



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	PROYECTO 1 CONTEXTUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA		1.2. Código de la unidad de aprendizaje: IB453
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4. Código de Departamento: CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:
09 horas/Semana	10 horas	170 horas	180 horas
1.6 Créditos:	1.7 Nivel de formación Profesional:	1.8 Tipo de curso (modalidad):	
12	LICENCIATURA	CURSO TALLER	
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</p> <p>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:			
<p>VISIÓN 2030</p> <p>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</p> <p>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

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

Introducción a la Información Universitaria
 Educación Visual
 Fundamentos de Edificación
 Matemáticas para Arquitectura
 Representación Técnica Arquitectónica
 Configuración del Espacio Tridimensional a partir de Geometría Descriptiva.
 Taller: Desarrollo de Grafías para la Arquitectura.

Proyecto I: se vincula con las unidades de aprendizaje. En el sentido horizontal se vincula estrechamente con las Unidades de Aprendizaje: Inducción a la Formación Universitaria, Taller: Desarrollo de Grafías para la Arquitectura, Educación Visual, Fundamentos del Edificación, Aplicación de las Matemáticas para las Estructuras, Investigación y Contextualización de la Arquitectura y el Urbanismo de la Prehistoria a Roma Clásica, Representación Técnica Arquitectónica, Configuración del Espacio Tridimensional a partir de Geometría Descriptiva.

En el sentido vertical: Proyecto 2 hasta Proyecto 10 están conformadas en el eje principal de formación para cada una de las etapas para el futuro arquitecto, puesto que son secuenciales acumulativas necesarias para los conocimientos que deberá de tener como arquitecto.

El estudiante **maneja** las competencias necesarias que, en primer término, se vinculan con el proyecto 1 y con Proyecto 2: Argumentación de propuestas espaciales volumétricas, en seguida con el resto de las unidades de aprendizaje del Proyecto, como parte fundamental del nivel Básico Inicial, que posteriormente sustentan los niveles formativos Intermedio, Superior y Avanzado del programa académico.

<p>Proyecta un espacio público, recreativo o cultural aplicando los datos de los ejercicios realizados en las competencias 1, 2 y 3</p>	<p>Describe mediante gráficos las características de la unidad temática. Conoce los conceptos antropométricos, el hombre como generador de las diferentes actividades humanas.</p> <p>Investiga y reconoce los cánones humanos. Distingue la estructura constructiva del espacio arquitectónico.</p> <p>Conoce e investiga la terminología de diferentes conceptos relacionados con la arquitectura.</p> <p>Conoce y analiza los diferentes elementos que conforman el programa arquitectónico.</p> <p>Describe y ejemplifica las diferentes definiciones de las partes que conforman el programa arquitectónico con base a textos y gráficos para su comprensión y entendimiento.</p>	<p>Realiza dibujos bidimensionales de una idea tridimensional. Analiza las partes que conforman los gráficos de acuerdo con las características de esa unidad temática. Maneja la información fundamentada y comprende el uso de la antropometría. Compara, deduce, mide y dibuja los espacios, las diferentes áreas y zonas de una casa habitación. Observa y analiza los elementos sustentantes, así como los elementos delimitantes del espacio. Comprende, visualiza y boceta el espacio arquitectónico y sus relaciones espaciales resultado del levantamiento. Conoce y deduce las diferentes actividades del género arquitectónico y sus partes y características para su ejecución mediante gráficos y maquetas de estudio. Argumenta y discute organización y arreglo espacial, sus vinculaciones, y los elementos arquitectónicos representativos de cada edificación, con sus compañeros</p>	<p>Intercambia ideas de manera respetuosa.</p> <p>Aplica y comparte lo aprendido.</p> <p>Considera, aplica y comparte la metodología de trabajo.</p> <p>Uso de las TICs</p> <p>Participa y ayuda en las dinámicas de clase.</p> <p>Administra y organiza el tiempo y sus tareas.</p> <p>Gestiona acuerdos para un mejor resultado en la respuesta a la actividad asignada.</p> <p>Acuerdan las actividades para trabajar colaborativamente, interactuar y compartir el conocimiento.</p> <p>Respeto al medio ambiente mediante aplicando con responsabilidad el diseño bioclimático.</p>
--	---	---	---



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

	<p>Comprende la organización y arreglo espacial, sus vinculaciones y los elementos arquitectónicos representativos de cada edificación.</p> <p>Proyecta un espacio arquitectónico habitacional donde aplica las competencias 1, 2 y 3.</p>	<p>con la participación y mediación del docente.</p> <p>Manifiesta mediante el uso de evidencias que conoce y sabe representar dichos espacios en dos y tres dimensiones. Comprende y socializa los diferentes tipos de géneros que existen para lograr un análisis general de un diseño.</p>	
--	--	--	--

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

PARA LA COMPETENCIA 1.-

El alumno conoce y comprende la terminología aplicada a los inicios de la composición espacial mediante el dibujo, el boceto al conectar mano cerebro para la realización del proceso cognitivo del ejercicio de la secuencia didáctica etc.

Termina la competencia 1 y hay un ejercicio que es la repentina 1 que mide el nivel de aprendizaje como elemento final de la competencia.

PARA LA COMPETENCIA 2.-

Desarrolla las habilidades para proyectar y expresar ideas al conocer y comprender el ser humano como origen y destino del espacio arquitectónico, el programa arquitectónico que le ayudará a comprender los diferentes géneros de la arquitectura.

