenientes de cada sistema</li></ol>
NORMATIVA BÁSICA II	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Rotulación. Obxecto.</li><li>2.- Rotulación normalizada.</li><li>3.- Caixa de datos e lista de pezas.</li><li>4.- Liñas normalizadas.</li><li>5.- Tipos de liñas.</li><li>6.- Aplicacións dos distintos tipos de liñas.</li></ol>
FUNDAMENTOS. REPRESENTACIÓN DO PUNTO E A RECTA	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Xeneralidades.</li><li>2.- Representación do punto</li><li>3.- Posicións particulares.</li><li>4.- Terceira proxección</li><li>5.- Representación da recta.</li><li>6.- Puntos notables da recta. Visibilidade.</li><li>7.- Posicións particulares das rectas</li></ol>



REPRESENTACIÓN DO PLANO	<ol style="list-style-type: none"><li>1. -Representación do plano</li><li>2. -Posicións particulares.</li><li>3. -Formas de definir un plano.</li><li>4. -Rectas notables.</li><li>5. -Pertenza de punto e recta.</li><li>6. -Situación dunha figura plana</li></ol>
INTERSECCIÓNS	<ol style="list-style-type: none"><li>1. -Intersección recta plano.</li><li>2. -Intersección de dous planos. Caso xeral</li><li>3. -Casos particulares de intersección de planos.</li><li>4. -Aplicacións.</li></ol>
PARALELISMO E PERPENDICULARIDADE	<ol style="list-style-type: none"><li>1. -Rectas paralelas. Caso xeral</li><li>2. -Rectas paralelas. Casos particulares.</li><li>3. -Planos paralelos. Caso xeral</li><li>4. -Planos paralelos. Casos particulares.</li><li>5. -Recta paralela a un plano.</li><li>6. -Plano paralelo a unha recta.</li><li>7. -Perpendicularidade entre rectas. Teorema das tres perpendiculares.</li><li>8. -Recta perpendicular a un plano.</li><li>9. -Plano perpendicular a unha recta.</li><li>10. -Perpendicular común a dúas rectas que se cruzan.</li><li>11.- Aplicacións.</li></ol>
DISTANCIAS	<ol style="list-style-type: none"><li>1. -Distancia entre dous puntos.</li><li>2. -Distancia dun punto a un plano.</li><li>3. -Distancia dun punto a unha recta.</li><li>4. -Distancia entre rectas paralelas.</li><li>5. -Distancia entre planos paralelos.</li><li>6. -Distancia entre dúas rectas que se cruzan.</li><li>7. -Aplicacións</li></ol>
ABATEMENTOS, ÁNGULOS E FIGURAS PLANAS	<ol style="list-style-type: none"><li>1. -Concepto e obxecto dos abatementos.</li><li>2. -Abatemento dun punto dun plano sobre os planos de proxección.</li><li>3. -Abatemento dunha recta dun plano.</li><li>4. -Abatemento dunha figura plana. Relación de afinidade.</li><li>5. -Problema inverso do abatemento.</li><li>6. -Aplicacións prácticas, -polígonos, circunferencias, etc. -</li><li>7. -Ángulo entre dúas rectas.</li><li>8. -Ángulo recta-plano.</li><li>9. -Ángulo entre dous planos.</li><li>10. -Casos particulares: recta e P.proy., Plano e PÁX. Proy.</li><li>11. -Diedros que forma un plano cos de proxección.</li><li>12. -Plano dado polos seus ángulos cos planos de proxección.</li></ol>
XIROS	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Concepto e obxecto dos xiros.</li><li>2.- Xiro dun punto ao redor dun eixe ortogonal aos Planos de Proxección.</li><li>3.- Xiro dunha recta ao redor dun eixe ortogonal aos Planos de Proxección.</li><li>4.- Xiro dun plano ao redor dun eixe ortogonal aos Planos de Proxección.</li><li>5.- Aplicacións dos xiros. -Desenvolvemento de superficies reguladas-</li></ol>



