



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Nombre de la unidad de aprendizaje:	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BIDIMENSIONAL		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:	IB456
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4. Código de Departamento:	CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
6 horas/Sem	0 hrs.	80 hrs.	80 hrs.	
1.6 Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):	
5	Licenciatura		Presencial	
1.9 Prerrequisitos:	Unidades de aprendizaje		Educación Visual. IB454	
	Capacidades y habilidades previas			

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

AREA DE FORMACIÓN	Básica Particular Obligatorio
CARRERA:	Arquitectura

MISIÓN:	VISION:
<p>CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA El Centro Universitario de la Costa es parte de la Red Universitaria del Estado de Jalisco, con perspectiva internacional y dedicado a formar profesionales con capacidad crítica, analítica y generadora de conocimiento que contribuya al desarrollo y crecimiento del entorno económico y social de la región, la extensión, el desarrollo tecnológico y la docencia con programas educativos innovadores de calidad.</p> <p>LICENCIATURA EN ARQUITECTURA El profesionista en arquitectura es la persona con una formación técnica y humanista, encargado de diseñar e integrar espacios arquitectónicos sostenibles y sustentables que satisfagan los requisitos económicos, estéticos, medioambientales y técnicos, contribuyentes para la realización de las actividades humanas, atendiendo a la problemática socio-cultura.</p>	<p>CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA Visión 2030 Es una institución educativa líder que impulsa la mejora continua de los procesos de enseñanza aprendizaje pertinentes y sustentables, con reconocimiento internacional en la formación integral de profesionales, mediante un capital humano competitivo, comprometido e innovador en la generación y aplicación de conocimiento, apoyados en infraestructura y tecnología de vanguardia, participando en el desarrollo sustentable de la sociedad con responsabilidad y sentido crítico.</p> <p>LICENCIATURA EN ARQUITECTURA Es una profesión que ofrece respuestas para un complejo proceso que involucra no sólo aspectos funcionales, sino también preocupaciones estéticas, sociales, culturales, económicas, ecológicas de una manera directa, propiciando el desarrollo sustentable y sostenible del territorio a nivel local, regional y global.</p>

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

VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:

El alumno adquirirá los conceptos teórico-metodológicos sobre las estructuras bidimensionales a fin de utilizarlas como elementos esenciales de las organizaciones visuales formales en dos dimensiones así como al desarrollo de la habilidad para la aplicación del color, el manejo de los diferentes manejos de estructuras y los conceptos de modulación y simetría.

Desarrollará habilidades y destrezas necesarias para diseñar organizaciones espaciales visuales dentro de su profesión.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

Educación Visual, Fundamentos del Diseño tridimensional, Fundamentación y Procesos de Investigación, Proyectos 1 y Proyectos 2. Taller de Creatividad gráfica y volumétrica.

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

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
<p>COMPETENCIA 1.- Conoce e interpreta el ESPACIO como lenguaje visual. Identifica los tipos de espacio en el Diseño bidimensional: Positivo-Negativo Liso-Ilusorio Ambiguo, Conflictivo o Fluctuante.</p>	<p>Comprende el significado de espacio. Distingue los tipos de Espacio en el Diseño bidimensional</p>	<p>Expone los conceptos investigados. Construye ejemplos bidimensionales de cada uno de los tipos de espacio.</p>	<p>Asume una actitud reflexiva y crítica. Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeto las normas fijadas en clase.</p>
<p>COMPETENCIA 2.-. Conoce la clasificación de los diversos tipos de estructuras del Diseño bidimensional: De Repetición De Similitud De Gradación De Radiación</p>	<p>Reconoce la clasificación y tipos de Estructuras en el diseño bidimensional</p>	<p>Investiga y Expone los tipos de estructuras, con el uso de las Nuevas Tecnologías. Realiza ejercicios representando las distintas estructuras en bidimensional. Distingue tipos de estructuras y organizaciones</p>	<p>Asume una actitud reflexiva y crítica Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeto las normas fijadas en clase.</p>
<p>COMPETENCIA 3.- Conoce el significado y clasificación de TEXTURA: Visual y Táctil.</p>	<p>Conoce y aplica los diferentes tipos de textura: Visual y táctil.</p>	<p>Aplica los diferentes tipos de textura en propuestas dirigidas y libres.</p>	<p>Asume una actitud reflexiva y crítica Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeto las normas fijadas en clase.</p>
<p>COMPETENCIA 4.- Conoce, aplica y distingue el COLOR, sus cualidades, significado y sensaciones Como variable destacada del diseño arquitectónico.</p>	<p>Reconoce y demuestra el efecto y sensaciones que provoca el color, en el usuario del espacio arquitectónico</p>	<p>Aplica el color en propuestas arquitectónicas exteriores e interiores, dirigidas y libres, destacando el significado y cualidades.</p>	<p>Asume una actitud reflexiva y crítica. Comparte la información obtenida con sus compañeros. Respeto las normas fijadas en clase.</p>

