



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 DE CREATIVIDAD ARQUITECTONICA		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:	IB460
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4. Código de Departamento:	CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
4 hrs. Semana	0 HORAS	60 HORAS	60 HORAS	
1.6. Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):	
4 CRÉDITOS	LICENCIATURA		Presencial	
1.9. Prerrequisitos:	Unidades de aprendizaje			
	Capacidades y habilidades previas		<p>tema 3 y fundamentos de diseño tridimensional:Análisis de proyectos Arquitectónicos. Análisis y observación de espacios arquitectónico aplicación de criterios para la Transformación de espacios mediante el desarrollo de trabajos grafic en dos y tres dimensiones y modelos tridimensionproducto de la síntesis de análisis espacial, relacio estético, a partir a un concepto.</p>	

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

AREA DE FORMACIÓN:	Básica particular obligatoria
CARRERA:	Licenciatura en Arquitectura (Plan LARQ) Licenciatura en Arquitectura (Plan LIAR)

MISIÓN: CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

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.

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.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

VISIÓN: CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

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.

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.

PERFIL DEL EGRESADO:

Profesionista de la carrera de la Licenciatura en Arquitectura 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.

VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:

Esta materia se relaciona directamente con la experimentación lúdica en la composición arquitectónica, la conceptualización de la misma y el desarrollo creativo de nuevas propuestas.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

Es condicionante que el alumno haya cursado las unidades de aprendizaje: Proyecto 3 y fundamentos 3.

En esta unidad de aprendizaje confluyen los conocimientos de las áreas formativas de proyectos, educación visual y fundamentos, relacionados con el manejo formal, plástico y estético de la forma arquitectónica, concretada a partir de la relación lógica del género, dimensionamiento, función y contexto.

Consecutivamente sentara las bases para el manejo conceptual, formal y creativo del proyecto arquitectónico en las materias de proyecto 5, 6, 7, 8, 9 y 10.

OBJETIVO GENERAL:

Aplicar la habilidad creativa y experimental de elementos arquitectónicos de diferentes géneros concretando de manera lúdica la interpretación personal, a través de propuestas conceptuales lógicas y creativas. Para de esta forma incursionar en nuevos paradigmas de diseño, promover la búsqueda de ideas primarias al diseñar, motivar la práctica autónoma del diseño, e impulsar la imaginación en periodos de tiempos cortos de forma ágil. Para lo cual se toman como base los aspectos manejados en las materias de proyecto.

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

COMPETENCIAS:	REQUISITOS COGNITIVOS:	REQUISITOS PROCEDIMENTALES:	REQUISITOS ACTITUDINALES:
---------------	------------------------	-----------------------------	---------------------------



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

<p>1. Conoce los elementos del diseño y el proceso creativo así como su relación con la elaboración de propuestas arquitectónicas.</p>	<p>Comprende los factores de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Reconoce las ventajas de conocer el proceso creativo, las actitudes de la personalidad creativa y los bloqueadores de la personalidad. Aplica el ritmo y la pausa en el diseño arquitectónico.</p>	<p>Elabora un mapa conceptual de los aspectos a considerar en el diseño, el proceso creativo. Realiza una maqueta conceptual de un conjunto institucional mediante el manejo del ritmo y la pausa, en donde advierte los componentes del proceso creativo en la experiencia de diseño.</p>	<p>Cumple el ejercicio en tiempo y forma con actitud reflexiva. Retroalimenta las propuestas presentadas por otros estudiantes. Es respetuoso con las ideas de los demás. Ejecuta con limpieza y calidad sus trabajos</p>
<p>2. Conoce los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición y los aplica en su propuesta arquitectónica.</p>	<p>Conoce los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición considerar en el planteamiento de un proyecto arquitectónico. Aplica los conocimientos relacionados con la, ergonomía y la proporción.</p>	<p>Elabora un esquema de los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición y sus definiciones. Expresa en un modelo tridimensional el manejo de elementos arquitectónicos a partir del manejo de la ergonomía y la proporción.</p>	<p>Cumple el ejercicio en tiempo y forma con actitud reflexiva. Retroalimenta las propuestas presentadas por otros estudiantes. Es respetuoso con las ideas de los demás. Ejecuta con limpieza y calidad sus trabajos</p>
<p>3. Incurse en nuevos paradigmas de diseño y selecciona el más adecuado para la solución de un problema.</p>	<p>Define un paradigma por su relación con el problema a resolver. Comprende el paradigma con sus propias palabras. Aplica los conocimientos relacionados con la jerarquía y el contraste.</p>	<p>Elabora un esquema de papas con los aspectos los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición y sus definiciones. Expresa en un modelo tridimensional el manejo de elementos arquitectónicos a partir del manejo de la ergonomía y la proporción.</p>	<p>Cumple con las tareas asignadas y las presenta en tiempo y forma de manera original. Ejecuta con limpieza y calidad sus trabajos Retroalimenta en su presentación y la de otros estudiante los conocimientos adquiridos. Es respetuoso con las propuestas y presentaciones de los demás.</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