CAMBIOS DE PLANO	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Concepto e obxecto dos cambios de plano.</li><li>2.- Novas proxeccións dun punto, tras o cambio dun plano de proy.</li><li>3.- Invariantes ao realizar un cambio de plano -horiz. Ou vert.-.</li><li>4.- Novas proxeccións dunha recta ao cambiar un plano de proy.</li><li>5.- Novas trazas do plano ao cambiar un plano de proy.</li><li>6.- Aplicacións dos cambios de planos. -Sección plana de superficies-.</li></ol>
REPRESENTACIÓN DE SUPERFICIES. POLIEDROS	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Superficies; definición, clasificación.</li><li>2.- Representación. Contorno aparente.</li><li>3.- Poliedros. Xeneralidades.</li><li>4.- Visibilidade, partes vistas e ocultas.</li><li>5.- Seccións planas.</li><li>6.- Intersección dunha recta cun poliedro.</li></ol>
SUPERFICIES RADIADAS	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Definición, xeración e representación.</li><li>2.- Planos tanxentes.</li><li>3.- Seccións planas. Homoloxías.</li><li>4.- Intersección con rectas.</li></ol>
SISTEMAS AXONOMÉTRICOS. PERSPECTIVA ISOMÉTRICA	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Fundamentos.</li><li>2.- Perspectiva normalizada.</li><li>3.- Representación da circunferencia.</li><li>4.- Perspectiva isométrica de corpos xeométricos e pezas industriais.</li></ol>
PERSPECTIVA CABELEIRA	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Introducción. Axonometría oblicua. Características da representación.</li><li>2.- Escalas e coeficientes.</li><li>3.- Representación do punto, recta e plano.</li><li>4.- Perspectiva cabeleira normalizada.</li><li>5.- Representación da circunferencia.</li><li>6.- Perspectiva caballera de corpos xeométricos e pezas industriais.</li></ol>
INTRODUCCIÓN AO CAD	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Introducción ao programa.</li><li>2.- O editor de debuxo.</li><li>3.- Procedementos de entrada de datos e ordes.</li><li>4.- Xestión dos debuxos.</li><li>5.- Aplicacións.</li></ol>
COMANDOS BÁSICOS DE DEBUXO DE ENTIDADES	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Debuxo de liñas.</li><li>2.- Debuxo de circunferencias.</li><li>3.- Debuxo de arcos.</li><li>4.- Comandos básicos de edición.</li><li>5.- Aplicacións.</li></ol>
AXUDAS AO DEBUXO	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Visualización de entidades.</li><li>2.- Sistemas de coordenadas.</li><li>3.- Modos de referencia a entidades.</li><li>4.- Aplicacións.</li></ol>
COMANDOS BÁSICOS DE MODIFICACIÓN DE ENTIDADES I	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Alonga e recorta.</li><li>2.- Trazado de entidades equidistantes.</li><li>3.- Arquivos de tipos de liña.</li><li>4.- Cambio de propiedades de entidades. Cor, capa, tipo de liña.</li><li>5.- Aplicacións</li></ol>



