



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1. 1. Unidad de Aprendizaje:	TALLER: DESARROLLO DE GRAFÍAS PARA LA ARQUITECTURA		1.2. Clave de la materia:	IB451
1.3. Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	A-2530
1.5. Carga horaria:	Teoría: 0 horas Práctica: 60 horas		Total: 60 horas/semestre	
3 horas/semana				
1.6 Créditos:	1.8. Nivel de formación Profesional:		1.7. Tipo de curso (modalidad):	
4 créditos	Licenciatura		TALLER	

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

ÁREA DE FORMACIÓN	Nivel: Básica Común (BC)
CARRERA:	Licenciatura en Arquitectura (LARQ/LIAR)

MISIÓN:	VISIÓN:
<p>El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores y comprometidos en las disciplinas de las artes, la arquitectura y el diseño. En el ámbito de la cultura y la extensión, enfrenta retos de generación y aplicación del conocimiento, educativos y de investigación científica y tecnológica, en un marco de respeto y sustentabilidad para mejorar el entorno social.</p>	<p>El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una de las mejores opciones educativas en las artes, la arquitectura y el diseño, con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica. Cuenta con liderazgo académico internacional, consolidado en la calidad de sus programas educativos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales de México y su Región.</p>

PERFIL DEL EGRESADO

Profesionista que investiga las variables del objeto arquitectónico con conocimientos teóricos e históricos; que conoce la problemática urbana; que proyecta con sentido técnico y estético espacios habitables; que representa conceptos de diseño arquitectónico y urbano; que edifica proyectos, aplicando con creatividad diversas técnicas y sistemas constructivos; que gestiona y administra el proyecto y la construcción, adaptándolo a su contexto, con criterios de sustentabilidad, sentido ético y responsabilidad social.

PERFIL DOCENTE

El profesor deberá tener la formación disciplinar de la carrera en que está inscrita esta unidad de aprendizaje, como formación básica ideal; siendo preferente que tenga posgrado en alguna área especializante que fortalezca su desempeño como docente, así como experiencia profesional en la representación y la expresión arquitectónica. Pedagógicamente, el profesor deberá contar con la actualización didáctica que propicie un marco académico para desarrollar las debidas competencias del estudiante.

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, logrando la comunicación con otros profesionales del ámbito de la construcción.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:

- IB507 Configuración del Espacio Tridimensional a partir Geometría Descriptiva.
- IB509 Perspectiva Aplicada a la Arquitectura y Expresión Gráfica Arquitectónica.
- IB508 Representación Digital.
- IB510 Representación Digital Tridimensional.
- IB511 Taller de Creatividad Gráfica y Volumétrica.
- IB532 Desarrollo del Portafolio Gráfico del Proyecto.
- IB530 Geometría Aplicada.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS:

- IB453 Proyecto 1: Contextualización Arquitectónica
- IB455 Proyecto 2: Análisis de Proyectos de Espacio Arquitectónico.
En sentido amplio las consecutivas hasta IB467 Proyecto 10: Desarrollo de Proyecto de Fin de Carrera.
- IB454 Educación Visual.
- IB456 Fundamentos del Diseño Bidimensional.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS URBANÍSTICOS:

- IB468 Principios Urbanos Aplicables al Proyecto Arquitectónico y Urbano.
- IB469 Procesos Legales para el Proyecto Arquitectónico y Urbano
- IB471 Diseño Urbano y Gestión de Espacios Abiertos y Vecinales.
- IB474 Diseño Urbano y Gestión a Escala Barrial y Distrital.
- IB475 Diseño Urbano y Gestión a Escala de Centros de Población.

DEPARTAMENTO DE TÉCNICAS Y CONSTRUCCIÓN:

- IB478 Fundamentos de Edificación
- IB480 Aplicación de la Topografía para la Arquitectura.
- IB481 Fundamentos de Estructuras.