<p>4. Expresa conceptos espaciales, formales, y simbólicos de su propuesta de diseño y experimenta de forma lúdica con los elementos arquitectónicos y selecciona aquellos que representen los conceptos expresados para presentar una propuesta arquitectónica.</p>	<p>Desarrolla un concepto con base en los aspectos anteriores.</p> <p>Identifica conceptos a desarrollar en el proyecto.</p> <p>Analiza proyectos análogos.</p> <p>Reflexiona sobre la expresión formal resultante en correspondencia a su programa particular.</p> <p>Aplica todos los aspectos planteados y se centra en el concepto presentado.</p> <p>Experimenta para llegar a la solución adecuada.</p>	<p>Entrega un concepto que exprese claramente el manejo de: ritmo, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio, y composición.</p> <p>Realiza la propuesta virtual del diseño de un conjunto comercial con base en los conceptos centrales del paradigma seleccionado.</p> <p>Realiza y desarrolla diversos esquemas conceptuales para su proyecto.</p> <p>Desarrolla su propuesta de manejo de los elementos arquitectónicos con base en su propuesta conceptual.</p> <p style="text-align: center;">Experimenta para llegar a la solución adecuada.</p>	<p>Ejecuta con limpieza y calidad sus trabajos.</p> <p>Retroalimenta en su presentación y la de otros estudiantes los conocimientos adquiridos.</p> <p>Asume una actitud reflexiva y crítica con respecto a sus planteamientos.</p> <p>Es respetuoso de las diferentes propuestas presentadas en el grupo.</p> <p>Participa en la autoevaluación y la evaluación grupal con objetividad.</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

- 1.- Identificación de los elementos del diseño y el proceso creativo.
- 2.- Elaboración de un mapa conceptual de los aspectos a considerar en el diseño y el proceso creativo.
- 3.- Ejecución de una propuesta de diseño conceptual mediante el manejo del ritmo y la pausa, identificando los componentes del proceso creativo en la experiencia de diseño, de forma ágil en periodos de tiempo cortos.

PAR LA COMPETENCIA 2.-

- 1.-Revisión de distintos paradigmas de diseño.
- 2.-Análisis y síntesis de los aspectos a tomar en cuenta en el paradigma seleccionado.
- 3.-Elaboración de un diagrama que explique el paradigma y los aspectos a considerar en el proyecto.
- 4.-Ejecución de una propuesta de diseño bidimensional y tridimensional de un edificio corporativo, mediante el manejo de la ergonomía y la proporción, con base en los conceptos centrales del paradigma seleccionado, de forma ágil en periodos de tiempo cortos.

PARA LA COMPETENCIA 3

- 1.- Determinación de los aspectos a considerar en el proyecto a desarrollar.
- 2.- Desarrollo de un concepto fundamentado.
- 3.- Análisis de función, forma, espacio y simbolismo a partir del manejo de: la jerarquía y el contraste,

- 4.- Descubrimiento de posibles alternativas de solución del proyecto que permita organizar y representar el concepto planteado mediante la ejecución de una propuesta virtual del diseño de un conjunto comercial con base en el manejo de la jerarquía y el contraste, fundamentados desde los conceptos centrales del paradigma seleccionado, de forma ágil en periodos de tiempo cortos.

