



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:	TALLER DE CREATIVIDAD ARQUITECTÓNICA		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:	IB460
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4. Código de Departamento:	CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
4 hrs. Semana	0 HORAS	60 HORAS	60 HORAS	
1.6. Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):	
4 CRÉDITOS	LICENCIATURA		Presencial	
1.9. Prerrequisitos:	Unidades de aprendizaje			
	Capacidades y habilidades previas		<p>tema 3 y fundamentos de diseño tridimensional: Análisis de proyectos Arquitectónicos. Análisis y observación de espacios arquitectónicos aplicación de criterios para la Transformación de espacios mediante el desarrollo de trabajos gráficos en dos y tres dimensiones y modelos tridimensionales producto de la síntesis de análisis espacial, relación estética, a partir a un concepto.</p>	

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

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

VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:

Esta materia se relaciona directamente con la experimentación lúdica en la composición arquitectónica, la conceptualización de la misma y el desarrollo creativo de nuevas propuestas.

UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

Es condicionante que el alumno haya cursado las unidades de aprendizaje: Proyecto 3 y fundamentos 3.

En esta unidad de aprendizaje confluyen los conocimientos de las áreas formativas de proyectos, educación visual y fundamentos, relacionados con el manejo formal, plástico y estético de la forma arquitectónica, concretada a partir de la relación lógica del género, dimensionamiento, función y contexto.

Consecutivamente sentara las bases para el manejo conceptual, formal y creativo del proyecto arquitectónico en las materias de proyecto 5, 6, 7, 8, 9 y 10.

OBJETIVO GENERAL:

Aplicar la habilidad creativa y experimental de elementos arquitectónicos de diferentes géneros concretando de manera lúdica la interpretación personal, a través de propuestas conceptuales lógicas y creativas. Para de esta forma incursionar en nuevos paradigmas de diseño, promover la búsqueda de ideas primarias al diseñar, motivar la práctica autónoma del diseño, e impulsar la imaginación en periodos de tiempos cortos de forma ágil. Para lo cual se toman como base los aspectos manejados en las materias de proyecto.

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

COMPETENCIAS:	REQUISITOS COGNITIVOS:	REQUISITOS PROCEDIMENTALES:	REQUISITOS ACTITUDINALES:
1. Conoce los elementos del diseño y el proceso creativo así como su relación con la elaboración de propuestas arquitectónicas.	Comprende los factores de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Reconoce las ventajas de conocer el proceso creativo, las actitudes de la personalidad creativa y los bloqueadores de la personalidad. Aplica el ritmo y la pausa en el diseño arquitectónico.	Elabora un mapa conceptual de los aspectos a considerar en el diseño, el proceso creativo. Realiza una maqueta conceptual de un conjunto institucional mediante el manejo del ritmo y la pausa, en donde advierte los componentes del proceso creativo en la experiencia de diseño.	Cumple el ejercicio en tiempo y forma con actitud reflexiva. Retroalimenta las propuestas presentadas por otros estudiantes. Es respetuoso con las ideas de los demás. Ejecuta con limpieza y calidad sus trabajos
2. Conoce los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición y los aplica en su propuesta arquitectónica.	Conoce los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición considerar en el planteamiento de un proyecto arquitectónico. Aplica los conocimientos relacionados con la ergonomía y la proporción.	Elabora un esquema de los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición y sus definiciones. Expresa en un modelo tridimensional el manejo de elementos arquitectónicos a partir del manejo de la ergonomía y la proporción.	Cumple el ejercicio en tiempo y forma con actitud reflexiva. Retroalimenta las propuestas presentadas por otros estudiantes. Es respetuoso con las ideas de los demás. Ejecuta con limpieza y calidad sus trabajos

<p>3. Incursiona en nuevos paradigmas de diseño y selecciona el más adecuado para la solución de un problema.</p>	<p>Define un paradigma por su relación con el problema a resolver.</p> <p>Comprende el paradigma con sus propias palabras.</p> <p>Aplica los conocimientos relacionados con la jerarquía y el contraste.</p>	<p>Elabora un esquema de papas con los aspectos los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición y sus definiciones.</p> <p>Expresa en un modelo tridimensional el manejo de elementos arquitectónicos a partir del manejo de la ergonomía y la proporción.</p>	<p>Cumple con las tareas asignadas y las presenta en tiempo y forma de manera original.</p> <p>Ejecuta con limpieza y calidad sus trabajos</p> <p>Retroalimenta en su presentación y la de otros estudiante los conocimientos adquiridos.</p> <p>Es respetuoso con las propuestas y presentaciones de los demás.</p>
<p>4. Expresa conceptos espaciales, formales, y simbólicos de su propuesta de diseño y experimenta de forma lúdica con los elementos arquitectónicos y selecciona aquellos que representen los conceptos expresado para presentar una propuesta arquitectónica.</p>	<p>Desarrolla un concepto con base en los aspectos anteriores.</p> <p>Identifica conceptos a desarrollar en el proyecto.</p> <p>Analiza proyectos análogos.</p> <p>Reflexiona sobre la expresión formal resultante en correspondencia a su programa particular.</p> <p>Aplica todos los aspectos planteados y se centra en el concepto presentado.</p> <p>Experimenta para llegar a la solución adecuada.</p>	<p>Entrega un concepto que exprese claramente el manejo de: ritmo, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio, y composición.</p> <p>Realiza la propuesta virtual del diseño de un conjunto comercial con base en los conceptos centrales del paradigma seleccionado.</p> <p>Realiza y desarrolla diversos esquemas conceptuales para su proyecto.</p> <p>Desarrolla su propuesta de manejo de los elementos arquitectónicos con base en su propuesta conceptual.</p> <p>Experimenta para llegar a la solución adecuada.</p>	<p>Ejecuta con limpieza y calidad sus trabajos.</p> <p>Retroalimenta en su presentación y la de otros estudiante los conocimientos adquiridos.</p> <p>Asume una actitud reflexiva y crítica con respecto a sus planteamientos.</p> <p>Es respetuoso de las diferentes propuestas presentadas en el grupo.</p> <p>Participa en la autoevaluación y la evaluación grupal con objetividad.</p>

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

PARA LA COMPETENCIA 1

- 1.- Identificación de los elementos del diseño y el proceso creativo.
- 2.- Elaboración de un mapa conceptual de los aspectos a considerar en el diseño y el proceso creativo.
- 3.- Ejecución de una propuesta de diseño conceptual mediante el manejo del ritmo y la pausa, identificando los componentes del proceso creativo en la experiencia de diseño, de forma ágil en periodos de tiempo cortos.

PAR LA COMPETENCIA 2.-

- 1.-Revisión de distintos paradigmas de diseño.
- 2.-Análisis y síntesis de los aspectos a tomar en cuenta en el paradigma seleccionado.
- 3.-Elaboración de un diagrama que explique el paradigma y los aspectos a considerar en el proyecto.
- 4.-Ejecución de una propuesta de diseño bidimensional y tridimensional de un edificio corporativo, mediante le manejo de la ergonomía y la proporción, con base en los conceptos centrales del paradigma seleccionado, de forma ágil en periodos de tiempo cortos.

PARA LA COMPETENCIA 3

- 1.- Determinación de los aspectos a considerar en el proyecto a desarrollar.
- 2.- Desarrollo de un concepto fundamentado.
- 3.- Análisis de función, forma, espacio y simbolismo a partir del manejo del: la jerarquía y el contraste,

4.- Descubrimiento de posibles alternativas de solución del proyecto que permita organizar y representar el concepto planteado mediante la ejecución de una propuesta virtual del diseño de un conjunto comercial con base en el manejo de la jerarquía y el contraste, fundamentados desde los conceptos centrales del paradigma seleccionado, de forma ágil en periodos de tiempo cortos.

PARA LA COMPETENCIA 4.-

1. Identifica conceptos a desarrollar en el proyecto y analiza proyectos análogos.
2. Aplica todos los aspectos planteados y se centra en los conceptos de equilibrio y composición.
3. Experimenta para llegar a la solución adecuada, de una propuesta conceptual de diseño, bidimensional y tridimensional, a partir de un concepto y el manejo del equilibrio y la composición, de forma ágil en periodos de tiempo cortos.

5.-SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO:

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

El curso se evalúa de manera continua. Para acreditar es necesario contar con el 80% de asistencias. (Art. 20 Reglamento general de evaluación y promoción de alumnos).

Evaluación Continua: Participación en clase y cumplimiento en la entrega de trabajos parciales. Cumplimiento en la entrega de avances conforme al programa y calendario establecido.

Evaluación Parcial: Cumplimiento de los requisitos establecidos en las competencias por medio de la presentación de actividades establecidas en el Programa de Trabajo.

Evaluación Final:

Demostración del cumplimiento establecido en el programa por medio de la realización del(os) trabajo(s).

Para la evaluación en periodo extraordinario se aplicara atendiendo a lo establecido en los artículos 25, 26 y 27 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos, atendiendo a la nota ponderada obtenida en el cumplimiento de los trabajos y/o actividades descritas en este programa.

5.B.- CALIFICACIÓN:

COMPETENCIA:	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	Parcial	Final
1. Conoce los elementos del diseño y el proceso creativo así como su relación con la elaboración de propuestas arquitectónicas.	<p>a) Identifica los elementos, vocabulario, manejo plástico y orden conceptual del diseño.</p> <p>b) Comprende los factores de la creatividad: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración y reconoce las ventajas de conocer el proceso creativo, las actitudes de la personalidad creativa y los bloqueadores de la personalidad.</p> <p>c) Expresa claramente el manejo de la pausa y el ritmo en el diseño arquitectónico y la base que los sustentan.</p>	5% 5% 15%%	25 %
2. Conoce los conceptos de ritmo y pausa; ergonomía y proporción; jerarquía y contraste; equilibrio y composición, y su aplicación en el diseño arquitectónico.	<p>a) Elabora un esquema con los conceptos de ritmo y pausa; ergonomía y proporción; jerarquía y contraste; equilibrio y composición, y sus definiciones.</p> <p>b) Aplica los conocimientos relacionados con la ergonomía, y la proporción, en la solución de un problema arquitectónico.</p> <p>c) Expresa claramente el manejo de la ergonomía y la proporción en los elementos arquitectónicos del proyecto y la base que los sustentan.</p>	5% 5% 15%	25 %

<p>3. Incursiona en nuevos paradigmas de diseño y selecciona el más adecuado para la solución de un diseño arquitectónico de un género determinado.</p>	<p>a) Desarrolla un concepto con base en el manejo de la jerarquía, y el contraste.</p> <p>b) Interpreta los elementos arquitectónicos a manejar en relación al paradigma planteado.</p> <p>c) Expresa en una propuesta arquitectónica, el manejo de la jerarquía y el contraste a través de los conceptos centrales del paradigma y la base que los sustentan.</p>	<p>5%</p> <p>5%</p> <p>15%</p>	<p>25%</p>
<p>4. Experimenta de forma lúdica con los elementos arquitectónicos y selecciona aquellos que representen los conceptos expresados, a partir del manejo del equilibrio y la composición, para generar una propuesta bidimensional y tridimensional, creativa e innovadora de un género arquitectónico determinado.</p>	<p>a) Identifica conceptos de equilibrio y composición en el diseño arquitectónico y reflexiona sobre la expresión formal resultante, en correspondencia a su programa particular.</p> <p>b) Aplica todos los aspectos planteados y se centra en el concepto presentado a partir del manejo de la jerarquía y el contraste.</p> <p>c) Experimenta diversos esquemas conceptuales para su proyecto, para llegar a la solución adecuada desarrolla su propuesta conceptual.</p>	<p>5%</p> <p>5%</p> <p>15%</p>	<p>25%</p>
TOTAL		100 %	100 %

