



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Nombre de la unidad de aprendizaje:	Taller: Técnicas de Representación (LAMU)		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:	IB437
1.3. Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	A-2530
1.5. Carga horaria: 3 horas/semana	Teoría: 00 horas	Práctica: 60 horas	Total: 60 horas/semestre	
1.6. Créditos: 4 créditos	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):	
	LICENCIATURA		Taller Presencial Representación Técnica Urbana Expresión Gráfica del entorno Representación Digital	
1.9. Prerrequisitos:	Unidades de aprendizaje Capacidades y habilidades previas		Aplicación con destreza de técnicas y habilidades de dibujo para la representación de objetos urbanos-arquitectónicos. Manejo diestro de técnicas de expresión gráfica. Manejo con destreza de técnicas volumétricas de expresión urbano-arquitectónica.	

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

AREA DE FORMACIÓN:	Nivel: Formación Optativa Abierta (OA)
CARRERA:	Licenciatura en Urbanística y Medio Ambiente (LAMU)

MISIÓN:	VISION:
El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores, creativos, sensibles y comprometidos en las disciplinas, las artes, la arquitectura y el diseño. Sus estudiantes se involucran con su entorno social y el medio ambiente en un marco sustentable, son capaces de incidir a través de la investigación científica y aplicada en el ámbito social, artístico y cultural. En la extensión y difusión de la cultura, nuestra comunidad genera y aplica el conocimiento con ética, equidad y respeto a todos los miembros de la sociedad.	El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es la mejor opción educativa en sus áreas de competencia con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica. Cuenta con liderazgo académico internacional que se consolida en la calidad de sus programas educativos, su compromiso social y vinculación con los sectores productivos, culturales y económicos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales.

PERFIL DEL EGRESADO:

Profesionista que: investiga las transformaciones sociourbanas y las problemáticas urbano-territoriales que afectan al medio ambiente natural, construido y humano; que intervenga en la planeación de áreas urbano-territoriales en sus diferentes escalas, orientada al ordenamiento, conservación, restauración, preservación, rehabilitación, generación y regeneración para la construcción de espacios sustentables; que elabora planes y proyectos sustentables que satisfagan requerimientos medio ambientales, espaciales, económicos, humanos, técnicos y estéticos, con un sentido de ética, responsabilidad y compromiso social; que propaga y aplique nuevas tecnologías para optimizar de manera sustentable la calidad del espacio habitable; que gestiona el manejo integral del sistema urbano territorial que afecta al medio ambiente natural, construido y humano, con criterio de sustentabilidad.

VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:

En esta unidad de aprendizaje, el estudiante adquiere conocimientos y habilidades en los procesos gráficos para la interpretación y representación de conceptos y proyectos urbanos, con diferentes técnicas gráficas. Logrando con ello la comunicación de la presentación tanto de conceptos como de proyecto con otros profesionales del ámbito de la construcción y con otros usuarios.

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

- IB361 Expresión Gráfica del Entorno.
- IB368 Representación técnica urbana.
- IB376 Representación digital.

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:

- IB383 Representación digital tridimensional. (Tiene Prerrequisito IB376 Representación digital).
- IB437 Taller: Técnicas de representación.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS URBANISTICOS:

- IB362 Educación visual para el urbanismo.
- IB370 Fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional para el urbanismo.
- IB369 Interpretación de unidad vecinal y barrial.
- IB377 Planeación de unidad vecinal y barrial.
- IB384 Planeación de ciudades medias.
- IB385 Proyecto urbano de impacto a las unidades vecinal y barrial.
- IB389 Planeación de unidad distrital.
- IB390 Proyecto urbano de impacto al centro de población.
- IB398 Planeación municipal.
- IB399 Proyecto urbano de impacto distrital.
- IB404 Planeación metropolitana.
- IB405 Proyecto urbano de impacto municipal.
- IB409 Planeación regional.
- IB410 Proyecto de impacto metropolitano.
- IB412 Proyecto de fin de carrera (Diagnóstico y Propuesta preliminar).
- IB413 Proyecto de fin de carrera (Estrategia).
- IB387 Fundamentos de sistemas de información geográfica.
- IB393 Aplicación de sistemas de información geográfica a la planeación.
- IB420 Aplicación de tecnologías para el estudio de la movilidad con los sistemas de transporte.