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

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
COMPETENCIA 1 Conocer y entender los procesos gráficos.	Entiende al dibujo como el medio para desarrollar un correcto proceso de diseño.	Evalúa los momentos del dibujar en el desarrollo del proyecto arquitectónico con sus referencias mentales.	Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juega el dibujo en el proceso de diseño. Respetá las normas acordadas en clase. Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.
COMPETENCIA 2 Demostrar, el manejo del dibujo de ambientación bidimensional y tridimensional a manera de Bocetos	Aplica la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción.	Manipula el método de perspectiva (Isométrica y cónica.) Aplica la técnica de expresión gráfica. Aplica el dibujo a manera de bocetos en un cuaderno, graficando el espacio interior y exterior.	Demuestra limpieza y Disciplina en la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados. Respetá las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.
COMPETENCIA 3 Demostrar el manejo del dibujo de boceto como una herramienta de aproximación a la idea arquitectónica	Aplica el dibujo a el desarrollo elementos arquitectónicos a manera de auxiliares de representación	Realiza dibujos de elementos arquitectónicos a manera de bocetos.	Demuestra limpieza y en la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados. Respetá las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.
COMPETENCIA 4 Comprender y reconocer a la imagen como medio creativo en el proceso de concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.	Entiende el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo. Conoce las diferentes técnicas creativas para abordar el proceso creativo en la concepción del proyecto arquitectónico.	Conoce las teorías y los conceptos generales de la creatividad	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. Respetá 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 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:

Cuaderno de bocetos	10%
Trabajo en clase	70%
Trabajo final	20%
Total	100%

B) PARA LA CALIFICACIÓN:

Limpieza y precisión	40%
Puntualidad	10%
Presentación	10%
Dominio de la técnica	40%
Total	100%

5.B.- CALIFICACIÓN

Competencia General:

Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.			
COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
Conocer y entender los procesos gráficos.	Entiende al dibujo como el medio para desarrollar un correcto proceso de diseño.	100%	10%
Demostrar , el manejo el dibujo de ambientación bidimensional y tridimensional a manera de Bocetos	Aplica la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción.	100%	40%
Demostrar el manejo del dibujo de boceto como una herramienta de aproximación a la idea arquitectónica	Aplica el dibujo a el desarrollo elementos arquitectónicos a manera de auxiliares de representación	100%	40%
Comprender y reconocer a la imagen como medio creativo en el proceso de concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.	Entiende el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo. Conoce las diferentes técnicas creativas para abordar el proceso creativo en la concepción del proyecto arquitectónico.	50% 50%	10%
		Total	100%

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1^a PARCIAL 3 semana	El estudiante Conoce y entiende los procesos gráficos. Evalúa y aplica el dibujo a través del desarrollo del proyecto arquitectónico a través de referencias mentales.	50% 50%	10%
2^a PARCIAL 4 semanas	Conoce y Demuestra el manejo del dibujo de ambientación bidimensional y tridimensional a manera de bocetos Aplica ejercicios con calidad de trazo, encuadre, composición, vista y proporción. Manipula el método de perspectiva isométrica y cónica. Conoce y Aplica la una técnica de expresión gráfica. Aplica ejercicios diariamente a manera de bocetos en su cuaderno de viaje, graficando el espacio interior y exterior.	5% 35% 40%	10%
3^a PARCIAL 5 semanas	Interpreta y demuestra el manejo del dibujo de boceto como herramienta de la aproximación de la idea arquitectónica Aplica en ejercicios el dibujo de elementos arquitectónicos a manera de auxiliares de representación, a través del boceto.	60% 40%	20%

4^a PARCIAL 3 semanas	<p>Comprende y reconoce a la imagen como medio creativo en el proceso de concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.</p> <p>Conoce diferentes técnicas teorías y conceptos generales de creatividad</p> <p>Conoce a través de ejercicios preliminares, algunas de las técnicas creativas dentro de la concepción del proyecto arquitectónico.</p>	30% 30% 40%	30%
5^a PARCIAL 2 semanas	<p>Interpreta y representa un proyecto de diseño conceptual aplicando una de las técnicas creativas vistas con anterioridad.</p> <p>Expone proyecto final con limpieza, trazo, proporción, ambientación y montaje.</p>	50% 50%	30%
17 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.
- IGLESIAS 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”. Versión castellana de Iris Menéndez. Edición castellana. (1982) Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. Edición original Van Nostrand Reinhold Company (1980)