Termina la competencia 2 y hay ejercicio que es la competencia particular 2 (repentina 2) que mide el nivel de aprendizaje.

PARA LA COMPETENCIA 3.-

Analiza e interpreta la arquitectura regional o de un pueblo mágico, así como su morfología urbana. Identifica los elementos funcionales y estéticos de un pueblo mágico. Conoce y analiza la normatividad para entender la disposición del espacio arquitectónico (habitacional mínima o media).

Termina la competencia 3 y hay ejercicio que es la competencia particular 3 (repentina 3) que mide el nivel del proceso aprendizaje.

PARA LA COMPETENCIA 4.-

Investiga, analiza y comprende la arquitectura de Puerto Vallarta edificada entre los años 40's a los 70's y las transformaciones sufridas de algunos géneros arquitectónicos (Habitacional y comercial) hasta el día de hoy, como repentina 4. Conoce las características más representativas de las edificaciones en su estado actual y ejecuta una propuesta de diseño en donde aplica lo investigado analizado en las competencias 1, 2 y 3. la entrega de proyecto final.

5.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO: EVALUACIÓN CONTINUA

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

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

El estudiante **será evaluado de manera continua**, con sus trabajos realizados durante el curso-taller.

Los ejercicios por competencia, su denominación y la acreditación serán los siguientes:

PARA LA ACREDITACIÓN:

Competencia 1 general	15 %	particular (repentina 1)	5 %
Competencia 2 general	45 %	particular (repentina 2)	5 %
Competencia 3 general	20 %	particular (repentina 3)	5 %
Competencia 4 general	5 %		

TOTAL

100 %

En el ejercicio del proyecto arquitectónico se tomarán en cuenta los siguientes **criterios**:

- 1. Etapa informativa: investigación y cuadernillo de presentación** (evidencia del proceso de trabajo del ejercicio).
- 2. Etapa de análisis conceptual y de hipótesis:** proceso de diseño y proceso de representación técnica arquitectónica (mano alzada, por ordenador) funcionalidad de la propuesta (aplicación arreglo espacial, dimensionamiento, vinculaciones, función en espacios y organización de la zonificación). calidad de la representación arquitectónica (aplicación de las normas convencionales de la representación).



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

3. **Etapa de diseño:** anteproyecto y proyecto
4. **Etapa constructiva del modelo tridimensional (maqueta) calidad plástica de la propuesta (valores estéticos aplicados al objeto arquitectónico).**
5. **Etapa de convivencia y del ser:** trabajo en equipo, tolerancia, respeto, puntualidad

Observación: En el criterio 2, se tomará en cuenta la representación correcta de los elementos arquitectónicos en cada uno de los tipos de vistas, sean paralelas o perspectivas, conforme a la representación arquitectónica, así como elementos de limpieza, orden y correcto empleo de los instrumentos de dibujo, por ejemplo, el adecuado manejo de plumas y/o lápices y el empleo de calidad de líneas. La presentación de las láminas gráficas del proyecto también será incluida.

Para la evaluación en periodo extraordinario se aplicará atendiendo a lo establecido en los artículos 25, 26 y 27 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos.

NOTA 1: Las competencias se desarrollan en dos niveles.

Una competencia general. Relacionada con el nivel de desempeño con las habilidades para el diseño arquitectónico.

Dos competencias particulares. Una conocida como desarrollos y la otra como repentinas.

NOTA 2: Los porcentajes serán determinados de manera puntual en la rúbrica.

5.B.- CALIFICACIÓN

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
<p>COMPETENCIA 1.- Aprende la terminología aplicada a los inicios de la composición espacio mediante el dibujo, el boceto al conectar mano cerebro para la realización del proceso cognitivo del ejercicio de la secuencia didáctica población de nivel intermedio, estatal o regional.</p> <p>Desarrolla el lenguaje gráfico en una solución arquitectónica predeterminada.</p>	<p>1.- Aplica las bases de la terminología gráfica, por medio de ejercicios dirigidos a los procesos cognitivos de la didáctica. Boceta y realiza dibujos bidimensionales de una idea tridimensional, representa espacio y funcionamiento. Usa el cuadernillo de presentación.</p> <p>2.- Realiza un ejercicio final de la competencia 1 particular (repentina 1) siendo un instrumento para medir el nivel de entendimiento y aprendizaje de la competencia general 1.</p>	<p>15 %</p> <p>5%</p>	20 %
<p>COMPETENCIA 2.- Conoce y comprende que el ser humano es el generador del espacio arquitectónico y la aplicación del programa arquitectónico en un proyecto.</p> <p>Conoce y analiza las partes que conforman el programa arquitectónico</p>	<p>1.- El estudio y análisis de los cánones de proporción humana, los elementos generadores del género habitacional y su aplicación en un proyecto arquitectónico. Compara, deduce, mide y dibuja los espacios, las diferentes áreas y zonas de su casa habitación. Usa el cuadernillo de presentación. Usa el cuadernillo de presentación.</p> <p>2.- Comprenda y analice el programa arquitectónico como parte relevante para el diseño de cualquier género arquitectónico</p> <p>3.-Se enfrenta a resolver un problema de vivienda mínima mediante una metodología y el proceso de diseño (casa cubo)</p> <p>4- Realiza un ejercicio final de la competencia 2 particular (repentina 2) siendo un instrumento para medir el nivel de entendimiento y aprendizaje de la competencia general 1.</p>	<p>15%</p> <p>20%</p> <p>10%</p> <p>5%</p>	50 %
<p>COMPETENCIA 3.- Conoce, comprende, analiza e interpreta la arquitectura regional o pueblo mágico Conoce y analiza la normatividad para entender la disposición del espacio arquitectónico, de los elementos funcionales y estéticos de un pueblo mágico y de la vivienda actual.</p>	<p>1.- Investiga, visita y conoce la vivienda emblemática representativa de la época, sistema constructivo, así como a sus autores, para elaborar un análisis gráfico. Uso del cuadernillo y estudio fotográfico.</p> <p>2.- Identifica la tipología arquitectónica y la morfología urbana. Analiza la información y de lo que es un pueblo mágico e identifica las características del mismo. Usa el cuadernillo de presentación</p> <p>3.- Conoce y analiza la normatividad del reglamento estatal de zonificación del estado de Jalisco y de Puerto Vallarta "Espacios mínimos del género habitacional H1,</p>	<p>1%</p> <p>2%</p>	20%