PARA LA COMPETENCIA 4.-

1. Identifica conceptos a desarrollar en el proyecto y analiza proyectos análogos.
2. Aplica todos los aspectos planteados y se centra en los conceptos de equilibrio y composición.
3. Experimenta para llegar a la solución adecuada, de una propuesta conceptual de diseño, bidimensional y tridimensional, a partir de un concepto y el manejo del equilibrio y la composición, de forma ágil en periodos de tiempo cortos.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

GUSTAVO GILI	22/2	ARTE DE PROYECTAR EN ARQUITECTURA	NEUFERT ERNEST
N/E	07/1	TEORIA DE LA ARQUITECTURA	JOSE VILLAGRAN GARCIA
UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA		REFLEXIONES SOBRE EL DISEÑO	FRANCISCO GRACÍA OLVERA
SAHOP	XI/3	VOCABULARIO ARQUITECTONICO ILUSTRADO	MEDEL MARTINEZ, VICENTE
TASCHEN	07/1	TEORIA DE LA ARQUITECTURA	CHRISTOF THOENES
TRILLAS	07/1	TEORIA DEL DISEÑO ARQUITECTONICO	TOMAS GARCIA SALGADO
TRILLAS	22/2	INVESTIGACION APLICADA AL DISEÑO ARQUITECTONICO	MARTINEZ ZARATEW RAFAEL
TRILLAS	22/2	CONCEPTOS BASICOS PARA UN ARQUITECTO	VELEZ GONZALEZ ROBERTO
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA		GUÍA PRÁCTICA, METODOLÓGIA PARA EL TRABAJO ESCOLAR	DÍAZ NAVARRO, LETICIA
PAIDOS PLURAL	11/1	ESCRITURA Y CREATIVIDAD	LEVY MARK



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

UNAM	10/4	METODOLOGÍA PARA LA EVALUACIÓN DE PROYECTOS ARQ.	MARTINEZ DEL CERRO
------	------	---	--------------------

Planeación Didáctica

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.			
<p>Conoce los elementos del diseño y el proceso creativo así como su relación con la elaboración de propuestas arquitectónicas.</p>			
<p>Situación didáctica: El estudiante está capacitado para conocer e identificar los elementos del diseño y el proceso creativo, y elaborar propuestas de diseño de acuerdo a los conocimientos adquiridos y el manejo del ritmo y la pausa</p>			
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE CALIDAD	
<p>Mapa conceptual de los aspectos a considerar en el diseño, el proceso creativo.</p> <p>Maqueta conceptual de un conjunto institucional, mediante el manejo del ritmo y la pausa en donde advierte los componentes del proceso creativo en la experiencia de diseño.</p>		<p>Cumple el ejercicio en tiempo y forma con actitud reflexiva.</p> <p>Capacidad de síntesis.</p> <p>Elaboración y presentación clara del mapa conceptual Ejecución de acuerdo al tema de la propuesta de diseño con limpieza y calidad en tiempos cortos.</p>	
DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
<p>Encuadre</p> <p>1. Recibe el programa, calendario y reglas generales de la unidad de aprendizaje.</p> <p>2. Nombran un representante del grupo.</p> <p>3. El representante del grupo realiza directorio del grupo, conteniendo: datos del alumno (nombre completo, número de teléfono celular, y correo electrónico).</p>	<p>Sesión 1.</p> <p>Introducción a la unidad de aprendizaje y reglas generales de operación.</p>	<p>Exposición y presentación del profesor.</p> <p>Presentación de cada alumno.</p> <p>Entrega y exposición del programa y reglas generales de la unidad de aprendizaje.</p> <p>Sesión de preguntas y respuestas sobre el contenido del programa y reglas generales de la unidad de aprendizaje.</p> <p>Exposición del programa de la Unidad de Aprendizaje. Discutir la importancia de la materia y su relación con otras Unidades de Aprendizaje.</p> <p>Presentar el sistema de evaluación, la bibliografía y otras fuentes documentales.</p>	<p>Pantalla o cañón</p> <p>Laptop.</p> <p>Indicador laser.</p> <p>Pintarrón.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Borrador.</p> <p>Material digital e impreso.</p> <p>Mesas de trabajo</p>
<p>1. Se Presenta el tema sobre los elementos del diseño.</p>	<p>Sesión 2.</p> <p>Elementos del diseño.</p>	<p>Exposición y presentación del profesor.</p>	<p>Laptop.</p> <p>Pintarrón Y Marcadores.</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

