



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

### PROGRAMA DE ASIGNATURA

#### 1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1. Unidad de Aprendizaje:	EXPRESIÓN VOLUMÉTRICA PARA EL DISEÑO INTERIOR		1.2. Código de la materia:	IB297
1.3. Departamento:	REPRESENTACIÓN		1.4. Código de Departamento :	A-2530
1.5. Carga horaria: 4hrs. Semana	Aula: 4 HORAS	Extra aula: 2 HORAS	Total: 80 HORAS / 32 sesiones	
1.6 Créditos: 5	1.8. Nivel de formación Profesional: Licenciatura		1.7. Tipo de curso ( modalidad ): PRESENCIAL	

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

NIVEL DE FORMACIÓN	Intermedio
CARRERA:	Diseño de Interiores y Ambientación (LAID/LDIA)

MISIÓN:	FILOSOFÍA:
Generar conocimiento relativo al desarrollo de la capacidad para comunicar ideas y conceptos en el campo del Arte, de la Arquitectura y del Diseño mediante la utilización de las técnicas de representación y medios de expresión como herramientas, con las cuales los profesionales fortalezcan la inteligencia humana en el ámbito visual-espacial. Promover el trabajo científico, la investigación y el intercambio académico con instituciones locales, nacionales e internacionales. Apoyar la capacitación de docentes en los programas de licenciatura y nivel profesional medio, que se imparten en el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.	La filosofía del departamento de Representación, se fundamenta en el compromiso social que tiene la universidad de Guadalajara en coadyuvar la formación de profesionistas a través de la incorporación de recursos de representación y expresión aplicables al diseño, de tecnologías innovadoras y personal calificado acorde con las necesidades y particularidades que la sociedad demanda.

VISIÓN:
Desarrollar la más alta calidad y capacidad científica-tecnológica que permita generar y aplicar conocimiento relativo a la representación gráfica. Cuenta con cuerpos académicos consolidados con docentes que poseen estudios de postgrado y reconocidos por su ejercicio profesional, estableciendo redes de investigación locales, nacionales e internacionales para la generación y aplicación del conocimiento científico, humanístico y tecnológico, lo que le ha permitido lograr su acreditación y certificación por organismos externos. La relación entre docentes y estudiantes se estrecha a través de su participación en proyectos de investigación, lo que ha permitido certificar las competencias profesionales de este Departamento, manteniendo vínculos permanentes y cercanos, actualizándose de forma permanente, utilizando para tales fines nueva tecnología en equipo de cómputo y telecomunicaciones para el manejo de la información, la comunicación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PERFIL DEL EGRESADO
El departamento de Representación tiene la misión de generar y aplicar los conocimientos relativos a las técnicas de representación y medios de expresión, que en la actualidad no solo se desarrollan por medios tradicionales de taller, sino que el avance de la tecnología digital se ha instalado ya como una necesidad de producción relevante en los diferentes campos de aplicación, por lo cual esta entidad requiere de una unidad que soporte y desarrolle en este

nuevo escenario los procesos de composición y diseño. Brinda las herramientas necesarias para que el estudiante pueda expresar y representar objetos e ideas en forma bi y tridimensional aplicadas al diseño. El Licenciado en Diseño de Interiores y Ambientación vinculado con las áreas productivas de Industria de la construcción, contribuye a la solución de problemas referidos a espacios habitables en los diferentes géneros que la sociedad le demande. Su espíritu creativo y propositivo le permite desempeñarse como diseñador, constructor, servidor público, coordinador, administrador, promotor, restaurador, entre otros.

### **VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:**

En esta unidad de aprendizaje, el estudiante adquiere conocimientos y habilidades en los procesos gráficos para la interpretación y representación de proyectos de diseño y ambientación de espacios, logrando la comunicación con otros profesionales del ámbito de la construcción.

### **UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:**

#### **DEPARTAMENTO TEORIAS E HISTORIAS:**

Análisis de las teorías aplicadas al diseño interior, fundamentación de procesos de investigación.

#### **DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:**

Representación técnica arquitectónica, Aplicación de la expresión gráfica en el diseño interior, Configuración del espacio tridimensional a partir de la geometría descriptiva, Representación básica para el diseño interior.