DEPARTAMENTO DE TÉCNICAS Y CONSTRUCCIÓN:

- IB365 Aplicación de la topografía y la planimetría al urbanismo.
- IB366 Aplicación cartográfica al urbanismo.

3.- OBJETIVO GENERAL:

Contribuir al desarrollo de habilidades del alumno para utilizar grafías que incentiven el pensamiento conceptual, crítico-gráfico urbanístico, involucrando bocetaje, aplicación de técnicas: color, texturas y métodos creativos, que en conjunto fortalecen el proceso de comunicación y presentación de conceptos y proyectos urbanísticos.

4.- COMPETENCIAS QUE EL ALUMNO DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES:			
COMPETENCIAS:	REQUISITOS COGNITIVOS:	REQUISITOS PROCEDIMENTALES:	REQUISITOS ACTITUDINALES:
1. Representar por medio de <i>cartografías infográficas</i> las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.	<p>Conocer que son las <i>cartografías infográficas</i>.</p> <p>Conocer que es la <i>visualización</i> infográfica.</p> <p>Identificar qué es un diagrama o esquema.</p> <p>Identificar qué es el dibujo híbrido.</p> <p>Reconoce e identifica las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.</p>	<p>Ordenar y Discriminar la información referente a las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.</p> <p>Abstraer y sintetizar la información referente a las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.</p> <p>Esquematizar a mano alzada los diagramas referentes a la información abstraída y sintetizada.</p> <p>Traducir a cartografías infográficas los diagramas referentes a la información abstraída y sintetizada.</p>	<p>Asume una actitud pro activa en la utilización de sus recursos tecnológicos personales (tableta digital, teléfono celular, softwares, dibujo híbrido) durante el proceso de generación de infografías.</p> <p>Valora tanto los procesos como los recursos manuales y digitales, en el desarrollo de sus infografías.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad la información investigada.</p> <p>Respeta las normas acordadas en clase.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.</p>
2. Esquematizar, ilustrar y representar en <i>cartografías infográficas</i> las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.	<p>Reconocer e Identifica los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, haciendo referencia a cada una de las capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.</p> <p>Esquematiza a mano los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, haciendo referencia a las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.</p>	<p>Aplica sus conocimientos previos y habilidades en el manejo de medios digitales para interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico.</p> <p>Elaborar en proceso de <i>feedback</i> diferentes alternativas de infografías de los conceptos y características principales de un proyecto específico urbano, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p> <p>Ilustra y comunica por medio de infografías los conceptos y características principales de un proyecto específico urbano, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p>	<p>Asume una actitud pro activa en la utilización de sus recursos tecnológicos personales (tableta digital, teléfono celular, softwares, dibujo híbrido) durante el proceso de generación de infografías.</p> <p>Valora tanto los procesos como los recursos manuales y digitales, en el desarrollo de sus infografías.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad la información investigada.</p> <p>Respeta las normas acordadas en clase.</p>