<p>2. El estudiante realiza un mapa conceptual sobre los conceptos aprendidos y sus relaciones.</p>	<p>Ritmo y Pausa.</p>	<p>Presentación del mapa conceptual de cada alumno. Sesión de preguntas y respuestas sobre el tema asignación de lecturas sobre el proceso creativo.</p>	<p>Material para realizar la representación gráfica del mapa conceptual. Mesas de trabajo</p>
<p>Competencia 1</p> <p>Se presenta el tema sobre el proceso creativo.</p> <p>Los estudiantes realizan un mapa conceptual de los conceptos centrales del proceso creativo</p>	<p>Sesión 3 El proceso creativo.</p>	<p>Elaboración del mapa conceptual del proceso creativo. Presentación del mapa conceptual de proceso creativo. Retroalimentación de estudiantes y profesor sobre lo presentado Registro de las acotaciones indicadas.</p>	<p>Laptop. Pantalla o cañón. Marcadores. Material digital e impreso. Material para realizar gráfico la representación gráfica del mapa conceptual. Mesas de trabajo</p>
<p>Competencia 1 El profesor explica el ejercicio a realizar. Los estudiantes realizan una maqueta conceptual de un conjunto institucional en donde manejen el ritmo y la pausa, y advierte los componentes del proceso creativo en la experiencia de diseño.</p>	<p>Sesión 5 Evaluación</p>	<p>Presentación de la propuesta. Retroalimentación. Evaluación. Asignación de lecturas del siguiente tema</p>	<p>Pantalla o cañón Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Mesas de trabajo</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2.

Conoce los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición aplica la ergonomía y la proporción, en su propuesta arquitectónica.

Situación didáctica:

El estudiante está capacitado para definir y los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición y aplicar en el diseño arquitectónico la ergonomía y la proporción.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS

Esquema de los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición y sus definiciones.

Modelo tridimensional el manejo de elementos arquitectónicos en relación a la ergonomía, y la proporción.

CRITERIOS DE CALIDAD

Capacidad de síntesis.

Elaboración comprensible del esquema. Presentación clara del esquema y sus componentes.

Ejecución de una propuesta de diseño de acuerdo al tema, con limpieza y calidad en tiempos cortos.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2.