#### **DEPARTAMENTO DE PROYECTOS:**

Fundamentos del diseño bidimensional, Fundamentos del diseño tridimensional, Proyectos de diseño interior, contextualización del espacio, Proyectos de diseño interior I: Análisis de proyectos de espacios interiores, Proyectos de diseño Interior II: Fundamentación de propuestas volumétricas, Proyectos de diseño interior III: Propuestas de diseño interior en aspectos funcionales y formales, Proyectos de diseño interior IV: Propuestas de diseño interior con criterios constructivos, Proyectos de diseño interior V: Propuestas de diseño interior funcionales, formales y constructivos, Proyectos de diseño interior VI: Proyectos de diseño interior con criterios de administración, Proyectos de diseño interior VII: Proyecto de diseño interior ejecutivo integral, Desarrollo de fundamentación del proyecto de fin de carrera, Desarrollo de proyecto ejecutivo e integral de fin de carrera, Diseño de jardines, Diseño de espacios abiertos.

#### **DEPARTAMENTO DE EDIFICACION:**

Ambientación en espacios interiores, Procesos de producción textil, Diseño de estampa, Procesos y técnicas de grabado

### **3.- COMPETENCIAS QUE EL ESTUDIANTE DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES**

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
1.-Aplicar y Demostrar el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva con instrumentos	<b>Aplica</b> la calidad del trazo a método de paralelas, encuadre, composición, vista, proporción con instrumentos	<b>Conoce y aplica</b> los componentes de una perspectiva: Línea de tierra, Línea de horizonte, Línea de cuadro. Así como la relación que guarda entre ellos.	<b>Demuestra</b> actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpia en sus trabajos, es responsable y disciplinado.

2.- <b>Aplicar y Demostrar</b> el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos a mano alzada	<b>Aplica</b> la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción a mano alzada	<b>Manipula</b> el método de perspectiva Aplica la técnica de expresión gráfica.	<b>Demuestra</b> actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
3.- <b>Conocer y comprender</b> las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.	<b>Aplica</b> los conocimientos de las diferentes técnicas de color: Lápiz de color, Rotulador, Acrílico y Acuarela.	<b>Conoce</b> la teoría del color. Realiza ejercicios preliminares de cada técnica. Aplica las técnicas en proyectos específicos.	<b>Demuestra</b> actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
4.- <b>Comprender y reconocer</b> la creatividad en el proceso gráfico del diseño arquitectónico.	<b>Entiende</b> el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo.	<b>Conoce</b> las teorías concernientes a la creatividad.	<b>Demuestra</b> actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
5.- <b>Interpretar y aplicar</b> las Técnicas Creativas.	<b>Conoce</b> las diferentes técnicas creativas aplicables en el proceso de la concepción gráfica del proyecto arquitectónico.	<b>Aplica</b> los conceptos generales de la creatividad.	<b>Demuestra</b> actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
6.- <b>Proponer y expresar</b> una propuesta arquitectónica conceptual.	<b>Desarrolla</b> un proceso de ideación gráfica, para un proyecto arquitectónico conceptual.	<b>Aplica</b> una de las técnicas creativas para desarrollar un proyecto arquitectónico conceptual.	<b>Demuestra</b> actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.

**4.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ESTUDIANTE:** Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el formato de **LA DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA**, anexo.

**El profesor:**

Expondrá de manera clara la aplicación de los diferentes procesos gráficos conceptuales y proyectivos, así como la utilización de las diferentes herramientas y conocimientos de las técnicas, apoyándose con material didáctico y bibliográfico, aplicables para cada tema.

**El estudiante:**

- 1.- Trabajará 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 elaborados.
- 4.- Deberá asistir y entregar sus trabajos puntualmente.
- 5.- Expondrán a sus compañeros los productos del curso.

**5.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO**

**5.A. ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Criterios y mecanismos. (Asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)**

Para ser sujeto de evaluación del curso, se requiere tener una asistencia mínima del 80% a las sesiones de cada competencia.

El estudiante será evaluado de manera continua, con sus trabajos realizados durante el curso-taller. De igual manera deberá participar en el examen departamental programado por la Academia correspondiente. En esta competencia no existe el examen extraordinario.