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

	H2, H3 y H4, COS, CUS, así como la normatividad que debe de tomar en cuenta en un pueblo mágico. 4.- Conoce y analiza el programa arquitectónico, "Medio físico natural y medio físico transformado". 5.- Aplica el conocimiento adquirido para entender la organización y arreglo espacial, sus vinculaciones, y los elementos arquitectónicos representativos y proyecta una vivienda mínima. 6.- Realiza una competencia particular (repentina 3 y 4) al término de la competencia 3 será un instrumento para medir el nivel de entendimiento y aprendizaje de las competencias.	2% 5% 5% 5%	
COMPETENCIA 4.- Conoce, identifica y analiza la transformación de algunos géneros arquitectónicos (Habitacional y comercial) de Puerto Vallarta de los 70s del siglo XX al siglo XXI. Conoce y analiza las características espaciales, sus vinculaciones el arreglo espacial y elementos arquitectónicos representativos de cada edificación de su estado actual y la nueva metamorfosis	1.- Analiza la transformación del espacio contenedor y contenido, así como tipo de materiales de los géneros (habitacional y comercial) de la arquitectura Vallartense y su internacionalidad de los 70' del siglo XX al siglo XXI. Usa el cuadernillo de presentación 2.- Se cuestiona de qué manera influye el contexto, el factor somático, y todo el programa arquitectónico en la transformación del espacio, en todas sus funciones, así como la distribución de zonas específicas y el arreglo espacial. 3.- Reconoce e identifica los diferentes materiales utilizados en cada época, y recurre a la representación rápida del tema a desarrollar para crear un diseño óptimo.	3% 3% 4%	10%
TOTAL			100 %

NOTA 2: Los porcentajes serán determinados de manera puntual en la rúbrica.

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

- **Anda Alanís, E. X. (2019).** *Historia de la arquitectura mexicana*. Gustavo Gili.
- **Ching, F. D. (2012).** *Dibujo y proyecto*. Gustavo Gili Editorial S.A.
- **Fonseca, X. (2021).** *Las medidas de una casa : antropometría de la vivienda*. Editorial Pax.
- **Fonseca, X. (2022).** *La autogestión de una casa : morfología de la vivienda*. Editorial Pax.
- **García García, J. A. (2020).** *El boceto arquitectónico*.

8.- BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- De la Portilla, C. (2022). *Cómo vivir de la arquitectura*. Arpa.
- Gropius, W. (2019). *¿Qué es arquitectura? : antología de escritos*. Editorial Reverté.
- Hutchison, E. (2019). *El dibujo en el proyecto del paisaje*. EDIT GG.
- Jiménez Correa, S. (2019). *El proyecto arquitectónico: aprender investigando*. Ecocity Online Ed

FECHA DE REVISIÓN:	Enero 2019
PROFESORES QUE PARTICIPARON:	MTRA. ELOISA SANTOS HUERTA MTRA. MARIA ISOLINA ESTEVEZ MARTINEZ MTRA. VANESSA SALAZAR GARCIA MTRO. DAVID ISRAEL BUSTOS BERNAL
FECHA DE MODIFICACIÓN:	Agosto 2024



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

Revisado:

Aprobado:

Arq. José Ángel Méndez Dosal

PRESIDENTE DE LA ACADEMIA DE ARQUITECTURA

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama

JEFE DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS EXACTAS

Vo. Bo.

Dra. María del Consuelo Cortés Velázquez

DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE INGENIERÍA

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.			
1.1.Nombre de la unidad de aprendizaje	PROYECTO 1 CONTEXTUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA		1.2. Código de la unidad de aprendizaje: IB453
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4. Código de Departamento: CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:
09 horas/Semana	10 horas	170 horas	180 horas
1.6 Créditos:	1.7 Nivel de formación Profesional:	1.8 Tipo de curso (modalidad):	
12	LICENCIATURA	CURSO TALLER	
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)	

PLANEACION DIDACTICA

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

PARA LA COMPETENCIA 1.-

El alumno conoce y comprende la terminología aplicada a los inicios de la composición espacial mediante el dibujo, el boceto al conectar mano cerebro para la realización del proceso cognitivo del ejercicio de la secuencia didáctica etc.

Termina la competencia 1 y hay un ejercicio que es la repentina 1 que mide el nivel de aprendizaje como elemento final de la competencia.

PARA LA COMPETENCIA 2.-

Desarrolla las habilidades para proyectar y expresar ideas al conocer y comprender el ser humano como origen y destino del espacio arquitectónico, el programa arquitectónico que le ayudará a comprender los diferentes géneros de la arquitectura. Se enfrenta a resolver un problema de vivienda mínima.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

Termina la competencia 2 y hay ejercicio que es la competencia particular 2 (repentina 2) que mide el nivel de aprendizaje.

PARA LA COMPETENCIA 3.-

Analiza e interpreta la arquitectura regional o de un pueblo mágico, así como su morfología urbana. Conoce y analiza la normatividad para entender la disposición del espacio arquitectónico, de los elementos funcionales y estéticos de un pueblo mágico.

Termina la competencia 3 y hay ejercicio que es la competencia particular 3 (repentina 3) que mide el nivel de aprendizaje.

PARA LA COMPETENCIA 4.-

Investiga, analiza y comprende la arquitectura de Puerto Vallarta edificada entre los años 40's a los 70's y las transformaciones sufridas de algunos géneros arquitectónicos (Habitacional y comercial) hasta el día de hoy. Conoce las características más representativas de las edificaciones en su estado actual y ejecuta una propuesta de diseño en donde aplica lo investigado analizado en las competencias 1, 2, 3 y visita al centro histórico de la ciudad de Puerto Vallarta.

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.	
	UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA Licenciatura en arquitectura. Graficación "Intuitiva y simbólica"
	Conoce la Graficación "Intuitiva y simbólica" Desarrollo del lenguaje gráfico en una solución arquitectónica predeterminada. Realizadas en un proceso guiado.
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
1. Trazo de líneas horizontales, verticales, diagonales, concéntricas y centrífugas (sistema uno y dos puntos de fuga) 20 láminas.	Limpieza Completa gráficos en láminas Puntual A tiempo Entrega láminas Maquetas Uso de la alfabetidad digital (infografías, audios, videos etc.)
2. Graficación con fuga de cubos y paralelepípedos, con interpretación del cubo, trabajo intrafigural y de descomposiciones de los volúmenes, realiza maquetas.	
3. Trabajo en el cubo, figuras de revolución y alabeadas, con dos puntos de fuga, adosadas y sustraídas a los cubos.	
4. Trazo de líneas diagonales y cubos en axonometría. Con cubos de "eles" y "úes" extruidas en todas sus posiciones intrafigurales.	
5. Croquis o perspectivas de varios espacios del Campus CUCosta.	

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1. Gráfica de forma esquemática y expresiva figuras geométricas básicas, externa e internamente a partir del cubo, mediante adiciones y sustracciones.

No. SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
1	Prueba diagnóstica.	Preguntas sobre conocimientos generales y experiencia.	Información bibliográfica y digital sobre el tema.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

	Presentación	Presentación de cada uno de los participantes	<p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Impreso del programa de la materia</p> <p>Uso de las Tics. y la alfabetidad digital</p>
	Programa de la materia	Presentación y análisis del programa del curso.	
	Expectativas sobre el curso.	Opiniones y diálogos sobre el programa y acuerdos para el curso.	
	Investigación	<p>Conceptos. Lectura (ensayo). Competencia para el manejo de la información.</p> <p>Se promueve la alfabetidad, porque ayuda a comprender e integrar, evaluar y crear información de manera segura mediante el uso de tecnologías digitales (infografías, videos, audios etc.)</p>	
2	Exposición	Exponer conceptos, pensar, reflexionar, sintetizar y aprovechar la información).	<p>Información bibliográfica y digital sobre el tema.</p> <p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>20 hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva.</p>
	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	<p>Trazo de líneas horizontales, verticales, diagonales, concéntricas y centrífugas (sistema un punto de fuga).</p> <p>Trazo con dos puntos de fuga y adosar cubos</p>	
3	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	Principio de croquis con fuga de cubos y paralelepípedos.	<p>Información bibliográfica y digital sobre el tema.</p> <p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>15 hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva</p>
4	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	<p>Interpretación del cubo, trabajo intrafigural y de descomposiciones.</p> <p>Trabajo en el cubo, figuras de revolución y alabeadas.</p>	<p>Información bibliográfica y digital sobre el tema.</p> <p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>10 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva, escalímetro.</p>
5	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	<p>Trazo de líneas diagonales (plumas) y cubos en axonometría.</p> <p>Trazo axonométrico de inscripciones en cubos de "eles" y "úes"</p> <p>Extruidas en todas sus posiciones.</p> <p>Trazo axonométrico intrafigurales.</p>	<p>Bibliografía digital sobre el tema.</p> <p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. 10 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva, escalímetro</p>
	Desarrolla el lenguaje gráfico en una solución arquitectónica determinada. y Simbólica" (esquemática y expresiva)		
6	Graficación (esquemática y expresiva).	<p>Croquis perspectivas de varios espacios habitacionales.</p> <p>Croquis perspectivas de varios espacios del Campus CUCosta.</p>	<p>Instrumentos de dibujo.</p> <p>Información bibliográfica y digital sobre el tema.</p> <p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva. Papel batería, pegamento.</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

Desarrolla las habilidades para proyectar y expresar ideas.
 Conoce y comprende al ser humano como origen y destino del espacio arquitectónico.
 Conoce y analiza las partes que conforman el programa arquitectónico.
 Desarrolla las habilidades para proyectar y expresar ideas.
 Realizadas en un proceso guiado.

Situación didáctica:

Aprende a usar la herramienta para medición “flexómetro, escalímetro, etc.” y la manera de trabajar escalas, el programa arquitectónico, la realización de maquetas.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
1. Análisis y representación de cánones humanos en diferentes escalas. 2. Documento que refleja la aplicación del programa arquitectónico. 3. Análisis y aplicación de actividades básicas de la vivienda	Aprende el uso de escalas Analiza información. Puntualidad Realiza planos arquitectónicos y maquetas. Entrega en tiempo y forma Entrega láminas Maquetas Uso de la alfabetidad digital (infografías, audios, videos etc.) Uso de las TICs como herramienta didáctica

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2. Esquematiza espacios de uso cotidiano y realización de espacios ideales a partir del programa arquitectónico y la antropometría, conoce los diferentes géneros habitacionales “H1, H2, H3, H4, etc.” Reconoce la sustentabilidad y bioclimatismo y los accesos universales.

No. SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
7	Investigación y lectura de conceptos relacionados con la arquitectura.	Investiga definiciones: de Arquitectura, espacio, espacio arquitectónico, elementos que delimitan el espacio, escala, proporción, sección áurea, antropometría, etc. Lectura “Así que quieres ser arquitecto”. Investigación de tipos de mobiliario de una casa habitación. Medición “in situ” en tiendas departamentales “cocinas, salas, comedores, etc.”	Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema. Uso de las TICs y la alfabetidad digital. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. 5 hojas doble carta, lápiz B, borrador, masking tape escalímetro emplea colores. Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos.
8	Platica introductoria: El ser humano, el programa y el espacio arquitectónico. Cánones humanos “El Ser Humano” Análisis de cánones humanos: egipcio, Vitrubio, Da Vinci, Seizing, Le Corbusier.	Mediación del conocimiento por parte profesor y socializar el conocimiento. Reflexionar y comprender los cánones humanos, así como su aplicación. Investiga y traza la sección áurea y la relación del canon del modulator. Relacionar las medidas antropométricas con relación al uso del mobiliario.	Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. Digital (equipo para proyección) o real (Láminas de Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos o esquemas)



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

9	El ser humano, el programa y el espacio arquitectónico. Cánones humanos	Ejercicios prácticos de trazo áureo con relación a la composición y ejercicios prácticos de proporción áurea en el diseño en general. Usa y maneja la herramienta específica para la medición en papel y 'in situ'	Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. Hojas doble carta. Regla T, escuadras. Papel calca, papel mantequilla, lápices, estilógrafos Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre cánones humanos
10	Proxémica: distancia íntima, personal, social y pública. Antropología del espacio.	Lectura de conceptos y de contenido. Comprende y clasifica el espacio: continente y contenido. Identifica e interpreta las diferentes áreas de una casa habitación	Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre cánones humanos
11	Elementos de la vivienda. Realización de esquemas de análisis, aplicación e interpretación de cánones humanos. Conocer y comprender el ser humano como origen y destino del espacio arquitectónico	Dibujo a escala de cánones humanos significativos. Diagramación y deduciendo de las áreas y espacios de la casa del alumno, amueblado: antropometría, fisiología y arquitectura. Nociones de gráficas solares. Antropometría arquitectónica. (Demostrar la comprensión del concepto. Comprender y utilizar el concepto (antropometría) y su importancia para el diseño del espacio con relación al mobiliario, Competencias: Relacionar y medir).	Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre cánones humanos y programa arquitectónico.
12	Desarrollo de las habilidades para proyectar y expresar ideas Terminología aplicada a los inicios de la composición del espacio arquitectónico, mediante el dibujo.	Explica las partes que conforman el gráfico de acuerdo con las características de esa unidad temática. Ilustra los avances creativos durante el proceso de diseño.	Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.

07 septiembre 1ª REPENTINA: Graficación (croquis)



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

13	Revisión y evaluación de la Repentina 1	Exposición de los croquis. Revisión y calificación de la competencia 1, mediante rúbrica de evaluación.	Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc
14	Desarrollo de las habilidades para proyectar y expresar ideas Terminología aplicada a los inicios de la composición del espacio arquitectónico, mediante el dibujo.	Explica las partes que conforman el gráfico de acuerdo con las características de esa unidad temática. Ilustra los avances creativos durante el proceso de diseño.	Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.
15	Elementos de zonificación de la vivienda. Conocimiento y aplicación de actividades básicas de la vivienda.	Comprende y define el espacio y los elementos de zonificación, del espacio arquitectónico. (Comprender y visualizar el espacio arquitectónico y los elementos delimitantes, relaciones espaciales, espacio continente y contenido). Zonas fundamentales de la casa habitación. (Cuantificar espacial, dimensionar y escalar)	Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.
16	Elementos de zonificación de la vivienda. Conocimiento y aplicación de actividades básicas de la vivienda.	Comprende y define el espacio y los elementos de zonificación, del espacio arquitectónico. (Comprender y visualizar el espacio arquitectónico y los elementos delimitantes, relaciones espaciales, espacio continente y contenido). Zonas fundamentales de la casa habitación. (Cuantificar espacial, dimensionar y escalar).	Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.
17	Elementos de zonificación y actividades básicas de la vivienda.	Realización de esquemas bidimensionales y tridimensionales de espacios básicos. Aplica los principios básicos de las actividades: descansar, asearse. Boceta sala y comedor de casa del alumno. Dibuja a escala 1:50 de la sala y comedor de su casa.	Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.
18	Elementos de la vivienda.	Construye maqueta escala 1:1 de baño y cocina del baño actual de su casa	Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