	<p>Representa por medio de infografías los conceptos y características principales de un proyecto específico urbano, haciendo referencia a las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyección urbana.</p>		<p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.</p>
<p>3. Ordenar, Categorizar, y enfatizar los conceptos y características principales de un tema urbano, aplicando la teoría del color en las infografías.</p>	<p>Reconocer e Identifica los conceptos de la teoría del color que le permitirán enfatizar los conceptos y características principales de un tema urbano, haciendo referencia a cada una de las categorías que lo conforman.</p> <p>Selecciona y Diseña las gamas cromáticas que le permitirán enfatizar los conceptos y características principales de un tema urbano haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p>	<p>Aplica sus conocimientos previos y habilidades en el manejo de medios digitales para interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un tema urbano, haciendo énfasis en la teoría del color.</p> <p>Justifica las gamas cromáticas seleccionadas para representar, interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un tema urbano.</p> <p>Ilustra y comunica por medio de infografías los conceptos y características principales de un tema urbano, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales</p>	<p>Asume una actitud pro activa en la utilización de sus recursos tecnológicos personales (tableta digital, teléfono celular, softwares, dibujo híbrido) durante el proceso de generación de infografías.</p> <p>Valora tanto los procesos como los recursos manuales y digitales, en el desarrollo de sus infografías.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad la información investigada.</p> <p>Respetá 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>4. Diseña los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, aplicando la teoría del color en las infografías.</p>	<p>Reconocer e Identifica los conceptos de la teoría del color que le permitirán enfatizar los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p> <p>Selecciona y Diseña las gamas cromáticas que le permitirán enfatizar los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p>	<p>Aplica sus conocimientos previos y habilidades en el manejo de medios digitales para interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, haciendo énfasis en la teoría del color.</p> <p>Justifica las gamas cromáticas seleccionadas para representar, interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico.</p> <p>Ilustra y comunica por medio de infografías los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico.</p>	<p>Asume una actitud pro activa en la utilización de sus recursos tecnológicos personales (tableta digital, teléfono celular, softwares, dibujo híbrido) durante el proceso de generación de infografías.</p> <p>Valora tanto los procesos como los recursos manuales y digitales, en el desarrollo de sus infografías.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad la información investigada.</p>

		un proyecto urbano específico, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales	Respeto las normas acordadas en clase. Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.
5. Aplicar y Demostrar las habilidades en la elaboración de infografías para la presentación de proyectos urbanos.	<p>Agrupa, ordena las infografías elaboradas durante el curso para comunicar la presentación de un proyecto urbano específico.</p> <p>Explica por medio de infografías las características proyectuales de un proyecto urbano específico.</p>	<p>Identifica y selecciona las infografías elaboradas durante el curso para comunicar la presentación de un proyecto urbano específico.</p> <p>Diseña la presentación de un proyecto urbano específico por medio de infografías, explicando cada una de sus categorías proyectuales.</p> <p>Comunica las categorías proyectuales de un proyecto urbano específico, por medio de infografías.</p>	<p>Asume una actitud pro activa en la utilización de sus recursos tecnológicos personales (tableta digital, teléfono celular, softwares, dibujo híbrido) durante el proceso de generación de infografías.</p> <p>Valora tanto los procesos como los recursos manuales y digitales, en el desarrollo de sus infografías.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad la información investigada.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase. Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.</p>

5.- METODOLOGÍA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: 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.

GENERAL

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 cada ejercicio, así como la evaluación de los mismos y del curso.
- Los estudiantes de acuerdo a la agenda de trabajo, en cada sesión deberán traer información previa aplicable al ejercicio que corresponda, promoviendo el trabajo previo al tema, trabajo en clase y trabajo en casa, de acuerdo a la técnica didáctica del *aula invertida*.
- Solicitará al estudiante el material e instrumentos requeridos para el desarrollo del curso.
- Basará los ejercicios en temas arquitectónicos y proyectos específicos pre definidos, enfocándose en producción infográfica para la comunicación del proyecto.

El estudiante:

- Se presentará con los instrumentos y el material individual para trabajar.
- Deberá desarrollar en tiempo y forma los ejercicios propuestos.
- Manifestará en sus ejercicios la aplicación de los criterios establecidos por el profesor.
- Deberá atender a las correcciones que se le indiquen en el proceso de *feedback* sobre sus trabajos así como su puntual entrega.
- Al final del curso, participará en la exposición final del curso con la presentación de un proyecto arquitectónico en soporte digital.

6.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO:**6.A. ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Criterios y mecanismos (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.).**

El curso se evalúa de manera continua. Para acreditar es necesario contar con el 80% de asistencias. (Art. 20 Reglamento general de evaluación y promoción de alumnos).

Evaluación Continua: Participación en clase y cumplimiento en la entrega de trabajos parciales. Cumplimiento en la entrega de avances conforme al programa y calendario establecido.

Evaluación Parcial: Cumplimiento de los requisitos establecidos en las competencias por medio de la presentación de actividades establecidas en el Programa de Trabajo.