**A) PARA LA ACREDITACIÓN:**

Cuaderno de bocetos	10%
Trabajo en clase	60%
Trabajo final	25%
Exposición	5%
Total	100%

**B) PARA LA CALIFICACIÓN:**

Limpieza y precisión	40%
Entrega a tiempo	10%
Presentación	10%
Dominio de la técnica	40%
Total	100%

**5.B.- CALIFICACIÓN**

**Competencia General:**

Desarrollar el lenguaje gráfico de la expresión arquitectónica bi y tridimensional.

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
<b>Aplicar y Demostrar</b> el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva con instrumentos	<b>Aplica</b> la calidad del trazo a método de paralelas, encuadre, composición, vista, proporción con instrumentos	100%	5%
<b>Aplicar y Demostrar</b> el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos a mano alzada	<b>Aplica</b> la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción a mano alzada	100%	5%
<b>Conocer y comprender</b> las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.	<b>Aplica</b> los conocimientos de las diferentes técnicas de color: Lápiz de color, Rotulador, Acrílico y Acuarela.	100%	30%

<b>Comprender y reconocer</b> la creatividad en el proceso gráfico del diseño arquitectónico.	<b>Entiende</b> el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo.	100%	10%
<b>Interpretar y aplicar</b> las Técnicas Creativas.	<b>Conoce</b> las diferentes técnicas creativas para abordar el proceso creativo en la concepción gráfica del proyecto arquitectónico.	100%	20%
<b>Proponer y expresar</b> una propuesta arquitectónica.	<b>Desarrolla</b> un proceso de ideación gráfica, para un proyecto arquitectónico.	100%	30%
		<b>Total</b>	100%

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
<b>1<sup>a</sup> PARCIAL</b> <b>1 semana</b>	El estudiante <b>conoce</b> los componentes de la perspectiva y <b>aplica</b> el método de paralelas, cuidando: encuadre, composición, vista, proporción, ambientación y calidad del trazo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vistas exteriores</li> <li>• Vistas interiores</li> </ul>	50% 50%	5%
<b>2<sup>a</sup> PARCIAL</b> <b>1 semana</b>	El estudiante <b>conoce</b> los elementos del dibujo tridimensional y <b>aplica</b> el método de boceto, cuidando: encuadre, composición, vista, proporción y calidad del trazo, ambientación. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vistas exteriores</li> <li>• Vistas interiores</li> </ul>	50% 50%	5%
<b>3<sup>a</sup> PARCIAL</b> <b>8 semanas</b>	El estudiante <b>Identifica</b> la pertinencia en el uso de los diferentes materiales y <b>entiende</b> los criterios de aplicación de cada una de las técnicas. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápiz a color</li> <li>• Rotulador</li> <li>• Acrílico</li> <li>• Acuarela</li> </ul>	25% 25% 25% 25%	30%
<b>4<sup>a</sup> PARCIAL</b> <b>1/2 semana</b>	El estudiante <b>entiende</b> los conceptos teóricos relacionados con la creatividad y <b>elabora</b> un reporte escrito.	100%	10%
<b>5<sup>a</sup> PARCIAL</b> <b>1.5 semanas</b>	El estudiante <b>conoce y aplica</b> los diferentes conceptos procedimentales de las técnicas creativas. <b>Elabora</b> maquetas y gráficos para <b>identificar</b> un concepto de diseño llegando a un producto. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Método Analógico</li> <li>• Método Follies</li> <li>• Método de Antigrafiás</li> </ul>	33.33% 33.33% 33.33%	20%

<b>6<sup>a</sup> PARCIAL</b> <b>4 semanas</b>	<p>El estudiante <b>implementa</b> los conceptos básicos de la ideación gráfica en la aproximación conceptual del espacio arquitectónico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición del tema</li> <li>• Selección de la técnica</li> <li>• Expresión creativa: Bocetaje, aplicación de la técnica en el proceso creativo.</li> <li>• Geometrización</li> <li>• Elaboración de alternativas</li> <li>• Elaboración de la presentación final del proyecto conceptual</li> </ul>	5% 5% 40% 5% 5% 40%	30%
<b>16 SEMANAS</b>	<b>CALIFICACIÓN FINAL</b>		100%

## 6.- BIBLIOGRAFÍA BASICA. Mínimo la que debe ser leída

### Básica

FRIANCIS, D.K. CHING. *“Manual de dibujo arquitectónico”*. (2014) México. Editorial G.G

IGLESIS GUILLARD, JORGE. *“Croquis, dibujo para arquitectos y diseñadores”*. (2000). México. Editorial trillas.

LORRAINE FARRELLY. *“Técnicas de representación: bocetos y escalas, imágenes ortogonales y tridimensionales”*. (2008) España. Editorial Promotora de prensa internacional.

REDONDO, ERNEST. *“Dibujo a mano alzada para arquitectos”*. (2009) Barcelona. Parramon/Planeta Agostini.

PEREZ CARABIAS, VICENTE *“Grafoaje y Creatividad”* (2006) México. Colección Interfaz; U. de G.

DOYLE, MICHAEL *“Color Drawing”* (2006) New York. Revised edition Van Nostrand Reinhold

Manual de creatividad de Jorge Fregoso

### Complementaria

BANERJI ANUPAM / ELMITT MICHAEL *“Between Lines: From Doodles to Composition”*. (1994) University of Waterloo Canadá. Edición Mexicana Eduardo Langagne. Editorial Press Escart

HERNANDEZ, MANUEL J. MARTIN. *“La Invención de la Arquitectura”*. (1997) Madrid. Editorial Celeste.

LA PUERTA, JOSÉ MARÍA. *“EL Croquis “Proyecto y Arquitectura”*. (1997) Madrid. [SCINTILA DIVINITATIS] Celeste Ediciones.

MÁRQUEZ VÍCTOR. *“The Architectural Expresión in México.”* (1996). México. La fábrica de ideas.

MARINA, JOSE ANTONIO. *“Teoría de la Inteligencia Creadora”*. (1993) Barcelona. Editorial Anagrama S.A.

PARRAMON VILASALO, JOSÉ M. *“Curso completo de pintura y dibujo”* (1987) Barcelona. Parramon/Planeta – Agostini.

PARRAMON VILASALO, JOSÉ M. *“Así se pinta con acuarela”* (1987) Barcelona. Planeta – Agostini.

Así se pinta con lápices a color

BURDEN ERNEST. *“Architectural Delination. A photographic approach to presentation”*. (1971) United State of America.

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICO
MTRO. GARCÍA GARCÍA, JORGE AGUSTÍN LDIA. GÓMEZ PERALTA, MARÍA ELENA MTRA. GÓMEZ ZEPEDA, MÓNICA MTRO. HERNÁNDEZ PADILLA, JUAN RAMÓN MTRO. LARA LÓPEZ, ERNESTO MTRA. LÓPEZ SÁNCHEZ, JESSICA DR. RODRIGUE MEDINA, DANIEL ARQ. DAVID HERNÁNDEZ GONZÁLEZ ARQ. VICTOR ABRAHAM GARCÍA VALENCIA ARQ. OSCAR ARMANDO NAVARRO TORIZ	COLEGIO DEPARTAMENTAL DEL DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN: MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRO. CARLOS ALBERTO CAMPOS PLASCENCIA MTRO. ALBINO ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRO. GUILLERMO GERARDO MADRIGAL FIGUEROA MTRA. LAURA SABINA NAVARRO REAL MTRO. LUIS FELIPE OLIVARES ENRÍQUEZ	
FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE REVISIÓN	FECHA DE MODIFICACIÓN
JUNIO DE 2019	Agosto 2020	Enero 2020

## 2. PLANEACIÓN DIDÁCTICA

Para desarrollar exitosamente los ejercicios del curso, el estudiante deberá **adquirir** conocimientos y **desarrollar** habilidades que le permitan **interpretar** y **representar** espacios arquitectónicos de manera adecuada.

Los criterios de evaluación se irán dando por medio del trabajo continuo y sistematizado en el aula-taller, consideradas en cada una de las sesiones para el desarrollo de las actividades del curso.

### 2.1- PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL

SESIONES	TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1	Encuadre Introducción al curso	Presentación del profesor. Descripción del programa. Comprender los criterios de Evaluación. Planeación de evaluaciones Parciales. Requerimientos de materiales. Entrega del programa. Explicación de la evaluación del curso.	Bajar electrónicamente el programa de la página web del Dpto. de Representación.	Se debe de establecer un ambiente de cordialidad y confianza en el interior del aula.
1 y 2	Dibujo tridimensional en perspectiva con instrumentos	Trazar de volúmenes con método de perspectiva cónica en diferentes situaciones (vista del observador, vista aérea) en espacios interiores y exteriores. A partir de un proyecto a escala con instrumentos	Medios pliegos o pliegos de papel bond o calca Lápiz de grafito Borrador Regla T Escuadras Escalímetro	Deberá cuidar la calidad del trazo, encuadre, ubicación del observador, relación de la línea de horizonte con línea de tierra y ubicación de puntos de fuga.
3 y 4	Dibujo tridimensional en Bocetos a mano alzada	Dibujar de elementos tridimensionales a mano alzada, con su debida proporción, encuadre, composición y ambientación	Hojas doble carta para ejercicios en clase Cuaderno de bocetos para ejercicios de tarea o de viaje Lápiz de grafito Borrador	Deberá cuidar la calidad del trazo, proporción y encuadre,
5 a 20	Técnicas de color: secas y húmedas	Conocer los materiales adecuados para cada técnica. Utilizar los materiales en la aplicación de la técnica. Realizar ejercicios preliminares de aplicación de la técnica.	<i>Lápiz de color:</i> Lápices de colores, papel mantequilla, hojas bond, papel opalina, solvente, algodón, cotonetes, esfumino, pañuelos de papel, cinta masking tape, regla.	Aplicar sobre un trazo previo la técnica.  La técnica deberá ser aplicada siempre en espacios

		<p>Identificar la pertinencia en el uso de los diferentes materiales.</p> <p>Entender los criterios de aplicación de la técnica.</p> <p>Aplicar la técnica en un ejercicio específico.</p>	<p><i>Rotulador:</i> Rotuladores, papel mantequilla, papel opalina, papel bond. Solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto, pluma de gel blanca, corrector líquido y cinta mágica.</p> <p><i>Acrílico:</i> Pinturas de acrílico. Pinceles, godette, recipientes para agua, franela, papel kraft, marquilla, ilustración crescent, pañuelos de papel, esponja y cinta masking tape</p> <p><i>Acuarela:</i> Acuarelas, pinceles, godette, recipiente para agua, agua, franela, papel guarro, fabriano, archess, marquilla, pañuelos de papel, esponja, cinta engomada y masking líquido.</p>	<p>arquitectónicos con su respectiva ambientación.</p> <p>Cuidar la correcta aplicación de la técnica.</p>
21	Introducción a la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entender las teorías y entender las diferentes técnicas creativas</li> </ul>	Libreta de apuntes Lápiz Pluma o bolígrafo	Comprender y entender dichas teorías.
22 a 24	Técnicas Creativas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar los diferentes conceptos procedimentales de las técnicas creativas: Método Analógico, Follies y Antigrañas.</li> </ul>	<p><i>Método analógico:</i> Objetos orgánicos, físicos: mecánicos ó impresos.</p> <p><i>Follies:</i> Material reciclado como hojas de color, cartulinas, maderas, etc.</p> <p><i>Antigrañas:</i> Acrílico, acuarelas, lápices de colores, rotuladores, etc.</p>	Aplicar gráficamente las diferentes técnicas creativas en un proyecto arquitectónico específico.
25 a 32	Ideación Gráfica	<ul style="list-style-type: none"> <li>implementa los conceptos básicos de la ideación gráfica en la aproximación conceptual del espacio arquitectónico.</li> </ul>	Soportes y técnicas a elección libre.	Deberá aplicar todo lo aprendido en el curso.
32 SESIONES	TOTAL			

## 2.2 - PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA PRIMERA COMPETENCIA

### 2.2.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación.	<b>DIBUJO TRIDIMENSIONAL EN PERSPECTIVA</b>
1.- <b>Competencia General: Aplicar y Demostrar</b> el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva con instrumentos	
* <b>Competencia particular.</b> - El estudiante <b>aplica</b> el método de paralelas con calidad de trazo, encuadre, composición, vista y proporción e instrumentos.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaboración de perspectivas, de espacios arquitectónicos con elementos de ambientación naturales y artificiales en uno o varios puntos de fuga con instrumentos.</li></ul>	<p>Asume una actitud reflexiva y crítica mostrando compromiso y limpieza en sus trabajos.</p> <p>Concibe el papel que juega el dibujo en la visualización del espacio arquitectónico.</p> <p>Precisión, trazo, orden, limpieza, valoración tonal, degradaciones y sombras.</p> <p>Entrega completa en tiempo y forma.</p>

### 2.2.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
1. Competencia General: Aplicar y Demostrar el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva con instrumentos				
1.1 Competencia Particular: El estudiante <b>aplica</b> el método de paralelas con calidad de trazo, encuadre, composición, vista y proporción e instrumentos. 2 sesiones				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1. Encuadre	Sesión 1	Presentación del profesor. Descripción del programa. Comprender los criterios de Evaluación. Planeación de evaluaciones Parciales. Requerimientos de materiales. Entrega del programa. Explicación de la evaluación del curso.	Programa de la materia	Bajar el programa de la unidad de aprendizaje del portal web del Departamento de Representación
1 y 2. Dibujo tridimensional de perspectiva	Sesión 1 y 2 Dibujo tridimensional en perspectiva	Trazo de volúmenes con método de perspectiva cónica en diferentes	Instrumentos de dibujo: Soporte papel calca,	Deberá cuidar la calidad del trazo, encuadre,

	perspectiva cónica con instrumentos	situaciones: vista del observador y vista aérea. en espacios interiores y exteriores.	bond, ledger, lápiz o portaminas, cinta masking tape, borrador, escuadras, escalímetro, regla T.	ubicación del observador, relación de la línea de horizonte con línea de tierra y ubicación de puntos de fuga.
--	-------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 2.3 - PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEGUNDA COMPETENCIA

### 2.3.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2	
Universidad de Guadalajara	Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación.
<b>DIBUJO TRIDIMENSIONAL EN BOCETOS</b>	
<b>2.- Competencia General:</b> Aplicar y Demostrar el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos a mano alzada	
<b>*Competencia particular.</b> - El estudiante <b>aplica</b> encuadre, composición, vista, proporción y calidad del trazo a mano alzada.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaboración de perspectivas a mano alzada a manera de boceto de espacios arquitectónicos interiores y exteriores, con elementos de ambientación naturales y artificiales en uno o varios puntos de fuga.</li></ul>	<p>Asume una actitud reflexiva y crítica mostrando compromiso y limpieza en sus trabajos.</p> <p>Valora el contexto actual de la utilización del dibujo en perspectiva en la concepción del espacio arquitectónico.</p> <p>Precisión, trazo, orden, limpieza, valoración tonal, degradaciones y sombras.</p> <p>Entrega completa en tiempo y forma.</p>

### 2.3.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
<b>2. Competencia General:</b> Aplicar y Demostrar el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos a mano alzada				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
3 y 4 Dibujo tridimensional en boceto	Sesión 1 y 2 Dibujo tridimensional en boceto a mano alzada	Dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada de espacios exteriores  Dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada de espacios interiores	Hojas de papel Bond doble carta y cuaderno de bocetos Lápiz de grafito Borrador, pluma bic y portaminas cretacolor	Deberá cuidar la proporción, calidad del trazo, encuadre, ubicación del observador, relación de la línea de horizonte con línea de tierra y ubicación de puntos de fuga.

## 2.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA TERCERA COMPETENCIA

### 2.4.1- PORTADA

#### PORTADA DE LA COMPETENCIA 3

Universidad de Guadalajara

Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación.

#### TÉCNICAS DE COLOR SECAS Y HÚMEDAS

3.- **Competencia General:** Conocer y comprender las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.

\***Competencia particular 1.**-En estudiante **aplica** los conocimientos de las diferentes técnicas de color: lápiz de color, rotulador, acrílico y acuarela.

(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"><li>- Elaboración de ejercicios preliminares y aplicación de la técnica de lápiz de color en objetos arquitectónicos.</li><li>- Elaboración de ejercicios preliminares y aplicación de la técnica de rotulador en objetos arquitectónicos.</li><li>- Elaboración de ejercicios preliminares y aplicación de la técnica con Acrílico en objetos arquitectónicos.</li><li>- Elaboración de ejercicios preliminares y aplicación de la técnica de acuarela en objetos arquitectónicos.</li></ul>	<p>Precisión en la aplicación de la técnica: Trazo, orden y limpieza, valoración tonal, degradaciones y sombras.</p> <p>Entrega completa en tiempo y forma.</p> <p>Identificar las características de los distintos materiales y sus técnicas de aplicación de acuerdo a su pertinencia y uso.</p>

### 2.4.2- DOSIFICACIÓN

#### DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA

3. Competencia General: Conocer y comprender las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.

\* **Competencia Particular:** En estudiante **Identifica** la pertinencia en el uso de los diferentes materiales y **entiende** los criterios de aplicación de las técnicas del color. 16 sesiones

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
5 a 20 Técnicas de color: secas y húmedas	Sesión 1 a la 4 Lápices de colores	Conocer los materiales adecuados para cada técnica. Utilizar los materiales en la aplicación de la técnica.	<i>Lápiz de color:</i> Lápices de colores, papel mantequilla, hojas bond, papel opalina, solvente, algodón, cotonetes, esfumino, pañuelos de papel, cinta masking tape, regla.	El estudiante deberá traer consigo el material requerido para el desarrollo del ejercicio.
	Sesión 5 a la 8 Rotulador	Realizar ejercicios preliminares de aplicación de la técnica. Identificar la pertinencia en el uso de los diferentes materiales.	<i>Rotulador:</i> Rotuladores, papel mantequilla, papel opalina, papel bond. Solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto, pluma de gel blanca, corrector líquido y cinta mágica	Deberá cuidar la calidad del trazo. Y la aplicación de la técnica.
	Sesión 9 a la 12 Acrílico	Entender los criterios de	<i>Acrílico:</i> Pinturas de acrílico. Pinceles, godette, recipientes para agua, franelas, papel kraft, marquilla, ilustración crescent, pañuelos de papel, esponja y cinta masking tape	El profesor supervisará la correcta aplicación de la técnica.

	Sesión 13 a la 16 Acuarela	aplicación de la técnica. Aplicar la técnica en un ejercicio específico.	<i>Acuarela:</i> Acuarelas, pinceles, godette, recipiente para agua, agua, franelas, papel guarro, fabriano, archess, marquilla, pañuelos de papel, esponja, cinta engomada y masking líquido.	
--	-------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## 2.5 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA CUARTA COMPETENCIA

### 2.5.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4	
Universidad de Guadalajara	
Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación.	
<b>INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD</b>	
4.- Competencia General: Interpretar y Aplicar las técnicas creativas	
*Competencia particular: El estudiante <b>Entiende</b> el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaboración de un ensayo acerca de las técnicas creativas.</li></ul>	
CRITERIOS DE CALIDAD	
Comprender las teorías del proceso creativo aplicadas al diseño arquitectónico.	

### 2.5.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
4. Competencia General: Interpretar y Aplicar las técnicas creativas				
SECUENCIA DIDÁCTICA	NO. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
21. Introducción a la creatividad	Sesión 1. Teoría de la Creatividad	Entenderá los conceptos teóricos relacionados con la creatividad	Material didáctico: PC, cañón, libreta de apuntes, investigación y ensayo	El profesor expondrá las teorías correspondientes al proceso creativo, el estudiante desarrollará un reporte individual.

## 2.6- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA QUINTA COMPETENCIA

### 2.6.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 5	
Universidad de Guadalajara	
Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación.	
<b>INTERPRETAR Y APLICAR LAS TÉCNICAS CREATIVAS</b>	
5.-Competencia General: Interpretar y aplicar las Técnicas Creativas.	
*Competencia particular: El estudiante <b>conoce</b> las diferentes técnicas creativas aplicables en el proceso de la concepción gráfica del proyecto arquitectónico.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"><li>• Método Analógico: A partir de elaborar maquetas y gráficos identificar y relacionar a un concepto de diseño, llegando a un producto arquitectónico conceptual</li><li>• Método Follies: A partir de elaborar imágenes a manera de manchas, identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto arquitectónico conceptual</li><li>• Método Antigrafías: A partir de elaborar trazos geométricos identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto arquitectónico conceptual</li></ul>	<p>Comprender y aplicar correctamente el proceso creativo en el desarrollo de un proyecto arquitectónico.</p> <p>Asume una actitud reflexiva y crítica mostrando responsabilidad y profesionalismo en la entrega de sus trabajos, cumpliendo con puntualidad y atendiendo los requisitos planteados.</p>

