



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.			
1.1.Nombre de la unidad de aprendizaje	TALLER: DESARROLLO DE GRAFIAS PARA LA ARQUITECTURA		1.2. Código de la unidad de aprendizaje: IB451
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4.Código de Departamento: CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:
4hrs. Semana	4 horas		60 horas
1.6 Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):
4	Licenciatura		Presencial
2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:			
ÁREA DE FORMACIÓN		Especializante obligatoria	
CARRERA:		Licenciatura en Arquitectura (Plan LARQ) Licenciatura en Arquitectura (Plan LIAR)	
MISIÓN: CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA			
<p>El Centro Universitario de la Costa es parte de la Red Universitaria del Estado de Jalisco, con perspectiva internacional y dedicado a formar profesionales con capacidad crítica, analítica y generadora de conocimiento que contribuya al desarrollo y crecimiento del entorno económico y social de la región, la extensión, el desarrollo tecnológico y la docencia con programas educativos innovadores de calidad.</p> <p>LICENCIATURA EN ARQUITECTURA El profesionista en arquitectura es la persona con una formación técnica y humanista, encargado de diseñar e integrar espacios arquitectónicos sostenibles y sustentables que satisfagan los requisitos económicos, estéticos, medioambientales y técnicos, contribuyentes para la realización de las actividades humanas, atendiendo a la problemática socio-cultural.</p>			
VISIÓN: CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA			
<p>VISIÓN 2030 Es una institución educativa líder que impulsa la mejora continua de los procesos de enseñanza aprendizaje pertinentes y sustentables, con reconocimiento internacional en la formación integral de profesionales, mediante un capital humano competitivo, comprometido e innovador en la generación y aplicación de conocimiento, apoyados en infraestructura y tecnología de vanguardia, participando en el desarrollo sustentable de la sociedad con responsabilidad y sentido crítico.</p> <p>LICENCIATURA EN ARQUITECTURA Ser un programa educativo de calidad internacional, destacado por su liderazgo y aporte a la sociedad, así como, por formar arquitectos reconocidos por un excelente desempeño, quienes se caracterizan por sus habilidades para proyectar, organizar, tomar decisiones y trabajar colaborativamente con responsabilidad social y ética profesional.</p>			
PERFIL DEL EGRESADO DE LA LIC.EN ARQUITECTURA DEL CUCOSTA			
<p>Que el perfil de egreso de la Licenciatura en Arquitectura será un 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.</p>			
VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:			
<p>La Unidad de aprendizaje de PROYECTO 4, está orientada a la adquisición de competencias para desarrollar propuestas arquitectónicas funcionales y formales fundamentadas donde el alumno será capaz de proporcionar soluciones espaciales para satisfacer las necesidades humanas de géneros arquitectónicos como: habitacional, cultural, recreacional y educacional, considerando propuestas bioclimáticas, sustentables e incluyentes, que contribuyan al cuidado del medio ambiente con la propuesta de materiales con bajas emisiones de CO2 a la atmósfera;55 con la integración al entorno, el medio físico natural y transformado y que responda a la necesidad de espacios confortables y funcionales.</p>			



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:

Configuración del Espacio Tridimensional a partir de Geometría Descriptiva. Perspectiva Aplicada a la Arquitectura y Expresión Gráfica Arquitectónica. Representación Digital. Representación Digital Tridimensional. Taller de Creatividad Gráfica y Volumétrica. Desarrollo del Portafolio Gráfico del Proyecto. Geometría Aplicada.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS:

Proyecto 1: Análisis de Proyectos de Espacio Arquitectónico al Proyecto 9: Desarrollo de Proyecto de Fin de Carrera.

DEPARTAMENTO DE URBANISMO:

Procesos Regulatorios y Proyecto Arquitectónico y Urbano. Principios Urbanos Aplicables al Proyecto Arquitectónico y Urbano. Diseño Urbano y Gestión de Espacios Abiertos y Vecinales. Diseño Urbano y Gestión a Escala Barrial y Distrital.

Diseño Urbano y Gestión a Escala de Centros de Población.

DEPARTAMENTO DE EDIFICACION:

Aplicación de la Topografía y la Planimetría para la Arquitectura. Procesos Edificatorios (Artesanales). Procesos Instalaciones Eléctricas e Hidrosanitarias. Aplicación de Elementos Mecánicos de Estructuras. Procesos Edificatorios Integrales (Contemporáneos). Análisis Estructural. Procesos Edificatorios Sustentables. Aplicación de Instalaciones Mecánicas y Especiales. Administración Técnica de Obra y Gestión Empresarial. Diseño Estructural en Concreto. Control Técnico de Obra. Diseño Estructural en Acero. Taller Integral de Edificación.

