



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

### 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:	Departamento de Proyectos Arquitectónicos	1.4. Código de Departamento:	PQ
1.5. Carga horaria:	Teoría: 9 Hrs. Semanal	Práctica: 10 Hrs.	Total: 170 Hrs. 180 Hrs.
1.6 Créditos:	1.7 Nivel de formación Profesional:  12	1.8 Tipo de curso ( modalidad ):  LICENCIATURA	CURSO, TALLER PRESENCIAL

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

AREA DE FORMACIÓN	BASICA PARTICULAR OBLIGATORIA
CARRERA:	LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

#### MISIÓN:

El Centro Universitario Arte, Arquitectura y Diseño es una dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores y comprometidos en las disciplinas de las artes, la arquitectura y el diseño.

En el ámbito de la cultura y la extensión enfrenta retos de generación y aplicación del conocimiento, educativos y de investigación científica y tecnológica, en un marco de respeto y sustentabilidad para mejorar el entorno social

#### VISIÓN:

El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una de las mejores opciones educativas en las artes, la arquitectura y el diseño, con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica.

Cuenta con liderazgo académico internacional consolidado en la calidad de sus programas educativos. Sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales de México y su Región.

#### PERFIL DEL EGRESADO

Profesionista que investiga las variables del objeto arquitectónico con conocimientos teóricos e históricos; que conoce la problemática urbana; que proyecta con sentido técnico y estético espacios habitables; que representa conceptos de diseño arquitectónico y urbano; que edifica proyectos, aplicando con creatividad diversas técnicas y sistemas constructivos; que gestiona y administra el proyecto y la construcción, adaptándolo a su contexto, con criterios de sustentabilidad, sentido ético y responsabilidad social.

#### VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:

Esta materia desarrolla las facultades para el analizar investigar, así como un espíritu creativo y propositivo para resolver la problemática propia del proyecto arquitectónico; el estudiante usa los componentes básicos del diseño para la integración espacial para la realización de las diferentes actividades humanas, atendiendo las problemáticas socio culturales para su transformación y adecuándose a las nuevas realidades que vivimos, adquiriendo nuevas capacitadas y habilidades con los conocimientos teóricos, prácticos, gráficos, históricos, técnicos y socio humanísticos.

Se fomentan las habilidades creativas para la aplicación e integración del espíritu de servicio y respeto en cada una de las soluciones de cada proyecto al ejecutarse, por ser la respuesta que requiere la sociedad.

#### 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: II hasta Proyecto 10 éstas conformaciones 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.

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

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
<b>COMPETENCIA 1</b>  Conoce la graficación "Intuitiva y simbólica"  Desarrollo del lenguaje gráfico en una solución arquitectónica predeterminada.  Realizadas en un proceso guiado.	<p>Reconoce y analiza el programa de la materia.</p> <p>Conoce la representación arquitectónica.</p> <p>Reconoce el espacio arquitectónico.</p> <p>Distingue la estructura lógica constructiva.</p> <p>Conoce las bases del dibujo arquitectónico.</p> <p>Conoce y comprende terminología aplicada a los inicios de la composición mediante la descomposición de volúmenes para la interpretación de los elementos sustentantes.</p> <p>Desarrollo de habilidades que le permiten la vinculación entre la idea y la graficación para la realización del proceso cognitivo del ejercicio de la secuencia didáctica.</p>	<p>Lee y analiza el programa de la materia.</p> <p>Boceta mediante los elementos del diseño y su aplicación.</p> <p>Realiza dibujos bidimensionales de una idea tridimensional.</p> <p>Representa espacio y su funcionamiento.</p> <p>Realiza modelo tridimensional a escala.</p> <p>Analiza las variantes del dibujo bidimensional.</p> <p>Aplica la información de los conceptos geométricos y de representación asimilados en aula y los vincula con el contexto relacionándolos con la actividad asignada.</p> <p>Relaciona los conocimientos y la información obtenida en la aplicación del ejercicio.</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>Es puntual.</p> <p>Participa en las dinámicas de clase.</p> <p>Administra y organiza el tiempo y sus tareas.</p>
Conoce la graficación "Intuitiva y simbólica"  Desarrollo del lenguaje gráfico en una solución arquitectónica predeterminada.  Realizadas en una sola sesión de manera autónoma.	<p>Reconoce el espacio arquitectónico.</p> <p>Distingue la estructura lógica constructiva.</p> <p>Conoce las bases del dibujo arquitectónico.</p> <p>Conoce y comprende terminología aplicada a los inicios de la composición mediante la descomposición de volúmenes para la</p>	<p>Lee y analiza el programa de la materia.</p> <p>Boceta mediante los elementos del diseño y su aplicación.</p> <p>Realiza dibujos bidimensionales de una idea tridimensional.</p> <p>Representa espacio y su funcionamiento.</p> <p>Realiza modelo</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>Es puntual.</p> <p>Participa en las dinámicas de clase.</p>

	<p>interpretación de los elementos sustentantes.</p> <p>Desarrollo de habilidades que le permiten la vinculación entre la idea y la graficación para la realización del proceso cognitivo del ejercicio de la secuencia didáctica.</p>	<p>tridimensional a escala.</p> <p>Analiza las variantes del dibujo bidimensional.</p> <p>Aplica la información de los conceptos geométricos y de representación asimilados en aula y los vincula con el contexto relacionándolos con la actividad asignada.</p> <p>Relaciona los conocimientos y la información obtenida en la aplicación del ejercicio.</p>	<p>Administra y organiza el tiempo y sus tareas.</p>
<p><b>COMPETENCIA 2.-</b></p> <p>Conoce y comprende al ser humano como origen y destino del espacio arquitectónico.</p> <p>Conoce y analiza las partes que conforman el programa arquitectónico.</p> <p>Desarrolla las habilidades para proyectar y expresar ideas.</p> <p>Realizadas en un proceso guiado.</p>	<p>Acude a plática introductoria.</p> <p>Describe mediante gráficos las características de la unidad temática</p> <p>Conoce los conceptos antropométricos, el hombre generador de las diferentes actividades humanas.</p> <p>Investiga y reconoce los cánones humanos.</p> <p>Distingue la estructura lógica 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</p>	<p>Escucha, analiza información del inicio de la competencia.</p> <p>Realiza dibujos bidimensionales de una idea tridimensional.</p> <p>Analiza las partes que conforma el gráfico de acuerdo a las características de esa unidad temática.</p> <p>Retoma ideas con una finalidad, dirigida a la respuesta de la actividad.</p> <p>Maneja la información fundamentada y comprende el uso de la antropometría.</p> <p>Compara, deduce, mide y dibuja los espacios, las diferentes áreas y zonas de su casa habitación.</p> <p>Observa y analiza los elementos sustentantes</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>Es puntual.</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>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>así como los elementos delimitantes del espacio. Comprende, visualiza y boceta el espacio arquitectónico y sus relaciones espaciales resultado del levantamiento.</p> <p>Conoce y deduce las diferentes actividades del género arquitectónico y sus partes y características para su ejecución mediante gráficos y maquetas de estudio.</p> <p>Argumenta y discute algunos puntos de sus compañeros 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.</p> <p>Comprende y socializa los diferentes tipos de géneros que existen para lograr un análisis general de un diseño.</p>	
<p>Conoce y comprende al ser humano como origen y destino del espacio arquitectónico.</p> <p>Conoce y analiza las partes que conforman el programa arquitectónico.</p> <p>Desarrolla las habilidades para proyectar y expresar ideas.</p>	<p>Describe mediante gráficos las características de la unidad temática</p> <p>Conoce los conceptos antropométricos, el hombre generador de las diferentes actividades humanas.</p> <p>Investiga y reconoce los cánones humanos.</p> <p>Distingue la estructura</p>	<p>Realiza dibujos bidimensionales de una idea tridimensional.</p> <p>Analiza las partes que conforma el gráfico de acuerdo a las características de esa unidad temática.</p> <p>Retoma ideas con una finalidad, dirigida a la respuesta de la actividad.</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>Es puntual.</p> <p>Participa y ayuda en las dinámicas de clase.</p> <p>Administra y organiza el</p>

	<p>Realizadas en una sola sesión de manera autónoma.</p> <p>Iógica 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>Maneja la información fundamentada y comprende el uso de la antropometría.</p> <p>Compara, deduce, mide y dibuja los espacios, las diferentes áreas y zonas de su casa habitación.</p> <p>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.</p> <p>Conoce y deduce las diferentes actividades del género arquitectónico y sus partes y características para su ejecución mediante gráficos y maquetas de estudio.</p> <p>Argumenta y discute algunos puntos de sus compañeros 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.</p> <p>Comprende y socializa los diferentes tipos de géneros que existen para lograr un análisis general de un diseño.</p>	<p>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>
<b>COMPETENCIA 3.-</b>	Identifica el género habitacional en base al	Prepara gráficos bidimensionales a escala	Intercambia ideas de

<p>Conoce y comprende características de la arquitectura regional e internacional del género habitacional, desde 1900 hasta 1970 e interpreta gráficamente la vivienda, mediante, el material didáctico relacionado con la línea del tiempo.</p> <p>Realizadas en un proceso guiado.</p>	<p>material didáctico.</p> <p>Investiga y conoce la vivienda representativa de las ciudades de la época.</p> <p>Describe y argumenta las características comparativas de las viviendas a analizar para sus comentarios ante el grupo.</p>	<p>y maquetas de estudio de algunas obras del género habitacional regional e internacional de arquitectos reconocidos.</p> <p>Elabora un análisis de las diferentes partes y características comprendidas del material didáctico de vivienda para sus comentarios ante el grupo.</p> <p>Compara el material didáctico <i>in situ</i> y en el aula para su presentación ante el grupo.</p> <p>Realiza gráficos y bocetos mediante el uso de diferentes técnicas para su mejor comprensión.</p> <p>Argumenta -apoyado en gráficos y análisis de los ejemplos de la arquitectura regional e internacional-, el género habitacional.</p>	<p>manera respetuosa.</p> <p>Aplica y comparte lo aprendido.</p> <p>Considera, aplica y comparte la metodología de trabajo.</p> <p>Es puntual.</p> <p>Participa en las dinámicas de clase.</p> <p>Administra y organiza el tiempo y sus tareas.</p> <p>Acuerda la mejor forma de graficar el proyecto para su entrega final.</p> <p>Tolerancia y actitud crítica ante la exposición de los demás compañeros.</p>
<p><b>COMPETENCIA 4.-</b></p> <p>Conoce características de la arquitectura de Guadalajara entre 1940 y 1970, y propone una nueva alternativa con base al material didáctico entregado.</p> <p>Realizadas en un proceso guiado.</p>	<p>Analiza el material didáctico de los géneros de la arquitectura tapatía e internacional de los 40 a los 70' del siglo XX.</p> <p>Investiga, y conoce las características emblemática y representativa de la ciudad de Guadalajara.</p> <p>Describe y argumenta las características comparativas del material didáctico de cada edificación para sus comentarios, el autor de la obra sus</p>	<p>Elabora gráficos bidimensionales a escala y maquetas de estudio de obra asignada en relación al género asignado del estado actual.</p> <p>Argumenta, apoyado en gráficos y en el análisis realizado del estado actual, la transformación del proyecto arquitectónico a un uso diferente al anterior.</p> <p>Elabora un análisis de las partes y características comprendidas de la edificación para su transformación en relación</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>Es puntual.</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</p>

	<p>particularidades ante el grupo.</p>	<p>al material didáctico obtenido en el sitio con el apoyo fotográfico para sus comentarios ante el grupo.</p> <p>Compara el material didáctico “in situ” y en el aula para su presentación ante el grupo.</p> <p>Realiza gráficos y bocetos mediante el uso de diferentes técnicas para su mejor comprensión.</p>	<p>asignada.</p> <p>Acuerdan las actividades para trabajar colaborativamente interactuar y compartir el conocimiento.</p>
<p>Realiza un espacio público, recreativo o cultural.</p> <p>Aplica los datos de los ejercicios realizados en las competencias 1, 2 y 3</p> <p>Realizadas en una sola sesión de manera autónoma.</p>	<p>Describe mediante gráficos las características de la unidad temática</p> <p>Conoce los conceptos antropométricos, el hombre generador de las diferentes actividades humanas.</p> <p>Investiga y reconoce los cánones humanos.</p> <p>Distingue la estructura lógica 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</p>	<p>Realiza dibujos bidimensionales de una idea tridimensional.</p> <p>Analiza las partes que conforma el gráfico de acuerdo a las características de esa unidad temática.</p> <p>Retoma ideas con una finalidad, dirigida a la respuesta de la actividad.</p> <p>Maneja la información fundamentada y comprende el uso de la antropometría.</p> <p>Compara, deduce, mide y dibuja los espacios, las diferentes áreas y zonas de su casa habitación.</p> <p>Observa y analiza los elementos sustentantes así como los elementos delimitantes del espacio.</p> <p>Comprende, visualiza y boceta el espacio arquitectónico y sus relaciones espaciales resultado del levantamiento.</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>Es puntual.</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>gráficos para su comprensión y entendimiento.</p>	<p>Conoce y deduce las diferentes actividades del género arquitectónico y sus partes y características para su ejecución mediante gráficos y maquetas de estudio.</p> <p>Argumenta y discute algunos puntos de sus compañeros 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.</p> <p>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.-** 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 e internacional del genero habitacional, desde 1900 hasta 1970.

**PARA LA COMPETENCIA 4.-** Transforma algunos géneros arquitectónicos de Guadalajara de 1940 a 1970. Conoce las características emblemática y representativa de cada edificación de su estado actual y la nueva metamorfosis.

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

## 5.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

**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. (Art. 20 Reglamento general de evaluación y promoción de alumnos)

Competencia 1 general	16 %	particular (repentina 1)	6 %
Competencia 2 general	17 %	particular (repentina 2)	6 %
Competencia 3 general	22 %	particular (repentina 3)	6 %
Competencia 4 general	27 %		
TOTAL			100 %

Para la evaluación en periodo extraordinario se aplicara 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 en 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
<b>COMPETENCIA 1.-</b> 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.	1.- Aplicuen las bases de la terminología gráfica, por medio de ejercicios dirigidos a los procesos cognitivos de la didáctica. 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.	16 %  6%	22 %
<b>COMPETENCIA 2.-</b> Conoce y comprende que el ser humano es el generador de del espacio arquitectónico y la aplicación del programa arquitectónico en un proyecto.	1.- El estudio y análisis de los cánones de proporción humana, los elementos generadores del genero habitacional y su aplicación en un proyecto arquitectónico	17 %	17 %
<b>COMPETENCIA 3.-</b> Analiza e interpreta de la arquitectura regional e internacional del genero habitacional, desde 1900 hasta 1970.	1.- Investigación y conocimiento de la vivienda emblemática representativa de la época y sus autores, para elaborar un análisis gráfico. 2.- Realiza de una competencia particular (repentina 2) al término de la competencia 2 será un instrumento para medir el nivel de entendimiento y aprendizaje de la competencia.	22 %  6%	28%
<b>COMPETENCIA 4.-</b> Transforma algunos géneros arquitectónicos de Guadalajara de 1940 a 1970. Al conocer las características emblemática y representativa de cada edificación de sus estado actual y la nueva metamorfosis	1.- Análisis del material didáctico de los géneros de la arquitectura tapatía e internacional de los 40 a los 70' del siglo XX. 2.- Realiza una competencia particular (repentina 3) al término de la competencia 4, será un parámetro para verificar si el alumno entiende la representación rápida del tema a desarrollar para crear un diseño óptimo.	27 %  6%	33%
<b>TOTAL</b>			100 %

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

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

### Necesaria:

- Melián García, Ángel, "**La lección de la Acrópolis: la Villa La Roche de Le Corbusier**", en Dibujar lo que no vemos, memorias del X Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica 2004, Editorial Universidad de Granada 2004 /
- Pérez Carabias, Vicente. **Creatividad y Grafoaje**, Ediciones CUAAD U de G 2005 /
- Ching Francis D. K. **Arquitectura. Forma, espacio y orden**. Editorial Gustavo Gili. 2015 ISBN: 9788425228698
- White, Edward T. **Vocabulario grafico para la presentación arquitectónica**. Editorial Trillas. Edición: 3<sup>a</sup>. ISBN: 9789682474347
- White, Edward T. **Manual de conceptos de formas arquitectónicas**. Editorial Trillas. Edición: 3<sup>a</sup>. ISBN: 9789682474859
- Fonseca Xavier. **Las medidas de una casa: Antropometría de la vivienda**. Editorial PAX MEXICO.
- Elam, Kimberly. **La geometría del diseño**. Estudios sobre la proporción y la composición. Editorial Gustavo Gili. 2015 (1a edición) ISBN: 9788425226380
- Elam, Kimberly. **Geometría del diseño estudio en proporción y composición**. Editorial Trillas. ISBN: 9789682468773
- Wang, Thomas C. **El dibujo arquitectónico plantas, cortes y alzados**. Editorial Trillas. SBN: 9789682474903
- Sánchez Alejandra. **Elementos para una nueva composición arquitectónica**. Editorial Pax México, ISBN: 9688606243.
- González Gortázar Fernando. **La fundación de un sueño. La escuela de arquitectura de Guadalajara**. Editorial. Universidad de Guadalajara.
- Fernández Font Leopoldo. **La responsabilidad social del arquitecto**. Editorial. Universidad de Guadalajara.
- Kasis Arcieaga Anuar. **Ignacio Díaz Morales**. Monografías de arquitectura del siglo XXI. Editorial. Secretaría de Cultura del Gobierno de Jalisco. Universidad de Guadalajara. ITESO. ISBN: 970-624-395-X.
- Riggen Martínez Antonio. **Fernando González Gortázar**. Monografías de arquitectura del siglo XXI. Editorial. Secretaría de Cultura del Gobierno de Jalisco. Universidad de Guadalajara. ITESO.
- González Pozo Alberto. **Gabriel Chávez de la Mora**. Monografías de arquitectura del siglo XXI. Editorial. Secretaría de Cultura del Gobierno de Jalisco. Universidad de Guadalajara. ITESO.
- Elizalde Agustín. **Rafael Urzúa**. Monografías de arquitectura del siglo XXI. Editorial. Secretaría de

Cultura del Gobierno de Jalisco. Universidad de Guadalajara. ITESO.

- Pérez Carabias Vicente. **Leopoldo Fernández Font**. Monografías de arquitectura del siglo XXI. Editorial. Secretaría de Cultura del Gobierno de Jalisco. Universidad de Guadalajara. ITESO.

**Apoyo:**

- Piaget, Jean, **La formación del símbolo en el niño**, FCE México 1996 /
- Piaget, Jean y Rolando García, **Psicogénesis e historia de la ciencia**, Siglo XXI Editores, 1998 /
- Gardner, Howard, **Educación artística y desarrollo humano**, Paidós Educador, 1998 /
- Seguí, Javier et alt, **Introducción a la interpretación y al análisis de la forma arquitectónica**, Editorial Computlense SA de CV 1996 /
- Olarte, Laura et alt, **Espacio, color y forma en la arquitectura de Guadalajara**, Editorial UdeG /
- Van Duzer, Leslie, Kleinman, Kent et alt: Villa Muller, a work of Adolf Loos, Capitol: "**The subjects of the Raumplan**", Princeton Architectural Press 1994 /
- Tostó Paolo, **Historia de los cánones humanos** /

**ELABORACION DEL PROGRAMA:**

Arq. Rafael Cueva Galván

Dra. Victoria Eugenia Navarro Herrera

Mtro. Adrián García Sahagún

Arq. Alejandro Vicente Alvirde Sucilla

Mtra. Marcela de la Asunción Cervantes Guerra

Arq. Dalia Naela Toledo Magaña

Arq. Ignacio Jonathan Méndez Gascón

**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.

<b>PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS</b>	<b>CRITERIOS DE CALIDAD</b>
1. Trazo de líneas horizontales, verticales, diagonales, concéntricas y centrífugas (sistema uno y dos puntos de fuga) 20 láminas.	Limpieza Completa gráficos en laminas Puntual
2. Graficación con fuga de cubos y	

paralelepípedos, con interpretación del cubo, trabajo intrafigural y de descomposiciones de los volúmenes realiza maquetas.	A tiempo Entrega laminas 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 perspectivos de varios espacios del Campus Huentitán del CUAAD	

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

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
1	Prueba diagnóstico.	Preguntas sobre conocimientos generales y experiencia.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  Impreso del programa de la materia.
	Presentación	Presentación de cada uno de los participantes	
	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.	
2	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	Trazo de líneas horizontales, verticales, diagonales, concéntricas y centrífugas (sistema un punto de fuga).	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  20 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva.
3	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	Principio de croquis con fuga de cubos y paralelepípedos.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  15 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva
4	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	Interpretación del cubo, trabajo intrafigural y de descomposiciones.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  10 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva, escalímetro.
5	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	Trabajo en el cubo, figuras de revolución y alabeadas.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  10 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva, escalímetro

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

SECUENCIA DIDÁCTICA		No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
	6	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	Trazo con dos puntos de fuga y adosar cubos.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  10 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva, escalímetro
	7	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	Trazo de líneas diagonales (plumas) y cubos en axonometría.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  10 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva, escalímetro
	8	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	Trazo axonométrico de inscripciones en cubos de "eles" y "úes" extruidas en todas sus posiciones.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  10 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva, escalímetro
	9	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	Trazo axonométrico intrafigurales.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  5 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva.
	10	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	Croquis perspectivos de espacios del CUAAD.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  5 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva.
	11	Graficación "Intuitiva y Simbólica" (esquemática y expresiva)	EVALUACIÓN parcial	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  5 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva.
	12	Competencia 1 final (REPENTINA) 1	Construye y representa gráficamente de manera rápida, una propuesta volumétrica compuesta a partir de la utilización de módulos tridimensionales predefinidos.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  5 Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva.
	13	Presentación de la competencia 1 final. (REPENTINA) 1	Revisión y calificación de la competencia 1 (REPENTINA) 1	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  Hojas doble carta, lápiz

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

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
			B, borrador, cinta adhesiva. Papel batería, pegamento.

**PURTADA DE LA COMPETENCIA 2.**

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 el uso de instrumentos y la manera de trabajar escalas, el programa arquitectónico, la realización de maquetas.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Análisis y representación cánones humanos en diferentes escalas.</li> <li>2. Documento que refleja aplicación del programa arquitectónico.</li> <li>3. Análisis y aplicación de actividades básicas de la vivienda</li> <li>4. Proyecto arquitectónico. Propuesta de vivienda compacta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aprende el uso de escalas</li> <li>Analiza información.</li> <li>Puntual</li> <li>Realiza planos arquitectónicos y maquetas.</li> <li>A tiempo</li> <li>Entrega laminas</li> <li>Maquetas</li> </ul>

**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 arquitectónicos.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
14	Platica introductoria: El ser humano, el programa y el espacio arquitectónico.  Cánones humanos y programa arquitectónico.	Conferencia del profesor, o por parte de los estudiantes organizados y apoyados por el mismo En la introducción "El Ser Humano" Análisis de cánones humanos: Egipcio, Vitrubio, Da Vinci, Seizing, Le Corbusier.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Digital (equipo para proyección ) o real (Laminas o esquemas)
15	El ser humano, el programa y el espacio arquitectónico.  Cánones humanos y	Conocimiento y aplicación de las partes del Programa Arquitectónico.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Hojas doble carta.

**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 arquitectónicos.**

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
	programa arquitectónico.		Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre cánones humanos y programa arquitectónico
16	Elementos de la vivienda. Realización de esquemas de análisis aplicación e interpretación de cánones humanos y el programa 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.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre cánones humanos y programa arquitectónico.
17	Elementos de la vivienda. Realización de esquemas bidimensionales y tridimensionales de espacios básicos. Conocimiento y aplicación de actividades básicas de la vivienda.	Expone los principios básicos de las actividades: descansar, asearse. Boceta recamara y baño de casa del alumno.  Dibuja a escala de una recamara y baño propuesta.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema
18	Elementos de la vivienda. Realización de esquemas bidimensionales y tridimensionales de espacios básicos. Conocimiento y aplicación de actividades básicas de la vivienda.	Aplica los principios básicos de las actividades: descansar, asearse. Boceta recamara y baño de casa del alumno.  Dibuja a escala de una cocina-comedor y un salón principal o sala.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema
19	Elementos de la vivienda.	Construye maqueta escala 1:1 de cocina, sala - comedor.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo. Información bibliográfica y digital sobre el tema
20	Diseño espacial integral. Conocimiento y aplicación de actividades básicas de la vivienda.	Aplicación del programa arquitectónico en una propuesta de vivienda compacta. Grafica a escala los planos arquitectónicos.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo.

**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 arquitectónicos.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
			Información bibliográfica y digital sobre el tema
21	Diseño espacial integral. Propuesta de vivienda compacta.	Realiza un proyecto gráfica tridimensional del resultado con maqueta a escala.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Hojas doble carta. Instrumentos de dibujo.
22	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.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron Hojas doble carta, instrumentos de dibujo, papel batería, pegamento, cinta masking tape o, diurex escalímetro.

**PORTADA DE LA COMPETENCIA 3.**

Conoce y comprende las características de la arquitectura regional e internacional del genero habitacional, desde 1900 hasta 1970 e interpretación gráfica de la vivienda, mediante, material didáctico relacionado con la cronología anteriormente comentada Elabora análisis gráficos de viviendas específicas aplicando criterio, comprensión funcional y espacial e imagina ambientes creados.

**Situación didáctica:**

Aprende las diferentes funcionales espaciales y constructivas del género vivienda, interpretándola mediante esquemas bidi y tridimensionales (axonométricos, bocetos, perspectivas) y maquetas.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
1.- Elabora análisis gráficos del análisis comparativo e interpretación de la totalidad de las viviendas (formato doble carta)	
2.- Analiza y realiza esquemas plásticos de carácter abstracto que representen el alma de las viviendas analizadas (formato libre).	Aprende el uso de escalas. Analiza información. Puntual.
3.- Aplica fundamentos de la relación de espacio y forma. Reproduce el volumen arquitectónico de manera tridimensional.	Realiza planos arquitectónicos y maquetas. A tiempo
4.- Distingue la estructura lógica de soporte constructivo y analiza criterios de orden e intención estética.	Entrega laminas. Maquetas.
5.-Representa gráfica y esquemáticamente recorridos imaginarios de arquitectura habitacional.	

6.-Intercambia ideas, conocimiento e información.	
7.-Maqueta de una vivienda de la selección (escala libre)	

<b>DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3. Elabora análisis gráficos de viviendas específicas aplicando criterio, comprensión funcional y espacial e imagina ambientes creados.</b>				
<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	<b>No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR</b>	<b>ACTIVIDADES A REALIZAR</b>	<b>MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS</b>	
	23	Interpretación gráfica de la vivienda (Guadalajara - Internacional 1900 - 1990)	Plática de introducción	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Colores, marcadores, crayones, lápices. Cañón, pantalla, laptop e indicado laser. Copia de los proyectos a analizar
	24		Creación de equipos de dos integrantes. Análisis e interpretación de espacio, forma y funcionalidad del bloque de viviendas	
	25	Interpretación gráfica de la vivienda (Guadalajara - Internacional 1900 - 1990)	Realización de esquemas tridimensionales como perspectivas y axonométrías.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.
	26	Análisis e interpretación gráfica de los planos arquitectónicos del bloque de viviendas	Comparación de resultados obtenidos. Elaboración de un esquema plástico de carácter abstracto	Planos arquitectónicos del bloque de viviendas.  Hojas blancas tamaño doble carta.
	25		Realizarán un esquema plástico de carácter abstracto que represente el alma de una de las viviendas analizadas para completar la comprensión de los aspectos simbólicos.	Colores, marcadores, crayones, lápices. Cañón, pantalla, laptop e Indicado laser.
	26			
	27	Competencia particular (REPENTINA) 2	Elabora la idea de una propuesta arquitectónica básica de una vivienda unifamiliar, definiendo la intención funcional y volumétrica con esquemas gráficos y modelo a escala rápida.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva.
	28	Presentación de la competencia particular.	Revisión y calificación de la competencia particular	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador

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

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
	(REPENTINA) 2	(REPENTINA) 2	para pintarron. Hojas doble carta, lápiz B, borrador, cinta adhesiva. Papel batería, pegamento.
29			
30			
31	Interpretación gráfica de la vivienda (Guadalajara - Internacional 1900 - 1990) Análisis e interpretación gráfica de los planos arquitectónicos del bloque de viviendas	Creación de equipos de dos integrantes. Análisis e interpretación de espacio, forma y funcionalidad del bloque de viviendas Realización de esquemas tridimensionales como perspectivas y axonométrías. Comparación de resultados obtenidos. Elaboración de un esquema plástico de carácter abstracto Realizarán un esquema plástico de carácter abstracto que represente el alma de una de las viviendas analizadas para completar la comprensión de los aspectos simbólicos.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  Planos arquitectónicos del bloque de viviendas.  Hojas blancas tamaño doble carta.  Colores, marcadores, crayones, lápices. Cañón, pantalla, laptop e Indicado laser.
32			
33			
34			
35			
36	EVALUACIÓN	Exposición, revisión y evaluación.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  Hojas doble carta, instrumentos de dibujo, papel batería, pegamento, cinta masking tape o, diurex escalímetro.

**PORTADA DE LA COMPETENCIA 4.**

La transformación, algunos géneros arquitectónicos de Guadalajara de 1940 a 1970. Al conocer las características emblemática y representativa de cada edificación de sus estado actual y la nueva metamorfosis

<b>Situación didáctica:</b> Aprende a realizar la graficación de un proyecto arquitectónico a escala, se apoya en un proceso de trabajo t 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 Guadalajara presentándole algunos gráficos para su análisis (formato carta)	Analiza información. Puntual Realiza planos arquitectónicos y maquetas.
2.- Trabaja de investigación del edificio asignado como la historia, el autor del proyecto, su actividad predominante, su ubicación, fotografías o imágenes del mismo, realización de los planos arquitectónicos del estado actual a una escala específica. (formato libre).	A tiempo Entrega láminas Maquetas Aprende el uso de escalas.
3.- Elabora análisis gráficos del proyecto asignado aplicando criterio, comprensión funcional y espacial e de acuerdo a la representación arquitectónica.	
4.- Transforma los espacios arquitectónicos del edificio asignado a un género compatible con el contexto actual con planos arquitectónicos, perspectivas y/o bocetos maqueta a una escala específica.	

<b>DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4. Elabora análisis gráficos de obras arquitectónicas en la ciudad de diferentes géneros, aplicando criterio, comprensión espacial, funcional y volumétrica, y descubre sistemas constructivos y describe ambientes.</b>				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS	
	37	Análisis gráficos de diferentes géneros.	Encuadre y exposición de información de las obras sobre las que se trabajará.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  Cañón, pantalla, laptop e Indicado laser.  Papel calca, lápices 2H, 4H, 2 B, estilógrafos, borrador, cinta masking tape o, diurex escalímetro.
	38	Análisis gráficos de diferentes géneros.	Visita a obras.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron.  Cañón, pantalla, laptop e Indicado laser.  Papel calca, lápices 2H, 4H, 2 B, estilógrafos, borrador, cinta masking tape o, diurex

**DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4. Elabora análisis gráficos de obras arquitectónicas en la ciudad de diferentes géneros, aplicando criterio, comprensión espacial, funcional y volumétrica, y descubre sistemas constructivos y describe ambientes.**

SECUENCIA DIDÁCTICA		No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
				escalimetro.
		39 Análisis gráficos de diferentes géneros.	Análisis gráfico e interpretación de mercado, templo, teatro y edificio planta libre.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Cañón, pantalla, laptop e Indicado laser. Papel calca, lápices 2H, 4H, 2 B, estilógrafos, borrador, cinta masking tape o, diurex escalimetro. Usa el transporte público, computadora, laptop, celular, cámara fotográfica.
		40 Competencia particular (REPENTINA) 3	Elabora la idea de una propuesta arquitectónica básica de un género arquitectónico, definiendo la intención funcional y volumétrica con esquemas gráficos y modelo a escala rápido.	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Cañón, pantalla, laptop e Indicado laser. Papel calca, lápices 2H, 4H, 2 B, estilógrafos, borrador, cinta masking tape o, diurex escalimetro. Fotografías, impresiones imágenes.
		41 Presentación de la competencia particular. (REPENTINA) 3	Revisión y calificación de la competencia particular (REPENTINA) 3	Pintarron, marcadores para pintarron, borrador para pintarron. Cañón, pantalla, laptop e Indicado laser. Papel calca, lápices 2H, 4H, 2 B, estilógrafos, borrador, cinta masking tape o, diurex escalimetro, pegamento, tijeras. Fotografías, impresiones imágenes
		42	Propuesta de transformación.	Análisis gráfico e interpretación de mercado, templo, teatro y edificio planta libre.
		43		
		44		

**DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4.** Elabora análisis gráficos de obras arquitectónicas en la ciudad de diferentes géneros, aplicando criterio, comprensión espacial, funcional y volumétrica, y descubre sistemas constructivos y describe ambientes.

SECUENCIA DIDÁCTICA		No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
	45		Revisión y selección para exposición	borrador, cinta masking tape o, diurex escalímetro, pegamento, tijeras. Imágenes, planos
	46			
	47			
	48			
	49	Evaluación	Exposición, revisión y evaluación.	Presenta sus mejores trabajos para la selección del más completo y mejor.
	50	EXPOSICIÓN	Presentación del mejor trabajo. Evaluación final	Presencia de los alumnos a la exposición.
	51	Entrega de calificaciones finales	Fin de curso	Presencia de los alumnos a la entrega de calificaciones.

**ELABORACION DEL PROGRAMA:**

Arq. Rafael Cueva Galván  
 Dra. Victoria Eugenia Navarro Herrera  
 Mtro. Adrián García Sahagún  
 Arq. Alejandro Vicente Alvirde Sucilla  
 Mtra. Marcela de la Asunción Cervantes Guerra  
 Arq. Dalia Naela Toledo Magaña  
 Arq. Ignacio Jonathan Méndez Gascón

27 de Junio del 2016