Evaluación Final:

Demostración del cumplimiento establecido en el programa por medio de la realización del(os) trabajo(s).

Competencia 1	10%
Competencia 2	10%
Competencia 3	10%
Competencia 4	10%
Competencia 5	60%
Total	100%

Para la evaluación en periodo extraordinario se aplicará atendiendo a lo establecido en los artículos 25, 26 y 27 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos, atendiendo a la nota ponderada obtenida en el cumplimiento de los trabajos y/o actividades descritas en este programa.

6.B.- CALIFICACIÓN:

COMPETENCIA:	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	Parcial	Final
1. Representar por medio de <i>cartografías infográficas</i> las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyección urbana. 3 Sesiones	<ul style="list-style-type: none">a) Ordenar y Discriminar la información referente a las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyección urbana.b) Abstraer y sintetizar la información referente a las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyección urbana.c) Esquematizar a mano alzada los diagramas referentes a la información abstraída y sintetizada.d) Traducir a infografías los diagramas referentes a la información abstraída y sintetizada.	2.5%	10%

		2.5%	
<p>2. Esquematizar, ilustrar y representar en <i>cartografías infográficas</i> las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.</p> <p>2 Sesiones</p>	<p>a) Aplica sus conocimientos previos y habilidades en el manejo de medios digitales para interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.</p> <p>b) Elaborar en proceso de <i>feedback</i> diferentes alternativas de infografías de los conceptos y características principales de las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.</p> <p>c) Ilustra y comunica por medio de infografías los conceptos y características principales las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.</p>	2.5%	
<p>3. Ordenar, Categorizar, y enfatizar los conceptos y características principales de un tema urbano, aplicando la teoría del color en las infografías.</p> <p>2 Sesiones</p>	<p>a) Aplica sus conocimientos previos y habilidades en el manejo de medios digitales para interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un tema urbano, haciendo énfasis en la teoría del color.</p> <p>b) Justifica las gamas cromáticas seleccionadas para representar, interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un tema urbano.</p> <p>c) Ilustra y comunica por medio de infografías los conceptos y características principales de un tema urbano, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales</p>	2.5%	10%
<p>4. Diseña los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, aplicando la teoría del color en las infografías.</p> <p>6 Sesiones</p>	<p>a) Aplica sus conocimientos previos y habilidades en el manejo de medios digitales para interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un proyecto específico, haciendo énfasis en la teoría del color.</p> <p>b) Justifica las gamas cromáticas seleccionadas para representar, interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico.</p> <p>c) Ilustra y comunica por medio de infografías los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales</p>	5%	20%

5. Aplicar y Demostrar las habilidades en la elaboración de infografías para la presentación de proyectos urbanos. 3 Sesiones	a) Identifica y selecciona las infografías elaboradas durante el curso para comunicar la presentación de un proyecto urbano específico.	10%	
	b) Diseña la presentación de un proyecto urbano específico por medio de infografías, explicando cada una de sus categorías proyectuales.	20%	50%
	c) Comunica las categorías proyectuales de un proyecto urbano específico, por medio de infografías.	20%	
	TOTAL	100 %	100 %

7.- BIBLIOGRAFÍA BASICA. Mínimo la que debe ser leída:

