



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### CAD

Asignatura	CAD			
Código	V04M120V01213			
Titulación	Máster Universitario en Ingeniería de la Automoción. Especialidade: Tecnologías de Automoción			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	4	OP	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Ingeniería mecánica, máquinas y motores térmicos y fluidos			
Coordinador/a	Cereijo Fernández, Santiago			
Profesorado	Cereijo Fernández, Santiago			
Correo-e	ycereijo@uvigo.es			
Web				
Descripción	Curso de especialización en el área de diseño de piezas de automóvil mediante Catia V5 general			

## Competencias de titulación

Código	
A3	dominio de aspectos genéricos de la industria del automóvil, sus tecnologías y procesos.
B3	(*)Destreza en el manejo de herramientas informáticas en habituales en el sector de la automoción

## Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
Capacidad de visión espacial y conocimiento de las técnicas de representación gráfica mediante aplicaciones de diseño asistido por ordenador	saber saber hacer	A3 B3
Resolución de forma precisa de problemas espaciales y de diseño	saber hacer	A3 B3
Conocer y aplicar los principios de diseño asistido por ordenador de productos en el ámbito industrial.	saber saber hacer	A3 B3
Capacidad de generar modelos virtuales de piezas.	saber saber hacer	A3 B3
Capacidad de optimización de modelos en base a requisitos de diseño.	saber hacer	A3 B3
Capacidad de solventar la problemática existente a la hora de diseñar y fabricar piezas y operaciones de fabricación en el ámbito del material metálico	saber hacer	A3 B3

## Contenidos

Tema	
Fundamentos	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceptos generales de diseño en CATIA V5</li> <li>2. Diseño con sólidos. Introducción al sketching y operaciones de sólidos basados en sketch.</li> <li>3. Diseño de superficies. Introducción al "wireframe and surface design". Operaciones de sólidos basados en superficies.</li> <li>4. Ensamblajes. Introducción al montaje de conjuntos. Realización de secciones y análisis de interferencias.</li> </ol>

Diseño pieza plástica	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceptos básicos de diseño e piezas plásticas, ejemplos</li> <li>2. Operaciones de Catia V5, para el diseño con materiales plásticos, (corte por superficies, cierre de volúmenes, redondeos, nervaduras), práctica de estas operaciones con modelos sencillos</li> <li>3. Diseño de un primer modelo aplicando la metodología</li> <li>4. Caso de Estudio: Práctica de rediseño de un componente metálico a plástico, siguiendo los conceptos básicos de diseño y las operaciones CAD planteadas</li> </ol>
Diseño de pieza metálica	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseño de una armadura metálica de un asiento de vehículo, con el repaso de transformaciones metálicas como; estampado, repujado, punzonado, torneado, avitolado, curvado de tubo y varilla, devanado, bordonado, roscado, □</li> </ol>

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	10	15	25
Prácticas en aulas de informática	25	50	75

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante
Prácticas en aulas de informática	Actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia. Se desarrolla en aulas informáticas.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas en aulas de informática	Tiempo reservado por cada docente para atender y resolver las dudas del alumnado. En estas actividades el docente tiene como función orientar y guiar el proceso de aprendizaje del alumnado.
Sesión magistral	Tiempo reservado por cada docente para atender y resolver las dudas del alumnado. En estas actividades el docente tiene como función orientar y guiar el proceso de aprendizaje del alumnado.

### Evaluación

	Descripción	Calificación
Prácticas en aulas de informática	Al final de cada grupo de contenidos, el profesor planteará una serie de ejercicios que deberán ser resueltos en el tiempo de clase. Esos ejercicios tendrán unos objetivos de dificultad creciente. La calificación será en función de los objetivos alcanzados.	100

### Otros comentarios sobre la Evaluación

### Fuentes de información

### Recomendaciones