

## 1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura: **MAQUINADO CNC I**

Carrera: **Ingeniería en Electromecánica.**

Clave de la asignatura: **MYQ-2203**

SATCA<sup>1</sup> **1-2-3**

## 2.- PRESENTACIÓN

### **Caracterización de la asignatura.**

Esta asignatura aporta al perfil del ingeniero electromecánico los conocimientos y habilidades necesarias para el diseño y fabricación de piezas, proporcionando las herramientas suficientes para maquinar elementos y componentes utilizando el torno de control de numérico para la implementación de mejoras de sistemas.

El curso se desarrolla de manera teórico – Práctico dando énfasis a la práctica que permita corroborar la teoría, por lo que los simuladores de maquinado adquieren importancia al momento de simular una pieza que se elaborará, tomando en cuenta que son piezas reales.

Dado que la materia involucra los conocimientos de las materias de Ciencia e Ingeniería de los Materiales, Mediciones Mecánicas y Eléctricas, Procesos de Manufactura y Diseño e Ingeniería Asistido por computadora, cursadas para el diseño de partes cumpliendo con las normas de fabricación requeridas.

### **Intención didáctica.**

El contenido de la materia se organiza en 2 unidades, en la primer unidad se ve el torno de control numérico, máquina que utiliza solo 2 ejes, se les enseña los diferentes comandos, las velocidades controladas, los códigos de programación G y M, la estructura de un programa y se les pide el diseño de una pieza donde al menos utilicen los códigos vistos en clase.

En la segunda unidad se les enseña la utilización del Software CIMCO y se les pide generar el código mediante el programa, la simulación de dicho código, para estar seguros de que corre al menos y maquinar la pieza con el código obtenido en el torno.

En la tercer unidad se ve la parte práctica donde se realizarán las visitas al laboratorio de manufactura para maquinar las diferentes piezas en el torno cnc.

El enfoque sugerido para la materia, son actividades prácticas que promuevan el desarrollo de habilidades, como: identificación de herramientas, soltura de manejo de maquinaria, identificación de errores al momento de maquinar piezas y trabajo en equipo.

### 3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencias específicas:	Competencias genéricas:
<p>Diseñar piezas de dos dimensiones utilizando la programación sin y con el apoyo de software.</p> <p>Desarrollar programas de control numérico de acuerdo al diseño de piezas, tomando en cuenta el material utilizado y utilizando las herramientas apropiadas para su desarrollo, apoyándose en programas de manufactura asistida por computadora.</p> <p>Aplicar los conocimientos de diseño, proceso de fabricación, metrología y normalización en los diseños y el método de manufactura.</p> <p>Utilizar las características de los materiales para tomar las mejores decisiones de fabricación.</p>	<p><b>Competencias instrumentales</b></p> <p>Capacidad de análisis y síntesis.            Capacidad de organizar y planificar.            Conocimientos generales básicos.            Conocimientos básicos de la carrera.            Comunicación oral y escrita en su propia lengua.            Conocimiento de la segunda lengua.            Habilidades básicas de manejo de la computadora.            Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas).            Solución de problemas.            Toma de decisiones.</p> <p><b>Competencias interpersonales</b></p> <p>Capacidad crítica y autocrítica</p>

	<p>Trabajo en equipo  Habilidades interpersonales  Capacidad de trabajar en equipo interdisciplinario  Capacidad de comunicarse con profesionales de otras áreas  Compromiso ético</p> <p><b>Competencias sistémicas</b></p> <p>Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica  Habilidades de investigación  Capacidad de aprender  Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones  Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad)  Liderazgo  Habilidad para trabajar en forma autónoma  Búsqueda del logro</p>
--	--

#### 4.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios y justificación)
Instituto Tecnológico de Delicias.	Integrantes de la Academia de Metal Mecánica	

#### 5.- OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO

Adquirir los conocimientos básicos de operación y programación del torno de control numérico para la fabricación de piezas mecánicas.

#### 6.- COMPETENCIAS PREVIAS

Interpretación de planos de dibujo Industrial.  
Interpretar y aplicar tolerancias y dimensiones geométricas.  
Identificar máquinas y herramientas convencionales.  
Calcular velocidades de avance y corte.  
Interpretar y aplicar tipos de acabado y su simbología.  
Utilización de los paquetes de simulación.

## 7.- TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
I	Torno de Control Numérico.	1.1 Introducción. 1.2 Descripción Física de las partes principales del torno de control numérico. 1.3 Movimientos y Funciones de programación. 1.3.1 Funciones preparatorias. 1.3.2 Funciones misceláneas. 1.3.3 Movimiento de desplazamiento Rápido. 1.3.4 Movimiento con velocidad Controlada. 1.3.5 Funciones preestablecidas. 1.4 Programación y contenido del programa.
II.	Programación en Simuladores.	2.1 Manejo de Pantalla. 2.1.1 Dibujo 2D. 2.1.2 Dibujo 3D. 2.1.3 Planos Mecánicos. 2.2 Tipos de Maquinado. 2.3 Parámetros de Maquinado 2.4 Simulación de maquinados. 2.5 Cambiar a Control Numérico. 2.6 Enviar programa a Máquina CNC. 2.7 Maquinado de Pieza. 2.8 Operación de la máquina de control numérico Torno.
III	Diseño de piezas	3.1 Manejo del torno en maquinado de piezas.

## 8.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información en distintas fuentes.

Propiciar el uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de los contenidos de la asignatura.

Fomentar actividades grupales que propicien la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión, la integración y la colaboración de y entre los estudiantes.

Propiciar, en el estudiante, el desarrollo de actividades intelectuales de inducción-deducción y análisis-síntesis, las cuales lo encaminan hacia la investigación, la aplicación de conocimientos y la solución de problemas.

Llevar a cabo actividades prácticas que promuevan el desarrollo de habilidades para la experimentación, tales como: observación, identificación manejo y control de de variables y datos relevantes, planteamiento de hipótesis, de trabajo en equipo.

Desarrollar actividades de aprendizaje que propicien la aplicación de los conceptos, modelos y metodologías que se van aprendiendo en el desarrollo de la asignatura.

Propiciar el uso adecuado de conceptos, y de terminología científico-tecnológica

Proponer problemas que permitan al estudiante la integración de contenidos de la asignatura y entre distintas asignaturas, para su análisis y solución.

Relacionar los contenidos de la asignatura con el cuidado del medio ambiente; así como con las prácticas de una ingeniería con enfoque sustentable.

Observar y analizar fenómenos y problemáticas propias del campo ocupacional.

Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante.

## **9.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación de la asignatura se hará con base en el siguiente desempeño:

Examen escrito para evaluación del trabajo en el aula.

Desarrollo de prácticas en el laboratorio.

Desarrollo del reporte escrito del trabajo práctico.

Evaluación de los trabajos de evaluación.

Evaluación de solución de problemas.

Reporte de las simulaciones software.

Puntualidad.

Responsabilidad.

Trabajo en equipo.

Limpieza.

## 10.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

### Unidad 1: Torno de Control Numérico.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Conocimiento físico del Torno y aprender a utilizar las funciones de la máquina cnc de dos ejes. Aprender a programar utilizando los códigos G y M.	Identificar la estructura del programa de CNC. Elaborar ejercicios básicos de aplicación de programas de CNC. Proyectos por equipo para generar programas de CNC

### Unidad 2: Programación en Simuladores

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Desarrollo de programas SW en el simulador.	Elaborar ejercicios básicos de aplicación de programas de CNC en forma manual. Realizar simulaciones de maquinado. Proyectos por equipo para generar programas de CNC.

### Unidad 3: Aplicaciones.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Maquinar piezas en el torno CNC.	Transferir programas realizados en SW a torno para la fabricación de piezas.

## 11. FUENTES DE INFORMACIÓN

1. . Automation Production System and Computer Aided Manufacturing  
Groover, M. P.  
  
Prentice-Hall
2. Computer-Aided Manufacturing  
Chang, Tien-Chien; Wysk, Richard A.; Wang, Hsu-Pin  
  
Prentice-Hall
3. CAD-CAM: Principles, Practice and Manufacturing Management  
Mc Mahon, Chris; Browne, Jimmie Ed. Addison-Wesley
4. Computer Control of Manufacturing System  
Koren, Yoran  
  
Mc Graw Hill
5. Implementing Flexible Manufacturing System  
Greenwood, N. R.  
  
Editorial Reverte
6. Software CamWorks
7. Manual de Operación y Programación del Torno DYNA 3300-B
8. Manual de Operación y Programación del centro de Maquinado DYNA DM2016

## 12. PRÁCTICAS PROPUESTAS (aquí solo describen brevemente, queda pendiente la descripción con detalle)

Maquinado de piezas en el torno utilizando las funciones de movimiento de desplazamiento rápido.

Maquinado de piezas en el torno utilizando las funciones de movimiento con velocidad controlada.

Maquinado de piezas en el torno utilizando las funciones preestablecida.

Maquinado de piezas en el torno utilizando programas de simulación generadores de códigos.