



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Unidad de Aprendizaje:	TALLER DE CREATIVIDAD GRÁFICA Y VOLUMÉTRICA.		1.2. Código de la materia:	IJ104
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4. Código de Departamento:	CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
6 horas/semana	0 horas	80 horas	80 horas/semestre	
1.6 Créditos:	1.8. Nivel de formación Profesional:		1.7. Tipo de curso (modalidad):	
5 créditos	Licenciatura		TALLER/ PRESENCIAL	

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

ÁREA DE FORMACIÓN	Básica Particular Obligatoria
CARRERA:	Licenciatura en Arquitectura (Plan LARQ)

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.

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 a 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 DE LA LIC.EN ARQUITECTURA DEL CUCOSTA

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.

VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:

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.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

PREREQUISITOS:

IB509 Perspectiva aplicada a la arquitectura y expresión gráfica arquitectónica.

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:

IB510 Representación Digital Tridimensional.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS:

IB457 Proyecto 3: Argumentación de propuestas espaciales volumétricas

IB458 Fundamentos del diseño Tridimensional

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS URBANÍSTICOS:

IJ096 Procesos Normativos para el Proyecto Arquitectónico y Urbano.

DEPARTAMENTO TEORIAS E HISTORIAS:

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

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

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
1. Investiga, y Demuestra el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva.	Aplica la calidad del trazo a método de paralelas, encuadre, composición, vista, proporción y la calidad del trazo.	Conoce y aplica los componentes de una perspectiva: Línea de tierra, línea de horizonte, línea de cuadro. Así como la relación que guarda entre ellos.	Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es autocrítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado. Autogestivo
2.- Investiga el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos.	Describe y aplica la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción y la calidad del trazo.	Manipula el método de perspectiva. Aplica la técnica de expresión gráfica.	Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es autocrítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
3.- Conoce, identifica y comprende las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.	Aplica los conocimientos de las diferentes técnicas de color: Lápiz de color, Rotulador, Acrílico y Acuarela.	Demuestra la teoría del color. Realiza ejercicios preliminares de cada técnica. Aplica las técnicas en proyectos específicos.	Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es autocrítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
4.- Comprende y experimenta la creatividad en el proceso gráfico del diseño arquitectónico.	Entiende el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo.	Especifica y determina las teorías concernientes a la creatividad.	Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es autocrítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

5.- Interpreta y aplica las Técnicas Creativas.	Conoce las diferentes técnicas creativas para abordar el proceso creativo en la concepción gráfica del proyecto arquitectónico.	Aplica los conceptos generales de la creatividad.	Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es autocrítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
6.- Propone y expresa una propuesta arquitectónica.	Desarrolla un proceso de ideación gráfica, para un proyecto arquitectónico.	Aplica los diferentes conceptos procedimentales de las técnicas creativas: Método Analógico, Follies y Antigrañas.	Demuestra actitud dinámica, muestra compromiso, es Autocrítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.

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:

Uso De la plataforma classroom y del google Meet

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

El estudiante:

- 1.- Trabajaré con el material requerido.
- 2.- Desarrollaré el ejercicio correspondiente a cada tema para que sea supervisado por el profesor.
- 3.- Deberé llevar una secuencia progresiva de los ejercicios elaborados.
- 4.- Deberé entregar sus trabajos puntualmente.
- 5.- Expondré a sus compañeros los productos del curso.

5.- SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

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

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

A) PARA LA ACREDITACIÓN:

Cuaderno de bocetos	10%
Trabajo en clase	60%
Trabajo final	25%
Exposición	5%
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: di

Desarrollar el lenguaje gráfico de la expresión arquitectónica bidimensional y tridimensional.

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
-------------	----------------------------	-----------	---------



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

1. Investiga, y Demuestra el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva.	Aplica la calidad del trazo a método de paralelas, encuadre, composición, vista, proporción y la calidad del trazo.	100%	5%
2. Investiga el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos	Describe y aplica la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción y la calidad del trazo.	100%	5%
3. Conoce, identifica y comprende las diferentes técnicas de color: secas y húmedas	Aplica los conocimientos de las diferentes técnicas de color: Lápiz de color, Rotulador, Acrílico y Acuarela.	100%	30%
4. Comprende y experimenta la creatividad en el proceso gráfico del diseño arquitectónico.	Entiende el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo.	100%	10%
5. Interpreta y aplica las Técnicas Creativas.	Conoce las diferentes técnicas creativas para abordar el proceso creativo en la concepción gráfica del proyecto arquitectónico.	100%	20%
6. Propone y expresa una propuesta arquitectónica.	Desarrolla un proceso de ideación gráfica, para un proyecto arquitectónico.	100%	30%
		Total	100%

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1ª PARCIAL 1 semana	El estudiante conoce los componentes de la perspectiva y aplica el método de paralelas, cuidando: encuadre, composición, vista, proporción y calidad del trazo. <ul style="list-style-type: none"> Vista exterior Vista interior 	50% 50%	5%
2ª PARCIAL 1 semana	El estudiante conoce los elementos del dibujo tridimensional y aplica el método de boceto, cuidando: encuadre, composición, vista, proporción y calidad del trazo. <ul style="list-style-type: none"> Vista exterior Vista interior 	50% 50%	5%
3ª PARCIAL 8 semanas	El estudiante Identifica la pertinencia en el uso de los diferentes materiales y entiende los criterios de aplicación de cada una de las técnicas. <ul style="list-style-type: none"> Lápiz a color Rotulador Acrílico Acuarela 	25% 25% 25% 25%	30%
4ª PARCIAL 1/2 semana	El estudiante entiende los conceptos teóricos relacionados con la creatividad y elabora un reporte escrito.	100%	10%



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

5ª PARCIAL 1 ½ semanas	El estudiante conoce y aplica los diferentes conceptos procedimentales de las técnicas creativas. Elabora maquetas y gráficos para identificar un concepto de diseño llegando a un producto. <ul style="list-style-type: none"> • Método Analógico • Método Folies • Método de Antigrafías 	33.33% 33.33% 33.33%	20%
6ª PARCIAL 4 semana	El estudiante implementa los conceptos básicos de la ideación gráfica en la aproximación conceptual del espacio arquitectónico. <ul style="list-style-type: none"> • Exposición del tema • Selección de la técnica • Expresión creativa • Geometrización • Elaboración de proyecto 	5% 5% 40% 5% 45%	30%
16 SEMANAS	CALIFICACIÓN FINAL		100%

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

Básica

- DOYLE, MICHAEL. *“Color Drawing”* (2006) New York. Revised edition Van Nostrand Reinhold
- FRIANCIS, D.K. CHING. *“Manual de dibujo arquitectónico”*. (2014) México. Editorial G.G
- IGLESIS GUILLARD, JORGE. *“Croquis, dibujo para arquitectos y diseñadores”*. (2000). México. Editorial trillas.
- LORRAINE FARRELLY. *“Técnicas de representación: bocetos y escalas, imágenes ortogonales y tridimensionales”*. (2008) España. Editorial Promotora de prensa internacional.
- REDONDO, ERNEST. *“Dibujo a mano alzada para arquitectos”*. (2009) Barcelona. Parramon/Planeta Agostini.

Complementaria

- HERNANDEZ, MANUEL J. MARTIN. *“La Invención de la Arquitectura”*. (1997) Madrid. Editorial Celeste.
- LA PUERTA, JOSÉ MARÍA. *“EL Croquis “Proyecto y Arquitectura”*. (1997) Madrid. [SCINTILA DIVINITATIS] Celeste Ediciones.
- MÁRQUEZ VÍCTOR. *“The Architectural Expresión in México”*. (1996). México. La fábrica de ideas.
- PARRAMON VILASALO, JOSÉ M. *“Así se pinta con acuarela”*. (1987) Barcelona. Planeta – Agostini.
- PARRAMON VILASALO, JOSÉ M. *“Curso completo de pintura y dibujo”*. (1987) Barcelona. Parramon/Planeta – Agostini.

ELABORÓ	PROFESORES QUE IMPARTEN LA MATERIA 2024-B	MODIFICÓ
MTRA. ELOISA SANTOS HUERTA ARQ. JOSÉ FERNANDO LÓPEZ MARQUEZ	MTRA. ADRIANA LAYALI LÓPEZ CÓRDOVA DRA. ADRIANA YUNUEN DÁVALOS PITA	MTRA. ADRIANA LAYALI LÓPEZ CÓRDOVA
FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE MODIFICACIÓN	
JUNIO DE 2017	AGOSTO DE 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



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

Vo. Bo

Dra. María del Consuelo Cortés Velázquez
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.			
1.1.Unidad de Aprendizaje:	TALLER DE CREATIVIDAD GRÁFICA Y VOLUMÉTRICA.		1.2. Código de la materia: IJ104
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4. Código de Departamento: CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:
6 horas/semana	0 horas	80 horas	80 horas/semestre
1.6 Créditos:	1.8. Nivel de formación Profesional:		1.7. Tipo de curso (modalidad):
5 créditos	Licenciatura		TALLER/ PRESENCIAL
2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:			
ÁREA DE FORMACIÓN		Básica Particular Obligatoria	
CARRERA:		Licenciatura en Arquitectura (Plan LARQ)	

2. PLANEACIÓN DIDÁCTICA

2.1- PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL

No. DE SESION	TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS	OBSERVACIONES
1 12 agosto	Encuadre Introducción al curso	Presentación del profesor. Descripción del programa. Comprender los criterios de Evaluación. Planeación de evaluaciones Parciales. Requerimientos de materiales. Entrega del programa. Explicación de la evaluación del curso.	Bajar electrónicamente el programa. Lap Top. Movil	Se debe de establecer un ambiente de cordialidad y confianza en el interior del aula. Uso de la la plataforma Classroom
2 al 3 14 agosto 19 agosto	Dibujo tridimensional en perspectiva	Trazo de volúmenes con método de perspectiva cónica en diferentes situaciones (vista del observador, vista aérea) en espacios interiores y exteriores. A partir de un proyecto a escala.	Cuaderno de dibujo Lápiz de grafito Borrador Lap Top. Movil	Deberá cuidar la calidad del trazo, encuadre, ubicación del observador, relación de la línea de horizonte con línea de tierra y ubicación de puntos de fuga. Uso de la la plataforma Classroom



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

<p>4 al 7</p> <p>21 agosto 26 agosto 28 agosto 02 sept</p>	<p>Dibujo tridimensional en Bocetos</p>	<p>Dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada, con su debida proporción.</p>	<p>Cuaderno de bocetos Lápiz de grafito Borrador Lap top Movil</p>	<p>Deberá cuidar la calidad del trazo, encuadre, ubicación del observador, Relación de la línea de horizonte con línea de tierra y ubicación de puntos de fuga. Uso de la plataforma Classroom</p>
<p>8 al 15</p> <p>04 sept 09 sept 11 sept 16 sept 18 sept 23 sept 25 sept 30 sept</p>	<p>Técnicas de color: secas y húmedas</p>	<p>Conocer los materiales adecuados para cada técnica. Utilizar los materiales en la aplicación de la técnica. Realizar ejercicios preliminares de aplicación de la técnica. Identificar la pertinencia en el uso de los diferentes materiales. Entender los criterios de aplicación de la técnica. Aplicar la técnica en un ejercicio específico.</p>	<p><i>Lápiz de color:</i> Lápices de colores, papel mantequilla, hojas bond, papel opalina, solvente, algodón, cotonetes, esfumino, pañuelos de papel, cinta masking tape, regla. <i>Rotulador:</i> Rotuladores, papel mantequilla, papel opalina, papel bond. Solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto, pluma de gel blanca, corrector líquido y cinta mágica. <i>Acrílico:</i> Pinturas de acrílico. Pinceles, godette, recipientes para agua, agua, franela, papel kraft, marquilla, ilustración crescent, pañuelos de papel, esponja y cinta engomada.</p>	<p>Aplicar sobre un trazo previo la técnica. La técnica deberá ser aplicada siempre en espacios arquitectónicos con su respectiva ambientación. Cuidar la correcta aplicación de la técnica. Uso de la plataforma Classroom</p>
<p>16 al 19</p> <p>02 octubre 07 octubre 09 octubre 14 octubre</p>			<p><i>Acuarela:</i> Acuarelas, pinceles, godette, recipiente para agua, agua, franela, papel guarro, fabriano, archess, marquilla, pañuelos de papel, esponja, cinta engomada y masking líquido.</p>	<p>Uso de la plataforma Classroom</p>
<p>20 al 23</p> <p>16 octubre 21 octubre 23 octubre 28 octubre</p>	<p>Introducción a la creatividad</p>	<p><input type="checkbox"/> Comprende identifica las teorías concernientes a la creatividad</p>	<p>Libreta de apuntes Lápiz Pluma o bolígrafo</p>	<p>Comprender y entender dichas teorías.</p>
<p>24 al 27</p> <p>30 octubre 04 noviembre 11 noviembre 13 noviembre</p>	<p>Técnicas Creativas</p>	<p><input type="checkbox"/> Aplicar los diferentes conceptos procedimentales de las técnicas creativas: Método Analógico, Follies y Antigrafías.</p>	<p><i>Método analógico:</i> Objetos orgánicos, físicos: mecánicos ó impresos. <i>Follies:</i> Material reciclado como hojas de color, cartulinas, maderas, etc. <i>Antigrafías:</i> Acrílico, acuarelas, lápices de colores, rotuladores, etc.</p>	<p>Aplicar gráficamente las diferentes técnicas creativas en un proyecto específico. Uso de la plataforma Classroom</p>



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

28 al 30 18 noviembre 20 noviembre 25 noviembre 27 noviembre	Ideación Gráfica	<input type="checkbox"/> Implementar los conceptos básicos de ideación gráfica en la aproximación del espacio arquitectónico en un solo proyecto específico.	Soportes y técnicas a elección libre.	Deberá aplicar todo lo aprendido en el curso. Uso de la plataforma Classroom y
31 02 diciembre 04 diciembre	Entrega	Revisión y evaluación	Portafolio	Uso de la la plataforma Classroom

ELABORÓ	PROFESORES QUE IMPARTEN LA MATERIA 2024-B	MODIFICÓ
MTRA. ELOISA SANTOS HUERTA ARQ. JOSÉ FERNANDO LÓPEZ MARQUEZ	MTRA. ADRIANA LAYALI LÓPEZ CÓRDOVA DRA. ADRIANA YUNUEN DÁVALOS PITA	MTRA. ADRIANA LAYALI LÓPEZ CÓRDOVA
FECHA DE ELABORACIÓN		FECHA DE MODIFICACIÓN
JUNIO DE 2017		AGOSTO DE 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. María del Consuelo Cortés Velázquez
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE INGENIERÍAS