SECUENCIA
DIDÁCTICA

No. DE SESIÓN
Y TEMA A TRATAR

ACTIVIDADES A
REALIZAR

MATERIALES Y EQUIPO
NECESARIOS



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

<p>Competencia 2</p> <p>El profesor presenta los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición.</p> <p>Los estudiantes participan en la presentación con base en las lecturas sobre el tema.</p>	<p>Sesión 6</p> <p>Definición de los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición.</p>	<p>Elabora en equipo un mapa mental de los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición, tomando como objetivo su aplicación en el diseño arquitectónico. Presenta el mapa mental para la retroalimentación en el grupo.</p>	<p>Lecturas sobre el tema. Cartulinas y marcadores. Laptop. Pantalla o cañón</p>
<p>Competencia 2 El estudiante identifica los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición en el diseño arquitectónico.</p>	<p>Sesión 7</p> <p>Identifica el manejo del ritmo, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio, y composición en ejemplos de arquitectura.</p>	<p>1. Define y analiza en obras arquitectónicas de autores reconocidos el manejo del ritmo, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio, y composición</p>	<p>Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Pantalla o cañón. Mesas de trabajo</p>
<p>Competencia 2</p> <p>El estudiante aplica los conceptos de ergonomía y proporción, en el diseño arquitectónico.</p>	<p>Sesión 8</p> <p>Conoce, comprende y aplica los conceptos de ergonomía y proporción, en el diseño de una propuesta arquitectónica.</p>	<p>Desarrolla una propuesta arquitectónica bidimensional y tridimensional de un centro de convenciones mediante el manejo de la ergonomía y la proporción.</p> <p>Se presenta para la retroalimentación la propuesta realizada</p>	<p>Pantalla o cañón. Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Mesas de trabajo Material para elaboración de maquetas.</p>
<p>Competencia 2</p> <p>Evaluación grupal por parte de los estudiantes y el profesor.</p>	<p>Sesión 9</p> <p>Evaluación</p>	<p>Presentación de la propuesta. Retroalimentación. Evaluación. Asignación de lecturas del siguiente tema.</p>	<p>Pantalla o cañón Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Mesas de trabajo</p>

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3.

IncurSIONA en nuevos paradigmas de diseño y selecciona el más adecuado para la solución de un problema y expresa conceptos funcionales, formales, espaciales y simbólicos a considerar en su propuesta de diseño.

Situación didáctica:

El estudiante está capacitado para buscar, analizar e identificar desde distintos paradigmas y técnicas de aplicación y exploración de géneros arquitectónicos.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS

CRITERIOS DE CALIDAD



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

Documento de recopilación de información y Esquema que explique los conceptos centrales del paradigma seleccionado.	Capacidad de síntesis. Elaboración comprensible del esquema.
Propuesta de diseño bidimensional y tridimensional de un edificio corporativo, mediante el manejo de la jerarquía y el contraste, con base en los conceptos centrales del paradigma seleccionado.	Presentación clara del esquema y sus componentes. Ejecución de acuerdo al tema de la propuesta de diseño con limpieza y calidad en tiempos cortos.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
<p style="text-align: center;">Competencia 3</p> <p>El alumno selecciona el paradigma más adecuado para la El alumno selecciona el paradigma más adecuado para la solución de un problema.</p>	<p style="text-align: center;">Sesión 10</p> <p>Conceptos centrales del paradigma seleccionado.</p>	<p>Realiza un diagrama con los conceptos centrales del paradigma seleccionado. Explica el paradigma seleccionado, con sus propias palabras en un diagrama.</p>	<p>Laptop. Material digital e impreso. Pantalla o cañón Marcadores. Mesas de trabajo</p>
<p style="text-align: center;">Competencia 3</p> <p>El alumno establece la relación de los conceptos centrales del paradigma y la jerarquía y el contraste en la solución de diseño.</p>	<p style="text-align: center;">Sesión 11</p> <p>Paradigma de diseño. Jerarquía y contraste</p>	<p>Argumenta la solución del problema, mediante la aplicación del paradigma. Elabora un diagrama con los conceptos puntuales a considerar en el paradigma seleccionado para el planteamiento de suproyecto.</p> <p>Presenta un análisis de función y forma mediante el manejo de la jerarquía y el contraste mediante la aplicación del paradigma.</p>	<p>Pantalla o cañón. Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Mesas de trabajo. Cartulinas y marcadores</p>
<p style="text-align: center;">Competencia 3</p> <p>El profesor explica el ejercicio a realizar. Los estudiantes realizan una maqueta conceptual de un conjunto comercial mediante el manejo de la jerarquía, con base en los conceptos centrales del paradigma de diseño</p>	<p style="text-align: center;">Sesión 12</p> <p>Aplicación de los elementos del diseño y proceso del diseño estudiado.</p>	<p>Ejecución de una maqueta conceptual de un conjunto institucional y advierte los componentes del proceso creativo en la experiencia de diseño.</p> <p>Retroalimentación sobre las propuestas presentadas.</p>	<p>Pantalla o cañón Laptop. Marcadores. Material digital e impreso.</p> <p>Bibliografía Material para elaboración de maquetas.</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