- Antoniou, Antonis. 2015. ***Mind the map : illustrated maps and cartography.*** Berlín Gestalten. Berlín, Alemania.
- Ciancarella, M., Scelsa, J. A., Crettier M., Kilalea, K. 2014. ***The Function of Style.*** Harvard University Graduate School of Design, Editorial Actar and Futionlab. Nueva York. USA.
- Desclaux-Salachas. 2016. ***Cartographics: designing the modern map.*** SendPoints Publishing c2016. Mongkok, Hong Kong.
- Dekleva, A., Gatto, M., Gregoric, T., Sedlak, R., Stroumpakos, V. 2006. ***Negotiate my boundary ; +customisation and responsive environments.*** Birkhäuser Publisher for Architecture. Bazel, Switzerland.
- Farrell, L. 2008. ***Técnicas de representación: bocetos y escalas, imágenes ortogonales y tridimensionales..*** Editorial Promotora de prensa internacional. España
- Gausa, M., Guallart, V., Muller, W., Morales, J., Porras, F., Soriano, F. 2014. ***Diccionario Metápolis Arquitectura Avanzada.*** Editorial Actar. Madrid, España.
- Meirelles, I. 2014. ***La información en el diseño.*** Editorial Parramón. Barcelona, España.
- Montaner, J. M. 2014. ***Del diagrama a las experiencias. Hacia una arquitectura de la acción.*** Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.
- Montaner, J. M. 2015. ***La condición contemporánea de la arquitectura.*** Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.
- Montaner, J. M. 2002. ***Las formas del siglo XX.*** Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.
- Kai, Wang. 2015. ***Presentaciones de infografías y datos.*** Editorial Parramón. Barcelona, España.
- Peterson, Gretchen N. 2015. ***GIS Cartography : a guide to effective map design..*** Editorial Boca Raton. Florida, USA
- Pyo, Miyoung. 2015. ***Construction and Design Manual Architectural Diagrams 1.*** Editorial DOM Publisher. Berlín, Alemania.
- P.I.E. Books. Compilació. 2003. ***Every day diagram graphics. A collection of extraordinary diagrams for ordinary purposes.*** Editorial P.I.E. Books. Japón.
- Tyner, Judith. 2015. ***The world of maps : map reading and interpretation for the 21st century.*** The Guilford Press, 2015. New York, USA.

8.- BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA. Mínimo la que debe ser conocida:

Boudon, P., Pousin, F. 1993. *El dibujo en la concepción arquitectónica. Manual de representación gráfica*. Editorial Limusa S.A. de C.V. Grupo Noriega Editores. México, D. F.

Costa, J. 1998. *La esquemática. Visualizar la información*. Barcelona, España. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICO
MTRO. ALBINO ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL DR. JESÚS ALBERTO PEREDO POZOS MTRA. JESSICA LÓPEZ SÁNCHEZ	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
JULIO 2018	AGOSTO 2020	ENERO 2020

Planeación Didáctica

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.			
Título REPRESENTAR POR MEDIO DE CARTOGRAFÍAS INFOGRÁFICAS LAS DIFERENTES CAPAS DE INFORMACIÓN GEOGRÁFICA Y TERRITORIAL QUE INTERVIENEN EN LA PROYECTACIÓN URBANA.			
Situación didáctica: <p>El estudiante se ubicará en el contexto de la representación arquitectónica y urbanística actual, al conocer las <i>infografías</i> y al <i>dibujo híbrido</i> como modos de representación contemporánea.</p> <p>Utilizará sus recursos tecnológicos y habilidades gráficas para potencializar la aplicación de infografías en la presentación de conceptos urbanos.</p> <p>Demostrará sus capacidades de análisis, síntesis, abstracción y representación para la presentación de conceptos en proyectos urbanos.</p>			
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE CALIDAD	
1. Entrega individual de infografías representen las diferentes categorías proyectuales que intervienen en el proceso de diseño urbano. 2. Exponer ante el grupo por medios digitales las infografías elaboradas.		<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juegan las infografías en la representación del urbanismo actual. • Valora el contexto actual de la utilización de los medios digitales para la representación de propuestas urbanas. • 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. 	
DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
1. Encuadre de la materia.	Sesión 1. Introducción al curso. Ubicación en el contexto contemporáneo, en el ámbito de la representación arquitectónica y urbana actual.	1. Explicar el programa de la materia. 2. Explicar la programación del curso. 3. Mostar materia didáctico de apoyo y motivación del curso. 4. Explicar la tarea, el material necesario para la siguiente sesión, para poder trabajar con la técnica didáctica del aula invertida.	Profesor: <ul style="list-style-type: none"> • Equipo portátil de computo • Pantalla de proyección • Material didáctico de apoyo. • Programa de la materia. • Programación del curso. Estudiante: <ul style="list-style-type: none"> • Libreta de apuntes. • Libros de consulta. • Visitas a páginas web y biblioteca
2. Representar por medio de <i>cartografías infográficas</i> las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.	Sesión 2. 1. Explicar qué es una cartografía, una infografía, un diagrama, una ilustración y qué es el dibujo híbrido. 3. Explicar cuáles son las categorías proyectuales	1. Ordenar y Discriminar la información referente a las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana. 2. Abstraer y sintetizar la información referente a las diferentes capas de	Profesor: <ul style="list-style-type: none"> • Equipo portátil de computo • Pantalla de proyección • Material didáctico de apoyo. • Programa de la materia.