19	El programa arquitectónico. Diseño espacial integral. Conocimiento y aplicación de actividades básicas de la vivienda.	Aplicación del programa arquitectónico en una propuesta de vivienda compacta. Representa a escala los planos arquitectónicos.	Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.
20	El programa arquitectónico Diseño espacial integral. Inicio de Propuesta de vivienda compacta. Diseño (Casa cubo) el alumno se enfrenta a resolver un problema de vivienda mínima mediante una metodología y el proceso de diseño.	Aplicación del programa arquitectónico en una propuesta de vivienda compacta. Realiza un proyecto gráfico tridimensional del resultado con maqueta a escala. El alumno realiza el ejercicio mediante una metodología de diseño. Y construcción de Maqueta	Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.
22	El programa arquitectónico Diseño espacial integral. Inicio de Propuesta de vivienda compacta. Diseño (Casa cubo) el alumno se enfrenta a resolver un problema de vivienda mínima mediante una metodología y el proceso de diseño.	Aplicación del programa arquitectónico en una propuesta de vivienda compacta. Realiza un proyecto gráfico tridimensional del resultado con maqueta a escala. El alumno realiza el ejercicio mediante una metodología de diseño. Y construcción de Maqueta	Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.
23	Evaluación	Presenta y se revisa el proyecto. Sesión de reflexión sobre el aprendizaje de la competencia. Entrega maqueta y planta(s), cortes y alzados a escala de propuesta vivienda compacta (casa cubo)	Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.
05 oct. 2° Repentina Remodelación de cocina			
24	Revisión y evaluación de la Repentina 2	Exposición de los planos Revisión y calificación de la competencia 2, mediante rúbrica de evaluación.	El alumno expone su repentina, se promueve la autoevaluación y coevaluación. Revisión de la idea de la remodelación de dos espacios básicos de un baño y/o cocina, definiendo la intención funcional y volumétrica con esquemas gráficos y modelo a escala.

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3.

Analiza e interpreta la arquitectura regional o pueblo mágico e internacional del género habitacional, desde 1940 hasta 1970. Conoce y analiza la normatividad para entender la disposición del espacio arquitectónico, de los elementos funcionales y estéticos de un pueblo mágico y de la vivienda actual.

Situación didáctica:

Aprende las diferentes funciones espaciales y constructivas del género vivienda, interpretándose mediante esquemas bidimensionales y tridimensionales (axonométricos, bocetos, perspectivas) y maquetas.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
1.- Elabora análisis gráficos del análisis comparativo e interpretación de la totalidad de las viviendas (formato doble carta).	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprende el uso de escalas. ● Analiza información. ● Puntual. ● Realiza planos arquitectónicos y maquetas. ● A tiempo ● Entrega láminas. ● Maquetas. ● Uso de la alfabetidad digital (infografías, audios, videos etc.) ● Uso de las TICs como herramienta didáctica
2.- Comprende y analiza un pueblo mágico.	
3.- Visualiza las características arquitectónicas de un pueblo mágico y las plasma en un cuadernillo.	
4.- Comprende y analiza la normatividad de los espacios mínimos del género habitacional.	
5.- Comprende y analiza el programa arquitectónico.	
4.- Analiza y realiza esquemas plásticos de carácter abstracto para representar el alma de las viviendas analizadas (formato libre).	
5.- Aplica fundamentos de la relación de espacio y forma (morfología y tipología del lugar). Reproduce el volumen arquitectónico de manera tridimensional.	
6.- Distingue la estructura lógica de elementos constructivos y analiza criterios de orden e intención estética.	
7.-Representa gráfica y esquemáticamente recorridos imaginarios de arquitectura habitacional.	
8.-Intercambia ideas, conocimiento e información.	
9.-Maqueta de una vivienda de la selección (Escala 1:20).	

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3. Elabora análisis gráficos de viviendas específicas aplicando criterio, comprensión funcional y espacial e imagina ambientes creados. Uso de las TICs

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
25	Analiza e interpreta la arquitectura regional o pueblo mágico.	Plática de introducción e información del tema a tratar, con base al pueblo mágico visitado	Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc. Uso de las TICs y la alfabetidad digital Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.
26	Comprende y analiza el pueblo mágico visitado. Visualiza las características arquitectónicas de un pueblo mágico y las plasma en un cuadernillo.	Creación de equipos de dos integrantes. Análisis e interpretación de espacio, forma y funcionalidad del pueblo visitado Realización de esquemas tridimensionales como perspectivas y axonometrías.	Planos arquitectónicos del género habitacional. Hojas blancas tamaño doble carta. Colores, marcadores, Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

27	Expone y analiza la investigación del pueblo mágico visitado.	<p>Creación de equipos de dos integrantes.</p> <p>Análisis e interpretación de espacio, forma y funcionalidad del pueblo visitado</p> <p>Realización de esquemas tridimensionales como perspectivas y axonometrías.</p>	<p>Planos arquitectónicos del género habitacional.</p> <p>Hojas blancas tamaño doble carta.</p> <p>Colores, marcadores, crayones, lápices. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.</p>
28	Normatividad “Reglamento de zonificación del Estado de Jalisco y Puerto Vallarta y reglamentos internos de fraccionamientos o colonias.”	<p>Investiga, analiza, comprende del tema.</p> <p>“Espacios mínimos de una casa habitación, COS, CUS, etc.”</p> <p>Relacionado a proyecto final, casa habitación H3 o H4</p>	<p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Hojas doble carta.</p> <p>Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.</p>
29-31	Programa Arquitectónico Exposición Inicio: Proyecto Final Etapas de investigación	<p>Investiga, analiza, comprende y expone el tema.</p> <p>Esta información va encausada para la aplicación de último ejercicio práctico (repentina)</p> <p>Identificar el Tipo de familia, lista de necesidades, localización del sitio, así como el “Medio físico natural y medio físico transformado”</p>	<p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Hojas doble carta.</p> <p>Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.</p>
32	Programa Arquitectónico Exposición Etapas de investigación	<p>Investiga, analiza, comprende y expone el tema.</p> <p>Esta información va encausada para la aplicación de último ejercicio práctico (repentina)</p> <p>Analiza, al usuario, al contexto y esquematiza el arreglo espacial de acuerdo con sus necesidades lista de necesidades.</p>	<p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.</p> <p>Planos arquitectónicos del bloque de viviendas.</p> <p>Hojas blancas tamaño doble carta.</p> <p>Colores, marcadores, crayones, lápices.</p>
33	Ejemplifica las diferentes definiciones de las partes que conforman el programa arquitectónico con base a textos y gráficos para su comprensión y entendimiento. Etapas de análisis y conceptualización	<p>Analiza el programa arquitectónico para su diseño y orientación de la propuesta de proyecto a realizar.</p> <p>Análisis e interpretación de espacio, forma y funcionalidad de la vivienda a desarrollar.</p> <p>Conceptualiza</p>	<p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema.</p> <p>Planos arquitectónicos del género habitacional.</p> <p>Hojas blancas tamaño doble carta.</p> <p>Colores, marcadores, crayones, lápices.</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

34	<p>Analiza los diferentes elementos que conforman el programa arquitectónico</p> <p>Etapas de análisis y prefiguración y matriz de relaciones, vinculaciones y dimensionamiento</p>	<p>Ilustra los (asoleamientos, vientos dominantes, precipitación pluvial, humedad, calor) que tendrá la propuesta de proyecto para una mejor solución espacial de confort y de sustentabilidad. Compara diferentes analogías relacionadas con el tema para su comprensión. Diagrama de relaciones, vinculaciones y zonificación</p>	<p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Planos arquitectónicos del género habitacional.</p> <p>Hojas blancas tamaño doble carta.</p> <p>Colores, marcadores, crayones, lápices.</p>
35	<p>Etapas de diseño y partido</p>	<p>Análisis e interpretación de espacio, forma y funcionalidad de la vivienda.</p> <p>Elabora un análisis de la arquitectura, su organización espacial y su sistema constructivo</p>	<p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Planos arquitectónicos del género habitacional.</p> <p>Hojas blancas tamaño doble carta.</p> <p>Colores, marcadores, crayones, lápices.</p>
36	<p>Etapas de diseño Partido</p>	<p>Análisis e interpretación de espacio, forma y funcionalidad de la vivienda.</p> <p>Elabora un análisis de la arquitectura, su organización espacial y su sistema constructivo</p>	<p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Planos arquitectónicos del bloque de viviendas.</p> <p>Hojas blancas tamaño doble carta.</p> <p>Colores, marcadores, crayones, lápices.</p>
37	<p>Etapas de anteproyecto</p> <p>Aplicación de las competencias 1,2 y 3</p>	<p>Aplicación de las competencias 1,2 y 3</p> <p>Elabora gráficos bidimensionales a escala y maquetas de estudio con relación a los accesos universales de la vivienda urbana unifamiliar</p>	<p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Planos arquitectónicos</p>
09 noviembre- 3ª. Repentina Pueblo Mágico (Visita un pueblo mágico)			
38	<p>Bitácora del viaje de un Pueblo Mágico.</p> <p>Evaluación</p>	<p>El alumno expone su repentina, se promueve la autoevaluación y coevaluación.</p>	
39	<p>Etapas de anteproyecto</p> <p>Aplicación de las competencias 1,2 y 3</p>	<p>Aplicación de las competencias 1,2 y 3</p> <p>Elabora gráficos bidimensionales a escala y maquetas de estudio con relación a los accesos universales de la vivienda urbana unifamiliar</p>	<p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Planos arquitectónicos</p>

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4.

Conoce, analiza la transformación de algunos géneros arquitectónicos (Habitacional y comercial) de Puerto Vallarta de los 70s del siglo XX al siglo XXI. Así como el estudio de la arquitectura de Puerto Vallarta de los 40s a los 70s y de los 70s a la actualidad, mediante una visita guiada. Conoce y analiza las características espaciales, sus vinculaciones, el arreglo espacial y elementos arquitectónicos representativos de cada edificación de su estado actual y la nueva metamorfosis.