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICÓ
MTRO. ALBINO, ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA 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
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 **Conocer** y **entender** procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

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

2.1- PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL

SESIONES	TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1	Encuadre Introducción al curso	- Presentación del profesor - Entrega del programa - Descripción del programa - Descripción de criterios de evaluación. - Planeación de evaluaciones parciales - Requerimientos de materiales.	- El programa de la materia	Establecer las normas de trabajo, disciplina y derecho a evaluación. Indicar al estudiante que puede acceder al programa del curso en la página web del Departamento de Representación. Indicar que a partir de la segunda sesión se requerirán los materiales de dibujo.
2-3	Los procesos gráficos	El estudiante entiende al dibujo como medio para desarrollar un correcto proceso de diseño arquitectónico.	Papel Calca y cuaderno de bocetos Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco	Asumir una actitud analítica, sintética y crítica. Observar e interpretar para fomentar la comunicación visual Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpia en sus trabajos, es responsable y disciplinado. Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización.
4 - 7	El dibujo de ambientación bidimensional y tridimensional.	Demuestra el manejo del dibujo de ambientación bidimensional y tridimensional a mano alzada. Realiza ejercicios preliminares sobre medios	Papel Calca y Cuaderno de bocetos Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h	Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpia en sus trabajos, es responsable y disciplinado. Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para

		pliegos de papel calca, con lápiz grafito y Aplica en los la calidad de trazo, encuadre, composición, vista y proporción.	Cinta masking tape Borrador blanco	desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización
8 - 11	El dibujo de boceto como aproximación de idea arquitectónica	Aplica y demuestra el dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada. Aplica el método de proporción a través de un cubo Maneja trazo, proporción y ambientación aplicando escalas humanas, autos, árboles, y cielos.	Papel Calca y/o Mantequilla Regla "T" Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco	Es importante que cada estudiante elabore su trabajo Y que el profesor supervise la correcta utilización del lenguaje arquitectónico así como de los instrumentos de dibujo.
12 - 14	La imagen como medio creativo en la concepción y desarrollo de un espacio arquitectónico.	En ejercicios preliminares entiende el momento de la concepción gráfica del proceso creativo. Investiga algunas teorías y conceptos generales de creatividad Conoce diferentes técnicas creativas para planear el proyecto arquitectónico	Libreta de bocetos, hojas blancas Papel Calca y Mantequilla Internet y libros para investigar Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco	La libreta de bocetos puede ser utilizada también para apuntes generales del curso. Motivar al estudiante a su utilización diaria. Importante Y que el profesor supervise la correcta utilización del lenguaje arquitectónico así como de los instrumentos de dibujo.
15 - 17	Aplicar método creativo en proyecto conceptual	En el trabajo final, interpretar y representar un proyecto de diseño conceptual Aplicar una técnica creativa Exponer proyecto cuidando limpieza, trazo, proporción y ambientación, además del montaje.	Libreta de bocetos, hojas blancas Papel Calca y Mantequilla Internet y libros para investigar Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco	Es importante que cada estudiante elabore su trabajo Los trabajos se evaluarán en exposición abierta, al interior del aula, en el horario de la clase.
17 SESIONES	TOTAL			

2.2 - PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA PRIMERA COMPETENCIA

2.2.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura	LOS PROCESOS GRÁFICOS
Competencia General: Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.	
*Competencia particular: El estudiante conoce y entiende los procesos gráficos, como medio del proceso de diseño.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
El estudiante Conoce y entiende los procesos gráficos. Evalúa y aplica el dibujo a través del desarrollo del proyecto arquitectónico a través de referencias mentales.	Establecer las normas de trabajo, disciplina y derecho a evaluación. Asumir una actitud analítica, sintética y crítica. Observar e interpretar para fomentar la comunicación visual Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpia en sus trabajos, es responsable y disciplinado. Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización.