Competencia 3 Evaluación grupal por parte de los estudiantes y el maestro.	Sesión 13 Evaluación	Presentación de la propuesta. Retroalimentación. Evaluación. Asignación de lecturas del siguiente tema.	Pantalla o cañón Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Mesas de trabajo Modelos tridimensionales.
---	---------------------------------------	--	--

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4	
<p>Expresa conceptos espaciales, formales, y simbólicos de su propuesta de diseño y experimenta de forma lúdica con los elementos arquitectónicos que representen el concepto, mediante el manejo del equilibrio y la composición en una propuesta arquitectónica.</p>	
<p>Situación didáctica:</p> <p>El estudiante está capacitado para desarrollar conceptos y realizar una adecuada interpretación de los mismos mediante un manejo experimental de los elementos arquitectónicos a partir del manejo del equilibrio y la composición El estudiante experimenta diversos esquemas conceptuales para su proyecto, para llegar a la solución adecuada. El estudiante reflexiona sobre la expresión formal resultante, en correspondencia a su programa particular.</p>	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<p>Desarrolla su propuesta conceptual y experimenta para llegar a la solución adecuada, con diversos esquemas conceptuales para llegar a la solución adecuada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de conceptualizar. • Calidad en la representación gráfica conceptual. • Calidad en la generación de modelos tridimensionales virtuales y físicos. □ Capacidad de expresión verbal.
<p>Desarrolla dos propuestas tridimensionales conceptuales del proyecto.</p>	



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

DOSIFICACION DE LA COMPETENCIA 4			
SECUENCIA DIDACTICA	N° DE SECCION Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIO
<p>Competencia 4 El profesor explica con base en las lecturas realizadas el proceso de la conceptualización en el diseño arquitectónico.</p>	<p>Sesión 14. Desarrollo de un concepto con base en los aspectos señalados. Identifica conceptos en ejemplos análogos.</p>	<p>El estudiante selecciona 2 ejemplos análogos. El estudiante analiza los conceptos manejados en esos dos ejemplos análogos.</p>	<p>Laptop. Material digital e impreso. Pantalla o cañón y Marcadores.</p>
<p>Competencia 4 El estudiante desarrolla los conceptos a considerar en un género deportivo para competencias y presenta la conceptualización del mismo.</p>	<p>Sesión 15. Conceptualización un género deportivo.</p>	<p>Identifica conceptos a desarrollar en el proyecto y reflexiona sobre la función, estructura, sistema constructivo, envolvente, simbolismo y forma de su propuesta. Experimenta para llegar a la solución adecuada.</p>	<p>Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Pantalla o cañón. Material gráfico y para elaboración de maquetas</p>
<p>Competencia 4 Se presenta una propuesta conceptual en un modelo tridimensional de manera creativa e innovadora.</p>	<p>Sesión 16 Representación virtual y en un modelo tridimensional del concepto arquitectónico en una propuesta arquitectónica.</p>	<p>Experimenta diversos esquemas conceptuales para su proyecto, para llegar a la solución adecuada. Desarrolla su propuesta conceptual bidimensional y tridimensionalmente.</p>	<p>Pantalla o cañón. Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. minas de presentación. Modelos tridimensionales</p>
<p>Evaluación grupal y del profesor de los trabajos presentados. .</p>	<p>Sesión 17 Retroalimentación cierre del taller.</p>	<p>Expresa verbalmente y de forma gráfica el concepto desarrollado y las bases que lo sustentan. Se recupera lo aprendido y su papel en el desempeño profesional</p>	<p>Pantalla o cañón, marcadores Laptop. Rubrica de evaluación.</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

FECHA ELABORACIÓN Y APROBACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE:	19 Enero del 2016
PROFESORES QUE PARTICIPARON:	Dra. Victoria Navarro Herrera
FECHA DE REVISIÓN:	AGOSTO 2024

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. Ma. del Consuelo Cortes Velázquez

DIRECTORA DE LA DIVISIÓN DE INGENIERÍAS



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa