



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

PROGRAMA DE ASIGNATURA

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1. Unidad de Aprendizaje:	PERSPECTIVA APLICADA A LA ARQUITECTURA Y EXPRESIÓN GRÁFICA ARQUITECTÓNICA		1.2. Código de la materia:	IB509
1.3. Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	A-2530
1.5. Carga horaria: 4 horas/semana	Teoría: 10 horas	Práctica: 70 horas	Total:	80 horas/semestre
1.6 Créditos: 6 créditos	1.8. Nivel de formación Profesional:		1.7. Tipo de curso (modalidad):	TALLER
	Licenciatura			

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

ÁREA DE FORMACIÓN	Nivel: Básico Particular Obligatoria	(BPO)
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.</p> <p>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.</p> <p>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 y urbanos logrando la comunicación con otros profesionales del ámbito de la construcción.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

PREREQUISITOS:

IB507 Configuración del Espacio Tridimensional a partir Geometría Descriptiva.

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:

IB451 Taller: Desarrollo de Grafías para la Arquitectura.

IB506 Representación Técnica 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.

IB558 Taller: Técnicas de Representación.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS:

IB453 Proyecto1: Contextualización Arquitectónica.

IB454 Educación Visual.

IB455 Proyecto 2: Análisis de Proyectos de Espacio Arquitectónico.

IB456 Fundamentos del Diseño Bidimensional.

IB457 Proyecto 3: Argumentación de Propuestas Espaciales Volumétricas.

En sentido amplio las consecutivas hasta IB467 Proyecto 10: Desarrollo de Proyecto de Fin de Carrera.

IB460 Taller de Creatividad Arquitectónica

IB512 Fundamentos y Criterios de Envolventes

IB513 Proyectos de Gran Escala

IB515 Proyecto Vivienda y Sociedad

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS URBANÍSTICOS:

IB468 Principios Urbanos Aplicables al Proyecto Arquitectónico y Urbano.

IB470 Procesos Regulatorios 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.

IB521 Diseño de Paisaje Urbano y Espacios Abiertos.

DEPARTAMENTO TEORIAS E HISTORIAS:

IB497 Investigación y Contextualización de la Arquitectura y el Urbanismo desde sus inicios al fin del Medievo.

IB499 Investigación y Contextualización de la Arquitectura y el Urbanismo del Renacimiento a la Ciudad Industrial.

IB501 Investigación y Contextualización de la Arquitectura y el Urbanismo de la Ciudad Industrial a la Actualidad.

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

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
COMPETENCIA 1 Aplica y Demuestra los métodos del dibujo tridimensional en perspectiva con instrumentos	Aplica la calidad del trazo a método de paralelas, encuadre, composición, vista, proporción y la calidad del trazo.	Conoce y aplica los componentes de una perspectiva: Línea de tierra, línea de horizonte, línea de cuadro. Así como la relación que guarda entre ellos.	Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
COMPETENCIA 2 Aplica y Demuestra el manejo del boceto a mano alzada como aproximación a la idea en una problemática proyectual.	Aplica la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción y la calidad del trazo.	Manipula el método de perspectiva Aplica la técnica de expresión gráfica.	Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
COMPETENCIA 3 Comprende y Aplica sombras en la representación aplicada a vistas bidimensional y tridimensional.	Aplica los conocimientos de las diferentes técnicas de aplicación de sombras a través del alto contraste	Identifica los diferentes métodos de aplicación de sombras. Aplica conocimientos en ejercicios preliminares con efectos de la luz.	Asumir una actitud analítica, sintética y crítica. Observar e interpretar para fomentar la comunicación visual
COMPETENCIA 4 Comprende y reconoce el método creativo de Analogía en el proceso de diseño arquitectónico conceptual aplicando ambientación y bocetaje.	Entiende el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo y aplica la técnica de ambientación para acentuar la idea arquitectónica	Conoce la teoría concernientes a la creatividad del método analógico Aplica los conceptos generales de ambientación, trazo y proporción.	Demuestra respeto por su trabajo y el de sus compañeros. Asume actitud responsable y profesional en la entrega de su trabajo, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.
COMPETENCIA 5 Examen Departamental	Realizar Examen Departamental	Interpreta, reconoce, representa, resuelve y aplica la construcción de modelos tridimensionales de proyectos arquitectónicos, a través del trazo, proporción y ambientación, con limpieza, legibilidad, precisión, técnica de expresión.	Realizar el examen con limpieza, proporción, trazo y ambientación en las tres horas de la clase. La clase inmediata al examen se llevará a cabo la revisión

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

El profesor:

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

El estudiante:

- 1.- Se presentará al taller con los instrumentos y el material individual para trabajar.
- 2.- Desarrollará el ejercicio correspondiente a cada tema para que sea supervisado por el profesor.
- 3.- Manifestará en sus ejercicios las normas de orden, limpieza, legibilidad y precisión
- 4.- Deberá asistir y entregar sus trabajos puntualmente
- 5.- Al final del curso, recopilará en un solo documento con una secuencia progresiva cada ejercicio elaborado
- 6.- Expondrá a sus compañeros los productos del curso.

5.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

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

Para ser sujeto de evaluación del curso, se requiere tener una asistencia mínima del 80% a las sesiones de cada competencia. El estudiante será evaluado de manera continua, con sus trabajos realizados durante el curso-taller. De igual manera deberá participar en el examen departamental programado por la Academia correspondiente. En esta competencia no existe el examen extraordinario.

A) PARA LA ACREDITACIÓN:

Asistencia y Cuaderno de Bocetos	10%
Trabajo en clase	50%
Trabajo final y exposición	10%
Examen Departamental	30%
Total	100%

B) PARA LA CALIFICACIÓN:

Limpieza	10%
Legibilidad	15%
Trazo y proporción	30%
Técnica de expresión	30%
Ambientación	10%
Puntualidad	5%
Total	100%

5.B.- CALIFICACIÓN

Competencia General:

Conocer, Interpretar y Aplicar el lenguaje de Expresión Gráfica Arquitectónica

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
COMPETENCIA 1 Aplicar y Demostrar los métodos del dibujo tridimensional en perspectiva con instrumentos	<p>El estudiante conoce los elementos del dibujo tridimensional y aplica el método de perspectiva cónica con instrumentos, cuidando: encuadre, composición, vista, proporción y calidad del trazo.</p> <p>Aplica trazo de volúmenes con método de perspectiva cónica en paralelas, en espacios exteriores a uno y dos puntos de fuga..</p> <p>Interpreta y representa trazo de volúmenes con método de perspectiva cónica en paralelas, en espacios interiores a uno y dos puntos de fuga.</p> <p>Maneja trazo de volúmenes con método de perspectiva cónica en paralelas, en vista aérea a uno y dos puntos de fuga.</p>	10% 30% 30% 30%	15%
COMPETENCIA 2 Aplicar y Demostrar el manejo del boceto a mano alzada como aproximación a la idea en una problemática proyectual.	<p>El estudiante aplicar y demuestra el dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada, utilizando un método de proporciones</p> <p>Comprende y Aplica método de proporción y trazo a través de un cubo</p> <p>Reconoce el método de proporción y trazo a través de planos inclinados</p> <p>Define el método de Proporción y trazo a través de curvas</p> <p>Maneja el método de proporción, trazo, ambientación con la elaboración de escalas humanas, autos, árboles, cielos, reflejos y transparencias.</p>	20% 20% 20% 20% 20%	15%
COMPETENCIA 3 Comprender y Aplicar sombras en la representación aplicada a vistas bidimensional y tridimensional.	<p>El estudiante comprende y aplica sombras en la representación, aplicados a vistas bidimensional y tridimensional.</p> <p>Interpreta y Representa la técnica de sombreado en planta y alzados (bidimensional)</p> <p>Conoce y aplica técnicas de sombreado en isométrico</p> <p>Define y maneja las técnicas de sombreado en perspectiva cónica</p>	20% 20% 20% 20%	10%
COMPETENCIA 4 Comprender y reconocer el método creativo de Analogía en el proceso	El estudiante Comprender y reconocer el método creativo de Analogía en el proceso de diseño	20%	

de diseño arquitectónico conceptual aplicando ambientación y bocetaje.	<p>arquitectónico conceptual aplicando ambientación y bocetaje.</p> <p>Conoce la técnica creativa de analogías y definición del tema a tratar y elabora collage para la visualización de alternativas arquitectónicas</p> <p>Define partidos del proyecto arquitectónico conceptual y representa la idea arquitectónica en bocetos de plantas, alzados, secciones, alzados y perspectivas</p> <p>Geometriza con instrumentos y proporción del proyecto de diseño arquitectónico conceptual</p> <p>Elabora proyecto final con su presentación a través de recursos técnicos de ambientación, trazo y proporción.</p>	20%	30%
COMPETENCIA 5 Examen Departamental	Interpreta, reconoce, representa, resuelve y aplica la construcción de modelos tridimensionales de proyectos arquitectónicos-urbanos, a través del trazo, proporción y ambientación, con limpieza, legibilidad, precisión, técnica de expresión.	100%	30%
	Total		100%

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1^a PARCIAL 3 semanas	<p>Conoce los elementos del dibujo tridimensional y aplica el método de perspectiva cónica con instrumentos, cuidando: encuadre, composición, vista, proporción y calidad del trazo.</p> <p>Aplica trazo de volúmenes con método de perspectiva cónica en paralelas, en espacios exteriores a uno y dos puntos de fuga.</p> <p>Interpreta y representa trazo de volúmenes con método de perspectiva cónica en paralelas, en espacios interiores a uno y dos puntos de fuga.</p> <p>Maneja trazo de volúmenes con método de perspectiva cónica en paralelas, en vista aérea a uno y dos puntos de fuga.</p>	10% 30% 30% 30%	15%
2^o PARCIAL 4 semanas	<p>Aplica y demuestra el dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada, utilizando un método de proporciones</p> <p>Comprende y Aplica método de proporción y trazo a través de un cubo</p> <p>Reconoce el método de proporción y trazo a través de planos inclinados</p> <p>Define el método de Proporción y trazo a través de curvas</p>	20% 20% 20% 20%	15%

	Maneja el método de proporción, trazo, ambientación con la elaboración de escalas humanas, autos, árboles, cielos, reflejos y transparencias.	20%	
3^a PARCIAL 2 semanas	<p>Comprende y aplica sombras en la representación, aplicados a vistas bidimensional y tridimensional.</p> <p>Interpreta y Representa la técnica de sombreado en planta y alzados (bidimensional)</p> <p>Conoce y aplica técnicas de sombreado en isométrico</p> <p>Define y maneja las técnicas de sombreado en perspectiva cónica</p>	20%	
		20%	
		20%	10%
		20%	
4^a PARCIAL 7 semanas	<p>Comprende y reconoce el método creativo de Analogía en el proceso de diseño arquitectónico conceptual aplicando ambientación y bocetaje.</p> <p>Conoce la técnica creativa de analogías y definición del tema a tratar y elabora collage para la visualización de alternativas arquitectónicas</p> <p>Define partidos del proyecto arquitectónico conceptual y representa la idea arquitectónica en bocetos de plantas, alzados, secciones, alzados y perspectivas</p> <p>Geometriza con instrumentos y proporción del proyecto de diseño arquitectónico conceptual</p> <p>Elabora proyecto final con su presentación a través de recursos técnicos de ambientación</p>	20%	
		20%	
		20%	30%
		20%	
		20%	
5^a PARCIAL 1 semana	Interpreta, reconoce, representa, resuelve y aplica la construcción de modelos tridimensionales de proyectos arquitectónicos-urbanos, a través del trazo, proporción y ambientación, con limpieza, legibilidad, precisión, técnica de expresión.	100%	30%
17 SEMANAS	CALIFICACION FINAL	100%	100%

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

Básica

- 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.
- IGLESIAS GUILLARD, JORGE. “**Croquis, dibujo para arquitectos y diseñadores**”. (2000). México. Editorial trillas.
- LORRAINE FARRELLY. “**Técnicas de representación: bocetos y escalas, imágenes ortogonales y tridimensionales**”. (2008) España. Editorial Promotora de prensa internacional.
- MARIN DE L'HOTELLERIE, JOSE LUIS. “**Dibujo Arquitectónico**” (2011) México, D.F. Editorial Trillas.
- PEREZ CARABIAS, VICENTE “**Grafoaje y Creatividad**” (2006) México. Colección Interfaz; U. de G.
- REDONDO, ERNEST. “**Dibujo a mano alzada para arquitectos**”. (2009) Barcelona. Parramon/Planeta Agostini.
- RODRIGUEZ, DANIEL “Proyecto Arquitectónico. Procesos del pensamiento gráfico.”
- SANMIGUEL, DAVID. “**Dibujo de Perspectiva**” (2011) España. Parramon Ediciones.
- SCHAARWACHER. “**Perspectiva para arquitectos**” (2001) México, D.F. Editorial GG
- DOYLE, MICHAEL “**Color Drawing**”. (2006) New York. Revised edition Van Nostrand Reinhold

Complementaria

- BANERJI ANUPAM / ELMITT MICHAEL “**Between Lines: From Doodles to Composition**”. (1994) University of Waterloo Canadá. Edición Mexicana Eduardo Langagne. Editorial Press Escart
- BUSTAMANTE ACUÑA, MANUEL. “**Forma, Espacio, Representación gráfica de la Arquitectura**” (1994) México, D.F. Editorial Universidad Iberoamericana.
- HERNANDEZ, MANUEL J. MARTIN. “**La Invención de la Arquitectura**”. (1997) Madrid. Editorial Celeste.
- LA PUERTA, JOSÉ MARÍA. “**EL Croquis “Proyecto y Arquitectura”**”. (1997) Madrid. [SCINTILA DIVINITATIS] Celeste Ediciones.
- LASEAU, PAUL. “**La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores**” Título original “GraphicThinkingforArchitects and Designers”. Versión castellana de Iris Menéndez. Edición castellana. (1982) Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. Edición original Van NostrandReinhold Company (1980)
- MÁRQUEZ VÍCTOR. “**The Architectural Expresión in México**” (1996). México. La fábrica de ideas.
- MARINA, JOSE ANTONIO. “**Teoría de la Inteligencia Creadora**”. (1993) Barcelona. Editorial Anagrama S.A.
- PARRAMON VILASALO, JOSÉ M. “**Curso completo de pintura y dibujo**” (1987) Barcelona. Parramon/Planeta – Agostini.
- PARRAMON VILASALO, JOSÉ M. “**Así se pinta con acuarela**” (1987) Barcelona. Planeta – Agostini.

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICO
MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA LDIA. MARIA ELENA GOMEZ PERALTA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRO. ERNESTO LARA LÓPEZ MTRA. JESSICA LÓPEZ SÁNCHEZ DR. DANIEL RODRÍGUEZ MEDINA ARQ. VICTOR ABRAHAM GARCÍA VALENCIA ARQ. DAVID HERNÁNDEZ GONZÁLEZ MTRO. JOSÉ LUIS ALCALÁ SERUR DR. JOSÉ LUIS ÁGUILA FLORES ARQ. OSCAR ARMANDO NAVARRO TORIZ ARQ. GUILLERMO GERARDO MADRIGAL FIGUEROA	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 la expresión gráfica arquitectónica** en espacios de manera adecuada.

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

2.1- PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL

SESIONES	TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1	Encuadre Introducción al curso	-Presentación del profesor - Entrega del programa -Descripción del programa - Descripción de criterios de evaluación. -Planeación de evaluaciones parciales -Requerimientos de materiales.	El programa de la materia *Se puede descargar electrónicamente	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.
2-6	Dibujo tridimensional en perspectiva. (con instrumentos)	Trazo de volúmenes con método de perspectiva cónica en diferentes situaciones (vista del observador, vista aérea) en espacios interiores y exteriores. A partir de uno y dos puntos de fuga.	Cuaderno de bocetos, cuartos de papel calca y mantequilla Lápiz de grafito Borrador Escuadras Regla T Escalímetro.	Deberá cuidar la calidad del trazo, encuadre, ubicación del observador, ambientación relación de la línea de horizonte con línea de tierra y ubicación de puntos de fuga.
7-14	Dibujo tridimensional en Bocetos	Dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada, utilizando un método de proporciones.	Cuaderno de dibujo. Papel bond doble carta, marquilla, opalina. Lápiz de grafito Borrador	Deberá cuidar la calidad del trazo, encuadre, ubicación del observador, ambientación, en relación a la línea de horizonte con línea de tierra
15 -18	Sombras en la Representación, aplicados a vistas bidimensional y tridimensional.	Conocer y aplicar las diferentes técnicas de sombreado en diferentes técnicas de aplicación de sombras a través del alto contraste.	Lápiz Carboncillo: Lápices de diferente dureza, papel mantequilla, hojas bond, papel opalina. Agua tinta. <i>Tinta china, pluma fuente, pinceles,</i>	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.

			<p><i>estilógrafo 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> <p>Técnica mixta. Lápiz de color y rotulador en Monocromía, Papel Bond, vellum, mantequilla, opalina, solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto, cinta mágica.</p>	
19 - 28	Técnica Creativa aplicando una técnica de ambientación monocromática.	Aplicar los diferentes conceptos procedimentales de las técnicas creativas: Método Analógico.	<p>Método analógico: Objetos orgánicos, físicos: mecánicos o impresos.</p>	Aplicar gráficamente las diferentes técnicas creativas en un proyecto de diseño.
29 - 30	Examen Departamental	Interpreta, reconoce, representa, resuelve y aplica la construcción de modelos tridimensionales de proyectos arquitectónicos-urbanos, a través del trazo, proporción y ambientación, con limpieza, legibilidad, precisión, técnica de expresión.	Hojas blancas doble carta ó, Papel Calca ó Mantequilla en cuartos Lápiz Borrador Escalímetro.	Realizar el examen con limpieza, proporción, trazo y ambientación en las tres horas de la clase. La clase inmediata al examen se llevará a cabo la revisión
30 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	
DIBUJO TRIDIMENSIONAL EN PERSPECTIVA	
Competencia General: Conocer, Interpretar y Aplicar el lenguaje de Expresión Gráfica Arquitectónica	
*Competencia particular: Aplica y Demuestra el manejo del boceto a mano alzada como aproximación a la idea en una problemática proyectual.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Conoce y aplica los componentes de una perspectiva cónica de uno y dos puntos de fuga en espacios interiores y exteriores: línea de tierra, línea de horizonte, línea de cuadro, así como la relación que guarda entre ellos con trazo y proporción.	Asume una actitud reflexiva y crítica mostrando compromiso y limpieza en sus trabajos. Concibe el papel que juega el dibujo en la visualización del espacio arquitectónico. Adquiere precisión en trazo, orden, limpieza, valoración tonal, proporción y ambientación. Entrega completa en tiempo y forma.

2.2.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
Competencia General: Conocer, Interpretar y Aplicar el lenguaje de Expresión Gráfica Arquitectónica *Competencia Particular: Aplica y Demuestra el manejo del boceto a mano alzada como aproximación a la idea en una problemática proyectual.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
Dibujo Tridimensional en Perspectiva con instrumentos.	Dibujo tridimensional con instrumentos	Trazo de espacios exteriores con método de perspectiva a uno y dos puntos de fuga Trazo de espacios interiores con método de perspectiva a uno y dos puntos de fuga Trazo de volúmenes con método de perspectiva cónica en paralelas (uno y dos puntos de fuga)	Cuaderno de bocetos, cuartos de papel calca y mantequilla, lápiz grafito, borrador, escuadras, regla T y escalímetro.	Es importante que cada estudiante traiga consigo el material requerido para desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización. El profesor guiará los tiempos para su debido aprovechamiento en los ejercicios planteados. Trabajar con limpieza, precisión y orden.

2.3 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEGUNDA COMPETENCIA

2.3.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura	
DIBUJO TRIDIMENSIONAL EN BOCETOS	
Competencia General: Conocer, Interpretar y Aplicar el lenguaje de Expresión Gráfica Arquitectónica *Competencia particular: Aplicar y Demostrar Dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada, utilizando un método de proporciones.	
(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 artificiales.	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. Precisión, trazo, orden, limpieza, valoración tonal, degradaciones y sombras. Entrega completa en tiempo y forma.

2.3.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
Competencia General: Conocer, Interpretar y Aplicar el lenguaje de Expresión Gráfica Arquitectónica *Competencia particular: Aplicar y Demostrar Dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada, utilizando un método de proporciones.				
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.	Elaborar ejercicios a través de un cubo, cuidando proporción y trazo. Elaborar ejercicios a través de curvas, cuidando proporción y trazo. Aplicar ejercicios a través de interpretación de plano arquitectónico. Aplicar ambientación, incluyendo escalas humanas, autos, árboles, cielos, reflejos y transparencias.	Cuaderno de dibujo Papel Calca y Mantequilla Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco.	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise la correcta aplicación del ejercicio. Es importante que cada estudiante elabore su trabajo a partir de un proyecto definido. Y que el profesor supervise la correcta utilización del lenguaje de expresión gráfica del entorno Haciendo énfasis en: Proporción, trazo y ambientación.

2.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEGUNDA COMPETENCIA

2.4.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura	SOMBRA EN LA REPRESENTACIÓN APLICADOS A VISTAS BIDIMENSIOAL Y TRIDIMENSIONAL
Competencia General: Conocer, Interpretar y Aplicar el lenguaje de Expresión Gráfica Arquitectónica	
*Competencia particular: Comprender y Aplicar sombras en la representación aplicada a vistas bidimensional y tridimensional.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Elaboración de ejercicios preliminares con lápiz carboncillo, agua tinta, rotulador y prismacolor en monocromático en dibujos bidimensional y tridimensional.	Precisión en la aplicación de la técnica: Trazo, orden y limpieza, valoración tonal, degradaciones y sombras. Entrega completa en tiempo y forma. Identificar las características de los distintos materiales y sus técnicas de aplicación de acuerdo a su pertinencia y uso.

2.4.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
Competencia General: Conocer, Interpretar y Aplicar el lenguaje de Expresión Gráfica Arquitectónica				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
Sombras en la Representación aplicados a vistas bidimensional y tridimensional	Técnicas de sombreados	Conocer y aplicar técnicas de sombreado en planta y alzados (bidimensional) Conocer y aplicar técnicas de sombreado en isométricos Conocer y aplicar técnicas de sombreado en perspectiva cónica	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,	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise la correcta aplicación del ejercicio. Es importante que cada estudiante elabore su trabajo a partir de un proyecto definido. Y que el profesor supervise la correcta

			<p>pluma blanca de gel, corrector líquido, cinta mágica</p> <p>Técnica mixta: Lápiz a color, rotulador en monocromocía, papel bond, vellum, mantequilla, opalina, solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto y cinta mágica.</p>	<p>utilización de la técnica de expresión.</p> <p>Haciendo énfasis en: Proporción, trazo, ambientación, limpieza y entrega puntual</p>
--	--	--	---	--

2.5 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA CUARTA COMPETENCIA

2.5.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura	
TÉCNICA CREATIVA A TRAVÉS DE LA ANALOGÍA	
Competencia General: Conocer, Interpretar y Aplicar el lenguaje de Expresión Gráfica Arquitectónica	
* Competencia particular: Comprender y reconocer el método creativo de Analogía en el proceso de diseño arquitectónico conceptual aplicando ambientación y bocetaje	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Método Analógico: a partir de elaborar abstracción, bocetos, e identificar y relacionar a un concepto de diseño arquitectónico, llegando a un proyecto conceptual.	Comprender y aplicar correctamente el proceso creativo en el desarrollo de un proyecto de diseño arquitectónico conceptual Asume una actitud reflexiva y crítica mostrando responsabilidad y profesionalismo en la entrega de sus trabajos, cumpliendo con puntualidad y atendiendo los requisitos planteados.

2.5.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
Competencia General: Conocer, Interpretar y Aplicar el lenguaje de Expresión Gráfica Arquitectónica				
SECUENCIA DIDÁCTICA	NO. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
Técnica creativa a través de método analógico.	Explicar técnica creativa, metodología de trabajo, Aplicación y elaboración de proyecto final.	Explicación de técnica creativa a través de analogía y definición de tema a trabajar del proyecto final Recortar imágenes de objetos y pegarlos sobre un soporte doble carta. (Puede ser un solo objeto o collage) y comenzar a visualizar de manera general (4 Propuestas) Selección de una propuesta de diseño arquitectónico conceptual	Profesor: Pantalla o cañón, computadora y presentación con aplicaciones. Estudiante: Revista (Voge, Cosmopolitan, Vanidades) su contenido deberá ser publicitario, tijeras, pegamento, hojas de papel bond doble carta, marcadores, lápices grafito y cámara digital	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 Deberá cuidar la expresión gráfica con calidad del trazo,

		<p>Aplicación de la idea en bocetos de plantas, secciones, alzados y perspectivas</p> <p>Geometrizar con instrumentos y proporcionar el proyecto de diseño arquitectónico conceptual</p> <p>Elaboración de proyecto final con su presentación con recursos técnicos de ambientación, trazo y proporción.</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 monocromocía, papel bond, vellum, mantequilla, opalina, solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto y cinta mágica.</p>	<p>composición, proporción, ambientación, valoración tonal.</p> <p>En la parte final, cuidar encuadre, composición, proporción, ambientación, presentación para explosión al interior del aula y elaborar reflexiones y conclusiones</p>
--	--	--	---	--

2.6- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA QUINTA COMPETENCIA

2.6.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 5	
Universidad de Guadalajara	Licenciatura en Arquitectura
Examen Departamental	
Competencia General: Conocer, Interpretar y Aplicar el lenguaje de Expresión Gráfica Arquitectónica	
*Competencia particular: Realizar examen Departamental	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
En el examen Interpreta, reconoce, representa, resuelve y aplica la construcción de modelos tridimensionales de proyectos arquitectónicos a mano alzada, aplicando método de perspectiva, ó croquis ó boceto.	Demuestra limpieza, legibilidad, trazo, proporción, ambientación y técnica de expresión. Demuestra puntualidad, responsabilidad y profesionalismo, 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				
Competencia General: Conocer, Interpretar y Aplicar el lenguaje de Expresión Gráfica Arquitectónica.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
Aplicación del Examen departamental	Explicar los criterios del examen con trazo, proporción y ambientación.	Interpreta, reconoce, representa, resuelve y aplica la construcción de modelos tridimensionales de proyectos arquitectónicos, a través del trazo, proporción y ambientación, con limpieza, legibilidad, precisión, técnica de expresión.	Reactivos previamente diseñados por la academia de Expresión. Hojas blancas doble carta ó Papel Calca ó Mantequilla en cuartos Lápiz Borrador Escalímetro	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.
Exposición del Examen Departamental	Presentación de correcciones, observaciones evaluación y retroalimentación.	Montaje y exposición de láminas.	Láminas montadas. Cinta canela. Tachuelas.	