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. Respeta 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 el 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 él 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. Respeta 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. Respeta 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	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. Respeta las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

	concepción del proyecto arquitectónico.		
--	-----------------------------------------	--	--

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:

Asistencia y 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%



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

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%
T o t a l			100%

PLANEACIÓN DIDÁCTICA

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1ª 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%
2ª 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% 20%	10%
3ª 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%
4ª PARCIAL 3 semanas	Comprende y reconoce a la imagen como medio creativo en el proceso de concepción y desarrollo del espacio arquitectónico. Conoce diferentes técnicas teorías y conceptos generales de creatividad Conoce a través de ejercicios preliminares, algunas de las técnicas creativas dentro de la concepción del proyecto arquitectónico.	30% 30% 40%	30%
5ª PARCIAL 2 semanas	Interpreta y representa un proyecto de diseño conceptual aplicando una de las técnicas creativas vistas con anterioridad. Expone proyecto final con limpieza, trazo, proporción, ambientación y montaje.	50% 50%	30%
	CALIFICACION FINAL	100%	100%



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

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

Básica

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Complementaria

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

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

MTRO. GARCÍA, ALBINO ERNESTO MTRO. GARCÍA GARCÍA, JORGE AGUSTÍN MTRA. GÓMEZ ZEPEDA, MÓNICA MTRO. HERNÁNDEZ PADILLA, JUAN RAMÓN MTRA. LÓPEZ SÁNCHEZ, JESSICA	ARQ. RENTERÍA RAMIREZ, RAFAEL ARQ. LUISA GUADALUPE CITLALLI PEREZ MEZA NATASHA THERESA MOLINA LANGE	
FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE REVISIÓN	FECHA DE MODIFICACIÓN
DICIEMBRE 2015	DICIEMBRE 2016	AGOSTO 2024

Presentado

Revisado

Arq. José Ángel Méndez Dosal
PRESIDENTE DE LA ACADEMIA DE ARQUITECTURA EXACTAS

Aprobado

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS

Vo. Bo

Dra. Ma. del Consuelo Cortes Velázquez
DIRECTORA DE LA DIVISIÓN DE INGENIERÍAS



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.			
1.1.Nombre de la unidad de aprendizaje	TALLER: DESARROLLO DE GRAFIAS PARA LA ARQUITECTURA		1.2. Código de la unidad de aprendizaje: IB451
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4.Código de Departamento: CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:
4hrs. Semana	4 horas		60 horas
1.6 Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):
4	Licenciatura		Presencial

2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:	
ÁREA DE FORMACIÓN	Especializante obligatoria
CARRERA:	Licenciatura en Arquitectura (Plan LARQ) Licenciatura en Arquitectura (Plan LIAR)

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.

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 Afila minas 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, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado. Es importante que cada estudiante traiga consigo su



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

				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 pliegos de papel calca, con lápiz grafito y Aplica en los la calidad de trazo, encuadre, composición, vista y proporción.	Papel Calca y Cuaderno de bocetos Escalímetro Portaminas 2mm Afila minas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco	Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio 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
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 Afila minas 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 Afila minas 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 Afila minas Minas Hb, 2h, 4h	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.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

			Cinta masking tape	
			Borrador blanco	
TOTAL				

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA PRIMERA COMPETENCIA PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1
LOS PROCESOS GRÁFICOS
Competencia General: Conocer y entender procesos gráficos como medio creativo en la concepción y desarrollo del espacio arquitectónico.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<p>El estudiante Conoce y entiende los procesos gráficos.</p> <p>Evalúa y aplica el dibujo a través del desarrollo del proyecto arquitectónico a través de referencias mentales.</p>	<p>Establecer las normas de trabajo, disciplina y derecho a evaluación.</p> <p>Asumir una actitud analítica, sintética y crítica.</p> <p>Observar e interpretar para fomentar la comunicación visual</p> <p>Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio 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>

DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
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.	Sesión 1. Introducción al curso	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del profesor - Entrega del programa - Descripción del programa - Descripción de criterios de evaluación. - Planeación de evaluaciones parciales - Requerimientos de materiales. 	Programa de la materia.	<p>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.</p> <p>Indicar que a partir de la segunda sesión se requerirán los materiales de dibujo.</p>
Los procesos gráficos	Sesión 2 y 3. El dibujo como medio del proceso de diseño arquitectónico	<p>El estudiante Conoce y entiende los procesos gráficos.</p> <p>Evalúa y aplica el dibujo a través del desarrollo del proyecto arquitectónico a través de referencias mentales.</p>	<p>Papel Calca y cuaderno de bocetos</p> <p>Escalímetro</p> <p>Portaminas 2mm</p> <p>Afilaminas</p> <p>Minas Hb, 2h, 4h</p>	<p>Asumir una actitud analítica, sintética y crítica.</p> <p>Observar e interpretar para fomentar la comunicación visual</p> <p>Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

			Cinta masking tape Borrador blanco .	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización.
--	--	--	--------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2	
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, limpio 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>

DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
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	Sesión 4. 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.
	Sesión 5. 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	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.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

			Cinta masking tape Borrador blanco	
	Sesión 6 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. Ejercicios técnicos de dibujo con isometrías y perspectiva cónica	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.
	Sesión 7. 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.	Lápiz Carboncillo: Lápices de diferente dureza, papel mantequilla, hojas bond, papel opalina. Agua tinta. <i>Tinta china, pluma fuente, pinceles, estilógrafo y canutero. Papel bond, marquilla y fabriano</i> Rotulador: Rotuladores monocromáticos, papel mantequilla, papel opalina. Papel bond, vellum. Solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto, pluma de gel blanca, corrector líquido y cinta mágica.	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.

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA TERCERA COMPETENCIA PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3	
EL BOCETO COMO HERRAMIENTA DE APROXIMACIÓN AL PROYECTO ARQUITECTÓNICO.	
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	
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. Aplicar los criterios de ambientación en la representación de su casa: plantas, alzados y secciones.	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.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

Aplicar la simbología de instalaciones, sobre los planos de su casa.	Precisión, trazo, orden, limpieza, valoración tonal, degradaciones y sombras. Entrega completa en tiempo y forma.
----------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA

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	Sesión 8 a 11 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, arboles, 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.

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA CUARTA COMPETENCIA PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4

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
<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> <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>	<p>Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos.</p> <p>Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase.</p> <p>Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.</p> <p>Es importante que cada estudiante elabore su trabajo</p> <p>Los trabajos se evaluarán en exposición abierta, al interior del aula, en el horario de la clase.</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA

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	Sesión 12 a 14. Método creativo	<p>Explicación de técnica creativa a través de analogía y definición de tema a trabajar del proyecto final</p> <p>Recortar imágenes y pegarlos sobre un soporte doble carta</p> <p>Selección de una propuesta de diseño arquitectónico</p> <p>Boceto, con secciones, plantas, alzados y perspectivas</p> <p>Geometrización y proporcionar</p> <p>Elaborar proyecto final</p> <p>Exponer el proyecto montado cuidando calidad y montaje, trazo, proporción, ambientación.</p>	<p>Profesor: Pantalla o cañón, computadora y presentación con aplicaciones.</p> <p>Estudiante: Revista (Vogue, Cosmopolitan, Vanidades) su contenido deberá ser publicitario, tijeras, pegamento, hojas de papel bond doble carta, 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 papel, 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,</p>	<p>Deberá mostrar la apertura del pensamiento creativo.</p> <p>Demuestra la capacidad de desarrollar el proceso a través de ejercicios de interpretación, abstracción, geometrización de la idea arquitectónica</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

			algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto y cinta mágica.	
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------	--

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA QUINTA COMPETENCIA

PORTADA

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

PORTADA DE LA COMPETENCIA 5

APLICACIÓN DE TÉCNICA 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)

DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA

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	Sesión 15 a 17. 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 (Voge, 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,	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



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

			papel opalina, papel bond, velium, solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto, pluma blanca de gel, corrector líquido, cinta mágica Técnica mixta: Lápiz a color, rotulador en monocromía, papel bond, velium, mantequilla, opalina, solvente, algodón.	
MTRO. GARCÍA, ALBINO ERNESTO MTRO. GARCÍA GARCÍA, JORGE AGUSTÍN MTRA. GÓMEZ ZEPEDA, MÓNICA MTRO. HERNÁNDEZ PADILLA, JUAN RAMÓN MTRA. LÓPEZ SÁNCHEZ, JESSICA		ARQ. RENTERÍA RAMÍREZ, RAFAEL ARQ. LUISA GUADALUPE CITLALLI PEREZ MEZA NATASHA THERESA MOLINA LANGE		
FECHA DE ELABORACIÓN DICIEMBRE 2015		FECHA DE REVISIÓN DICIEMBRE 2016		FECHA DE MODIFICACIÓN AGOSTO 2024

Presentado

Revisado

Arq. José Ángel Méndez Dosal
PRESIDENTE DE LA ACADEMIA DE ARQUITECTURA

Aprobado

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS EXACTAS

Vo. Bo

Dra. Ma. del Consuelo Cortes Velázquez
DIRECTORA DE LA DIVISIÓN DE INGENIERÍAS