

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1. Unidad de Aprendizaje:	REPRESENTACIÓN TÉCNICA ARQUITECTÓNICA		1.2. Código de la materia:	IB506
1.3. Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	A-2530
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
4 horas/semana	10 horas	70 horas	80 horas/semestre	
1.6 Créditos:	1.7 Nivel de formación Profesional:		1.8 Tipo de curso (modalidad):	
6 créditos	Licenciatura		TALLER	

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

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

MISIÓN:	VISIÓN:
El Centro Universitario de 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.	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 MATERIA CON LA CARRERA

En esta unidad de aprendizaje, el estudiante adquiere conocimientos y habilidades en los procesos gráficos para la interpretación y representación de proyectos arquitectónicos, logrando la comunicación con otros profesionales del ámbito de la construcción.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:

- IB451 Taller: Desarrollo de Grafías para la Arquitectura.
- IB507 Configuración del Espacio Tridimensional a partir Geometría Descriptiva.
- IB509 Perspectiva Aplicada a la Arquitectura y Expresión Gráfica Arquitectónica.
- IB511 Taller de Creatividad Gráfica y Volumétrica.
- IB508 Representación Digital.
- IB510 Representación Digital Tridimensional.
- IB532 Desarrollo del Portafolio Gráfico del Proyecto.
- IB530 Geometría Aplicada.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS:

- IB453 Proyecto 1: Contextualización Arquitectónica.
- IB455 Proyecto 2: Análisis de Proyectos de Espacio Arquitectónico.
En sentido amplio las consecutivas hasta IB467 Proyecto 10: Desarrollo de Proyecto de Fin de Carrera.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS URBANÍSTICOS:

- IB468 Principios Urbanos Aplicables al Proyecto Arquitectónico y Urbano.
- IB469 Procesos Legales para el Proyecto Arquitectónico y Urbano
- IB471 Diseño Urbano y Gestión de Espacios Abiertos y Vecinales.
- IB474 Diseño Urbano y Gestión a Escala Barrial y Distrital.
- IB475 Diseño Urbano y Gestión a Escala de Centros de Población.

DEPARTAMENTO DE TÉCNICAS Y CONSTRUCCIÓN:

- IB478 Fundamentos de Edificación
- IB480 Aplicación de la Topografía para la Arquitectura.
- IB481 Fundamentos de Estructuras.
- IB482 Procesos Edificatorios Tradicionales
- IB484 Sistemas Integrales, Hidrosanitarios y Eléctricos.
- IB486 Procesos Edificatorios Integrales Contemporáneos
- IB488 Procesos Edificatorios Sustentables
- IB491 Sistemas Integrales Mecánicos y Especiales

DEPARTAMENTO TEORIAS E HISTORIAS:

- IB497 Investigación y Contextualización de la Arquitectura y el Urbanismo desde sus inicios al fin del Medioevo.
- IB499 Investigación y Contextualización de la Arquitectura y el Urbanismo del Renacimiento a la Ciudad Industrial.
- IB501 Investigación y Contextualización de la Arquitectura y el Urbanismo de la Ciudad Industrial a la Actualidad.

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

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
Analizar antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura.	Reconoce identifica los diferentes instrumentos y técnicas de dibujo, utilizados en las diferentes etapas en la historia de la arquitectura. Comprende la evolución tecnológica de los instrumentos de dibujo. Reconoce e identifica a los personajes relevantes del dibujo en la historia de arquitectura.	Investiga acerca de los instrumentos, técnicas y personajes relevantes del dibujo en la historia de la arquitectura. Analiza la información de su investigación, ubicándose en el contexto actual. Sintetiza lo relevante de la investigación. Expone ante el grupo su opinión.	Comenta el resultado de su investigación. Comparte sus conocimientos con los compañeros de grupo. Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juega el dibujo en la historia de la arquitectura. Valora el contexto actual de la utilización del dibujo en la arquitectura. Maneja con honestidad y objetividad la información investigada. Respeto las normas acordadas en clase. Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.
Conocer, Interpretar y Aplicar El lenguaje arquitectónico convencional universal y los instrumentos de dibujo manual.	Reconoce, identifica y utiliza los instrumentos de dibujo manual, de acuerdo a las convenciones universales de dibujo.	Dibuja ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo. Representa los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico. Define el formato e instrumentos que utilizará. Resuelve la organización de las láminas. Maneja diferentes escalas.	Demuestra limpieza y Disciplina en la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados. Respeto las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.
Interpretar y Representar Bidimensionalmente proyectos arquitectónicos en sus diferentes sistemas de representación y	Reconoce, identifica y utiliza el lenguaje técnico arquitectónico universal, de acuerdo al sistema diedrico (dibujo ortogonal).	Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico. Define el formato e instrumentos que utilizará.	Demuestra limpieza y en la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos

mediante el uso de escalas.		Resuelve la organización de las láminas. Maneja diferentes escalas.	planteados. Respeta las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.
Interpretar y Representar Tridimensionalmente proyectos arquitectónicos desde diferentes puntos de vista y con su debida proporción y escala.	Representa tridimensionalmente en boceto, con la debida proporción. Representa tridimensionalmente en perspectiva con método. Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales físicos, elaborados de manera manual.	Define el formato e instrumentos que utilizará. Resuelve la organización de las láminas. Maneja diferentes escalas. Elabora elementos tridimensionales para la representación de su modelo físico.	Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados. Respeta las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.

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

El profesor:

- Señalará las normas de conducta de trabajo, entregará al grupo el programa de la materia. Expondrá la información general en clase, las normas de trabajo y criterios aplicables a la representación arquitectónica como herramienta de apoyo en sus procesos de diseño, así como la evaluación del curso.
- Solicitará al estudiante el material e instrumentos requeridos para el desarrollo del curso.
- Basará los ejercicios en proyectos ya definidos enfocándose en la calidad de graficación.

El estudiante:

- Se presentará al taller con los instrumentos y el material individual para trabajar.
- Deberá desarrollar en tiempo y forma los ejercicios propuestos.
- Manifestará en sus ejercicios las normas de orden, limpieza, legibilidad y precisión.
- Deberá atender a las correcciones que se le indiquen, sobre sus trabajos así como su puntual entrega.
- Al final del curso, recopilará en un solo documento con una secuencia progresiva, de cada ejercicio elaborado durante el ciclo escolar.

5.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

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

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

A) PARA LA ACREDITACIÓN:

Análisis de los antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura	5%
Ejercicios preliminares del lenguaje arquitectónico	15%
Representación Bidimensional	40%
Representación Tridimensional	20%
Elaboración de Maqueta	10%
Examen Departamental	10%
Total	100%

B) PARA LA CALIFICACIÓN:

Limpieza	10%
Legibilidad	15%
Precisión	30%
Calidad de línea	30%
Formato y escala	10%
Puntualidad	5%
Total	100%

5.B.- CALIFICACIÓN

Competencia General:

Interpreta y Representa espacios arquitectónicos mediante la aplicación del lenguaje técnico

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
Analizar antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura.	El estudiante lee el material didáctico que contiene los antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura. Analiza la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un reporte de lectura, con su propia opinión. Entrega individual de reporte en una cuartilla impresa.	50%	5%
	Investiga acerca de la biografía de personajes relevantes del dibujo en la historia de la arquitectura. Expone ante el grupo en equipo con	50%	

	apoyo de medios gráficos.		
Conocer, Interpretar y Aplicar El lenguaje arquitectónico convencional universal y los instrumentos de dibujo manual.	Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, así como los materiales adecuados para la representación técnica arquitectónica. Aplica ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo, sobre medios pliegos de papel calca, con lápiz grafito y tinta. Interpreta y representa los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico. Interpreta y representa simbología básica de instalaciones. Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	5% 30% 45% 20%	15%
Representar Bidimensional	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido de una vivienda. Representa con calidad a lápiz y en tinta. Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico. Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	60% 20% 20%	40%
Representar Tridimensionalmente	Representa volúmenes y sombras en boceto, con la debida proporción e identifica los elementos que intervienen, tales como: encuadre, observador, línea de tierra, línea de horizonte, línea de alturas, puntos de fuga. Representa volúmenes y sombras en axonometrías, con instrumentos de precisión. Aplica el trazo en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico definido de una vivienda. Representa volúmenes y sombras en perspectiva, con método. Aplica el método de perspectiva en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico definido de una vivienda.	20% 30% 50%	20%

Construir una Maqueta	Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales físicos. Define la elaboración de una maqueta desmontable, de manera manual: Trazo y Corte Armado Ambientación Presentación	40% 20% 20% 20%	10%
Preparar Examen Departamental	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido de una vivienda. Representa con calidad a lápiz y en tinta. Limpieza Legibilidad Precisión Calidad de línea Formato y escala	10% 20% 30% 30% 10%	10%
Total			100%

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1ª PARCIAL 1.5 semana	El estudiante lee el material didáctico que contiene los antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura. Analiza la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un reporte de lectura, con su propia opinión. Entrega individual del reporte en una cuartilla impresa.	50%	5%
	Investiga acerca de la biografía de personajes relevantes del dibujo en la historia de la arquitectura. Expone ante el grupo en equipo con apoyo de medios gráficos.	50%	
2ª PARCIAL 2 semanas	Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, así como los materiales adecuados para la representación técnica arquitectónica.	5%	15%
	Aplica ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo, sobre medios pliegos de papel calca, con lápiz grafito y tinta.	30%	
	Interpreta y representa los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico.	45%	
	Interpreta y representa simbología básica de instalaciones.		
	Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	20%	

3ª PARCIAL 6 semanas	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido de una vivienda. Representa con calidad a lápiz y en tinta.	60%	40%
	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico.	20%	
	Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	20%	
4ª PARCIAL 3 semanas	Representa volúmenes y sombras en boceto , con la debida proporción e identifica los elementos que intervienen, tales como: encuadre, observador, línea de tierra, línea de horizonte, línea de alturas, puntos de fuga.	20%	20%
	Representa volúmenes y sombras en axonometrías , con instrumentos de precisión. Aplica el trazo en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico definido de una vivienda.	30%	
	Representa volúmenes y sombras en perspectiva , con método. Aplica el método de perspectiva en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico definido de una vivienda.	50%	
5ª PARCIAL 2 semanas	Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales físicos. Define la elaboración de la maqueta desmontable, de manera manual:		10%
	Trazo y Corte Armado Ambientación Presentación	40% 20% 20% 20%	
6ª PARCIAL 1.5 semana	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido de una vivienda. Representa con calidad a lápiz y en tinta.		10%
	Limpieza Legibilidad Precisión Calidad de línea Formato y escala	10% 20% 30% 30% 10%	
16 SEMANAS	CALIFICACION FINAL	100%	100%

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

Básica

- CEBALLOS RUIZ, AGUSTIN M. **“30 Planos de Casas Prototipo, Autoconstruya como arquitecto”** (2011) México. D. F. Editorial Trillas.
- CHING, FRANCIS D.K. **“Forma, Espacio y Orden”** (2010) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.
- CHING, FRANCIS D.K. / STEVEN JUROSZEK. **“Dibujo y proyecto”** (2012) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.
- CHING, FRANCIS D.K. **“Manual de dibujo Arquitectónico”** (2005) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.
- DE LA PUENTE, RICARDO. **“El Proyecto Arquitectónico”** (1984) Segunda Edición 2012. Editorial Empirés, S.A. de C.V. México, D.F.
- D'AMELIO, JOSEPH. **“Perspective Drawing Handbook”**. (2004) Mineola, New York. Dover Publications, Inc.
- GONZALEZ, LORENZO. **“Maquetas. La representación del espacio en el proyecto arquitectónico”** (2000) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.
- KNOLL Wolfgang / HECHINGER, Martin. **“Maquetas de arquitectura. Técnicas y construcción”** (2001) México, D.F. Editorial Gustavo Gili.
- MARIN DE L'HOTELLERIE, JOSE LUIS. **“Dibujo Arquitectónico”** (2011) México, D.F. Editorial Trillas.
- PLAZOLA CISNEROS, ALFREDO. **“Arquitectura Habitacional”** (2001) México, D.F. Editorial Limusa.
- PÉREZ RAMÍREZ, JOSÉ ANTONIO. **“Secuencias gráficas de perspectiva”** (2001) México D.F. Instituto Politécnico Nacional
- SANMIGUEL, DAVID. **“Dibujo de Perspectiva”** (2011) España. Parramon Ediciones.
- VELEZ GONZALEZ, ROBERTO. **“Conceptos básicos para un Arquitecto. Fundamentos para lograr un buen proyecto”** (2009) México, D.F. Editorial Trillas.
- SCHAARWACHETER. **“Perspectiva para arquitectos”** (2001) México, D.F. Editorial GG

Complementaria

- BUSTAMANTE ACUÑA, MANUEL. **“Forma, Espacio, Representación gráfica de la Arquitectura”** (1994) México, D.F. Editorial Universidad Iberoamericana.
- IGLESIS GILLARD, JORGE. **“Croquis”** (1989) México, D.F. Editorial Trillas.
- LASEAU, PAUL. **“La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores”** Título original *“Graphic Thinking for Architects and Designers”*. Version castellana de Iris Menéndez. Edición castellana. (1982) Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. Edición original Van Nostrand Reinhold Company (1980)

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICÓ
MTRA. ALMA ROSA CASTILLO TORRES MTRO. ALBINO ERNESTO GARCÍA GONZÁLEZ MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL ARQ. JUAN JIMÉNEZ GUTIÉRREZ MTRO. ERNESTO LARA LÓPEZ MTRA. JESSICA LÓPEZ SÁNCHEZ MTRO. CRISTÓBAL EDUARDO MACIEL CARBAJAL MTRA. LAURA SABINA NAVARRO REAL ARQ. OSCAR ARMANDO NAVARRO TORIZ ARQ. FRANCISCO JAVIER OROZCO RODRÍGUEZ ARQ. JOSÉ DE JESÚS PLASCENCIA ARREOLA ARQ. JORGE ARNULFO SAUCEDO OLVERA		
FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE REVISIÓN	FECHA DE MODIFICACIÓN
JUNIO 2016		

2. PLANEACIÓN DIDÁCTICA

Para desarrollar exitosamente los ejercicios del curso, el estudiante deberá adquirir conocimientos y desarrollar habilidades que le permitan **interpretar** y **representar** espacios arquitectónicos de manera adecuada.

Los criterios de evaluación se irán dando por medio del trabajo continuo y sistematizado en el aula-taller, consideradas en cada una de las sesiones para el desarrollo de las actividades del curso.

2.1- PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL

SESIONES	TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1	Encuadre Introducción al curso	-Presentación del profesor - Entrega del programa -Descripción del programa - Descripción de criterios de evaluación. -Planeación de evaluaciones parciales -Requerimientos de materiales.	El programa de la materia	Establecer las normas de trabajo, disciplina y derecho a evaluación. Indicar al estudiante que puede acceder al programa del curso en la página web del Departamento de Representación. Indicar que a partir de la cuarta sesión se requerirán los materiales de dibujo.
2 -3	El dibujo en la Historia de la Arquitectura	El estudiante lee el material didáctico que contiene los antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura. Analiza la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un reporte de lectura, con su propia opinión. Entrega individual de reporte en una cuartilla impresa. Investiga acerca de la biografía de personajes relevantes del dibujo en la historia de la arquitectura.	Material digital de apoyo con los antecedentes del tema (lectura). Libros de consulta. Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, pantalla touch ó proyector de cañón, extensión, cables, para hacer la	El estudiante entregará un reporte individual y expondrá en equipo. Prever el equipo con tiempo para agilizar las presentaciones.