2.2.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1				
Competencia General: Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico Competencia Particular: El estudiante conoce y entiende los procesos gráficos, como medio del proceso de diseño.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
Encuadre de la materia.	Introducción al curso	- Presentación del profesor - Entrega del programa - Descripción del programa - Descripción de criterios de evaluación. - Planeación de evaluaciones parciales - Requerimientos de materiales.	Programa de la materia.	Establecer las normas de trabajo, disciplina y derecho a evaluación. Indicar al estudiante que puede acceder al programa del curso en la página web del Departamento de Representación. Indicar que a partir de la segunda sesión se

				requerirán los materiales de dibujo.
Los procesos gráficos	El dibujo como medio del proceso de diseño arquitectónico	El estudiante Conoce y entiende los procesos gráficos. Evalúa y aplica el dibujo a través del desarrollo del proyecto arquitectónico a través de referencias mentales.	Papel Calca y cuaderno de bocetos Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco .	Asumir una actitud analítica, sintética y crítica. Observar e interpretar para fomentar la comunicación visual Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpia en sus trabajos, es responsable y disciplinado. Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización.

2.3.1- PORTADA

PORADA DE LA COMPETENCIA 2

Universidad de Guadalajara
Licenciatura en Arquitectura

EL DIBUJO DE AMBIENTACIÓN BIDIMENSIONAL Y TRIDIMENSIONAL

Competencia General: Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

Competencia particular: Demostrar, el manejo el dibujo de ambientación bidimensional y tridimensional a manera de Bocetos

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

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<p>Conoce y Demuestra el manejo del dibujo de ambientación bidimensional y tridimensional a manera de bocetos</p> <p>Aplica ejercicios con calidad de trazo, encuadre, composición, vista y proporción.</p> <p>Manipula el método de perspectiva isométrica y cónica.</p> <p>Conoce y Aplica la una técnica de expresión gráfica.</p> <p>Aplica ejercicios diariamente a manera de bocetos en su cuaderno de viaje, graficando el espacio interior y exterior.</p>	<p>Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpia en sus trabajos, es responsable y disciplinado.</p> <p>Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización</p>

2.3.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2

Competencia General: Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

Competencia particular: Demostrar, el manejo el dibujo de ambientación bidimensional y tridimensional a manera de Bocetos

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
El dibujo bidimensional y tridimensional	El boceto bidimensional y tridimensional	Ejercicios preliminares de dibujo de ambientación bidimensional y tridimensional a manera de bocetos	Papel Calca y Mantequilla Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Cinta masking tape Borrador blanco	Es importante que cada estudiante traiga consigo el material requerido para desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización.
	Composición de la imagen.	Ejercicios de composición, aplicando calidad de trazo, encuadre, vista y proporción.	Revisar libro Manual de dibujo Arquitectónico. Cuaderno de dibujo. Papel bond doble carta, marquilla, opalina. Lápiz de grafito Borrador Afilaminas Minas Cinta masking tape Borrador blanco	El profesor guiará los tiempos para su debido aprovechamiento en los ejercicios planteados. El dibujo de los achurados se puede basar en la consulta de los libros y personalizarlos. Practicar para dominar el dibujo a mano con distintas intensidades. Trabajar con limpieza, precisión y orden.
	Perspectiva isométrica y cónica.	El profesor explicará la representación axonométrica, sus características y ventajas y desventajas de su aplicación. El profesor explicará el principio de la perspectiva y sus características, así como ventajas y desventajas de la aplicación de sus métodos.	Cuaderno de bocetos, cuartos de papel calca y mantequilla Lápiz de grafito Borrador Escuadras Regla T Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Cinta masking tape Borrador blanco	El profesor guiará los tiempos para su debido aprovechamiento en los ejercicios planteados. Trabajar con limpieza, precisión y orden.