Situación didáctica:



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

Aprende a realizar la graficación de un proyecto arquitectónico a escala, se apoya en un proceso de trabajo de investigación, para después realizar la transformación con esquemas bidimensionales y tridimensionales (axonométricos y perspectivas) y maquetas.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
1.- Conoce algunas construcciones importantes de Puerto Vallarta presentando algunos gráficos para su análisis (formato carta). "Visita google map" y visita por el centro histórico de la ciudad.	<ul style="list-style-type: none"> ● Analiza información. ● Puntual ● Realiza planos arquitectónicos y maquetas. ● A tiempo ● Entrega láminas ● Maquetas ● Aprende el uso de escalas. ● Uso de la alfabetidad digital (infografías, audios, videos etc.)
2.- Trabajo de investigación y de análisis espacial del edificio asignado. (Tomando en cuenta su historia, el autor, su actividad predominante, su ubicación, fotografías o imágenes. Siglo XX y XXI "Recrear y visualizar el espacio arquitectónico investigado y empatar con el actual". Visita el Edificio de Telas Parisina ubicado en el centro de Puerto Vallarta. Visitar la Casa de Fredy Romero. Visitar la Casa de Elizabeth Taylor y Richard Burton. Visitar la Casa de Díaz Escaleras. Siglo XX y XXI Abarrotes – "Tiendita de la esquina" Oxxo Centro Comercial - Plaza Galerías, Tienda Lans. (Espacio, dimensión, vinculaciones y mobiliario).	
3. Análisis de espacio, planos arquitectónicos. Competencia: Observa, analiza, comprende, deduce, ejemplifica, cuestiona, recrea, etc.	
4.-Conoce y analiza las características espaciales, sus vinculaciones el arreglo espacial y elementos arquitectónicos representativos de cada edificación de su estado actual y la nueva metamorfosis	
5.- Elabora análisis gráficos del proyecto asignado aplicando criterio, comprensión funcional y espacial de acuerdo a la representación de plantas arquitectónicas y detalles arquitectónicos, a escala 1:50, considerando, el mobiliario y su actividad.	
5.- Elaboración de la remodelación de diseño y dibujo arquitectónico del género habitacional H2-U "Casa Habitación". Aplicar conocimientos de la unidad de aprendizaje de Educación Visual.	

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4. Elabora análisis gráficos de obras arquitectónicas en la ciudad del género habitacional y/o comercial, uso de comprensión y organización espacial, funcional y volumétrica, descubre sistemas constructivos y describe ambientes.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
40-42	<p>Analiza los espacios, planos arquitectónicos de géneros arquitectónicos (Habitacional y comercial) de Puerto Vallarta de los 40s, 70s a la actualidad del siglo XX al siglo XXI</p> <p>Competencia: Observa, analiza, comprende, deduce, ejemplifica, cuestiona, recrea, etc.</p>	<p>Encuadre y exposición de información de las obras sobre las que se trabajará.</p> <p>Visita de obra de manera virtual y bibliográfica</p> <p>Formar equipos de investigación.</p> <p>Realización de esquemas tridimensionales como perspectivas y axonometrías mediante la observación.</p> <p>Continúa con su propuesta de diseño para repentina final</p>	<p>C Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Pantalla, laptop e indicador láser.</p> <p>Papel calca, lápices 2H, 4H, 2 B, estilógrafos, borrador, cinta masking tape o, diurex escalímetro.</p>
43-45	<p>Investiga, analiza e interpreta gráficamente los planos arquitectónicos, así como lo relevante de una obra de uno de los autores:</p>	<p>Realizarán un esquema plástico de carácter abstracto que represente el alma de una de las viviendas analizadas para completar la comprensión de los</p>	<p>. Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

	<p>Visita el Edificio de Telas Parisina ubicado en el centro de Puerto Vallarta.</p> <p>Visita la Casa de Fredy Romero.</p> <p>Visita la Casa de Elizabeth Taylor y Richard Burton.</p> <p>“Visita, analiza, Recrear y visualiza el espacio arquitectónico investigado y , contrastarlo con el actual”.</p> <p>Continuación del anteproyecto</p>	<p>aspectos espaciales, de vinculación y simbólicos.</p> <p>Dibujar y describir sus características espaciales y arquitectónicas.</p> <p>Continúa con su propuesta de diseño para repentina final</p>	
45 y 46	<p>02 diciembre: Entrega Final</p> <p>Evaluación proyecto y maqueta.</p> <p>Dibujo Proyecto Final</p>	<p>. El alumno expone su repentina final, se promueve la autoevaluación y coevaluación. Uso de la rúbrica para la evaluación.</p> <p>Exposición, revisión y evaluación.</p> <p>Presentación del mejor trabajo.</p> <p>Evaluación final</p>	<p>Uso de la plataforma classroom, Internet, computadora, celular etc.</p> <p>Papel calca, lápices 2H, 4H, 2 B, estilógrafos, borrador, cinta masking tape o, diurex escalímetro, pegamento, tijeras.</p> <p>Imágenes, planos</p>
47	<p>06 diciembre.</p> <p>Evaluación Proyecto final</p>	<p>Evaluación</p>	

FECHA DE REVISIÓN:	Enero 2019
PROFESORES QUE PARTICIPARON:	<p>MTRA. ELOISA SANTOS HUERTA</p> <p>MTRA. MARIA ISOLINA ESTEVEZ MARTINEZ</p> <p>MTRA. VANESSA SALAZAR GARCIA</p> <p>MTRO. DAVID ISRAEL BUSTOS BERNAL</p>
FECHA DE MODIFICACIÓN:	Agosto 2024

Revisado:

Aprobado:

Arq. José Ángel Méndez Dosal

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama

PRESIDENTE DE LA ACADEMIA DE ARQUITECTURA

JEFE DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS EXACTAS

Vo. Bo.

Dra. María del Consuelo Cortés Velázquez

DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE INGENIERÍA