4.- METODOLOGIA 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

PARA LA COMPETENCIA 1.- Se dará a conocer al estudiante:

- El encuadre de la unidad de aprendizaje, que se encuentra agrupada en cuatro competencias.
- Los criterios de evaluación.

Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo la participación activa del grupo, (alumnos-profesor).

Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en práctica con ejercicios y actividades aplicadas al diseño arquitectónico.

PARA LA COMPETENCIA 2.-

Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo la participación activa del grupo, (alumnos-profesor).

Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en práctica con ejercicios y actividades aplicadas al diseño arquitectónico.

PARA LA COMPETENCIA 3.

Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo la participación activa del grupo, (alumnos-profesor).

Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en práctica con ejercicios y actividades aplicadas al diseño arquitectónico.

PARA LA COMPETENCIA 4.

Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo la participación activa del grupo, (alumnos-profesor).

Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en práctica con ejercicios y actividades aplicadas al diseño arquitectónico.

Se concluye el curso con un trabajo final individual donde el alumno aplica en un tema, lo aprendido durante el curso.

5.- SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

5. A. ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Criterios y mecanismos.

(Asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN.

Considerando los lineamientos establecidos en el capítulo II de la planeación de evaluación (art. 7 al 12 del reglamento general de evaluación y promoción de los alumnos).

Acreditación: Asistencia a curso.

80% asistencia y 90% de trabajos presentados a evaluación en tiempo y forma. Derecho a calificación en Ordinario

70% asistencia y 80% de trabajos presentados a evaluación en tiempo y forma. Derecho a calificación en extraordinario.

Evaluación en base art. 25 de Reglamento General de evaluación y promoción de alumnos.

Evaluación. CONTINUA.

Autocritica grupal. Presentación de trabajos ante grupo. Evaluación del profesor.

CALIFICACIÓN:

Participación en clase: Investigación y exposición Teórica.... 10%

Trabajo final..... 20%

Ejercicios prácticos..... 70%.....(40% criticas, 30% entregas).

5 .B.- CALIFICACIÓN

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

COMPETENCIA 1. Conoce e interpreta el Espacio como lenguaje visual. Identifica los tipos de Espacio: Positivo-Negativo Liso-Ilusorio Ambiguo, Conflictivo o Fluctuante.	Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos. Evaluación parcial al término de la unidad (Corresponde al rubro de entregas)	6% 4%	10%
COMPETENCIA 2. Conoce la clasificación de los diversos tipos de estructuras del Diseño bidimensional: De Repetición De Similitud De Gradación De Radiación	Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos en taller. Evaluación parcial al término de la unidad (Corresponde al rubro de entregas)	25% 15%	40%
COMPETENCIA 3. Conoce el significado de textura así como su clasificación: Visual y Táctil.	Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos en taller. Evaluación parcial al término de la unidad (Corresponde al rubro de entregas)	6% 4%	10%
COMPETENCIA 4. Conoce, aplica y distingue el color, sus cualidades, significado y sensaciones como variable destacada del diseño arquitectónico.	Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos en taller. Evaluación parcial al término de la unidad (Corresponde al rubro de entregas)	6% 4%	10%
TOTAL: EJERCICIOS PRÁCTICOS			70%

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

BÁSICA:

- Wucius Wong (2012) *"Fundamentos Del Diseño"* Ed. G Gilli
 Wucius Wong (2008) *"Principios del diseño en color"* Ed. G Gilli
 Arnheim Rudolf (2005) *"Arte y percepción visual"*. Ed. Alianza
 Bustamante M. (2007) *"Forma y espacio" Representación Gráfica de la Arquitectura.* Ed. Universidad Iberoamericana
 Ching Frank (2012) *"Arquitectura, forma, espacio y orden"* Ed. G Gilli
 William Scott (2009) *"Fundamentos del diseño"* Ed. Limusa

COMPLEMENTARIA:

- Albert Josef (2010) *"La Interacción Del Color"* Ed. Alianza Forma
 Dondis A.D. (2003) *"La Sintaxis De La Imagen"* Ed. G. Gilli
 Itten Johannes (2004) *"El Arte Del Color"* Ed. Noriega
 Juhani Pallasmaa. (2012) *"La mano que piensa"*. Ed. G Gilli
 Juhani Pallasmaa. (2011) *"Cuestiones de percepción"*. Ed. G Gilli
 Macías Martínez Rita Y. (2010) *"Introducción a la arquitectura" Análisis teórico.* Ed. Trillas
 Molina Ayala Maria Elena (2012) *"Conceptos básicos de Diseño en Arquitectura"* Ed. Trillas
 Francis D.K. Ching (2012) *"Architecture. Form, Space and Order."* Ed. G Gilli
 Pacioli, Luca. (2008) *La divina Proporción*, Trad., Juan Calatrava Escobar. 4ª. Edición. .Editorial GG, Barcelona España
 Heller, Eva. (2016) *Psicología del color, Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.* Barcelona Ed. G.G.
 Munari, Bruno. (2013) *Diseño y comunicación Visual, Contribución a una metodología didáctica* Ed. GG Diseño, Barcelona
 Búsqueda en Internet.

2.1- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DEL ENCUADRE

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.	
1. Conoce e interpreta el ESPACIO como lenguaje visual. 1.1. Identifica los tipos de espacio: Positivo-Negativo Liso-Ilusorio Ambiguo, Conflictivo o Fluctuante.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Reportes de investigación individual Reporte de trabajo de grupo Propuestas gráficas Reporte de ejercicio final. Entregas y críticas en tiempo y forma.	Veracidad de las Fuentes Coherencia de ideas Exposición clara (uso de nuevas tecnologías) Limpieza, precisión y presentación Manejo del Lenguaje Visual.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
Encuadre. Presentación del profesor.	Sesión 1. Exposición y análisis de la Unidad de Aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición del profesor. Preguntas y respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora
ENCUADRE. Presentación de asignatura por parte del profesor.	Sesión 1.-	Presentación del programa y evaluación del curso. Presentación de los alumnos. Prueba de diagnóstico, conocimientos previos. Análisis de las expectativas del curso por parte de los alumnos	Laptop Presentación Power Point, Prezzi. Pizarrón Marcadores Proyector <hr/> <ul style="list-style-type: none"> Criticas en papel revolución y albanene Entrega trabajos en papel marquilla y albanene. Block tabla tamaño medio) Regla T Escuadras Escalímetro Portaminas 5mm. Lápices de dibujo