COMANDOS BÁSICOS DE MODIFICACIÓN II	<ol style="list-style-type: none"><li>1-Xira</li><li>2-Despraza</li><li>3-Copia</li><li>4- Matriz rectangular e polar</li><li>5- Estira</li><li>6- Parte</li><li>7- Simetría</li><li>8- Lonxitude</li><li>9- Empalme e chafrán</li><li>10- Divide e gradúa</li></ol>
ANOTACIÓN ASISTIDA POR ORDENADOR	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Terminoloxía.</li><li>2.- Axustes para anotación segundo normas UNE.</li><li>3.- Creación de estilos de anotación.</li><li>4.- Anotación lineal, aliñada, raios, círculos e ángulos.</li><li>5.- Anotación continua e a liña base.</li><li>6.- Modificación de cotas. Actualización de estilo.</li><li>7.- Aplicacións</li></ol>
CAPAS, BLOQUES Y ATRIBUTOS	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Creación e xestión de capas.</li><li>2.- Creación e xestión de bloques.</li><li>3.- Modificación dun bloque. Redefinición.</li><li>4.- Atributos, modos e ordes.</li><li>5.- Aplicacións.</li></ol>
REPRESENTACIÓN MEDIANTE O SISTEMA DE VISTAS	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Definicións.</li><li>2.- Elección da posición do obxecto.</li><li>3.- Elección das vistas e os planos de proxección.</li><li>4.- Vistas necesarias para representar unha peza.</li><li>5.- Representación por tres vistas.</li><li>6.- Representación por dúas vistas.</li><li>7.- Representación por unha vista.</li><li>8.- Lectura de vistas.</li><li>9.- Disposición e comparación de vistas normalizadas no sistema europeo e americano.</li><li>10.- Croquización</li></ol>
PRINCIPIOS GENERALES DE ANOTACIÓN	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Obxecto da anotación. Definición.</li><li>2.- Elementos empregados na anotación.</li><li>3.- Símbolos empregados para acoutar.</li><li>4.- Regras e principios de anotación.</li><li>5.- Anotación de círculos, ángulos, cordas e ángulos.</li></ol>
CORTES E SECCIÓNS	<ol style="list-style-type: none"><li>1.- Finalidade dos cortes. Definición.</li><li>2.- Mecánica de execución dun corte. Elección e indicación do plano.</li><li>3.- Representación do corte.</li><li>4.- Raiado da sección cortada.</li><li>5.- Clasificación de cortes, segundo planos de corte: Total, medio corte, parcial, múltiple, paralelo, angular ou quebrado.</li><li>6.- Representacións especiais: Roturas, penetracións e pezas simétricas.</li><li>7.- Aplicacións.</li></ol>



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Actividades iniciais	B1	0.25	0	0.25
Presentación oral	B5	21	31.5	52.5
Proba obxectiva	A9 B4 C3	2	20	22
Seminario	B6	9	15.75	24.75
Prácticas de laboratorio	B5 B6	9	13.5	22.5
Solución de problemas	B5 C3	10	17.5	27.5
Atención personalizada		0.5	0	0.5

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Actividades iniciais	Enquisa a fin de coñecer as competencias, intereses e/ou motivacións que posúe o alumnado para o logro dos obxectivos que se queren alcanzar, vinculados a un programa formativo. Con ela preténdese obter información relevante que permita articular a docencia para favorecer aprendizaxes eficaces e significativos, que partan dos saberes previos do alumnado.
Presentación oral	A materia impartirase en módulos teórico-prácticos de 1.5 horas. Con anterioridade ao día en que se imparta a materia, indicaranse a relación dos coñecementos previos necesarios e o resumo dos conceptos sobre os que se traballará, proporcionando a información bibliográfica correspondente. Cada Tema iniciarase coa exposición do profesor, que axudará o estudante a extraer os conceptos máis relevantes, marcando os obxectivos perseguidos. Introduciranse os aspectos teóricos imprescindibles para fundamentar os contidos prácticos, que deberán prevalecer. O alumnado e profesorado interactuaran dun modo ordenado, propoñendo cuestións, facendo aclaracións e expoñendo temas, traballos, conceptos, oprincipios de forma dinámica.
Proba obxectiva	A proba terá carácter fundamentalmente práctico e consistirá na resolución dun número determinado de problemas.
Seminario	Traballos, talleres dirixidos en grupos moi reducidos.
Prácticas de laboratorio	Traballos realizados empregando técnicas de CAD
Solución de problemas	- Aplicación de conceptos mediante unha serie de exercicios prácticos previamente resoltos. - Exercicios sobre o tema, que os estudantes resolverán en clase, axudados polo profesor. - Realización doutros exercicios fose da aula, propostos para a auto-avaliación dos alumnos, e a asimilación de contidos.  O profesor fará de guía para o traballo, eminentemente persoal do estudante, o que implica proporcionar información bibliográfica abondo e unha maior dedicación a titorías por parte do estudante. Aplicarase a informática gráfica, nas partes correspondentes