		Expone ante el grupo en equipo con apoyo de medios gráficos.	presentación.	
4 - 7	El lenguaje arquitectónico convencional universal y los instrumentos de dibujo manual.	Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, así como los materiales adecuados para la representación técnica arquitectónica. Realiza ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo, sobre medios pliegos de papel calca, con lápiz grafito y tinta. Interpreta y representa los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico. Interpreta y representa simbología básica de instalaciones. Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización.
8 - 19	Representación Bidimensional	Interpreta y representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido de una vivienda. Representa con calidad a lápiz y en tinta. Interpreta y representa bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico. Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente.	Es importante que cada estudiante elabore su trabajo a partir de un proyecto definido. Y que el profesor supervise la correcta utilización del lenguaje arquitectónico así como de los instrumentos de dibujo.

			Borrador de tinta	
20 - 25	Representación Tridimensional	Representa volúmenes y sombras en boceto, con la debida proporción e identifica los elementos que intervienen, tales como: encuadre, observador, línea de tierra, línea de horizonte, línea de alturas, puntos de fuga. Representa volúmenes y sombras en axonometrías, con instrumentos de precisión. Aplica el trazo en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico definido de una vivienda. Representa volúmenes y sombras en perspectiva, con método. Aplica el método de perspectiva en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico definido de una vivienda.	Libreta de bocetos, hojas blancas Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta	La libreta de bocetos puede ser utilizada también para apuntes generales del curso. Motivar al estudiante a su utilización diaria. El importante que cada estudiante elabore su trabajo a partir de un proyecto definido. Y que el profesor supervise la correcta utilización del lenguaje arquitectónico así como de los instrumentos de dibujo.
26 - 29	Construcción de Maqueta	Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales físicos. Define la elaboración de la maqueta desmontable, de manera manual: Trazo y Corte Armado Ambientación Presentación	Herramientas de corte Tabla de corte Cartones laminares y estructurados Pegamentos Pintura Texturizados	Recomendar al estudiante proceder con seriedad y precaución, cuidando tanto sus instrumentos de corte, como el mobiliario del aula.
30 - 32	Preparación de Examen Departamental	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido de una vivienda. Representa con calidad a lápiz y en tinta. Limpieza Legibilidad Precisión Calidad de línea Formato y escala	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas	El estudiante realizará la presentación de su trabajo de acuerdo a los criterios establecidos de contenido y formato. Los trabajos se evaluarán en exposición abierta, al interior del aula, en el horario de cada grupo. La revisión será

			Compás de precisión Calavera Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta Soporte rígido para montaje de marialuisa	efectuado por un sinodal miembro de la Academia de Representación.
32 SESIONES	T O T A L			

2.2- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA PRIMERA COMPETENCIA

2.2.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura EL DIBUJO EN LA HISTORIA DE LA ARQUITECTURA	
1.- Competencia General: Analizar antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura.	
*Competencia particular 1.- El estudiante analiza la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un reporte de lectura, con su propia opinión	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
- Entrega individual de reporte en una cuartilla impresa. Investiga acerca de la biografía de personajes relevantes del dibujo en la historia de la arquitectura. - Expone ante el grupo en equipo con apoyo de medios gráficos.	Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento del papel que juega el dibujo en la historia de la arquitectura. Valora el contexto actual de la utilización del dibujo en la arquitectura. Maneja con honestidad y objetividad la información investigada. Respeta las normas acordadas en clase. Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.

2.2.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
1. Competencia General: Analizar antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura. 1.1 Competencia Particular: El estudiante analizará la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un reporte de lectura, con su propia opinión. 3 Sesiones				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1. Encuadre de la materia. Tema: Ubicación en el contexto histórico, en el ámbito de la representación arquitectónica.	Sesión 1. El dibujo en la Historia de la Arquitectura	-Leer el material didáctico correspondiente <i>"Antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura"</i> -Analizar la lectura -Elaborar el reporte de lectura con un enfoque personal. No resumen, no copia.	Material didáctico <i>"Antecedentes históricos del dibujo en la Historia de la Arquitectura"</i> Libreta de apuntes. Pc para elaborar reporte.	El estudiante elaborará un reporte individual. Los estudiantes pueden ir identificando a los integrantes de su equipo.

2. Ubicación de personajes importantes en la historia del dibujo en la arquitectura.	Sesión 2. Personajes importantes en la historia del dibujo en la arquitectura.	-Hacer equipos para trabajar -El profesor asignará a cada equipo un personaje relevante del dibujo en la historia de la arquitectura, para investigar. -Los estudiantes investigan al personaje relevante que les fue asignado. -Preparan la presentación en equipo.	- Libros de consulta. -Visitas a páginas web y biblioteca.	Algunos de los personajes propuestos son: <i>Leonardo Da Vinci</i> <i>Miguel Ángel</i> <i>Rafael</i> <i>Alberti</i> <i>Piranesi</i> <i>Álvaro Siza</i> <i>Frank Ghery</i> <i>Steven Holl</i> <i>Paul Stevenson Oles</i> <i>Enric Miralles</i> <i>Zaha Hadid</i>
	Sesión 3. Personajes importantes en la historia del dibujo en la arquitectura.	-Exposición	Pc portátil, proyector de cañón, extensión, cables, para hacer la presentación.	Prever el equipo con tiempo para agilizar las presentaciones.

2.3 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEGUNDA COMPETENCIA

2.3.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura EL LENGUAJE ARQUITECTÓNICO CONVENCIONAL UNIVERSAL Y LOS INSTRUMENTOS DE DIBUJO MANUAL	
2.- Competencia General: Reconocer, interpretar y aplicar el lenguaje arquitectónico convencional universal y los instrumentos de dibujo manual	
* Competencia particular 2.-Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, realiza ejercicios preliminares, para posteriormente interpretar y representar tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definiendo además un formato y sus distintas escalas.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
- Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, así como los materiales adecuados para la representación técnica arquitectónica. - Aplica ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo, sobre medios pliegos de papel calca, con lápiz grafito y tinta. - Interpreta y representa los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico. - Interpreta y representa simbología básica de instalaciones. - Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	Demuestra limpieza y disciplina en la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y atendiendo los requisitos planteados. Respeto las normas acordadas en clase. Manifiesta respeto por su trabajo y el de sus compañeros.

2.3.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2
2. Competencia General: Reconocer, interpretar y aplicar el lenguaje arquitectónico convencional universal y los instrumentos de dibujo manual
2.2 Competencia Particular: Reconoce los instrumentos de dibujo y su utilización, realiza ejercicios preliminares, para posteriormente interpretar y representar tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definiendo además un formato y sus distintas escalas. 4 sesiones.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
4. Reconocer los instrumentos de dibujo y su utilización, así como los materiales adecuados para la representación técnica arquitectónica.	Sesión 1. Reconocer instrumentos de dibujo y su utilización	-Conocer: *El escalímetro como instrumento de medición *Las plantillas para trazos geométricos. *Las escuadras de 45°(triángulo isósceles) y la de 60° -30° (triángulo escaleno) *La regla T, como punto de apoyo *El grafito y como afilar la mina (Punta redondeada, bisel o de cuña) *Los diferentes tipos de soporte para dibujo	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta	Es importante que cada estudiante traiga consigo el material requerido para desarrollar los ejercicios y que el profesor supervise su correcta utilización.
5. Realizar ejercicios preliminares a mano alzada y con instrumentos de dibujo, sobre medios pliegos de papel calca, con lápiz grafito y tinta	Sesión 2. El dibujo como medio de comunicación.	- Trabajar con distintos lápices para identificar la dureza o suavidad del grafito. -Trazar líneas con calidad, limpias y con precisión. (Verticales, horizontales, diagonales, curvas, etc.) a mano y posteriormente con instrumentos. -Realizar achurados con graduación de tonos. Identificar la representación de distintos acabados con calidad de línea en grafito y tinta.	- Libros de consulta. -Visitas a páginas web y biblioteca. -Instrumentos de dibujo como: Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Cojín(deslizador) Cepillo Franela Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente.	El profesor guiará los tiempos para su debido aprovechamiento en los ejercicios planteados. El dibujo de los achurados se puede basar en la consulta de los libros y personalizarlos. Practicar para dominar el dibujo a mano con distintas intensidades. Trabajar con limpieza, precisión y orden.

			Borrador de tinta	
6. Interpretar y representar los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico	Sesión 3. Interpretación y representación de los elementos gráficos.	-Elaborar una lámina con: Diferentes tipos de línea Simbología básica convencional Elementos gráficos como acotaciones, escala humana, escala gráfica, ejes, etc.	-Libros de consulta. -Visitas a páginas web y biblioteca. -Instrumentos de dibujo como: Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Cojín(deslizador) Cepillo Franela Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta Material didáctico: "Normas del dibujo"	El profesor guiará los tiempos para su debido aprovechamiento en los ejercicios planteados. Trabajar con limpieza, precisión y orden.
7. Definir y manejar el formato así como las diferentes escalas y resolver la organización de las láminas	Sesión 4. La composición de la lámina	-Ordenar el contenido de la lámina con una secuencia lógica, identificando el área de dibujo y la solapa o cuadro de datos -Definir orientación de la lámina (horizontal o vertical) -Elaborar croquis de ubicación -Colocar escala gráfica de acuerdo al contenido -Escribir anotaciones marginales (simbología, preventivas, especificaciones, etc.) -Indicar el contenido de la lámina y su clave	Material didáctico "El proyecto" Material didáctico "Normas de dibujo" Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas, Minas Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Cojín(deslizador)	El estudiante representa las láminas con la simbología básica convencional, los tipos de línea y los elementos gráficos en la configuración espacial del proyecto arquitectónico. Define y maneja el formato, la organización, así como sus diferentes escalas. El profesor guiará los tiempos para su debido aprovechamiento en los ejercicios planteados. Trabajar con limpieza,

			Cepillo Franela Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta	precisión y orden.
--	--	--	--	--------------------

2.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA TERCERA COMPETENCIA

2.4.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura INTERPRETAR Y REPRESENTAR BIDIMENSIONALMENTE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS EN SUS DIFERENTES SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN Y MEDIANTE EL USO DE ESCALAS.	
1.- Competencia General: Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido de una vivienda. *Competencia particular 1.- Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico. Definir y manejar el formato así como las diferentes escalas.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
• Aplicar el sistema ortogonal para dibujar elevaciones: secciones y alzados. • Realizar ejercicios preliminares de ambientación: escalas humanas, mobiliario, autos, vegetación y arbolado. • Realizar el levantamiento de su casa, dibujarlo a lápiz, plantas y elevaciones sin escala, a mano alzada, identificando todas las medidas. De manera esquemática. • Aplicar el lenguaje arquitectónico y la simbología universal para dibujar su casa a lápiz, a mano, con instrumentos de dibujo y escala. Generar plantas, alzados y secciones. • Aplicar los criterios de ambientación en la representación de su casa: plantas, alzados y secciones. • Aplicar la simbología de instalaciones, sobre los planos de su casa.	Demuestra limpieza y la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados. Respeto las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.

2.4.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3
1. Competencia General: Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido de una vivienda. 1.1 Competencia Particular: Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico. Definir y manejar el formato así como las diferentes escalas. 12 sesiones.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
8. Aplicar el sistema ortogonal para dibujar elevaciones: alzados.	Sesión 1. Proyecciones Ortogonales.	A partir de un cubo de 10x10x10m a escala 1:100 dibujado en planta, el estudiante genera las 4 elevaciones con su correspondencia ortogonal referida a la planta. El estudiante realiza una serie de adiciones y sustracciones al cubo base, para generar diferencias entre sus vistas. El estudiante agrega calidad de línea diferenciando planos: aplica líneas gruesas a las aristas de los objetos en primer plano, línea mediana a segundo plano y fino a tercer plano, según la vista.	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise la correcta aplicación del ejercicio
9 y 10. Aplicar el sistema ortogonal para dibujar elevaciones: alzados y secciones	Sesión 2 y 3. Proyecciones Ortogonales.	A partir de un proyecto predefinido -de preferencia proporcionado por el profesor- con escala, dibujado en planta, el estudiante generará los alzados y secciones necesarios para la representación del proyecto. Trabajando con su debida correspondencia ortogonal. El profesor explicará el sistema diedrico para la graficación de los alzados y secciones. El profesor explicará la aplicación de la simbología para la localización de las secciones en planta. Así la nomenclatura de los alzados. El estudiante representará los alzados y secciones, con calidad de línea diferenciando volúmenes,	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta	Es importante que cada estudiante elabore su trabajo a partir de un proyecto definido. Y que el profesor supervise la correcta utilización del lenguaje arquitectónico. Haciendo énfasis en: Calidad de línea Limpieza Legibilidad Precisión Formato y escala

		según la vista.		
11. Realizar ejercicios preliminares de ambientación: escalas humanas, mobiliario, vegetación y arbolado, autos.	Sesión 4. Elementos de Ambientación.	Se abordarán los siguientes temas: escalas humanas, mobiliario, vegetación y arbolado, autos. En principio el estudiante puede calcar unos ejemplos. Posteriormente, el profesor explicará el trazo geométrico, cuidando su explícita representación, por último el estudiante tendrá la posibilidad de personalizarla.	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta	Es importante que en principio se dibuje en base a la bibliografía sugerida. Y que el profesor supervise la congruencia en la utilización de los elementos de ambientación y su escala.
12. Realizar el levantamiento de su casa, dibujarlo a lápiz, plantas y elevaciones sin escala, a mano alzada, identificando todas las medidas. De manera esquemática.	Sesión 5. Levantamiento de su casa.	El estudiante Interpreta y Representa bidimensionalmente los espacios de su vivienda. Representa a mano alzada, con calidad de línea diferenciándolos diferentes tipos de muros, vanos, puertas y ventanas, de manera esquemática. Auxiliándose de un levantamiento fotográfico para revisar la congruencia del edificio con sus esquemas.	Libreta, lápiz, flexómetro. Cámara fotográfica.	Explicar al estudiante, que tenga la precaución de registrar todas las medidas, tanto largo, fondo y alturas, para facilitar el siguiente ejercicio.
13, 14 y 15. Aplicar el lenguaje arquitectónico y la simbología universal para dibujar su casa a lápiz, a mano, con instrumentos de dibujo y escala. Generar plantas, alzados y secciones.	Sesión 6, 7 y 8. Lenguaje arquitectónico y la simbología universal.	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial de su vivienda. Representa con calidad a lápiz y en tinta. Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos,	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco	Que el profesor le explique a los estudiantes las diferentes etapas de trazo: empezando por el trazo del terreno, los ejes, etc. E ir definiendo la configuración espacial de lo general a lo particular, hasta llegar a la calidad de línea, y terminar con la nomenclatura de los espacios. Sin que sea

		texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico. Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta	necesario borrar los primeros trazos, conservándolos como infra dibujo.
16 y 17. Aplicar los criterios de ambientación en la representación de su casa: plantas, alzados y secciones.	Sesión 9 y 10 Ambientación de un proyecto arquitectónico	A partir de un proyecto predefinido -de preferencia su casa- con escala, el estudiante generará los elementos de ambientación necesarios para la explícita comprensión del uso de los espacios del proyecto. Trabajando con su debida escala y proporción. El profesor retomará los criterios de ambientación previamente estudiados. El estudiante ambientará plantas, alzados y secciones, con calidad de línea, según la vista.	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta	Que el profesor supervise la congruencia en la utilización de los elementos de ambientación y su proporción y escala
18 y 19. Aplicar la simbología de instalaciones, sobre los planos de su casa.	Sesión 11 y 12. Simbología de instalaciones	A partir de un proyecto predefinido -de preferencia su casa- con escala, el estudiante aplicará la simbología de los diferentes tipos de instalaciones, sobre copias de los planos de la casa. Trabajando con su debida escala. El profesor explicará los criterios de aplicación de dichas simbologías.	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera	Se recomienda trabajar sobre copias de planos para agilizar el ejercicio, cuidando que el juego de planos base, esté representado de manera correcta.

			Tinta: estilógrafo, marcadores, pluma fuente. Borrador de tinta	
--	--	--	--	--

2.5 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA CUARTA COMPETENCIA

2.5.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura INTERPRETAR Y REPRESENTAR TRIDIMENSIONALMENTE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS DESDE DIFERENTES PUNTOS DE VISTA Y CON SU DEBIDA PROPORCIÓN O ESCALA	
1.- Competencia General: Conocer, interpretar y representar tridimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico. *Competencia particular 1.-Analizar y representar tridimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico, incluyendo algunos elementos de ambientación como vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras. Manejar escala en trazo y proporción en ambientación.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
- Elaborar ejercicios preliminares de boceto, axonometría y perspectiva con volúmenes y posteriormente aplicarlo sobre proyectos arquitectónicos específicos. - Realizar ejercicios preliminares de ambientación en boceto, axonometría y perspectiva: escala humana, mobiliario, vegetación y vehículos. - Realizar bocetos, axonometrías y perspectivas interiores y exteriores de diferentes proyectos ya definidos. - Aplicar los criterios de ambientación y antropometría en la representación tridimensional de las vistas.	Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos. Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados. Respeta las normas acordadas en clase. Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.

2.5.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4				
1. Competencia General: Conocer, interpretar y representar tridimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico. 1.1 Competencia Particular: Analizar y representar tridimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico, incluyendo algunos elementos de ambientación como vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras. Manejar escala en trazo y proporción en ambientación. 6 sesiones.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	NO. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
20. Aplicar el boceto para representar volúmenes y espacios arquitectónicos.	Sesión 1. El boceto.	Generar las 4 vistas axonométricas de un cubo, adicionando y sustrayendo volúmenes para representar un elemento arquitectónico. El estudiante agregará calidad de línea diferenciando los trazos de	Papel calca o bond Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb Cinta masking tape Borrador blanco	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise el desarrollo del ejercicio.

		exploración en punto fino y remarcando en punto mediano o grueso las aristas que definan al volumen.		
21 y 22. Conocer y aplicar la representación axonométrica a través de volúmenes y elementos arquitectónicos.	Sesión 2y 3. Axonometrías.	El profesor explicará la representación axonométrica, sus características y ventajas y desventajas de su aplicación. El estudiante aplicará la representación axonométrica en diferentes casos, con volúmenes y espacios arquitectónicos. El estudiante agregará calidad de línea diferenciando los trazos iniciales en punto fino y remarcando en punto mediano o grueso las aristas que definan al volumen.	Papel calca y bond Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h y 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise el desarrollo del ejercicio. Haciendo énfasis en: Calidad de línea Limpieza Legibilidad Precisión Formato y escala
23, 24 y 25. Realizar ejercicios de perspectiva en volúmenes y espacios arquitectónicos.	Sesión 4. Ejercicios preliminares.	El profesor explicará el principio de la perspectiva y sus características, así como ventajas y desventajas de la aplicación de sus métodos. El estudiante aplicará la perspectiva en diferentes casos con volúmenes. El estudiante agregará calidad de línea diferenciando los trazos iniciales en punto fino y remarcando en punto mediano o grueso las aristas que definan al volumen.	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise el desarrollo del ejercicio. Haciendo énfasis en: Calidad de línea Limpieza Legibilidad Precisión Formato y escala
	Sesión 5. Aplicación de la perspectiva en espacios arquitectónicos.	El profesor explicará los criterios de aplicación del método de perspectiva de acuerdo a las características espaciales arquitectónicas a enfatizar. El estudiante aplicará el método de perspectiva en diferentes vistas: interior,	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise el desarrollo del ejercicio. Haciendo énfasis en:

		exterior y aérea. El estudiante agregará calidad de línea diferenciando los trazos iniciales en punto fino y remarcando en punto mediano o grueso las aristas que definan al volumen.	Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera	Calidad de línea Limpieza Legibilidad Precisión Formato y escala
	Sesión 6 Elementos de ambientación en perspectiva.	El profesor explicará los criterios de ambientación aplicados a la perspectiva de acuerdo a las características espaciales arquitectónicas a enfatizar. El estudiante aplicará los elementos de ambientación a la perspectiva en las diferentes vistas: interior, exterior y aérea. El estudiante agregará calidad de línea diferenciando los trazos iniciales en punto fino y remarcando en punto mediano o grueso las aristas que definan al volumen.	Papel Calca y Mantequilla Regla "T" Escuadras biseladas sin graduar Escalímetro Portaminas 2mm Afilaminas Minas Hb, 2h, 4h Cinta masking tape Borrador blanco Plantillas de figuras geométricas Compás de precisión Calavera	Es importante que cada estudiante traiga consigo su material requerido para desarrollar el ejercicio y que el profesor supervise el desarrollo del ejercicio, la congruencia en la utilización de los elementos de ambientación, su escala y proporción. Haciendo énfasis en: Calidad de línea Limpieza Legibilidad Precisión Formato y escala

2.6- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA QUINTA COMPETENCIA

2.6.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 5	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura	
CONSTRUCCION DE MAQUETA	
Competencia General: Interpretar y representar tridimensionalmente proyectos arquitectónicos en sus diferentes modalidades mediante el uso de escalas.	
*Competencia particular 5.- Reconocer y resolver la construcción de modelos tridimensionales físicos, elaborados de manera manual. 4 sesiones	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Construcción de maqueta desmontable de una vivienda con su debida representación de elementos arquitectónicos, mobiliario, vegetación, figuras humanas y la correcta elaboración de recubrimientos y acabados.	Entrega completa en tiempo y forma durante el proceso de construcción del modelo tridimensional. Precisión en el trazo, corte y armado. Creatividad en la ambientación. Presentación acorde a estándares. Mostrar una actitud ética, profesional, creativa, de análisis y con trabajo continuo.

2.6.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 5				
Competencia General: Interpretar y representar tridimensionalmente proyectos arquitectónicos en sus diferentes modalidades mediante el uso de escalas.				
* Competencia particular 4.- Reconocer y resolver la construcción de modelos tridimensionales físicos, elaborados de manera manual. 4 sesiones.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
26, 27, 28 y 29. Elaboración de maqueta desmontable de una vivienda.	Sesión 1. Trazo y corte de piezas laminares.	Conocer y aplicar técnicas de corte en la construcción de maquetas desmontables.	-Herramientas para marcar, medir y cortar -Abrasivos. -Adhesivos. -Pinceles -Pinturas	Previo a la elaboración del ejercicio, el estudiante deberá haber consultado el material didáctico <i>"Las maquetas en la representación de proyectos"</i> .
	Sesión 2. Construcción de las partes.	Conocer y aplicar ensambles en la construcción de las partes para una maqueta desmontable.	-Laminados opacos(Cartón, cartulinas, estireno) -Laminados transparentes (Plexiglás acetatos)	Deberá cuidar el corte, lijado y armado de las partes laminares para conseguir una estructura sólida.
	Sesión 3. Ambientación de maqueta	Manejo de diferentes materiales, recubrimientos y texturas. Emplear vegetación, mobiliario,	-Madera, -Poliuretano -Material de modelado	Saber aplicar técnicas de color y textura para obtener una ambientación realista.

	Sesión 4. Presentación.	autos y figura humana. Especificar forma y tamaño de la base.		Montar en una base rígida la maqueta para su presentación final, con los respectivos datos del proyecto de vivienda.
--	----------------------------	--	--	--

2.7- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEXTA COMPETENCIA

2.7.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 6	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura	
EXAMEN DEPARTAMENTAL	
Competencia general: Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido de una vivienda.	
*Competencia particular 6: Preparar la presentación del proyecto arquitectónico a manera de exposición para su evaluación, comparando con sentido crítico su desempeño en relación a sus compañeros.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
- Aplicar el lenguaje arquitectónico y la simbología universal en la representación de un proyecto arquitectónico, a mano, con instrumentos de dibujo y escala. Generar plantas, alzados y secciones en tinta. - Aplicar los criterios de ambientación en la representación del proyecto arquitectónico: plantas, alzados y secciones. - Exponer los trabajos debidamente compilados y formalmente presentados.	Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos. Demuestra puntualidad, responsabilidad y profesionalismo, en la exposición de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los criterios establecidos. Demuestra sentido crítico y respeto por su trabajo y el de sus compañeros.

2.6.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 6				
Competencia general: Interpretar y representar bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido de una vivienda.				
*Competencia particular 6: Preparar la presentación del proyecto arquitectónico a manera de exposición para su evaluación, comparando con sentido crítico su desempeño en relación a sus compañeros. 3 sesiones.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
30, 31 y 32. Elaboración de la presentación de un proyecto arquitectónico definido	Sesión 1. Definir criterios de exposición y montaje de los trabajos	Elaborar la presentación de acuerdo a las particularidades del proyecto. Definir formato de acuerdo al contenido de las láminas. Realizar el montaje sobre soporte rígido y con <i>marialuisa</i> .	Láminas de los dibujos previamente elaborados. Soportes rígidos (show card, cascarón de huevo, batería, corrugado, etc.) Para la marialuisa show card negro o cartulina américa. Lápiz adhesivo, cinta doble cara o pegamento en aerosol. Navaja de corte, escalímetro, tabla y	Que el estudiante demuestre limpieza en la presentación de sus trabajos, así como puntualidad, responsabilidad y profesionalismo; cumpliendo los criterios establecidos, manifestando sentido crítico y respeto por su trabajo y el de sus compañeros.

			regla de corte.	
	Sesión 2. Exposición abierta	Montaje y exposición de láminas.	Láminas montadas. Cinta canela. Tachuelas.	
	Sesión 3. Presentación de correcciones, evaluación y retroalimentación.	Presentación de correcciones e intercambio de opiniones, autoevaluación, retroalimentación y conclusiones.	Láminas montadas.	