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

No.	Editorial	Clasificación	Título	Autor (es) Apellido-Nombre
1	TRILLAS	18/4	CONSTRUCCION DE LA FORMA	REAL DE LEON ROBERTO
2	GRAFICA YATAY 280 BUENOS AIRES		EL PODER DE LOS LÍMITES	GEORGY DOCZI
3	GUSTAVO GILI	09/1	ANALISIS DE LA ARQUITECTURA	UNWIN SIMON
4	TRILLAS		CREATIVIDAD LA INGENIERIA DEL PENSAMIENTO	JOSE LUIS GARCIA SALAZAR
5	GUSTAVO GILI		ARQUITECTURA :FORMA, ESPACIO Y ORDEN	F.CHING
6	TRILLAS		LA FABRICA DE IDEAS: COMO DESARROLLAR EL POTENCIAL CREATIVO	ARTURO SCHOENING
7	GUSTAVO GILI	10/3	METODOLOGIA DEL DISEÑO ARQUITECTONICO	BROADBENT
8	GUSTAVO GILI	10/3	DISEÑO ARQUITECTONICO	BROADBENT GEOFFREY
9	GUSTAVO GILI	09/1	NUEVOS LENGUAJES EN LA ARQUITECTURA	COOK PETER, LLEWELLIN-JONES ROSIE
10	GUSTAVO GILI	03/4	LA FORMA VISUAL DE LA ARQUITECTURA	RUDOLF ARNHEIM
11	GUSTAVO GILI	10/3	METODOLOGIA DEL DISEÑO ARQUITECTONICO	BROADBENT
12	TRILLAS	XII/5	MANUAL DE CONCEPTOS DE FORMAS ARQUITECTONICAS	WHITE EDWARD
13	TRILLAS		GEOMETRÍA DEL DISEÑO : ESTUDIO DE PROPORCIÓN Y COMPOSICIÓN	KIMBERLY ELAM
14	TRILLAS		INTRODUCCION A LA PROGRAMACION ARQUITECTÓNICA	EDWARD WHITE
14	UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA, FACULTAD DE ARQUITECTURA. TESIS		LOS FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	MIGUEL ANGEL JIMENEZ MACIAS
15	GG DISEÑO		FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BI-TRI-DIMENSIONAL	WUCIUS WONG

7.- BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA. Mínimo la que debe ser conocida:

Editorial	Clasificación	Título	Autor (es) Apellido-Nombre
GUSTAVO GILI	22/2	ARTE DE PROYECTAR EN ARQUITECTURA	NEUFERT ERNEST
N/E	07/1	TEORIA DE LA ARQUITECTURA	JOSE VILLAGRAN GARCIA
UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA		REFLEXIONES SOBRE EL DISEÑO	FRANCISCO GRACÍA OLVERA
SAHOP	XI/3	VOCABULARIO ARQUITECTONICO ILUSTRADO	MEDEL MARTINEZ, VICENTE
TASCHEN	07/1	TEORIA DE LA ARQUITECTURA	CHRISTOF THOENES
TRILLAS	07/1	TEORIA DEL DISEÑO ARQUITECTONICO	TOMAS GARCIA SALGADO

TRILLAS	22/2	INVESTIGACION APLICADA AL DISEÑO ARQUITECTONICO	MARTINEZ ZARATEW RAFAEL
TRILLAS	22/2	CONCEPTOS BASICOS PARA UN ARQUITECTO	VELEZ GONZALEZ ROBERTO
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA		GUIA PRÁCTICA, METODOLOGÍA PARA EL TRABAJO ESCOLAR	DÍAZ NAVARRO, LETICIA
PAIDOS PLURAL	11/1	ESCRITURA Y CREATIVIDAD	LEVY MARK
UNAM	10/4	METODOLOGIA PARA LA EVALUACION DE PROYECTOS ARQ.	MARTINEZ DEL CERRO

Planeación Didáctica

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.			
<p>Conoce los elementos del diseño y el proceso creativo así como su relación con la elaboración de propuestas arquitectónicas.</p>			
<p>Situación didáctica: El estudiante está capacitado para conocer e identificar los elementos del diseño y el proceso creativo, y elaborar propuestas de diseño de acuerdo a los conocimientos adquiridos y el manejo del ritmo y la pausa</p>			
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS		CRITERIOS DE CALIDAD	
<p>Mapa conceptual de los aspectos a considerar en el diseño, el proceso creativo.</p> <p>Maqueta conceptual de un conjunto institucional, mediante el manejo del ritmo y la pausa en donde advierte los componentes del proceso creativo en la experiencia de diseño.</p>		<p>Cumple el ejercicio en tiempo y forma con actitud reflexiva.</p> <p>Capacidad de síntesis.</p> <p>Elaboración y presentación clara del mapa conceptual</p> <p>Ejecución de acuerdo al tema de la propuesta de diseño con limpieza y calidad en tiempos cortos.</p>	
DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
<p>Encuadre</p> <p>1. Recibe el programa, calendario y reglas generales de la unidad de aprendizaje.</p> <p>2. Nombran un representante del grupo.</p> <p>3. El representante del grupo realiza directorio del grupo, conteniendo: datos del alumno (nombre completo, número de teléfono celular, y correo electrónico).</p>	<p>Sesión 1.</p> <p>Introducción a la unidad de aprendizaje y reglas generales de operación.</p>	<p>Exposición y presentación del profesor.</p> <p>Presentación de cada alumno.</p> <p>Entrega y exposición del programa y reglas generales de la unidad de aprendizaje.</p> <p>Sesión de preguntas y respuestas sobre el contenido del programa y reglas generales de la unidad de aprendizaje.</p> <p>Exposición del programa de la Unidad de Aprendizaje.</p> <p>Discutir la importancia de la materia y su relación con otras Unidades de Aprendizaje.</p> <p>Presentar el sistema de evaluación, la bibliografía y otras fuentes documentales.</p>	<p>Pantalla o cañón</p> <p>Laptop.</p> <p>Indicador laser.</p> <p>Pintarrón.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Borrador.</p> <p>Material digital e impreso.</p> <p>Mesas de trabajo</p>
<p>1. Se Presenta el tema sobre los elementos del diseño.</p>	<p>Sesión 2.</p> <p>Elementos del diseño.</p>	<p>Exposición y presentación del profesor.</p>	<p>Laptop.</p> <p>Pintarrón Y Marcadores.</p>

2. El estudiante realiza un mapa conceptual sobre los conceptos aprendidos y sus relaciones.	Ritmo y Pausa.	Presentación del mapa conceptual de cada alumno. Sesión de preguntas y respuestas sobre el tema asignación de lecturas sobre el proceso creativo.	Material para realizar la representación gráfica del mapa conceptual. Mesas de trabajo
Competencia 1 Se presenta el tema sobre el proceso creativo. Los estudiantes realizan un mapa conceptual de los conceptos centrales del proceso creativo	Sesión 3 El proceso creativo.	Elaboración del mapa conceptual del proceso creativo. Presentación del mapa conceptual de proceso creativo. Retroalimentación de estudiantes y profesor sobre lo presentado Registro de las acotaciones indicadas.	Laptop. Pantalla o cañón. Marcadores. Material digital e impreso. Material para realizar gráfico la representación gráfica del mapa conceptual. Mesas de trabajo
Competencia 1 El profesor explica el ejercicio a realizar. Los estudiantes realizan una maqueta conceptual de un conjunto institucional en donde manejen el ritmo y la pausa, y advierte los componentes del proceso creativo en la experiencia de diseño.	Sesión 5 Evaluación	Presentación de la propuesta. Retroalimentación. Evaluación. Asignación de lecturas del siguiente tema	Pantalla o cañón Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Mesas de trabajo

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2.

Conoce los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición aplica la ergonomía y la proporción, en su propuesta arquitectónica.

Situación didáctica:

El estudiante está capacitado para definir y los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición y aplicar en el diseño arquitectónico la ergonomía y la proporción.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Esquema de los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición y sus definiciones.	Capacidad de síntesis. Elaboración comprensible del esquema. Presentación clara del esquema y sus componentes. Ejecución de una propuesta de diseño de acuerdo al tema, con limpieza y calidad en tiempos cortos.
Modelo tridimensional el manejo de elementos arquitectónicos en relación a la ergonomía, y la proporción.	

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2.