	<p>que intervienen en el proceso de diseño urbano.</p> <p>4. Explicar el ejercicio de representar por medio de infografías los categorías proyectuales que intervienen en el proceso de diseño urbano.</p>	<p>información geográfica y territorial que intervienen en la proyección urbana.</p> <p>3. Esquematizar a mano alzada los diagramas referentes a la información abstraída y sintetizada.</p> <p>4. Traducir a <i>infografías</i> los diagramas referentes a la información abstraída y sintetizada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Programación del curso. <p>Estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libreta de apuntes. • Libros de consulta. • Visitas a páginas web y biblioteca • Opcionales: Pc portátil, Tablet, Smartphone.
3. Exposición y retroalimentación	Sesión 3. Exposición	<p>1. Exposición de infografías en pantalla digital.</p> <p>Exposición de cada estudiante demostrando su aprendizaje.</p>	<p>Por grupo: Pc portátil, pantalla proyección, extensión, cables, para hacer la presentación.</p>

PORTEADA DE LA COMPETENCIA 2.

Titulo

ESQUEMATIZAR, ILUSTRAR Y REPRESENTAR EN CARTOGRAFÍAS INFOGRÁFICAS LAS DIFERENTES CAPAS DE INFORMACIÓN GEOGRÁFICA Y TERRITORIAL QUE INTERVIENEN EN LA PROYECTACIÓN URBANA.

Situación didáctica:

El estudiante se ubicará en el contexto de la representación arquitectónica y urbana actual, al **aplicar** las *infografías* y al *dibujo híbrido* como modos de representación contemporánea.

Utilizará sus recursos tecnológicos y habilidades gráficas para potencializar la aplicación de infografías en la presentación de **proyectos** urbanos.

Demostrará sus capacidades de análisis, síntesis, abstracción y representación para la presentación de conceptos por medio de **infografías tridimensionales** para la presentación de proyectos urbanos específicos.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<p>1. Entrega individual de cartografías infográficas que representen las capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación urbana.</p> <p>2. Exponer ante el grupo por medios digitales las infografías elaboradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juegan las infografías en la representación tridimensional del urbanismo. • Valora el contexto actual de la utilización de los medios digitales para la representación del 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.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
<p>4. Esquematizar, ilustrar y representar en cartografías infográficas las diferentes capas de información geográfica y territorial que intervienen en la proyectación URBANA.</p>	<p>Sesión 1.</p> <p>Reconocer e Identifica los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p> <p>Esquematiza a mano los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p> <p>Representa por medio de <i>infografías</i> los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p>	<p>Aplica sus conocimientos previos y habilidades en el manejo de medios digitales para interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico.</p> <p>Elaborar en proceso de <i>feedback</i> diferentes alternativas de infografías de los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p> <p>Ilustra y comunica por medio de infografías tridimensionales los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico, haciendo</p>	<p>Profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo portátil de computo • Pantalla de proyección • Material didáctico de apoyo. • Programa de la materia. • Programación del curso. <p>Estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libreta de apuntes. • Libros de consulta. • Visitas a páginas web y biblioteca • Opcionales: Pc portátil, Tablet, Smartphone.

		referencia a cada una de las categorías proyectuales	
5. Exposición y retroalimentación	Sesión 2. Exposición	Exposición de infografías tridimensionales en pantalla digital. Exposición de cada estudiante demostrando su aprendizaje.	<p>Por grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pc portátil, pantalla proyección, extensión, cables, para hacer la presentación.

PORADA DE LA COMPETENCIA 3.