### 2.6.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
5.- Competencia General: Interpretar y aplicar las Técnicas Creativas.				
*Competencia particular: El estudiante <b>conoce</b> las diferentes técnicas creativas aplicables en el proceso de la concepción gráfica del proyecto arquitectónico. (Método Analógico, Follies y Antigrafías) 3 Sesiones				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
22 a 24 Técnicas creativas	Sesión 1 Método Analógico	A partir de elaborar maquetas y gráficos identificar y relacionar a un concepto de diseño, llegando a un producto arquitectónico conceptual.	Revistas de moda para recortar (2pzas), tijeras, pegamento, hojas de papel bond doble cara, plumas de gel, lápiz carboncillo o portaminas, regla T, escuadras, escalímetro y lápices de colores.	<p>El estudiante deberá traer consigo el material requerido para el desarrollo del ejercicio.</p> <p>El profesor supervisará la correcta aplicación de las técnicas y motivará al estudiante</p>

	Sesión 2 Método Follies	A partir de elaborar imágenes a manera de manchas, identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto arquitectónico conceptual.	Pinturas vinil acrílicas de colores, agua para diluir, contenedores o botes para mezclar, brochas, hojas de papel bond doble carta, rollo de kraft, plumas de gel, lápiz carboncillo o portaminas, regla T, escuadras, escalímetro y lápices de colores.	en el desarrollo de nuevos detonantes creativos.
	Sesión 3 Método Antigrañas	A partir de elaborar trazos geométricos identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto arquitectónico conceptual.	Rotuladores, lápiz carboncillo 6B, lápices de colores, hojas de papel bond doble carta, plumas de gel, lápiz o portaminas, regla T, escuadras y escalímetro.	

## 2.7- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEXTA COMPETENCIA

### 2.7.1- PORTADA

#### PORTADA DE LA COMPETENCIA 6

Universidad de Guadalajara

Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación.

##### PROPONER Y EXPRESAR UNA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA CONCEPITAL

**6.- Competencia general:** Proponer y expresar una propuesta arquitectónica conceptual

**\*Competencia particular:** El estudiante **desarrolla** un proceso de ideación gráfica, para un proyecto arquitectónico conceptual. (8 sesiones)

(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Aplicar una de las técnicas creativas para desarrollar un proyecto arquitectónico conceptual.	Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos. Demuestra puntualidad, responsabilidad y profesionalismo, en la exposición de trabajos y siguiendo los criterios establecidos. Demuestra sentido crítico y respeto por su trabajo y el de sus compañeros

### 2.6.2- DOSIFICACIÓN

#### DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA

**6.- Competencia general:** Proponer y expresar una propuesta arquitectónica conceptual.

**\*Competencia particular 6:** El estudiante **desarrolla** un proceso de ideación gráfica, para un proyecto arquitectónico conceptual. (8 Sesiones).

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
25 a 32  Propuesta Arquitectónica	Sesión 1 Exposición del problema de diseño por resolver	Analizar el tema	Material didáctico: PC, cañón, libreta de apuntes	El estudiante deberá traer consigo el material requerido para el desarrollo del ejercicio.
	Sesión 2 Selección de la técnica creativa	Selección individual del proceso creativo	Según sea el proceso seleccionado	El profesor supervisará la correcta aplicación de las técnicas y motivará al estudiante en el desarrollo de nuevos detonantes creativos.
	Sesión 3 Exploración creativa	Aplicación del proceso creativo		
	Sesión 4 Geometrización	Proporcionar y dimensionar	Lápiz grafito o portaminas, papel calca, hojas bond doble carta.	
	Sesión 5, 6 y 7 Elaboración de propuesta	Elaborar el proyecto arquitectónico conceptual: plantas, secciones, alzados y perspectivas	Hojas de papel bond doble carta, papel calca en ¼, plumas de gel, lápiz grafito o portaminas, regla T, escuadras, escalímetro, según la técnica de expresión gráfica a aplicar (lápiz, tinta, digital)	

	Sesión 8 Entrega	Exposición	Si la exposición es digital, se requiere proyector de cañón y/o pantalla, pc. Si la exposición es impresa, se requiere mamparas y tachuelas o cinta.	
--	---------------------	------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--