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

<p>Competencia 2</p> <p>El profesor presenta los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición.</p> <p>Los estudiantes participan en la presentación con base en las lecturas sobre el tema.</p>	<p>Sesión 6</p> <p>Definición de los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición.</p>	<p>Elabora en equipo un mapa mental de los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición, tomando como objetivo su aplicación en el diseño arquitectónico.</p> <p>Presenta el mapa mental para la retroalimentación en el grupo.</p>	<p>Lecturas sobre el tema.</p> <p>Cartulinas y marcadores.</p> <p>Laptop.</p> <p>Pantalla o cañón</p>
<p>Competencia 2</p> <p>El estudiante identifica los conceptos de ritmo, ergonomía, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio y composición en el diseño arquitectónico.</p>	<p>Sesión 7</p> <p>Identifica el manejo del ritmo, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio, y composición en ejemplos de arquitectura.</p>	<p>1. Define y analiza en obras arquitectónicas de autores reconocidos el manejo del ritmo, proporción, pausa, jerarquía, contraste, equilibrio, y composición</p>	<p>Laptop.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Material digital e impreso.</p> <p>Pantalla o cañón.</p> <p>Mesas de trabajo</p>
<p>Competencia 2</p> <p>El estudiante aplica los conceptos de ergonomía y proporción, en el diseño arquitectónico.</p>	<p>Sesión 8</p> <p>Conoce, comprende y aplica los conceptos de ergonomía y proporción, en el diseño de una propuesta arquitectónica.</p>	<p>Desarrolla una propuesta arquitectónica bidimensional y tridimensional de un centro de convenciones mediante el manejo de la ergonomía y la proporción.</p> <p>Se presenta para la retroalimentación la propuesta realizada</p>	<p>Pantalla o cañón.</p> <p>Laptop.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Material digital e impreso.</p> <p>Mesas de trabajo</p> <p>Material para elaboración de maquetas.</p>
<p>Competencia 2</p> <p>Evaluación grupal por parte de los estudiantes y el profesor.</p>	<p>Sesión 9</p> <p>Evaluación</p>	<p>Presentación de la propuesta. Retroalimentación. Evaluación.</p> <p>Asignación de lecturas del siguiente tema.</p>	<p>Pantalla o cañón</p> <p>Laptop.</p> <p>Marcadores.</p> <p>Material digital e impreso.</p> <p>Mesas de trabajo</p>

<p>PORTADA DE LA COMPETENCIA 3.</p>	
<p>IncurSIONA en nuevos paradigmas de diseño y selecciona el más adecuado para la solución de un problema y expresa conceptos funcionales, formales, espaciales y simbólicos a considerar en su propuesta de diseño.</p>	
<p>Situación didáctica:</p> <p>El estudiante está capacitado para buscar, analizar e identificar desde distintos paradigmas y técnicas de aplicación y exploración de géneros arquitectónicos.</p>	
<p>PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS</p>	<p>CRITERIOS DE CALIDAD</p>
<p>Documento de recopilación de información y Esquema que explique los conceptos centrales del paradigma seleccionado.</p>	<p>Capacidad de síntesis.</p> <p>Elaboración comprensible del esquema.</p>

Propuesta de diseño bidimensional y tridimensional de un edificio corporativo, mediante el manejo de la jerarquía y el contraste, con base en los conceptos centrales del paradigma seleccionado.	Presentación clara del esquema y sus componentes. Ejecución de acuerdo al tema de la propuesta de diseño con limpieza y calidad en tiempos cortos.
---	---

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
Competencia 3 El alumno selecciona el paradigma más adecuado para la solución de un problema.	Sesión 10 Conceptos centrales del paradigma seleccionado.	Realiza un diagrama con los conceptos centrales del paradigma seleccionado. Explica el paradigma seleccionado, con sus propias palabras en un diagrama.	Laptop. Material digital e impreso. Pantalla o cañón Marcadores. Mesas de trabajo
Competencia 3 El alumno establece la relación de los conceptos centrales del paradigma y la jerarquía y el contraste en la solución de diseño.	Sesión 11 Paradigma de diseño. Jerarquía y contraste	Argumenta la solución del problema, mediante la aplicación del paradigma. Elabora un diagrama con los conceptos puntuales a considerar en el paradigma seleccionado para el planteamiento de su proyecto. Presenta un análisis de función y forma mediante el manejo de la jerarquía y el contraste mediante la aplicación del paradigma.	Pantalla o cañón. Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Mesas de trabajo. Cartulinas y marcadores
Competencia 3 El profesor explica el ejercicio a realizar. Los estudiantes realizan una maqueta conceptual de un conjunto comercial mediante el manejo de la jerarquía, con base en los conceptos centrales del paradigma de diseño	Sesión 12 Aplicación de los elementos del diseño y proceso del diseño estudiado.	Ejecución de una maqueta conceptual de un conjunto institucional y advierte los componentes del proceso creativo en la experiencia de diseño. Retroalimentación sobre las propuestas presentadas.	Pantalla o cañón Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Bibliografía Material para elaboración de maquetas.
Competencia 3 Evaluación grupal por parte de los estudiantes y el maestro.	Sesión 13 Evaluación	Presentación de la propuesta. Retroalimentación. Evaluación. Asignación de lecturas del siguiente tema.	Pantalla o cañón Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Mesas de trabajo Modelos tridimensionales.