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



<p>Presentación oral</p> <p>Prácticas de laboratorio</p> <p>Seminario</p> <p>Solución de problemas</p>	<p>Se a acción educativa se produce nun contexto de relación entre persoas, na titoría esta relación humana recobra o seu sentido e é un dos seus compoñentes máis característicos.</p> <p>Así a titoría se converte nunha acción de axuda, comprometida co estudante e que o profesor desenvolve, paralelamente á súa función de instrución.</p> <p>Mediante a acción tutorial preténdese:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A adaptación e integración dos estudantes no grupo de clase, e no conxunto da dinámica universitaria.</li> <li>- Favorecer a motivación.</li> <li>- Individualizar o proceso de ensino - aprendizaxe, adaptándoo ás posibilidades e limitacións reais de cada estudante ou grupo de estudantes.</li> <li>- Coordinar o proceso avaliador dos estudantes e valorar o rendemento académico.</li> </ul> <p>O a acción educativa prodúcese nun contexto de relación entre persoas, na titoría esta relación humana recobra o seu sentido e é un dos os seus compoñentes máis característicos.</p> <p>Así a titoría se converte nunha acción de axuda, comprometida co estudante e que o profesor desenvolve, paralelamente á súa función de instrución.</p> <p>Mediante a acción tutorial se pretende:- A adaptación e integración dos estudantes no grupo de clase, ou en conxunto da dinámica universitaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecer a motivación.</li> <li>- Individualizar ou proceso de ensino - aprendizaxe, adaptándoo ás posibilidades e limitacións reais de cada estudante ou grupo de estudantes.</li> <li>- Coordinar ou proceso avaliador dos estudantes e valorar o rendemento académico.</li> </ul>
--	--

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	A9 B4 C3	<p>A proba terá carácter práctico e consistirá na resolución dun número determinado de exercicios, que deberán cubrir un amplo abano de conceptos, tratando de eliminar a posibilidade de que a súa resolución se deba a unha &amp;quot;idea feliz.&amp;quot;</p> <p>Aínda que a calidade da delineación non sexa o primeiro obxectivo das clases, xa que en ningún modo tratamos de formar delineantes, debe esixirse unha presentación coidada en cada exercicio. O que debe incluír; limpeza, claridade, correcta utilización dos diferentes tipos de liña, rotulación lexible, simulación de espesores co lapis, emprego de escalas normalizadas, etc.</p>	70
Seminario	B6	<p>Co fin de preparar aos alumnos nunha aprendizaxe autónoma, guiada sempre polo profesor, fórmase a realización de traballos, Los obxectivos perseguidos son, entre outros, que o alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Implíquese directamente na súa formación, asumindo o profesor o papel de &amp;quot;guía&amp;quot;.</li> <li>. Xestione, seleccione e sexa capaz de sintetizar a información que necesite.</li> <li>. Coñeza a normativa vixente que haberá de ter en conta no traballo profesional de enxeñaría.</li> <li>. Aplique os seus coñecementos teóricos á representación de pezas industriais ou elementos cotiáns.</li> <li>. Desenvolver e potenciar nos estudantes habilidades de comunicación, busca de información, resolución de problemas e traballo en equipo.</li> </ul>	30



## Observacións avaliación

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Félez, J., Matínez, M.L. ((2002)). Dibujo Industrial. Síntesis. Madrid</li><li>- Aenor ((2009)). Dibujo Técnico (CD Rom). Madrid</li><li>- Clérigo Pérez ((2001)). Geometría Descriptiva. Asociación de Investigación. León.</li><li>- Izquierdo Asensi, F. ((2000)). Geometría Descriptiva. Paraninfo. Madrid.</li><li>- González Monsalve, M., Palencia Cortés, J. ((1992)). Geometría Descriptiva. Utrera Grafitres. Sevilla</li></ul>  
<b>Bibliografía complementaria</b>	 

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

### Materias que continúan o temario

## Observacións

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías