



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

PROGRAMA DE ASIGNATURA

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Unidad de Aprendizaje:	REPRESENTACIÓN TÉCNICA URBANA (LAMU)		1.2. Código de la materia:	IB368
1.3. Departamento:	REPRESENTACIÓN		1.4. Código de Departamento:	A-2530
1.5. Carga horaria:	Aula:	Extra aula:	Total:	
3hrs. Semana	2 HRS.	1HRS.	60HORAS / 30 sesiones	
1.6 Créditos:	1.8. Nivel de formación Profesional:		1.7. Tipo de curso (modalidad):	
4	Licenciatura		PRESENCIAL	

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

NIVEL DE FORMACIÓN	Básico Fundamental
CARRERA:	Urbanística y Medio Ambiente

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 Urbanística y Medio Ambiente vinculado con las áreas productivas de la Industria de la construcción, contribuye a la solución de problemas referidos a espacios habitables y urbanos 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 arquitectónicos y urbanos logrando la comunicación con otros profesionales del ámbito de la construcción.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:

Expresión gráfica del entorno. Representación digital. Representación digital tridimensional.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS:

Interpretación de unidades vecinal y barrial. Fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional para el urbanismo.

Planeación de unidades vecinal y barrial. Gestión financiera para la planeación. Fundamentos de sistemas de información geográfica. Análisis de los procesos ambientales en la ciudad (Seminarios: agua, aire, suelo).

Fundamentos de la conservación del patrimonio natural y edificado. Proyecto urbano de impacto a las unidades vecinal y barrial. Planeación de unidad distrital. Análisis de modelos experimentales de planeación. Diagnóstico de la problemática de las infraestructuras urbanas (Ingenierías). Proyecto urbano de impacto al centro de población.

Aplicación de sistemas de información geográfica a la planeación. Planeación municipal. Administración de proyectos.

Análisis y evaluación de procesos de urbanización en el territorio. Evaluación del impacto urbano en ecosistemas.

Proyecto urbano de impacto distrital. Evaluación de riesgos en el territorio. Planeación metropolitana. Evaluación de proyectos urbanos. Análisis y evaluación de procesos de metropolización. Aplicación de eco-tecnologías al urbanismo.

Proyecto urbano de impacto municipal. Planeación regional. Análisis de la gestión metropolitana. Proyecto de impacto metropolitano. Proyecto de fin de carrera (Diagnóstico y Propuesta preliminar). Proyecto de fin de carrera (Estrategia).

DEPARTAMENTO TECNICAS DE CONSTRUCCIÓN:

Aplicación de la topografía y la planimetría al urbanismo. Aplicación cartográfica al urbanismo. Aplicación de estadística al urbanismo.

DEPARTAMENTO TEORIAS E HISTORIAS:

Análisis e interpretación de teorías del urbanismo.

3.- COMPETENCIAS QUE EL ESTUDIANTE DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES			
COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
<p>Analizar antecedentes históricos del dibujo en la Historia del Urbanismo y Arquitectura.</p>	<p>Reconoce e identifica los diferentes instrumentos y técnicas de dibujo, utilizados en las diferentes etapas en la historia de la arquitectura y el urbanismo.</p> <p>Comprende la evolución tecnológica de los instrumentos de dibujo.</p> <p>Reconoce e identifica a los personajes relevantes del dibujo en la historia de arquitectura y el urbanismo.</p>	<p>Investiga acerca de los instrumentos, técnicas y personajes relevantes del dibujo en la historia de la arquitectura y el urbanismo.</p> <p>Analiza la información de su investigación, ubicándose en el contexto actual.</p> <p>Sintetiza lo relevante de la investigación. Expone ante el grupo su opinión.</p>	<p>Comenta el resultado de su investigación.</p> <p>Comparte sus conocimientos con los compañeros de grupo.</p> <p>Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juega el dibujo en la historia de la arquitectura y el urbanismo.</p> <p>Valora el contexto actual de la utilización del dibujo en la arquitectura y el urbanismo.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad la información investigada.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.</p>
<p>Conocer, Interpretar y Aplicar</p> <p>El lenguaje arquitectónico y urbano convencional universal y los instrumentos de dibujo manual.</p>	<p>Reconoce, identifica y utiliza los instrumentos de dibujo manual, de acuerdo a las convenciones universales de dibujo.</p>	<p>Dibuja ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo.</p> <p>Representa los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico y urbano.</p> <p>Define el formato e instrumentos que utilizará.</p> <p>Resuelve la organización de las láminas.</p> <p>Maneja diferentes escalas.</p>	<p>Demuestra limpieza y Disciplina en la presentación de sus trabajos.</p> <p>Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase.</p> <p>Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.</p>
<p>Interpretar y Representar</p> <p>Bidimensionalmente proyectos arquitectónicos y urbanos en sus diferentes sistemas de representación y mediante el uso de escalas.</p>	<p>Reconoce, identifica y utiliza el lenguaje técnico arquitectónico y urbano universal, de acuerdo al sistema diedrico (dibujo ortogonal)</p>	<p>Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico y urbano.</p> <p>Define el formato e instrumentos que utilizará.</p> <p>Resuelve la organización de las láminas.</p>	<p>Demuestra limpieza y en la presentación de sus trabajos.</p> <p>Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.</p>

		Maneja diferentes escalas.	Respeto las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.
Interpretar y Representar Tridimensionalmente proyectos arquitectónicos y urbanos desde diferentes puntos de vista y con su debida proporción y escala.	Representa tridimensionalmente en boceto, con la debida proporción. Representa tridimensionalmente en perspectiva con método. Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales físicos, elaborados de manera manual.	Define el formato e instrumentos que utilizará. Resuelve la organización de las láminas. Maneja diferentes escalas. Elabora elementos tridimensionales para la representación de su modelo físico.	Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados. Respeto las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.

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:

- Señalará las normas de conducta de trabajo, entregará al grupo el programa de la materia. Expondrá la información general en clase, las normas de trabajo y criterios aplicables a la representación arquitectónica y urbana como herramienta de apoyo en sus procesos de diseño, así como la evaluación del curso.
- Solicitará al estudiante el material e instrumentos requeridos para el desarrollo del curso.
- Basará los ejercicios en proyectos ya definidos enfocándose en la calidad de graficación.

El estudiante:

- Se presentará al taller con los instrumentos y el material individual para trabajar.
- Deberá desarrollar en tiempo y forma los ejercicios propuestos.
- Manifestará en sus ejercicios las normas de orden, limpieza, legibilidad y precisión.
- Deberá atender a las correcciones que se le indiquen, sobre sus trabajos así como su puntual entrega.
- Al final del curso, recopilará en un solo documento con una secuencia progresiva, de cada ejercicio elaborado durante el ciclo escolar.

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:

Análisis de los antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura y el urbanismo	5%
Ejercicios preliminares del lenguaje arquitectónico y urbano	15%
Representación Bidimensional	40%
Representación Tridimensional	20%
Elaboración de Maqueta	10%
Examen Departamental	10%
Total	100%

B) PARA LA CALIFICACIÓN:

Limpieza	10%
Legibilidad	15%
Precisión	30%
Calidad de línea	30%
Formato y escala	10%
Puntualidad	5%
Total	100%

5.B.- CALIFICACIÓN

Competencia General:			
Interpreta y Representa espacios arquitectónicos y urbanos mediante la aplicación del lenguaje técnico			
COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
Analizar antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura y el Urbanismo.	El estudiante lee el material didáctico que contiene los antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura y el Urbanismo. Analiza la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un reporte de lectura, con su propia opinión. Entrega individual de reporte en una cuartilla impresa.	50%	5%
	Investiga acerca de la biografía de personajes relevantes del dibujo en la historia de la arquitectura y el urbanismo. Expone ante el grupo en equipo con apoyo de medios gráficos.	50%	
Conocer, Interpretar y Aplicar El lenguaje arquitectónico y urbano convencional universal y los Instrumentos de dibujo manual.	Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, así como los materiales adecuados para la representación técnica arquitectónica y urbana.	5%	15%
	Aplica ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo, sobre medios pliegos de papel calca, con lápiz grafito y tinta.	30%	

	<p>Interpreta y representa los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y urbana de los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico y urbano.</p> <p>Interpreta y representa simbología básica de instalaciones.</p> <p>Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.</p>	<p>45%</p> <p>20%</p>	
Representar Bidimensional	<p>Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico y urbano de un proyecto específico. Representa con calidad a lápiz y en tinta.</p> <p>Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico y urbano.</p> <p>Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.</p>	<p>60%</p> <p>20%</p> <p>20%</p>	40%
Representar Tridimensionalmente	<p>Representa volúmenes y sombras en boceto, con la debida proporción e identifica los elementos que intervienen, tales como: encuadre, observador, línea de tierra, línea de horizonte, línea de alturas, puntos de fuga.</p> <p>Representa volúmenes y sombras en axonometrías, con instrumentos de precisión.</p> <p>Aplica el trazo tridimensional de espacios urbanos.</p> <p>Representa volúmenes y sombras en perspectiva, con método. Aplica el método de perspectiva en espacios urbanos.</p>	<p>20%</p> <p>30%</p> <p>50%</p>	20%
Construir una Maqueta	<p>Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales físicos. Define la elaboración de una maqueta volumétrica de manera manual:</p> <p>Trazo y Corte Armado Ambientación Presentación</p>	<p>40%</p> <p>20%</p> <p>20%</p> <p>20%</p>	10%
	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano. Representa con calidad a lápiz y en tinta.		

Preparar Examen Departamental	Limpieza		
	Legibilidad	10%	
	Precisión	20%	
	Calidad de línea	30%	10%
	Formato y escala	30%	
		10%	
		Total	100%

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1ª PARCIAL 1 semana	El estudiante lee el material didáctico que contiene los antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura y el Urbanismo. Analiza la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un reporte de lectura, con su propia opinión. Entrega individual del reporte en una cuartilla impresa.	50%	5%
	Investiga acerca de la biografía de personajes relevantes del dibujo en la historia de la arquitectura y el urbanismo. Expone ante el grupo en equipo con apoyo de medios gráficos.	50%	
2ª PARCIAL 3 semanas	Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, así como los materiales adecuados para la representación técnica arquitectónica y urbana.	5%	15%
	Aplica ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo, sobre medios pliegos de papel calca, con lápiz grafito y tinta.	30%	
	Interpreta y representa los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y urbana y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico y urbano.	45%	
	Interpreta y representa simbología básica de instalaciones.		
3ª PARCIAL 4 semanas	Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	20%	40%
	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano. Representa con calidad a lápiz y en tinta.	60%	
	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico-urbano.	20%	
	Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	20%	
4ª PARCIAL 3 semanas	Representa volúmenes y sombras en boceto , con la debida proporción e identifica los elementos que intervienen, tales como: encuadre, observador, línea de tierra, línea de horizonte, línea de alturas, puntos de fuga.	20%	

	Representa volúmenes y sombras en axonometrías , con instrumentos de precisión. Aplica el trazo en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico-urbano. Representa volúmenes y sombras en perspectiva , con método. Aplica el método de perspectiva en espacios arquitectónico-urbano.	30%	20%
5ª PARCIAL 2 semanas	Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales físicos. Define la elaboración de la maqueta volumétrica, de manera manual: Trazo y Corte Armado Ambientación Presentación	40% 20% 20% 20%	10%
6ª PARCIAL 3 semanas	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano. Representa con calidad a lápiz y en tinta. Limpieza Legibilidad Precisión Calidad de línea Formato y escala	10% 20% 30% 30% 10%	10%
16 SEMANAS	CALIFICACION FINAL	100%	100%

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

Básica

CEBALLOS RUIZ, AGUSTIN M. *"30 Planos de Casas Prototipo, Autoconstruya como arquitecto"* (2011) México. D. F. Editorial Trillas.

CHING, FRANCIS D.K. *"Forma, Espacio y Orden"*(2010) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.

CHING, FRANCIS D.K. / STEVEN JUROSZEK. *"Dibujo y proyecto"* (2012) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.

CHING, FRANCIS D.K. *"Manual de dibujo Arquitectónico"* (2005) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.

D'AMELIO, JOSEPH. *"Perspective Drawing Handbook"*. (2004) Mineola, New York. Dover Publications, Inc.

GONZALEZ, LORENZO. *"Maquetas. La representación del espacio en el proyecto arquitectónico"* (2000) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.

KNOLL Wolfgang / HECHINGER, Martin. *"Maquetas de arquitectura. Técnicas y construcción"* (2001) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.

MARIN DE L'HOTELLERIE, JOSE LUIS. *"Dibujo Arquitectónico"* (2011) México, D.F. Editorial Trillas.

PLAZOLA CISNEROS, ALFREDO. *"Arquitectura Habitacional"*(2001) México, D.F. Editorial Limusa.

PÉREZ RAMÍREZ, JOSÉ ANTONIO. *"Secuencias gráficas de perspectiva"*. (2001) México D.F. Instituto Politécnico Nacional

SANMIGUEL, DAVID. *"Dibujo de Perspectiva"*. (2011) España. Parramon Ediciones.

VELEZ GONZALEZ, ROBERTO. *"Conceptos básicos para un Arquitecto. Fundamentos para lograr un buen proyecto"*. (2009) México, D.F. Editorial Trillas.

SCHAARWACHETER. *"Perspectiva para arquitectos"* (2001) México, D.F. Editorial GG

Complementaria

BUSTAMANTE ACUÑA, MANUEL. *"Forma, Espacio, Representación gráfica de la Arquitectura"* (1994) México, D.F. Editorial Universidad Iberoamericana.

IGLESIS GILLARD, JORGE. *"Croquis"* (1989) México, D.F. Editorial Trillas.

LASEAU, PAUL. *"La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores"* Título original *"Graphic Thinking for Architects and Designers"*. Version castellana de Iris Menéndez. Edición castellana. (1982) Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. Edición original Van Nostrand Reinhold Company (1980)

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICÓ
MTRA. CASTILLO TORRES, ALMA ROSA MTRO. GARCÍA ALBINO, ERNESTO MTRA. GÓMEZ ZEPEDA, MÓNICA	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	COLEGIO DEPARTAMENTAL DEL DEPARTAMENTO DE REPRESENTACIÓN: MTRO. ALBINO, ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRA. LAURA SABINA NAVARRO REAL
FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE REVISIÓN	FECHA DE MODIFICACIÓN
JUNIO 2016	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 y urbanos 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	<ul style="list-style-type: none"> -Presentación del profesor - Entrega del programa -Descripción del programa - Descripción de criterios de evaluación. -Planeación de evaluaciones parciales -Requerimientos de materiales. 	El programa de la materia	<p>Establecer las normas de trabajo, disciplina y derecho a evaluación.</p> <p>Indicar al estudiante que puede acceder al programa del curso en la página web del Departamento de Representación.</p> <p>Indicar que a partir de la cuarta sesión se requerirán los materiales de dibujo.</p>
1	El dibujo en la Historia de la Arquitectura y Urbanismo	<p>El estudiante lee el material didáctico que contiene los antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura y el Urbanismo. Analiza la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un reporte de lectura, con su propia opinión. Entrega individual de reporte en una cuartilla impresa.</p> <p>Investiga acerca de la biografía de personajes relevantes del dibujo en la historia de la arquitectura. Expone ante el grupo en equipo con apoyo de medios gráficos.</p>	<p>Material digital de apoyo con los antecedentes del tema (lectura).</p> <p>Libros de consulta.</p> <p>Visitas a páginas web y biblioteca.</p> <p>Libreta de apuntes.</p> <p>Pc portátil, pantalla touch ó proyector de cañón, extensión, cables, para hacer la presentación.</p>	<p>El estudiante entregará un reporte individual y expondrá en equipo.</p> <p>Prever el equipo con tiempo para agilizar las presentaciones.</p>

2 - 4	El lenguaje arquitectónico y urbano convencional universal y los instrumentos de dibujo manual.	<p>Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, así como los materiales adecuados para la representación técnica arquitectónica y urbana.</p> <p>Realiza ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo, sobre medios pliegos de papel calca, con lápiz grafito y tinta.</p> <p>Interpreta y representa los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y urbana de los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano.</p> <p>Interpreta y representa simbología básica de instalaciones.</p> <p>Define y maneja el formato, así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.</p>	<p>Papel Calca y Mantequilla</p> <p>Regla "T"</p> <p>Escuadras biseladas sin graduar</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas Hb, 2h, 4h</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Borrador blanco</p> <p>Plantillas de figuras geométricas</p> <p>Compás de precisión</p> <p>Calavera</p> <p>Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente.</p> <p>Borrador de tinta</p>	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización.
5 - 8	Representación Bidimensional	<p>Interpreta y representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano.</p> <p>Representa con calidad a lápiz y en tinta.</p> <p>Interpreta y representa bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico-urbano.</p> <p>Define y maneja el formato, así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.</p>	<p>Papel Calca y Mantequilla</p> <p>Regla "T"</p> <p>Escuadras biseladas sin graduar</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas Hb, 2h, 4h</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Borrador blanco</p> <p>Plantillas de figuras geométricas</p> <p>Compás de precisión</p> <p>Calavera</p> <p>Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente.</p> <p>Borrador de tinta</p>	<p>Es importante que cada estudiante elabore su trabajo a partir de un proyecto definido.</p> <p>Y que el profesor supervise la correcta utilización del lenguaje arquitectónico-urbano, así como de los instrumentos de dibujo.</p>
9 - 11		Representa volúmenes y sombras en boceto , con la debida proporción e identifica los elementos que	<p>Libreta de bocetos, hojas blancas</p> <p>Papel Calca y Mantequilla</p>	La libreta de bocetos puede ser utilizada también para apuntes

	Representación Tridimensional	<p>intervienen, tales como: encuadre, observador, línea de tierra, línea de horizonte, línea de alturas, puntos de fuga.</p> <p>Representa volúmenes y sombras en axonometrías, con instrumentos de precisión. Aplica el trazo en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico-urbano definido de una vivienda.</p> <p>Representa volúmenes y sombras en perspectiva, con método. Aplica el método de perspectiva en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico-urbano.</p>	<p>Regla "T"</p> <p>Escuadras biseladas sin graduar</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas Hb, 2h, 4h</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Borrador blanco</p> <p>Plantillas de figuras geométricas</p> <p>Compás de precisión</p> <p>Calavera</p> <p>Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente.</p> <p>Borrador de tinta</p>	<p>generales del curso. Motivar al estudiante a su utilización diaria.</p> <p>El importante que cada estudiante elabore su trabajo a partir de un proyecto definido.</p> <p>Y que el profesor supervise la correcta utilización del lenguaje arquitectónico-urbano, así como de los instrumentos de dibujo.</p>
12 - 13	Construcción de Maqueta	<p>Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales físicos. Define la elaboración de la maqueta volumétrica, de manera manual:</p> <p>Trazo y Corte</p> <p>Armado</p> <p>Ambientación</p> <p>Presentación</p>	<p>Herramientas de corte</p> <p>Tabla de corte</p> <p>Cartones laminares y estructurados</p> <p>Pegamentos</p> <p>Pintura</p> <p>Texturizados</p>	<p>Recomendar al estudiante proceder con seriedad y precaución, cuidando tanto sus instrumentos de corte, como el mobiliario del aula.</p>
14 - 16	Preparación de Examen Departamental	<p>Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano.</p> <p>Representa con calidad a lápiz y en tinta.</p> <p>Limpieza</p> <p>Legibilidad</p> <p>Precisión</p> <p>Calidad de línea</p> <p>Formato y escala</p>	<p>Papel Calca y Mantequilla</p> <p>Regla "T"</p> <p>Escuadras biseladas sin graduar</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas Hb, 2h, 4h</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Borrador blanco</p> <p>Plantillas de figuras geométricas</p> <p>Compás de precisión</p> <p>Calavera</p> <p>Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente.</p> <p>Borrador de tinta</p>	<p>El estudiante realizará la presentación de su trabajo de acuerdo a los criterios establecidos de contenido y formato.</p> <p>Los trabajos se evaluarán en exposición abierta, al interior del aula, en el horario de cada grupo. La revisión será efectuada por un sinodal miembro de la Academia de Representación.</p>

			Soporte rígido para montaje de marialuisa	
16 SESIONES	T O T A L			

2.2- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA PRIMERA COMPETENCIA

2.2.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura EL DIBUJO EN LA HISTORIA DE LA ARQUITECTURA Y EL URBANISMO	
1.- Competencia General: Analizar antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura y el Urbanismo	
*Competencia particular 1.-. El estudiante analiza la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un reporte de lectura, con su propia opinión	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> Entrega individual de reporte en una cuartilla impresa. Investiga acerca de la biografía de personajes relevantes del dibujo en la historia de la arquitectura y el urbanismo. Expone ante el grupo en equipo con apoyo de medios gráficos. 	Asume una actitud reflexiva y critica en el conocimiento del papel que juega el dibujo en la historia de la arquitectura. Valora el contexto actual de la utilización del dibujo en la arquitectura y el urbanismo. Maneja con honestidad y objetividad la información investigada. Respeta las normas acordadas en clase. Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.

2.2.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
1. Competencia General: Analizar antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura y el Urbanismo. 1.1 Competencia Particular: El estudiante analizará la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un reporte de lectura, con su propia opinión. 3 sesiones				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1. Encuadre de la materia. Tema: Ubicación en el contexto histórico, en el ámbito de la representación arquitectónica.	Sesión 1. El dibujo en la Historia de la Arquitectura	-Leer el material didáctico correspondiente <i>"Antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura"</i> -Analizar la lectura -Elaborar el reporte de lectura con un enfoque personal. No resumen, no copia.	Material didáctico <i>"Antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura"</i> Libreta de apuntes. Pc para elaborar reporte.	El estudiante elaborará un reporte individual. Los estudiantes pueden ir identificando a los integrantes de su equipo.

1. Ubicación de personajes importantes en la historia del dibujo en la arquitectura y el urbanismo.	<p>Sesión 1.</p> <p>Personajes importantes en la historia del dibujo en la arquitectura y el urbanismo.</p>	<p>-Hacer equipos para trabajar.</p> <p>-El profesor asignará a cada equipo un personaje relevante del dibujo en la historia de la arquitectura y el urbanismo, para investigar.</p> <p>-Los estudiantes investigan al personaje relevante que les fue asignado.</p> <p>-Preparan la presentación en equipo.</p> <p>- Elaborar un ensayo o un collage para entregar en la siguiente sesión.</p>	<p>- Libros de consulta.</p> <p>-Visitas a páginas web y biblioteca.</p>	<p>Algunos de los personajes propuestos son:</p> <p><i>Leonardo Da Vinci</i></p> <p><i>Miguel Ángel</i></p> <p><i>Rafael</i></p> <p><i>Alberti</i></p> <p><i>Piranesi</i></p> <p><i>Álvaro Siza</i></p> <p><i>Frank Ghery</i></p> <p><i>Steven Holl</i></p> <p><i>Paul Stevenson Oles</i></p> <p><i>Enric Miralles</i></p> <p><i>ZahaHadid</i></p>
---	---	---	--	--

2.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEGUNDA COMPETENCIA

2.3.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura EL LENGUAJE ARQUITECTÓNICO Y URBANO CONVENCIONAL UNIVERSAL Y LOS INSTRUMENTOS DE DIBUJO MANUAL	
2.- Competencia General: Reconocer, interpretar y aplicar el lenguaje arquitectónico y urbano convencional universal y los instrumentos de dibujo manual	
*Competencia particular 2.-Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, realiza ejercicios preliminares, para posteriormente interpretar y representar tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y urbana de los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano definiendo además un formato y sus distintas escalas.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, así como los materiales adecuados para la representación técnica arquitectónica y urbana. Aplica ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo, sobre medios pliegos de papel calca, con lápiz grafito y tinta. Interpreta y representa los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y urbana de los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano. Interpreta y representa simbología básica de instalaciones. Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas. 	Demuestra limpieza y disciplina en la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y atendiendo los requisitos planteados. Respeta las normas acordadas en clase. Manifiesta respeto por su trabajo y el de sus compañeros.

2.3.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2				
2. Competencia General: Reconocer, interpretar y aplicar el lenguaje arquitectónico y urbano convencional universal y los instrumentos de dibujo manual				
2.2 Competencia Particular: Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, realiza ejercicios preliminares, para posteriormente interpretar y representar tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano definiendo además un formato y sus distintas escalas. 4 sesiones.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
2. Reconocer los instrumentos de dibujo y su utilización, así	Sesión 1. Reconocer instrumentos de	-Conocer: *El escalímetro como instrumento de medición	Papel Calca y Mantequilla Regla "T"	Es importante que cada estudiante traiga consigo el material

<p>como los materiales adecuados para la representación técnica arquitectónica y urbana.</p> <p>Realizar ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo, sobre medios pliegos de papel calca, con lápiz grafito y tinta</p>	<p>dibujo y su utilización.</p> <p>El dibujo como medio de comunicación.</p>	<p>*Las plantillas para trazos geométricos.</p> <p>*Las escuadras de 45°(triangulo isósceles) y la de 60° -30° (triangulo escaleno)</p> <p>*La regla T, como punto de apoyo</p> <p>*El grafito y como afilar la mina (Punta redondeada, bisel o de cuña)</p> <p>*Los diferentes tipos de soporte para dibujo</p> <p>- Trabajar con distintos lápices para identificar la dureza o suavidad del grafito.</p> <p>-Trazar líneas con calidad, limpias y con precisión. (Verticales, horizontales, diagonales, curvas, etc.) a mano y posteriormente con instrumentos.</p> <p>-Realizar achurados con graduación de tonos. Identificar la representación de distintos acabados con calidad de línea en grafito y tinta.</p>	<p>Escuadras biseladas sin graduar</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Borrador blanco</p> <p>Plantillas de figuras geométricas</p> <p>Compás de precisión</p> <p>Calavera</p> <p>Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente.</p> <p>Borrador de tinta</p> <p>Cojín(deslizador)</p> <p>Cepillo</p> <p>Franela</p>	<p>requerido para desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización.</p> <p>El profesor guiará los tiempos para su debido aprovechamiento en los ejercicios planteados.</p> <p>El dibujo de los achurados se puede basar en la consulta de los libros y personalizarlos.</p> <p>Practicar para dominar el dibujo a mano con distintas intensidades.</p> <p>Trabajar con limpieza, precisión y orden.</p>
<p>3. Interpretar y representar los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano</p>	<p>Sesión 2.</p> <p>Interpretación y representación de los elementos gráficos.</p>	<p>-Elaborar una lámina con: Diferentes tipos de línea</p> <p>Simbología básica convencional</p> <p>Elementos gráficos como acotaciones, escala humana, escala gráfica, ejes, etc.</p>	<p>-Libros de consulta.</p> <p>-Visitas a páginas web y biblioteca.</p> <p>-Instrumentos de dibujo como:</p> <p>Papel Calca y Mantequilla</p> <p>Regla "T"</p> <p>Escuadras biseladas sin graduar</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Borrador blanco</p> <p>Plantillas de figuras geométricas</p> <p>Compás de precisión</p>	<p>El profesor guiará los tiempos para su debido aprovechamiento en los ejercicios planteados.</p> <p>Trabajar con limpieza, precisión y orden.</p>

			Calavera Cojín(deslizador) Cepillo Franela Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta Material didáctico: "Normas del dibujo"	
4. Definir y manejar el formato, así como las diferentes escalas y resolver la organización de las láminas	Sesión 3. La composición de la lámina	-Ordenar el contenido de la lámina con una secuencia lógica, identificando el área de dibujo y la solapa o cuadro de datos -Definir orientación de la lámina (horizontal o vertical) -Elaborar croquis de ubicación -Colocar escala gráfica de acuerdo al contenido -Escribir anotaciones marginales (simbología, preventivas, especificaciones, etc.) -Indicar el contenido de la lámina y su clave	Material didáctico "El proyecto" Material didáctico "Normas de dibujo" Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas, Minas Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Cojín(deslizador) Cepillo Franela Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta	El estudiante representa las láminas con la simbología básica convencional, los tipos de línea y los elementos gráficos en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano. Define y maneja el formato, la organización, así como sus diferentes escalas. El profesor guiará los tiempos para su debido aprovechamiento en los ejercicios planteados. Trabajar con limpieza, precisión y orden.

2.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA TERCERA COMPETENCIA

2.4.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura INTERPRETAR Y REPRESENTAR BIDIMENSIONALMENTE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS Y URBANOS EN SUS DIFERENTES SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN Y MEDIANTE EL USO DE ESCALAS.	
<p>1.- Competencia General: Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano.</p> <p>*Competencia particular 1.-Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico-urbano. Definir y manejar el formato, así como las diferentes escalas.</p>	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> Aplicar el sistema ortogonal para dibujar elevaciones: secciones y alzados. Realizar ejercicios preliminares de ambientación: escalas humanas, mobiliario, autos, vegetación y arbolado. Realizar un levantamiento arquitectónico-urbano dibujarlo a lápiz, plantas y elevaciones sin escala, a mano alzada, identificando todas las medidas. De manera esquemática. Aplicar el lenguaje arquitectónico-urbano y la simbología universal para dibujarlo, a mano, con instrumentos de dibujo y escala. Generar plantas, alzados y secciones. Aplicar los criterios de ambientación en la representación: plantas, alzados y secciones. Aplicar la simbología de instalaciones, sobre los planos del levantamiento. 	<p>Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos.</p> <p>Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase.</p> <p>Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.</p>

2.4.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3				
<p>1. Competencia General: Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano</p> <p>1.1 Competencia Particular: Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico. Definir y manejar el formato, así como las diferentes escalas. 12 sesiones.</p>				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
5. Aplicar el sistema ortogonal para dibujar elevaciones: alzados.	Sesión 1. Proyecciones Ortogonales	Ejercicio A: A partir de un cubo de 10x10x10m a escala 1:100 dibujado en planta, el	Papel Calca y Mantequilla Regla "T"	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para

<p>Aplicar el sistema ortogonal para dibujar elevaciones: alzados y secciones</p>		<p>estudiante genera las 4 elevaciones con su correspondencia ortogonal referida a la planta.</p> <p>El estudiante realiza una serie de adiciones y subtracciones al cubo base, para generar diferencias entre sus vistas.</p> <p>El estudiante agrega calidad de línea diferenciando planos: aplica líneas gruesas a las aristas de los objetos en primer plano, línea mediana a segundo plano y fino a tercer plano, según la vista.</p> <p>Ejercicio B: A partir de un proyecto predefinido -de preferencia proporcionado por el profesor- con escala, dibujado en planta, el estudiante generará los alzados y secciones necesarios para la representación del proyecto. Trabajando con su debida correspondencia ortogonal.</p> <p>El profesor explicará el sistema diedrico para la graficación de los alzados y secciones.</p> <p>El profesor explicará la aplicación de la simbología para la localización de las secciones en planta. Así la nomenclatura de los alzados.</p> <p>El estudiante representará los alzados y secciones, con calidad de línea diferenciando volúmenes, según la vista.</p>	<p>Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera</p> <p>Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta</p>	<p>desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise la correcta aplicación del ejercicio.</p> <p>Es importante que cada estudiante elabore su trabajo a partir de un proyecto definido.</p> <p>Y que el profesor supervise la correcta utilización del lenguaje arquitectónico.</p> <p>Haciendo énfasis en: Calidad de línea Limpieza Legibilidad Precisión Formato y escala</p>
<p>6. Realizar ejercicios preliminares de ambientación: escalas humanas, mobiliario,</p>	<p>Sesión 2. Elementos de Ambientación</p>	<p>Ejercicio A: Se abordarán los siguientes temas: escalas humanas,</p>	<p>Papel Calca y Mantequilla Regla "T"</p>	<p>Es importante que en principio se dibuje en base a la bibliografía sugerida.</p>

<p>vegetación y arbolado, autos.</p> <p>Realizar un levantamiento, dibujarlo a lápiz, plantas y elevaciones sin escala, a mano alzada, identificando todas las medidas. De manera esquemática.</p>	<p>Levantamiento de espacio urbano</p>	<p>mobiliario, vegetación y arbolado, autos.</p> <p>En principio el estudiante puede calcar unos ejemplos. Posteriormente, el profesor explicará el trazo geométrico, cuidando su explícita representación, por último, el estudiante tendrá la posibilidad de personalizarla.</p> <p>Ejercicio B: El estudiante Interpreta y Representa bidimensionalmente los espacios. Representa a mano alzada, con calidad de línea diferenciando los diferentes tipos de elementos que lo definen: muros, vanos, puertas y ventanas, de manera esquemática.</p> <p>Auxiliándose de un levantamiento fotográfico para revisar la congruencia del edificio con sus esquemas.</p>	<p>Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera</p> <p>Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta</p> <p>Libreta, lápiz, flexómetro.</p> <p>Cámara fotográfica.</p>	<p>Y que el profesor supervise la congruencia en la utilización de los elementos de ambientación y su escala.</p> <p>Explicar al estudiante, que tenga la precaución de registrar todas las medidas, tanto largo, fondo y alturas, para facilitar el siguiente ejercicio.</p>
<p>7. Aplicar el lenguaje arquitectónico y urbano, así como la simbología universal para dibujar el levantamiento realizado, a mano, con instrumentos de dibujo y escala. Generar plantas, alzados y secciones.</p> <p>Aplicar los criterios de ambientación en la</p>	<p>Sesión 3. Lenguaje arquitectónico-urbano y la simbología universal</p> <p>Ambientación de un proyecto</p>	<p>Ejercicio A: Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial. Representa con calidad a lápiz y en tinta.</p> <p>Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico-urbano.</p> <p>Define y maneja el formato, así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.</p> <p>Ejercicio B:</p>	<p>Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera</p> <p>Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta</p>	<p>Que el profesor le explique a los estudiantes las diferentes etapas de trazo: empezando por el trazo del terreno, los ejes, etc. E ir definiendo la configuración espacial de lo general a lo particular, hasta llegar a la calidad de línea, y terminar con la nomenclatura de los espacios. Sin que sea necesario borrar los primeros trazos, conservándolos como infra dibujo.</p> <p>Que el profesor supervise la congruencia en la utilización de los</p>

representación: plantas, alzados y secciones.	arquitectónico-urbano	<p>A partir de un proyecto predefinido, con escala, el estudiante generará los elementos de ambientación necesarios para la explícita comprensión del uso de los espacios del proyecto. Trabajando con su debida escala y proporción.</p> <p>El profesor retomará los criterios de ambientación previamente estudiados.</p> <p>El estudiante ambientará plantas, alzados y secciones, con calidad de línea, según la vista.</p>		elementos de ambientación y su proporción y escala
8. Aplicar la simbología de instalaciones, sobre los planos.	Sesión 4. Simbología de instalaciones	<p>A partir de un proyecto predefinido, con escala, el estudiante aplicará la simbología de los diferentes tipos de instalaciones, sobre copias de los planos.</p> <p>Trabajando con su debida escala.</p> <p>El profesor explicará los criterios de aplicación de dichas simbologías.</p>	<p>Papel Calca y Mantequilla</p> <p>Regla "T"</p> <p>Escuadras biseladas sin graduar</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas Hb, 2h, 4h</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Borrador blanco</p> <p>Plantillas de figuras geométricas</p> <p>Compás de precisión</p> <p>Calavera</p> <p>Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente.</p> <p>Borrador de tinta</p>	Se recomienda trabajar sobre copias de planos para agilizar el ejercicio, cuidando que el juego de planos base, esté representado de manera correcta.

2.5 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA CUARTA COMPETENCIA

2.5.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura INTERPRETAR Y REPRESENTAR TRIDIMENSIONALMENTE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS Y URBANOS DESDE DIFERENTES PUNTOS DE VISTA Y CON SU DEBIDA PROPORCIÓN O ESCALA	
1.- Competencia General: Conocer, interpretar y representar tridimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico y urbano. *Competencia particular 1.-Analizar y representar tridimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano, incluyendo algunos elementos de ambientación como vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras. Manejar escala en trazo y proporción en ambientación.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> Elaborar ejercicios preliminares de boceto, axonometría y perspectiva con volúmenes y posteriormente aplicarlo sobre proyectos arquitectónicos-urbanos específicos. Realizar ejercicios preliminares de ambientación en boceto, axonometría y perspectiva: escala humana, mobiliario, vegetación y vehículos. Realizar bocetos, axonometrías y perspectivas de diferentes proyectos ya definidos. Aplicar los criterios de ambientación y antropometría en la representación tridimensional de las vistas. 	Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados. Respeta las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.

2.5.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4				
1. Competencia General: Conocer, interpretar y representar tridimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano. 1.1 Competencia Particular: Analizar y representar tridimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano, incluyendo algunos elementos de ambientación como vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras. Manejar escala en trazo y proporción en ambientación. 6 sesiones.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	NO. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
9. Aplicar el boceto para representar volúmenes y espacios arquitectónicos y urbanos	Sesión 1. El boceto	Generar las 4 vistas axonométricas de un cubo, adicionando y sustrayendo volúmenes para representar un elemento arquitectónico-urbano. El estudiante agregará calidad de línea diferenciando los trazos de exploración en punto fino y remarcando en punto mediano o grueso las	Papel calca o bond Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb Cinta masking tape Borrador blanco	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise el desarrollo del ejercicio.

		aristas que definan al volumen.		
10. Conocer y aplicar la representación axonométrica a través de volúmenes y elementos arquitectónicos y urbanos	Sesión 2. Axonometrías	<p>El profesor explicará la representación axonométrica, sus características, ventajas y desventajas de su aplicación.</p> <p>El estudiante aplicará la representación axonométrica en diferentes casos, con volúmenes y espacios arquitectónicos-urbanos.</p> <p>El estudiante agregará calidad de línea diferenciando los trazos iniciales en punto fino y remarcando en punto mediano o grueso las aristas que definan al volumen.</p>	<p>Papel calca y bond</p> <p>Regla "T"</p> <p>Escuadras biseladas sin graduar</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas Hb, 2h y 4h</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Borrador blanco</p> <p>Plantillas de figuras geométricas</p> <p>Compás de precisión</p> <p>Calavera</p>	<p>Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise el desarrollo del ejercicio.</p> <p>Haciendo énfasis en:</p> <p>Calidad de línea</p> <p>Limpieza</p> <p>Legibilidad</p> <p>Precisión</p> <p>Formato y escala</p>
11. Realizar ejercicios de perspectiva en volúmenes y espacios arquitectónicos y urbanos.	Sesión 3. Ejercicios preliminares	<p>El profesor explicará el principio de la perspectiva y sus características, así como ventajas y desventajas de la aplicación de sus métodos.</p> <p>El estudiante aplicará la perspectiva en diferentes casos con volúmenes.</p> <p>El estudiante agregará calidad de línea diferenciando los trazos iniciales en punto fino y remarcando en punto mediano o grueso las aristas que definan al volumen.</p>	<p>Papel Calca y Mantequilla</p> <p>Regla "T"</p> <p>Escuadras biseladas sin graduar</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas Hb, 2h, 4h</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Borrador blanco</p> <p>Plantillas de figuras geométricas</p> <p>Compás de precisión</p> <p>Calavera</p>	<p>Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise el desarrollo del ejercicio.</p> <p>Haciendo énfasis en:</p> <p>Calidad de línea</p> <p>Limpieza</p> <p>Legibilidad</p> <p>Precisión</p> <p>Formato y escala</p>
	Aplicación de la perspectiva en espacios arquitectónicos-urbanos	<p>El profesor explicará los criterios de aplicación del método de perspectiva de acuerdo a las características espaciales arquitectónicas-urbanas a enfatizar.</p> <p>El estudiante aplicará el método de perspectiva en</p>	<p>Papel Calca y Mantequilla</p> <p>Regla "T"</p> <p>Escuadras biseladas sin graduar</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas Hb, 2h, 4h</p>	<p>Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise el desarrollo del ejercicio.</p> <p>Haciendo énfasis en:</p> <p>Calidad de línea</p>

		<p>diferentes vistas: interior, exterior y aérea.</p> <p>El estudiante agregará calidad de línea diferenciando los trazos iniciales en punto fino y remarcando en punto mediano o grueso las aristas que definan al volumen.</p>	<p>Cinta masking tape</p> <p>Borrador blanco</p> <p>Plantillas de figuras geométricas</p> <p>Compás de precisión</p> <p>Calavera</p>	<p>Limpieza</p> <p>Legibilidad</p> <p>Precisión</p> <p>Formato y escala</p>
	Elementos de ambientación en perspectiva	<p>El profesor explicará los criterios de ambientación aplicados a la perspectiva de acuerdo a las características espaciales arquitectónicas y urbanas a enfatizar.</p> <p>El estudiante aplicará los elementos de ambientación a la perspectiva en las diferentes vistas: interior, exterior y aérea.</p> <p>El estudiante agregará calidad de línea diferenciando los trazos iniciales en punto fino y remarcando en punto mediano o grueso las aristas que definan al volumen.</p>	<p>Papel Calca y Mantequilla</p> <p>Regla "T"</p> <p>Escuadras biseladas sin graduar</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas Hb, 2h, 4h</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Borrador blanco</p> <p>Plantillas de figuras geométricas</p> <p>Compás de precisión</p> <p>Calavera</p>	<p>Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise el desarrollo del ejercicio, la congruencia en la utilización de los elementos de ambientación, su escala y proporción.</p> <p>Haciendo énfasis en:</p> <p>Calidad de línea</p> <p>Limpieza</p> <p>Legibilidad</p> <p>Precisión</p> <p>Formato y escala</p>

2.6- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA QUINTA COMPETENCIA

2.6.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 5	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura CONSTRUCCIÓN DE MAQUETA	
Competencia General: Interpretar y representar tridimensionalmente proyectos arquitectónicos-urbanos en sus diferentes modalidades mediante el uso de escalas.	
*Competencia particular 5.- Reconocer y resolver la construcción de modelos tridimensionales físicos, elaborados de manera manual. 4 sesiones	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> Construcción de maqueta volumétrica, con su debida representación de elementos arquitectónicos-urbanos, mobiliario y vegetación, figuras humanas. 	Entrega completa en tiempo y forma durante el proceso de construcción del modelo tridimensional. Precisión en el trazo, corte y armado. Creatividad en la ambientación. Presentación acorde a estándares. Mostrar una actitud ética, profesional, creativa, de análisis y con trabajo continuo.

2.6.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 5				
Competencia General: Interpretar y representar tridimensionalmente proyectos arquitectónicos-urbanos en sus diferentes modalidades mediante el uso de escalas.				
* Competencia particular 4.- Reconocer y resolver la construcción de modelos tridimensionales físicos, elaborados de manera manual. 4 sesiones.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
12. Elaboración de las piezas para la maqueta volumétrica	Sesión 1. Trazo y corte de piezas laminares. Construcción de las partes.	Conocer y aplicar técnicas de corte en la construcción de maquetas volumétricas. Conocer y aplicar ensambles en la construcción de las partes para una maqueta.	-Herramientas para marcar, medir y cortar -Abrasivos. -Adhesivos. -Pinceles -Pinturas -Laminados opacos (Cartón, cartulinas, estireno) -Laminados transparentes (Plexiglas acetatos) -Madera, -Poliuretano -Material de modelado	Previo a la elaboración del ejercicio, el estudiante deberá haber consultado el material didáctico <i>"Las maquetas en la representación de proyectos"</i> . Deberá cuidar el corte, lijado y armado de las partes laminares para conseguir una estructura sólida.

13. Elaboración de la presentación y terminado de la maqueta volumétrica	Sesión 2. Ambientación de maqueta. Presentación.	Manejo de diferentes materiales, recubrimientos y texturas. Emplear vegetación, mobiliario, autos y figura humana. Especificar forma y tamaño de la base.	-Herramientas para marcar, medir y cortar -Abrasivos. -Adhesivos. -Pinceles -Pinturas -Laminados opacos (Cartón, cartulinas, estireno) -Laminados transparentes (Plexiglas acetatos) -Madera, -Poliuretano -Material de modelado	Saber aplicar técnicas de color y textura para obtener una ambientación realista. Montar en una base rígida la maqueta para su presentación final, con los respectivos datos del proyecto de vivienda.

2.7- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEXTA COMPETENCIA

2.7.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 6	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura EXAMEN DEPARTAMENTAL	
Competencia general: Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano.	
*Competencia particular 6: Preparar la presentación del proyecto arquitectónico-urbano a manera de exposición para su evaluación, comparando con sentido crítico su desempeño en relación a sus compañeros.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> Aplicar el lenguaje arquitectónico y urbano de la simbología universal en la representación de un proyecto arquitectónico-urbano, a mano, con instrumentos de dibujo y escala. Generar plantas, alzados y secciones en tinta. Aplicar los criterios de ambientación en la representación del proyecto arquitectónico-urbano: plantas, alzados y secciones. Exponer los trabajos debidamente compilados y formalmente presentados. 	Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos. Demuestra puntualidad, responsabilidad y profesionalismo, en la exposición de trabajos, cumpliendo con puntualidad 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: Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico-urbano				
*Competencia particular 6: Preparar la presentación del proyecto arquitectónico-urbano a manera de exposición para su evaluación, comparando con sentido crítico su desempeño en relación a sus compañeros. 3 sesiones.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
14, 15 y 16. Elaboración de la presentación de un proyecto arquitectónico-urbano	Sesión 1. Definir criterios de exposición y montaje de los trabajos	Elaborar la presentación de acuerdo a las particularidades del proyecto. Definir formato de acuerdo al contenido de las láminas. Realizar el montaje sobre soporte rígido y con <i>marialuisa</i> .	Láminas de los dibujos previamente elaborados. Soportes rígidos (show card, cascarón de huevo, batería, corrugado, etc.) Para la marialuisa show card negro o cartulina américa. Lápiz adhesivo, cinta doble cara o pegamento en aerosol. Navaja de corte, escalímetro, tabla y regla de corte.	Que el estudiante demuestre limpieza en la presentación de sus trabajos, así como puntualidad, responsabilidad y profesionalismo; cumpliendo los criterios establecidos, manifestando sentido crítico y respeto por su trabajo y el de sus compañeros.

	Sesión 2. Exposición abierta	Montaje y exposición de láminas.	Láminas montadas. Cinta canela. Tachuelas.	
	Sesión 3. Presentación de correcciones, evaluación y retroalimentación.	Presentación de correcciones e intercambio de opiniones, autoevaluación, retroalimentación y conclusiones.	Láminas montadas.	