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4

Expresa conceptos espaciales, formales, y simbólicos de su propuesta de diseño y experimenta de forma lúdica con los elementos arquitectónicos que representen el concepto, mediante el manejo del equilibrio y la composición en una propuesta arquitectónica.

Situación didáctica:

El estudiante está capacitado para desarrollar conceptos y realizar una adecuada interpretación de los mismos mediante un manejo experimental de los elementos arquitectónicos a partir del manejo del equilibrio y la composición El estudiante experimenta diversos esquemas conceptuales para su proyecto, para llegar a la solución adecuada. El estudiante reflexiona sobre la expresión formal resultante, en correspondencia a su programa particular.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Desarrolla su propuesta conceptual y experimenta para llegar a la solución adecuada, con diversos esquemas conceptuales para llegar a la solución adecuada.	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de conceptualizar. • Calidad en la representación gráfica conceptual.
Desarrolla dos propuestas tridimensionales conceptuales del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Calidad en la generación de modelos tridimensionales virtuales y físicos. • Capacidad de expresión verbal.

DOSIFICACION DE LA COMPETENCIA 4			
SECUENCIA DIDACTICA	N° DE SECCION Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIO
Competencia 4 El profesor explica con base en las lecturas realizadas el proceso de la conceptualización en el diseño arquitectónico.	Sesión 14. Desarrollo de un concepto con base en los aspectos señalados. Identifica conceptos en ejemplos análogos.	El estudiante selecciona 2 ejemplos análogos. El estudiante analiza los conceptos manejados en esos dos ejemplos análogos.	Laptop. Material digital e impreso. Pantalla o cañón y Marcadores.
Competencia 4 El estudiante desarrolla los conceptos a considerar en un género deportivo para competencias y presenta la conceptualización del mismo.	Sesión 15. Conceptualización un género deportivo.	Identifica conceptos a desarrollar en el proyecto y reflexiona sobre la función, estructura, sistema constructivo, envolvente, simbolismo y forma de su propuesta. Experimenta para llegar a la solución adecuada.	Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. Pantalla o cañón. Material gráfico y para elaboración de maquetas
Competencia 4 Se presenta una propuesta conceptual en un modelo tridimensional de manera creativa e innovadora.	Sesión 16 Representación virtual y en un modelo tridimensional del concepto arquitectónico en una propuesta arquitectónica.	Experimenta diversos esquemas conceptuales para su proyecto, para llegar a la solución adecuada. Desarrolla su propuesta conceptual bidimensional y tridimensionalmente.	Pantalla o cañón. Laptop. Marcadores. Material digital e impreso. minas de presentación. Modelos tridimensionales
Evaluación grupal y del profesor de los trabajos presentados. .	Sesión 17 Retroalimentación cierre del taller.	Expresa verbalmente y de forma gráfica el concepto desarrollado y las bases que lo sustentan. Se recupera lo aprendido y su papel en el desempeño profesional	Pantalla o cañón, marcadores Laptop. Rubrica de evaluación.

FECHA ELABORACIÓN Y APROBACIÓN DE UNIDAD DE APRENDIZAJE:	19 Enero del 2016
PROFESORES QUE PARTICIPARON:	Dra. Victoria Navarro Herrera
FECHA DE REVISIÓN:	Junio de 2017
PROFESORES QUE PARTICIPARON:	

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