



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 TRIDIMENSIONAL		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:	IB
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4. Código de Departamento:	CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
4 horas/Semana	20 horas.	60 horas.	80 horas.	
1.6 Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):	
7	Licenciatura		Curso-Taller	
1.8 Prerrequisitos:	Unidades de aprendizaje			
	Capacidades y habilidades previas			

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

AREA DE FORMACIÓN	Básica Común
CARRERA:	Licenciatura: Arquitectura

MISIÓN:	FILOSOFIA:
<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, contribuibles 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 comprometido socialmente, capaz de diseñar, adecuar y transformar espacios habitables para producir ambientes que satisfagan las necesidades psicofísicas del ser humano, competente para gestionar y ejecutar mediante un proceso creativo, metodológico y de investigación, proyectos integrales de diseño de espacios interiores y su entorno inmediato, en los sectores, social, público y privado.

VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:

La materia de Fundamentos del Diseño Tridimensional, propicia en el estudiante el conocer, comprender y aplicar, de forma innovadora, los principios del diseño y su aplicación en los objetos que propondrá al mercado de consumo, con énfasis en las características formales y espaciales de los productos.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

Fundamentos del Diseño Bidimensional, Representación técnica arquitectónica, Configuración del espacio tridimensional a partir de la Geometría Descriptiva, Proyectos del Diseño Interior, etc.

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

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
1. Conoce e identifica los principios de la composición: Eje, simetría, jerarquía.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce la importancia de la composición. 2. Aplica en ejercicios los conceptos adquiridos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Clasifica los elementos de la composición 2. Redacta un resumen de conclusiones. 3. Aplica en ejemplos tridimensionales, identificando los elementos que los caracteriza. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asume una actitud reflexiva y crítica. 2. Comparte la información obtenida con sus compañeros. 3. Respeta las normas fijadas en clase. 4. Entrega sus trabajos con puntualidad.
2. Conoce las propiedades visuales de la forma tridimensional: perfil, tamaño, color, contorno, tamaño, textura, posición, orientación e inercia visual.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica cada una de las características de la forma. 2. Reconoce cada una de estas propiedades. 3. Elabora una lista de las distintas propiedades 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expone cada uno de los tipos de forma. 2. Investiga las características de la forma. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asume una actitud reflexiva y crítica. 2. Comparte la información obtenida con sus compañeros. 3. Respeta las normas fijadas en clase. 4. Entrega sus trabajos con puntualidad.
3. Conoce la organización de la forma y del espacio. 3.1. Unidad. 3.2. La forma como definidora del espacio 3.3. Elementos definidores	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica como en el espacio, se organiza la forma. 2. Reconoce los elementos organizados en el espacio. 3. Elabora una lista de los distintos elementos que forman la organización. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplica el significado de la organización espacial. 2. Conoce los aspectos de la organización en el espacio. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Asume una actitud reflexiva y crítica. 4. Comparte la información obtenida con sus compañeros. 5. Respeta las normas fijadas en clase. 6. Entrega sus trabajos con puntualidad.
4. Identifica los conceptos de proporción y escala. 4.1 El modulator. 4.2. Proporciones Antropomórficas. 4.3. Escala visual. 4.4 Escala Humana.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce cómo interactúan los conceptos de proporción y escala. 2. Comprende los distintos cánones de proporciones humanas. 3. Elabora una lista de los distintos elementos comprende la proporción. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Clasifica los diferentes conceptos de proporción 2. Relaciona los elementos que forman los conceptos de proporción y escala. 3. Distingue mediante ejercicios la proporción y escala. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asume una actitud reflexiva y crítica. 2. Comparte la información obtenida con sus compañeros. 3. Respeta las normas fijadas en clase. 4. Entrega sus trabajos con puntualidad.
5. Representa en forma tridimensional, la abstracción de la realidad.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende el significado de la abstracción. 2. Analiza la manera en que se convierte la forma en un elemento abstracta. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga y Expone diferentes tipos de ejemplos reales. Con los ejemplos seleccionados, realiza ejercicios jugando con la abstracción. 2. Distingue en los ejercicios la abstracción de la realidad. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asume una actitud reflexiva y crítica. 2. Comparte la información obtenida con sus compañeros. 3. Respeta las normas fijadas en clase. 4. Entrega sus trabajos con puntualidad.

		3. Realiza con diferentes ejercicios como se representa la abstracción.	
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 de la DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA, anexo.			
<p>PARA LA COMPETENCIA 1.- Se dará a conocer al estudiante: El encuadre de la unidad de aprendizaje, que se encuentra agrupado en cuatro competencias. Los criterios de evaluación. Se desarrollarán exposiciones de los contenidos promoviendo el debate grupal. Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en común y debate grupal.</p> <p>PARA LA COMPETENCIA 2.- Se desarrollarán exposiciones de los contenidos promoviendo el debate grupal. Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en común y debate grupal.</p> <p>PARA LA COMPETENCIA 3 Se desarrollarán exposiciones de los contenidos promoviendo el debate grupal. Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en común y debate grupal.</p> <p>PARA LA COMPETENCIA 4.- Se desarrollarán exposiciones de los contenidos promoviendo el debate grupal. Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en común y debate grupal.</p>			
5.- SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO			
5. A. ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)			
1. Asistencias 10% 2. Teoría 20% 3. Ejercicios prácticos 70 %			
5 .B.- CALIFICACIÓN			
COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1. Principios de composición: Eje, simetría, jerarquía, pauta, ritmo, repetición, transformación.	1. Asistencia. 2. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. 3. Ejercicios prácticos.	10% 10% 80%	20%
2. Conoce las propiedades y elementos visuales de la forma tridimensional: perfil, tamaño, color, contorno, textura, posición, orientación e inercia visual. Elementos del diseño tridimensional: Constructivos Visuales De relación.	1. Asistencia. 2. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. 3. Ejercicios prácticos.	10% 10% 80%	20%
3. Organización de la forma y del espacio. 3.1. Unidad. 3.2. La forma como definidora del espacio 3.3. Elementos definidores	1. Asistencia. 2. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. 3. Ejercicios prácticos.	10% 10% 80%	20%
4. Proporción y escala. 4.1 El modulator. 4.2. Proporciones Antropomórficas. 4.3. Escala visual. 4.4 Escala Humana.	1. Asistencia. 2. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. 3. Ejercicios prácticos.	10% 10% 80%	20%

5. Representa en forma tridimensional, la abstracción de la realidad.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asistencia. 2. Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. 3. Ejercicios prácticos. 	<p>10%</p> <p>10%</p> <p>80%</p>	20%
---	---	----------------------------------	-----

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

Scott Guillan, Robert. *Fundamentos del Diseño*, Editorial Limusa, México 2002.

Munari, Bruno. *Diseño y comunicación Visual*, Contribución a una metodología didáctica. 1ª. ed., 17ª. tirada. Col. "GG Diseño" Editorial GG Diseño, Barcelona España 2013.

Dondis, Donis. A. *La Sintaxis de la imagen*, Introducción al alfabeto visual, Col. GG Diseño, 1ª. ed., 25ª. tirada, Ed. GG., Barcelona España, 2015.

Pacioli, Luca. *La divina Proporción*, Trad., Juan Calatrava Escobar. 4ª. ed. Ed., Akal, Madrid, España, 2008.

Wong, Wucius. *Fundamentos del Diseño Bidi y Tridimensional*. Editorial GG, Barcelona España 2006.

Wong, Wucius. *Fundamentos del Diseño en color*, Diseñar con colore electrónicos, Editorial GG, Barcelona España 2001.

Heller, Eva. *Psicología del color*, Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Trad. De Joaquín Chamorro Mieke. Ed. GG, Barcelona España 2016 (1ª. ed., 21 tirada).

Kúppers, Harald. *Fundamentos de la teoría de los colores*, 5ª. Ed. Ed. GG., México, 1995.

Ching, Francis D. K. *Arquitectura, Forma, espacio y orden*, Tercera revisión y actualizada. Editorial GG, Barcelona España, 2012.

Hannah, Gail Greet. *Elementos del Diseño; Rowena Reed Kostellow y la estructura de las relaciones visuales.*, Princenton Architectural Press. New York. 2002.

PLANEACION DIDACTICA:

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.	
1. Principios de composición: Eje, simetría, jerarquía, pauta, ritmo, repetición, transformación.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Reportes de investigación individual Reporte de trabajo de grupo Propuestas tridimensionales	Veracidad de las Fuentes Coherencia de ideas Exposición clara (uso de nuevas tecnologías) Limpieza y presentación. Entrega en tiempo y forma. Cumple con los requisitos establecidos.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
1. Presentación del profesor. 2. Exposición del programa de la unidad de aprendizaje. 3. Se formarán equipos de trabajo de dos o tres alumnos para las actividades a realizar. 4. Se asignan temas a cada equipo. 5. Se programaran las presentaciones.	1. Conoce la unidad de aprendizaje y cómo se va a ser avaluado.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición del profesor. • Preguntas y respuestas. • Organización de los equipos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
1. Explicación de los objetivos del conocimiento de los principios de la organización.	2. Exposición oral, por parte del equipo el tema asignado, "La composición"	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
2. Exposición oral de los temas a tratar.	3. Exposición y discusión de conceptos y definiciones: Eje y Simetría.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Realización de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
3. Definir los conceptos de: Eje, simetría, jerarquía, pauta, ritmo, repetición, transformación.	4. Aplicar los conocimientos en ejercicios complementarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Realización de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
4. Exposición y discusión de conclusiones.	5. Exposición y discusión de conceptos y	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Realización de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
	definiciones: Jerarquía y Pauta.		• Computadora
	6. Aplicar los conocimientos en ejercicios complementarios.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Realización de ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón
	7. Exposición y discusión de conceptos y definiciones: Ritmo Repetición.	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Realización de ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón •
	8. Aplicar los conocimientos en ejercicios complementarios	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Realización de ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón •

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2.	
<p>2. Conoce las propiedades y elementos visuales de la forma tridimensional: perfil, tamaño, color, contorno, tamaño, textura, posición, orientación e inercia visual. Elementos del diseño tridimensional: Constructivos Visuales De relación.</p>	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<p>Reportes de investigación individual Reporte de trabajo de grupo Propuestas graficas</p>	<p>Veracidad de las Fuentes Coherencia de ideas Exposición clara (uso de nuevas tecnologías) Limpieza y presentación. Presentación en tiempo y forma. Cumple con los requisitos establecidos.</p>

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
1. Explicación de Las propiedades de la Forma. 2. Exposición oral de los temas a tratar.	9. Exposición y discusión de conceptos y definiciones de la Forma: Bidimensional Tridimensional	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
3. Realizar una diferencia entre la Forma Bidimensional y la forma Tridimensional.	10. Exposición y discusión de conceptos y definiciones: Tamaño y Color	• Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. • Realización de ejercicios.	• Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
4. Exposición y discusión de conclusiones.	11. Aplicar los conocimientos en ejercicios complementarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. • Realización de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
	12. Exposición y discusión de conceptos y definiciones: Contorno y Textura.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. • Realización de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
	13. Aplicar los conocimientos en ejercicios complementarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. • Realización de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
	14. Exposición y discusión de conceptos y definiciones: Posición, Orientación e Inercia.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. • Realización de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
	15. Aplicar los conocimientos en ejercicios complementarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. • Realización de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
	16. Exposición y discusión de conceptos y definiciones de los elementos del diseño. Constructivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. • Realización de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
	17. Exposición y discusión de conceptos y definiciones de los elementos del diseño. Visuales y de Relación.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Realización de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
	18. Aplicar los conocimientos en ejercicios complementarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Realización de ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3.
3. Conoce la organización de la forma y del espacio. 3.1. Unidad. 3.2. La forma como definidora del espacio 3.3. Elementos definidores

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Reportes de investigación individual. Reporte de trabajo de grupo. Propuestas gráficas.	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza y presentación. Presentación en tiempo y forma. Cumple con los requisitos establecidos.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
----------------------------	--------------------------------------	-------------------------------	---------------------------------------

1. Explicación de la manera de organización e la Forma y del Espacio. 2. Exposición oral de los temas a tratar. 3. Realizar una diferencia entre la Forma y Espacio. 4. Exposición y discusión de conclusiones.	19. Exposición y discusión de conceptos y definiciones de la organización de la Forma y el Espacio.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
	20. Exposición y discusión de los elementos forman la forma y el Espacio.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. • Realización de ejercicios 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora
	21. Aplicar los conocimientos en ejercicios complementarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. • Realización de ejercicios 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Computadora

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4.

4. Identifica los conceptos de proporción y escala. 4.1 El modulator. 4.2. Proporciones Antropomórficas. 4.3. Escala visual. 4.4 Escala Humana.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
-------------------------------	-----------------------------

Reportes de investigación individual. Reporte de trabajo de grupo. Propuestas gráficas.	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza y presentación. Presentación en tiempo y forma. Cumple con los requisitos establecidos.
---	--

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
1. Explicación de los conceptos de proporción y escala. 2. Clasificación de las diferencias entre proporción y escala. 3. Revisa los diferentes cánones de proporción, el Modulor. 4. Exposición y discusión de conclusiones.	22. Exposición y discusión de conceptos y definiciones de Proporción y Escala.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas. Conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Cañón Computadora
	23. Exposición y discusión del Modulor.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas. Conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Cañón Mesa de trabajo
	24. Aplicar los conocimientos en ejercicios complementarios.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas. Realización de ejercicios 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Cañón Mesa de trabajo
	25. Exposición y discusión de los conceptos de Escala Visual y Escala Humana..	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas. Conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Cañón Mesa de trabajo

PORTADA DE LA COMPETENCIA 5.	
5. Representa en forma tridimensional, la abstracción de la realidad.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Reportes de investigación individual. Reporte de trabajo de grupo. Propuestas gráficas.	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza y presentación. Presentación en tiempo y forma. Cumple con los requisitos establecidos.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 5.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
1. Explicación del concepto de la abstracción. 2. Comprensión de la realidad. 3. Exposición y discusión de conclusiones.	26. Exposición y discusión de conceptos y definiciones de la abstracción.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas. Conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Cañón Computadora
	27. Exposición y discusión la manera de abstraer la realidad.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas. Conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Cañón Mesa de trabajo

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 5.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
	28. Aplicar los conocimientos en ejercicios complementarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Realización de ejercicios 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
	29. Exposición y discusión de los conceptos de Escala Visual y Escala Humana.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
Momento de realizar consideraciones finales y planificación de la Exposición de trabajos.	30. Evaluación y conclusiones de	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Cañón • Mesa de trabajo
	31. Evaluación y revisiones finales de los trabajos realizados a exponer.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Conclusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesa de trabajo
	32. Exposición de los trabajos previamente seleccionados.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesas de trabajo.

Revisado:

Aprobado;

Arq. Ernesto Alvarado Villaseñor
PRESIDENTE DE LA ACADEMIA DE ARQUITECTURA

Dr. Héctor Javier Rendón Contreras
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS EXACTAS

Vo. Bo.

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE INGENIERÍAS