Titulo

ORDENAR, CATEGORIZAR, Y ENFATIZAR LOS CONCEPTOS Y CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE UN TEMA URBANO, APLICANDO LA TEORÍA DEL COLOR EN LAS INFOGRAFÍAS.

Situación didáctica:

El estudiante ubicado en el contexto de la representación arquitectónica y urbana actual, **aplicará** las *infografías* y al *dibujo híbrido* como modos de representación contemporánea, enfatizando la utilización de la teoría del color, como énfasis en la comunicación del proyecto urbano.

Utilizará sus recursos tecnológicos y habilidades gráficas para potencializar la aplicación de infografías en la presentación de **proyectos** urbanos, haciendo énfasis en la utilización de la teoría del color.

Demostrará sus capacidades de análisis, síntesis, abstracción y representación para la presentación de conceptos por medio de **infografías tridimensionales** para la presentación de proyectos urbanos específicos, haciendo énfasis en la utilización de la teoría del color.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<p>1. Entrega individual de infografías, que representen las diferentes categorías proyectuales que intervienen en el proceso de diseño arquitectónico de proyectos específicos, haciendo énfasis en la aplicación de la teoría del color.</p> <p>2. Exponer ante el grupo por medios digitales las infografías elaboradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juegan las infografías en la representación del urbanismo actual. • Valora el contexto actual de la utilización de los medios digitales para la representación del 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.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
<p>6. Ordenar, Categorizar, y enfatizar los conceptos y características principales de un tema urbano, aplicando la teoría del color en las infografías.</p>	<p>Sesión 1. Reconocer e Identifica los conceptos de la teoría del color que le permitirán enfatizar los conceptos y características principales de un tema urbano, haciendo referencia a cada una de las categorías que lo conforman.</p> <p>Selecciona y Diseña las gamas cromáticas que le permitirán enfatizar los conceptos y características principales de un tema urbano haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p>	<p>Aplica sus conocimientos previos y habilidades en el manejo de medios digitales para interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un tema urbano, haciendo énfasis en la teoría del color.</p> <p>Justifica las gamas cromáticas seleccionadas para representar, interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un tema urbano.</p> <p>Ilustra y comunica por medio de infografías los conceptos y características principales de un tema urbano, haciendo</p>	<p>Profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo portátil de computo • Pantalla de proyección • Material didáctico de apoyo. • Programa de la materia. • Programación del curso. <p>Estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libreta de apuntes. • Libros de consulta. • Visitas a páginas web y biblioteca • Opcionales: Pc portátil, Tablet, Smartphone.

		referencia a cada una de las categorías proyectuales	
7. Exposición y retroalimentación	Sesión 2. Exposición	Exposición de infografías tridimensionales en pantalla digital. Exposición de cada estudiante demostrando su aprendizaje.	<p>Por grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pc portátil, pantalla proyección, extensión, cables, para hacer la presentación.

PORTEADA DE LA COMPETENCIA 4.

Titulo

DISEÑA LOS CONCEPTOS Y CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE UN PROYECTO URBANO ESPECÍFICO, APLICANDO LA TEORÍA DEL COLOR EN LAS INFOGRAFÍAS.

Situación didáctica:

El estudiante ubicado en el contexto de la representación arquitectónica y del urbanismo actual, **aplicará** las **infografías** y al **dibujo híbrido** como modos de representación contemporánea, enfatizando la utilización de la teoría del color, como énfasis en la comunicación del proyecto urbano.

Utilizará sus recursos tecnológicos y habilidades gráficas para potencializar la aplicación de infografías en la presentación de **proyectos** urbanos, haciendo énfasis en la utilización de la teoría del color.

Demostrará sus capacidades de análisis, síntesis, abstracción y representación para la presentación de conceptos por medio de **infografías tridimensionales** para la presentación de proyectos urbanos específicos, haciendo énfasis en la utilización de la teoría del color.