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
			2B y 4B <ul style="list-style-type: none"> • Juego de 48 colores Prismacolor profesional • Circulo cromático
El maestro expone las generalidades y establece la didáctica a seguir para identificar los tipos de ESPACIO. Investigación y socialización en grupo.	Sesión 2 a 4 ESPACIO: Positivo-Negativo Liso-Ilusorio	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
El maestro expone las generalidades y establece la didáctica a seguir para identificar los tipos de espacio. Investigación y socialización en grupo.	Espacio: Ambiguo, Conflictivo o Fluctuante.	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas y respuestas. • Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Aplicar los conocimientos adquiridos en ejercicios bidimensionales.	Espacio: EVALUACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas y respuestas. • Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2.	
2. Conoce la clasificación de las Estructuras del Diseño Bidimensional.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Reportes de investigación individual. Reporte de trabajo de grupo. Propuestas gráficas. Reporte de ejercicio final.	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza y presentación. Manejo del Lenguaje Visual.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
El maestro expone las generalidades y establece la didáctica a seguir para identificar los tipos de Estructura. Investigación, exposición y socialización en grupo.	Sesión 5 a 8. Definición del concepto de Estructura y su clasificación: formal, informal, activa, inactiva, visible e invisible	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador

Investigación y socialización en grupo: Tipos de Estructuras.	Distinguir los diferentes tipos de estructuras	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Investigación y socialización en grupo de Estructuras de Repetición y Similitud.	. Sesión 9 a 13. Estructuras de Repetición Estructuras de Similitud	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Gradación.	Sesión 14 a 17. Estructuras de Gradación	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Gradación.	Realización de ejercicio aplicado los conocimientos adquiridos.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición grupal de ejercicios. • Preguntas respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Radiación.	Sesión 19 a 23. Radiación	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Gradación	Sesión 24 a 28. Gradación	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Realización de ejercicio, aplicado: . Espacio, Textura, Color y Estructuras.	Sesión 29 a 30 Realización de ejercicio aplicando los conocimientos adquiridos.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición grupal de ejercicios. • Preguntas respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Elaboración de trabajo individual, aplicando: Espacio, Textura, Color y Estructuras.	Sesión 31 Construir trabajo final.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Elaboración de trabajos individuales, aplicado la Forma Bidimensional. Espacio, Textura, Color y	Sesión 32 Evaluación parcial.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector

Estructuras.			<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Restirador
Exposición de trabajos de grupo y selección de trabajos.	Sesión. Selección grupal de ejercicios para exposición.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Exposición y organización general de Exposición Final.	Sesión Exposición final.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición final. 	Solicitar espacio.
	•		

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3.	
4. Conoce, aplica y distingue el COLOR, sus cualidades, significado y sensaciones.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> • Reportes de investigación individual. • Reporte de trabajo de grupo. • Propuestas gráficas. • Reporte de ejercicio final. 	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza y presentación. Manejo del Lenguaje Visual.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
Investigación y exposición del concepto de Color, su clasificación y propiedades. Análisis de la información en grupo.	Sesión 33 a 36. Aplicación de color, destacando sus propiedades: Tono Saturación Luminosidad	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora
Investigación y exposición del concepto de Color, su clasificación y sus propiedades.	Armonía del Color en la composición: Armonía Contrastes Gradación de tonos Colores primarios Colores secundarios Escala de grises	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios en composiciones Bidimensionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Realización de ejercicio, aplicado: Espacio, Textura y Color.	Realización de ejercicio aplicando los conocimientos adquiridos.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición grupal de ejercicios. • Preguntas respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4.	
2. Conoce el significado de textura así como su clasificación: Visual y Táctil.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> • Reportes de investigación individual. • Reporte de trabajo de grupo. • Propuestas gráficas. • Reporte de ejercicio final. 	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza y presentación. Manejo del Lenguaje Visual.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
Investigación y exposición del concepto de Textura sus características. Análisis de la información en grupo.	Sesión 37 a 39 Conocer el concepto de la textura y sus características, así como sus clasificación: Visual. Táctil.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora
Investigación y exposición del concepto de Textura sus características. Análisis de la información en grupo.	· Aplicar los conocimientos adquiridos en ejercicios complementarios	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora
Realización de ejercicio, aplicado: Trabajo final	Sesión 40 Entrega de trabajo final	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición grupal de ejercicios. • Preguntas respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora
Elaboración de programa:	<ul style="list-style-type: none"> • Arq. Esmeralda Ramos Jiménez • Arq. José Fernando López Marquez 		Fecha: Diciembre 2016.