		Ejercicios técnicos de dibujo con isometrías y perspectiva cónica.		
Técnica de Expresión gráfica monocromática.	Conocer y aplicar las diferentes técnicas de sombreado en diferentes técnicas de aplicación de sombras a través del alto contraste.	<p>Lápiz Carboncillo: Lápices de diferente dureza, papel mantequilla, hojas bond, papel opalina.</p> <p>Agua tinta. <i>Tinta china, pluma fuente, pinceles, estilografo y canutero. Papel bond, marquilla y fabriano</i></p> <p>Rotulador: Rotuladores monocromáticos, papel mantequilla, papel opalina.</p> <p>Papel bond, vellum. Solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto, pluma de gel blanca, corrector líquido y cinta mágica.</p>	Aplicar sobre un trazo previo la técnica. La técnica deberá ser aplicada siempre en espacios arquitectónicos con su respectiva ambientación. Cuidar la correcta aplicación de la técnica.	

2.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA TERCERA COMPETENCIA

2.4.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura	
EL BOCETO COMO HERRAMIENTA DE APROXIMACIÓN AL PROYECTO ARQUITECTÓNICO.	
<p>Competencia General: Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.</p> <p>Competencia particular : Demostrar el manejo del dibujo de boceto como una herramienta de aproximación a la idea arquitectónica</p>	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Elabora ejercicios preliminares, aplicando la perspectiva cónica a mano alzada a manera de boceto de espacios arquitectónicos con elementos de ambientación naturales y	Asume una actitud reflexiva y crítica mostrando compromiso y limpieza en sus trabajos. Valora el contexto actual de la utilización del dibujo en perspectiva en la concepción del espacio de diseño.

artificiales. Aplicar los criterios de ambientación en la representación de su casa: plantas, alzados y secciones.	Precisión, trazo, orden, limpieza, valoración tonal, degradaciones y sombras.
Aplicar la simbología de instalaciones, sobre los planos de su casa.	Entrega completa en tiempo y forma.

2.4.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3

Competencia General: Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

Competencia particular : Demostrar el manejo del dibujo de boceto como una herramienta de aproximación a la idea arquitectónica

SECUENCIA DIDÁCTICA	NO. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
Dibujo tridimensional en bocetos	Manipula el método de boceto a mano alzada, como medio de comunicación.	<p>Elaborar ejercicios a través de un cubo, cuidando proporción y trazo.</p> <p>Elaborar ejercicios a través de curvas, cuidando proporción y trazo.</p> <p>Aplicar ejercicios a través de interpretación de plano arquitectónico.</p> <p>Aplicar ambientación, incluyendo escalas humanas, autos, árboles, cielos, reflejos y transparencias.</p>	Cuaderno de dibujo Papel Calca y Mantequilla Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco	<p>Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para 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 de expresión gráfica del entorno</p> <p>Haciendo énfasis en: Proporción, trazo y ambientación.</p>

2.5 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA CUARTA COMPETENCIA

2.5.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4

Universidad de Guadalajara
Licenciatura en Arquitectura

LA IMAGEN COMO MEDIO CREATIVO

Competencia General: Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

Comprender y reconocer a la imagen como medio creativo en el proceso de concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

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

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Comprende y reconoce a la imagen como medio creativo en el proceso de concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.	Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos.
Conoce diferentes técnicas teorías y conceptos generales de creatividad	Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.
Conoce a través de ejercicios preliminares, algunas de las técnicas creativas dentro de la concepción del proyecto arquitectónico.	Respeto las normas acordadas en clase.
Interpreta y representa un proyecto de diseño conceptual aplicando una de las técnicas creativas vistas con anterioridad.	Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.
Expone proyecto final con limpieza, trazo, proporción, ambientación y montaje.	Es importante que cada estudiante elabore su trabajo
	Los trabajos se evaluarán en exposición abierta, al interior del aula, en el horario de la clase.

