



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Unidad de Aprendizaje:	REPRESENTACION DIGITAL		1.2. Código de la materia:	IB506
1.3. Departamento:	CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y COMUNICACIÓN		1.4. Código de Departamento:	CTI
1.5. Carga horaria:	TEORIA	PRACTICA	Total:	
6 horas. Semana	20	60	80 HORAS	
1.6 Créditos:	1.7 Nivel de formación Profesional:		1.8 Tipo de curso (modalidad):	
5	Licenciatura		PRESENCIAL/ TALLER	

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

NIVEL DE FORMACIÓN	Nivel: Particular Obligatoria
CARRERA:	Lic. En 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 VISION 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 ético y responsabilidad social.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA

En esta asignatura el alumno adquirirá los conocimientos técnicos y básicos para el dibujo bidimensional y tridimensional con software, utilizando como herramienta el Diseño Asistido por Computadora (CAD). En todo lo referente a la graficación está implícita la utilización de herramientas digitales, razón por la cual esta asignatura está vinculada con cualquier actividad de expresión de dibujo y/o de representación.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:

Desarrollo de Grafías para la Arquitectura. Perspectiva Aplicada a la Arquitectura y Expresión Gráfica Arquitectónica. Representación Digital. Representación Digital Tridimensional. Taller de Creatividad Gráfica y Volumétrica. Geometría Aplicada.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS DE ARQUITECTURA:

Análisis de Proyectos de Espacio Arquitectónico que le permitan al alumno su graficación y representación no muy complejos al inicio del curso y que el alumno entienda su proceso arquitectónico gráfico.

DEPARTAMENTO DE URBANISMO:

Procesos Regulatorios y Proyecto Arquitectónico y Urbano. Principios Urbanos Aplicables al Proyecto Arquitectónico y Urbano. Diseño Urbano y Gestión de Espacios Abiertos.

DEPARTAMENTO DE EDIFICACION:

Aplicación de la Topografía y la Planimetría para la Arquitectura. Procesos en Instalaciones Eléctricas e Hidráulicas. Aplicación de Elementos Mecánicos de Estructuras simples al inicio. Procesos Edificatorios Integrales. Análisis Estructural. Procesos Edificatorios Sustentables. Aplicación de Instalaciones Mecánicas y Especiales. Diseño Estructural en Concreto.

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

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
Analizar el proyecto a graficar y sus posibilidades de lograrlo.	<p>Reconoce e identifica los diferentes comandos a utilizar en el software en el que se va graficar.</p> <p>Comprende la aplicación de los conocimientos iniciales en la estructura de la representación.</p> <p>Reconoce e identifica los procesos que le permitirán construir su proyecto para su representación digital.</p>	<p>Investiga acerca de los comandos, practica con ejercicios simples su aplicación en la graficación o representación.</p> <p>Analiza la información de su investigación, ubicándose en el contexto actual.</p> <p>Sintetiza lo relevante de la investigación. Manejará adecuadamente la aplicación de los comandos que le sean útiles en el proceso.</p>	<p>Comenta el resultado de su investigación.</p> <p>Comparte sus conocimientos con los compañeros de grupo.</p> <p>Asume una actitud reflexiva y crítica en el conocimiento</p> <p>Valora el contexto actual de la utilización del dibujo en la arquitectura.</p> <p>Maneja con honestidad y objetividad la información investigada.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase.</p> <p>Manifiesta respeto y tolerancia por su trabajo, el de su equipo y el de su grupo.</p>