Produce las infografías que serán insumos para la elaboración de la presentación y comunicación de un proyecto específico.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<p>1. Entrega individual de infografías, que representen las diferentes categorías proyectuales que intervienen en el proceso de diseño arquitectónico de proyectos específicos, haciendo énfasis en la aplicación de la teoría del color.</p> <p>2. Exponer ante el grupo por medios digitales las infografías elaboradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juegan las infografías en la representación del urbanismo actual. • Valora el contexto actual de la utilización de los medios digitales para la representación de la arquitectura. • 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.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
8 y 9. Diseña los conceptos y características principales de un proyecto urbano específico , aplicando la teoría del color en las infografías.	Sesión 1 y 2. Reconocer e Identifica los conceptos de la teoría del color que le permitirán enfatizar los conceptos y características principales de un proyecto específico , haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.	Aplica sus conocimientos previos y habilidades en el manejo de medios digitales para interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un proyecto específico, haciendo énfasis en la teoría del color.	<p>Profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo portátil de computo • Pantalla de proyección • Material didáctico de apoyo. • Programa de la materia. • Programación del curso. <p>Estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libreta de apuntes. • Libros de consulta. • Visitas a páginas web y biblioteca • Opcionales: Pc portátil, Tablet, Smartphone.

10 y 11.	<p>Sesión 3 y 4.</p> <p>Selecciona y Diseña las gamas cromáticas que le permitirán enfatizar los conceptos y características principales de un proyecto específico, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p>	<p>Justifica las gamas cromáticas seleccionadas para representar, interpretar, abstraer y sintetizar los conceptos y características principales de un proyecto específico.</p> <p>Ilustra y comunica por medio de infografías los conceptos y características principales de un proyecto específico, haciendo referencia a cada una de las categorías proyectuales.</p>	<p>Profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo portátil de computo • Pantalla de proyección • Material didáctico de apoyo. • Programa de la materia. • Programación del curso. <p>Estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libreta de apuntes. • Libros de consulta. • Visitas a páginas web y biblioteca • Opcionales: Pc portátil, Tablet, Smartphone.
12 y 13. Exposición y retroalimentación	Sesión 5 y 6. Exposición	Exposición de infografías tridimensionales en pantalla digital. Exposición de cada estudiante demostrando su aprendizaje.	<p>Por grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pc portátil, pantalla proyección, extensión, cables, para hacer la presentación.

PORADA DE LA COMPETENCIA 5.

Titulo

APLICAR Y DEMOSTRAR LAS HABILIDADES EN LA ELABORACIÓN DE INFOGRAFÍAS PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS URBANOS.

Situación didáctica:

El estudiante ubicado en el contexto de la representación arquitectónica actual, **aplicará** las infografías producidas durante el curso para elaborar la presentación de un proyecto urbano específico.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<p>1. Entrega individual de la presentación de un proyecto arquitectónico específico, utilizando las infografías producidas durante el curso y aplicando diagramas, esquemas, dibujo híbrido y teoría del color.</p> <p>2. Exponer ante el grupo por medios digitales las infografías elaboradas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juegan las infografías en la representación del urbanismo actual. • Valora el contexto actual de la utilización de los medios digitales para la representación del 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. •

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 5.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
14 y 15. Aplicar y Demostrar las habilidades en la elaboración de infografías para la presentación de proyectos urbanos	Sesión 1 y 2. Agrupa, ordena las infografías elaboradas durante el curso para comunicar la presentación de un proyecto urbano específico.	<p>Identifica y selecciona las infografías elaboradas durante el curso para comunicar la presentación de un proyecto urbano específico.</p> <p>Diseña la presentación de un proyecto urbano específico por medio de infografías, explicando cada una de sus categorías proyectuales.</p>	<p>Profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo portátil de computo • Pantalla de proyección • Material didáctico de apoyo. • Programa de la materia. • Programación del curso. <p>Estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libreta de apuntes. • Libros de consulta. • Visitas a páginas web y biblioteca • Opcionales: Pc portátil, Tablet, Smartphone.
16. Exposición y retroalimentación	Sesión 3. Exposición	Comunica las categorías proyectuales de un proyecto urbano específico, por medio de infografías.	<p>Por grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pc portátil, pantalla proyección, extensión, cables, para hacer la presentación.