2.5.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4

Competencia General: Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

Comprender y reconocer a la imagen como medio creativo en el proceso de concepción y desarrollo del espacio arquitectónico

SECUENCIA DIDÁCTICA	NO. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
Método creativo en el proyecto conceptual	Método creativo	Explicación de técnica creativa a través de analogía y definición de tema a trabajar del proyecto final Recortar imágenes y pegarlos sobre un soporte doble carta Selección de una propuesta de diseño arquitectónico	Profesor: Pantalla o cañón, computadora y presentación con aplicaciones. Estudiante: Revista (Vogue, Cosmopolitan, Vanidades) su contenido deberá ser publicitario, tijeras, pegamento, hojas de papel bond doble carta,	Deberá mostrar la apertura del pensamiento creativo. Demuestra la capacidad de desarrollar el proceso a través de ejercicios de interpretación, abstracción, geometrización de la idea arquitectónica

		<p>Boceto, con secciones, plantas, alzados y perspectivas</p> <p>Geometrizar y proporcionar</p> <p>Elaborar proyecto final</p> <p>Exponer el proyecto montado cuidando calidad y montaje, trazo, proporción, ambientación.</p>	<p>marcadores, lápices grafito y cámara digital</p> <p>Lápiz Carboncillo: lápices de diferente dureza, papel mantequilla, hojas bond, papel opalina</p> <p>Agua Tinta: Tinta china, pluma fuente, pinceles, estilógrafo, canutero, papel bond, mantequilla y fabriano.</p> <p>Rotulador: Rotuladores monocromáticos, papel mantequilla, papel opalina, papel bond, vellum, solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de pale, borrador, exacto, pluma blanca de gel, corrector líquido, cinta mágica</p> <p>Técnica mixta: Lápiz a color, rotulador en monocromía, papel bond, vellum, mantequilla, opalina, solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto y cinta mágica.</p>	
--	--	--	---	--

2.6- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA QUINTA COMPETENCIA

2.6.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 5

APLICACIÓN DE TECNICA CREATIVA

Competencia General: Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

Comprender y reconocer a la imagen como medio creativo en el proceso de concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

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

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Construcción y exposición del trabajo final, aplicado un método creativo de concepción y desarrollo del proyecto conceptual.	Entrega completa en tiempo y forma durante el proceso y exposición. Cuidar creatividad en la ambientación y Presentación acorde a estándares. Mostrar una actitud ética, profesional, creativa y de análisis.

2.6.2- DOSIFICACIÓN**DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 5**

Competencia General: Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

Comprender y reconocer a la imagen como medio creativo en el proceso de concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
Método creativo en el proyecto conceptual	Trabajo final con Método creativo	Elaborar proyecto final Afinar detalles del proyecto con método creativo. Exponer el proyecto montado cuidando calidad y montaje, trazo, proporción, ambientación.	Profesor: Pantalla o cañón, computadora y presentación con aplicaciones. Estudiante: Revista (Vogue, Cosmopolitan, Vanidades) su contenido deberá ser publicitario, tijeras, pegamento, hojas de papel bond doble carta, marcadores, lápices grafito y cámara digital Lápiz Carboncillo: lápices de diferente dureza, papel mantequilla, hojas bond, papel opalina Agua Tinta: Tinta china, pluma fuente, pinceles, estilógrafo, canutero, papel bond, mantequilla y fabriano. Rotulador: Rotuladores monocromáticos, papel mantequilla, papel opalina, papel bond, vellum, solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de pale, borrador, exacto, pluma blanca de gel,	Deberá cuidar la expresión gráfica con calidad del trazo, Composición, proporción, ambientación, valoración tonal. En la parte final, cuidar encuadre, composición, proporción, ambientación, presentación para explosión al interior del aula y elaborar reflexiones y conclusiones

			corrector líquido, cinta mágica	
			Técnica mixta: Lápiz a color, rotulador en monocromía, papel bond, vellum, mantequilla, opalina, solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto y cinta mágica.	