<p>Conocer, Interpretar y Aplicar</p> <p>El lenguaje arquitectónico convencional universal y los lineamientos de representación en el dibujo manual.</p>	<p>Reconoce, identifica y utiliza los comandos de dibujo, de acuerdo a las convenciones universales de dibujo.</p>	<p>Dibuja ejercicios preliminares a base de líneas y conforma volumetrías.</p> <p>Representa los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico.</p> <p>Define el formato y comandos que utilizará al dibujar.</p> <p>Resuelve la organización de las láminas.</p> <p>Maneja diferentes escalas.</p>	<p>Demuestra limpieza y Disciplina en la presentación de sus trabajos.</p> <p>Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase.</p> <p>Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.</p>
<p>Interpretar y Representar</p> <p>Bidimensionalmente proyectos arquitectónicos en sus diferentes Layouts (hojas de representación) y mediante el uso de escalas.</p>	<p>Reconoce, identifica y utiliza el lenguaje técnico arquitectónico universal, de acuerdo al sistema diedrico (dibujo ortogonal).</p>	<p>Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico.</p> <p>Define el formato y comandos que utilizará.</p> <p>Resuelve la organización de las láminas.</p> <p>Maneja diferentes escalas.</p>	<p>Demuestra limpieza y en la presentación de sus trabajos.</p> <p>Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase.</p> <p>Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.</p>
<p>Interpretar y Representar</p> <p>Tridimensionalmente proyectos arquitectónicos desde diferentes puntos de vista y con su debida proporción o escala.</p>	<p>Representa tridimensionalmente en el equipo, con la debida proporción.</p> <p>Representa tridimensionalmente en perspectiva su trabajo.</p> <p>Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales físicos, elaborados de manera digital.</p>	<p>Define el formato y comandos que utilizará.</p> <p>Resuelve la organización de las láminas.</p> <p>Maneja diferentes escalas.</p> <p>Elabora elementos en 3D para la representación de su proyecto.</p>	<p>Demuestra limpieza y en la presentación de sus trabajos.</p> <p>Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase.</p> <p>Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.</p>

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:

El profesor deberá tener la formación disciplinar de la carrera en que está inscrita esta unidad de aprendizaje, como formación básica ideal; siendo preferente que tenga posgrado en alguna área especializante que fortalezca su desempeño como docente.

Pedagógicamente el profesor deberá contar con la actualización didáctica que le permita un desempeño académico acorde a la época, para que sea posible desarrollar las debidas competencias del estudiante ya sea en curso, taller o seminario.

El estudiante:

Deberá Conocer: 1). Conocer un software de dibujo/diseño tipo CAD (/siglas en inglés de: “Computer Aided Design” /en español: “Diseño Asistido por Computadora”) para arquitectura.

Deberá Comprender: 1) Los conceptos de dibujo vectorial en formato CAD. **2)** Métodos para representación arquitectónica con software de CAD. **3)** Las características esenciales de dibujo, edición, visualización y acotación del objeto arquitectónico y/o del diseño de interiores.

Deberá Manejar: Las herramientas y comandos básicos del software de CAD.

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, ya que la instrucción es individual, con sus trabajos realizados durante el curso-taller. **En esta competencia no existe el examen extraordinario.**

A) PARA LA ACREDITACIÓN Y CALIFICACIÓN:

1). Dominio adecuado de las herramientas del software:	30%
2). Entrega de los ejercicios inter-semestrales:	15%
3). Puntualidad y asistencia:	10%
4). Entrega de ejercicio final	20%
5). Representación Arquitectónica adecuada y precisa.	25%
NOTA A OBTENER	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 el proyecto a graficar y sus posibilidades de lograrlo. Representación de terreno y cimentaciones.	El estudiante practica con los comandos básicos y representa su proyecto con claridad. Analiza la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un proyecto de su inspiración y creatividad para desarrollarlo. Investiga acerca de los comandos relevantes del software para su aplicación. Expone ante el grupo su proyecto y que elementos aplicará	50%	5%
		50%	
Conocer, Interpretar y Aplicar El lenguaje arquitectónico convencional universal y los comandos básicos para realizarlo.	Reconoce los comandos de dibujo y su utilización, así como la representación adecuada para la representación técnica arquitectónica. Aplica ejercicios preliminares a base de líneas y con comandos de dibujo, sobre el modelo del espacio de su equipo.	5%	15%
	Interpreta y representa los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico.	30%	
	Interpreta y representa simbología básica de cimentaciones y de sus armados de varillas.	45%	
	Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	20%	

Representación Bidimensional	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido de una vivienda. Representa con calidad de líneas en sus muros.	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%	
Representación Tridimensional	Representa volúmenes y sombras, con la debida proporción e identifica los elementos que intervienen, tales como: observador, puntos de fuga, mobiliarios, ambientaciones genéricas.	20%	20%
	Representa volúmenes y sombras en axonometrías, con comandos de precisión.	30%	
	Aplica el trazo en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico definido del proyecto a representar.	50%	
Elaboración de Maqueta En Tercera dimensión.	Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales físicos.	40%	10%
	Define la elaboración de la maqueta por medio de capas o desmontable, de manera digital.	20%	
	Trazos básicos	10%	
	Armado de varillas	10%	
	Ambientación y mobiliarios	10%	
Presentación de proyecto en capas	10%		
Entrega de Trabajo Final	Interpreta y Representa bidimensionalmente y tridimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico.		10%
	Limpieza	10%	
	Legibilidad	20%	
	Precisión	30%	
	Calidad de línea	30%	
	Formato y escala	10%	
		T o t a l	100%

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1ª PARCIAL 3 semanas	Unidad temática 1: Descripción del entorno del software de CAD. El alumno conocerá las herramientas básicas de la pantalla gráfica.	50%	

	<p>Analiza la información, ubicándose en el contexto actual y elabora un bosquejo, con su propia creatividad.</p> <p>Investiga acerca de los comandos a aplicar en su dibujo para su representación.</p> <p>Expone ante el grupo en equipo con apoyo de dibujos o bosquejos manuales.</p>	50%	5%
<p>2ª PARCIAL 3 semanas</p>	<p>Reconoce los comandos de dibujo y su utilización, así como los modos adecuados para la representación técnica arquitectónica.</p> <p>Aplica ejercicios preliminares a base de simples líneas y comandos básicos como el mover rotar escalar etc. etc. sobre pliegos .90 x .60</p> <p>Interpreta y representa los tipos de línea, simbología básica convencional arquitectónica y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico, simbología básica de instalaciones.</p> <p>Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.</p>	5% 30% 45% 20%	15%
<p>3ª PARCIAL 4 semanas</p>	<p>Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico definido del proyecto.</p> <p>Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en un proyecto arquitectónico.</p> <p>Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.</p>	60% 20% 20%	40%
<p>4ª PARCIAL 4 semanas</p>	<p>Representa volúmenes y sombras, en 3D con la debida proporción e identifica los elementos que intervienen, tales como: puntos de fuga, trazos complejos, delimitaciones, estructuras, tubulares, celosías.</p> <p>Representa volúmenes y sombras en axonometrías, con comandos de precisión. Aplica el trazo en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico definido de una vivienda.</p> <p>Representa volúmenes y sombras en perspectiva. Aplica los comandos generales para el trazo de perspectiva en espacios interiores y exteriores del proyecto arquitectónico.</p>	20% 30% 50%	20%
<p>5ª PARCIAL 3 semanas</p>	<p>Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales digitales.</p> <p>Define la explosión de la maqueta desmontable, de manera digital</p> <p>Trazo y Cortes del proyecto en 3D</p> <p>Armado de varillas y cimentaciones en 3D</p> <p>Ambientación, mobiliarios, Urbanizaciones.</p> <p>Presentación final general del conjunto.</p>	40% 20% 20% 20%	10%
<p>6ª PARCIAL 3 semanas</p>	<p>Interpreta y Representa bidimensionalmente y tridimensionalmente el proyecto y los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico, así como renderizaciones y fotografías de su proyecto.</p> <p>Limpieza</p> <p>Legibilidad</p> <p>Precisión</p> <p>Calidad de línea</p> <p>Formato y escala</p>	10% 20% 30% 30% 10%	10%
<p>20 SEMANAS</p>	<p>CALIFICACION FINAL</p>	100%	100%

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

Básica

La Biblia AutoCAD 2006. Juan Ignacio Luca de Tena. Ed. Anaya Multimedia. España 2006 (ISBN: 84-415-1956-0).

El Gran Libro de AutoCAD 2009. Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V., México. (ISBN: 978-607-7686-54-5).

AutoCAD 2012. Curso Práctico. Castell Cebolla, Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V., México. (ISBN: 978-607-707-461-8).

AutoCAD 2012. Manual Imprescindible. REYES Rodríguez, Antonio Manuel. Ed. Anaya Multimedia. España. 2011. (ISBN: 978-84-415-2976-2).

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICÓ
MTRO.ARQ ALBINO ERNESTO GARCÍA GONZALEZ MTRO ARQ CARLOS GONZALEZ BARTELL		ARQ VALENTIN GARCÍA CONTRERAS
FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE REVISIÓN	FECHA DE MODIFICACIÓN
MAYO DEL 2015		DICIEMBRE DEL 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** diseños 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, así como de los conocimientos individuales de cada uno de los alumnos.

2.1- PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL

SESIONES	TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1-2	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 o equipo.	- 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 requerirá su equipo de cómputo.
3-4	La pantalla grafica del sistema en el que se va a trabajar.	El estudiante se abocará a conocer el ambiente grafico en el cual desarrollará su trabajo, herramientas y su aplicación. Investiga acerca de otros tipos de software que le puedan ayudar en su representación.	Material digital de apoyo con los antecedentes del tema. Libros de consulta. Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	El estudiante mostrará un avance individual de lo ya aprendido. Prever el equipo con tiempo para agilizar las presentaciones.

4 - 7	Comandos de Edición y de Dibujo.	Reconoce los comandos de dibujo y su utilización, así como las herramientas adecuadas para la representación técnica. Realiza ejercicios preliminares con líneas sobre capas individuales en el modelo del espacio. Interpreta y representa los tipos de línea, simbología básica convencional del diseño y los elementos gráficos que intervienen en la configuración espacial del proyecto.	Material digital de apoyo con los antecedentes del tema. Libros de consulta. Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Es importante que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo.
8 - 15	Comandos de Edición y de Dibujo.	Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto arquitectónico. Representa con calidad en las líneas. Interpreta y Representa bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervengan en su diseño.	Libros de consulta. Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Es importante que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo.
16-17	Comandos de visualización y Administración de capas Comandos para la correcta Acotación del diseño.	Representa volúmenes y sombras, con la debida proporción e identifica los elementos que intervienen, tales como: encuadre, observador, línea con alturas, puntos de fuga. Representa volúmenes y sombras en perspectiva. Aplica el método de perspectiva en espacios interiores y exteriores del diseño.	Libros de consulta. Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Es importante que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo.
17-18	Utilización de Bloques, Utilerías y ejercicios prácticos de aplicación del conocimiento En los objetos.	Reconoce y resuelve la construcción de modelos tridimensionales físicos. Define la elaboración de la maqueta desmontable, de manera manual: Trazos y Cortes Armado volúmenes 3D Ambientación Presentación	Material digital de apoyo con los antecedentes del tema. Libros de consulta. Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Es importante que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo.

18-20	Entrega de trabajo final y observaciones para Impresión a escala.	Interpreta y Representa bidimensionalmente y tridimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto que se diseñó y lo Representa con calidad a Renders fotográficos. Limpieza Legibilidad Precisión Calidad de línea Formato y escala	Material digital de apoyo con los antecedentes del tema. Libros de consulta. Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Es importante que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo. Entregará en formato digital o impreso, según sea el requerimiento del profesor
20 SESIONES	TOTAL			

2.2 - PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA PRIMERA COMPETENCIA

2.2.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura / Luma / Diseño Industrial / Lic. En Interiores y Ambientación LA PANTALLA O INTERFACE DE AUTOCAD	
1.- Competencia General: Analizar la pantalla grafica de la Interface de Autocad.	
*Competencia particular 1.-. Analiza la información, ubicándose en el contexto actual del sistema y elabora e investiga los lineamientos y requerimientos del Hardware.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> Entregará un diseño formal y adecuado para trabajar en su representación. Investiga acerca de otros programas que le ayuden a graficar. Expone ante el grupo su inquietud del diseño a desarrollar 	Asume una actitud reflexiva y critica en el conocimiento del papel que juega el diseño. Valora el contexto actual de la utilización del equipo de cómputo. 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 de su grupo.

2.2.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA
1. Competencia General: Analizar las herramientas que presenta la interface del software. 1.1 Competencia Particular: Analiza la información, ubicándose en el contexto actual y practica con las herramientas que intervendrán en el dibujo. 2 Sesiones

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1. se explica adecuadamente y en el equipo de qué manera trabajan las herramientas del sistema.	Sesión 1 y 2 Las herramientas de la interface de autocad.	Analizará las herramientas de la pantalla e identificará cada una de ellas y su funcionamiento a través del dibujo.	Libros de consulta. Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo.
2.- Como cambiar los tamaños de papel y el uso de las escalas, como activar las barras de íconos y su colocación, configurar el UCS y el eje de coordenadas así como los requerimientos del equipo.	Sesión 3 y 4 Practicará como solventar la activación de las herramientas e íconos de las mismas.	Con el ejercicio determinado el alumno practicará los cambios en la pantalla gráfica y adecuará el espacio de trabajo de acuerdo a lo que va representar, utilizando los colores y formatos del sistema.	Libros de consulta. Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo.

2.3 - PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEGUNDA COMPETENCIA

2.2.4- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2

Universidad de Guadalajara

Licenciatura en Arquitectura / Luma / Diseño Industrial / Lic. En Interiores y Ambientación

INTERPRETAR Y REPRESENTAR LOS COMANDOS DE LA EDICIÓN Y DEL DIBUJO.

1.- **Competencia General: Interpretar y Representar** bidimensionalmente los comandos que intervienen en la configuración espacial del sistema y sus propiedades.

***Competencia particular 1.-. Interpretar y Representar** bidimensionalmente los elementos de antropometría y ambientación (vegetación, mobiliario, vehículos, texturas y sombras) que intervienen en su diseño.

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
<ul style="list-style-type: none"> Aplicar el sistema ortogonal para dibujar elevaciones: secciones y vistas. Realizar figuras geométricas simples. Aplicar el lenguaje del diseño. Aplicar la simbología de instalaciones, u otro elemento que intervenga en el diseño. 	<p>Demuestra limpieza y la presentación de sus trabajos.</p> <p>Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase.</p> <p>Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.</p>

2.2.5- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA

1. Competencia General: Analizar las herramientas que presenta la interface del software, y sus comandos.

1.1 Competencia Particular: Analiza la información, ubicándose en el contexto actual y practica con las herramientas que intervendrán en el dibujo. 4 Sesiones

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1. se explica adecuadamente y en el equipo de qué manera trabajan los comandos y su aplicación de trabajo en el sistema.	Sesión 5 y 6 Las herramientas de la interface de autocad.	Analizará las herramientas de la pantalla e identificará cada una de ellas y su funcionamiento a través del dibujo.	Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo.
2.- Como cambiar los tamaños de papel y el uso de las escalas, como activar las barras de íconos y su colocación, configurar el UCS y el eje de coordenadas así como los requerimientos del equipo.	Sesión 7. Practicará como solventar la activación de las herramientas e íconos de las mismas.	Con el ejercicio determinado el alumno practicará los cambios en la pantalla gráfica y adecuará el espacio de trabajo de acuerdo a lo que va representar, utilizando los colores y formatos del sistema.	Libros de consulta. Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo.

2.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA TERCERA COMPETENCIA

2.4.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3

INTERPRETAR Y REPRESENTAR EL DIBUJO BIDIMENSIONAL CON LOS PRINCIPIOS DE LA TERCERA DIMENSIÓN

1.- Competencia General: Interpretar y Representar Analizar las herramientas que presenta la interface del software y de sus comandos.

***Competencia particular 1.-. Interpretar y Representar** Analiza la información, ubicándose en el contexto actual y practica con las herramientas que intervendrán en el dibujo. **Definir y manejar** el formato así como las diferentes escalas. Principios tridimensionales. 2 Sesiones

(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> Aplicar el sistema ortogonal para dibujar elevaciones: secciones y alzados. Realizar ejercicios preliminares de ambientación: escalas humanas, mobiliario, vegetación y arbolado, autos. Aplicar el lenguaje arquitectónico en sus principios de los trazos de la tercera dimensión. Aplicar los criterios de ambientación en la representación del diseño. Aplicar la simbología de instalaciones, u otras estructuras a representar. 	<p>Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos.</p> <p>Demuestra responsabilidad y profesionalismo, en la entrega de trabajos, cumpliendo con puntualidad y siguiendo los requisitos planteados.</p> <p>Respeto las normas acordadas en clase.</p> <p>Respeto por su trabajo y el de sus compañeros.</p>

2.4.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA

1. Competencia General: Interpretar y Representar bidimensionalmente los elementos que intervienen en la configuración espacial del proyecto a realizar.

1.1 Competencia Particular: Interpretar y Representar los comandos de inicio de la tercera dimensión y su aplicación en proyecto. **Definir y manejar** el formato así como las diferentes escalas.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1. Aplicar el sistema ortogonal para dibujar elevaciones: alzados.	Sesión 8. Proyecciones Ortogonales combinadas con elementos básicos de la tercera dimensión, cubos, pirámides, cilindros etc. etc.	A partir de estos nuevos comandos el alumno aprenderá a utilizar los principios de las figuras geométricas básicas en sus vistas tridimensionales, combinando el trabajo con las vistas normales del proyecto.	Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo.
2, 3 y 4. Aplicar el sistema ortogonal para dibujar elevaciones: alzados y secciones	Sesión 9, 10 y 11 Generando vistas en Isometría tridimensionalmente.	A partir de un proyecto predefinido -de preferencia proporcionado por el profesor- con escala, dibujado en planta, el estudiante generará las vistas que se requieran en tres dimensiones, sin materiales en sus acabados. El estudiante representará estas vistas, con calidad de línea diferenciando volúmenes, según la vista.	Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo. Haciendo énfasis en: Calidad de línea Limpieza Legibilidad Precisión Formato y escala
5. Realizar ejercicios preliminares de ambientación: escalas humanas, mobiliario, vegetación y arbolado, autos.	Sesión 11 y 12 Operaciones Boleanas de Autocad	Se abordarán las llamadas operaciones Boleanas para que el alumno pueda Unir, Restar e Intersectar objetos en tres dimensiones, con la explicación del profesor el alumno procederá según su proyecto a aplicar estas normas del ejercicio.	Visitas a páginas web y biblioteca. Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Que cada estudiante traiga consigo su memoria USB para desarrollar los ejercicios, o en su caso su equipo de cómputo.
6. Realizar el proyecto señalado con trazos ya específicos de tres dimensiones.	Sesión 13 y 14 Se procede a revisar el avance con los comandos de tres dimensiones sus volúmenes y alturas, colocaciones y ambientaciones.	El estudiante Interpreta y Representa su diseño ya con los elementos finales para generar sus láminas de presentación.	Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Explicar al estudiante, que tenga la precaución de registrar todas las medidas, tanto largo, fondo y alturas, para facilitar el último ejercicio.
7. Aplicar los conocimientos adquiridos del curso	Sesión 15 Se le explica al alumno el manejo de los Layouts para que represente su trabajo	Define y maneja el formato así como las diferentes escalas y resuelve la organización de las láminas.	Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Explicar al alumno que tenga precaución en el tamaño de las láminas para su impresión.

	a escala y su definición.			
8 y 9. Aplicar los criterios de ambientación en la representación de trabajo.	Sesión 16 y 17 Ambientación de un proyecto de acuerdo a los requerimientos del mismo, ya sean exteriores o interiores.	El profesor retomará los criterios de ambientación previamente estudiados. El estudiante ambientará plantas, alzados y secciones, con calidad de línea, según la vista.	Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	Que el profesor supervise la congruencia en la utilización de los elementos de ambientación y su proporción y escala
10 y 11. Aplicar la simbología de instalaciones, sobre los planos de su casa.	Sesión 18, 19 y 20 Se explica de qué manera deberá de trabajar las renderizaciones del proyecto así como la toma de fotografías del mismo para completar la entrega final de su trabajo.	A partir de su trabajo el estudiante puede auxiliarse de otro software para realizar su presentación final renderizada. El profesor explicará los criterios de aplicación de dichas simbologías.	Libreta de apuntes. Pc portátil, extensión, cables, Mouse.	De acuerdo con el grupo se hará la entrega Impresa o bien en formato digital, según sea la determinación del grupo con el profesor.