



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño Departamento de Representación

Academia de Expresión

PROGRAMA DE ASIGNATURA 2018 A

1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1. Nombre de la materia:	EXPRESIÓN ARQUITECTONICA III		1.2. Código de la materia:	RE 111
1.3 Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	RE
1.5. Carga horaria	Teoría:	Práctica:	Total:	
	0hrs	80hrs	80hrs	
1.6 Créditos	1.8 Nivel de formación profesional:		Tipo de curso (modalidad):	
5	Licenciatura.		TALLER	

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

ÁREA DE FORMACIÓN	Obligatoria
CARRERA:	Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación (DIAM)

MISIÓN:

La Universidad de Guadalajara, en las carreras del CUAAD, tiene como misión formar profesionales con: actitudes, habilidades y conocimientos para satisfacer las necesidades sociales, productivas y de mercado, por medio de la formación de profesionales que impacten en una mejor calidad de vida de la sociedad donde se desenvuelvan.

VISIÓN:

Nuestro modelo de enseñanza-aprendizaje es innovador, flexible y multimodal, con una tendencia humanista que impacta en el desarrollo social. En el que los profesores y egresados del CUAAD, gocen de una gran reputación académico-profesional, siendo agentes de cambio para la sociedad y de desarrollo para el sector productivo, tanto público como privado. Formando líderes de opinión, que cuenten con el respaldo teórico, histórico y metodológico suficiente, para convertirse en profesionales con conciencia y liderazgo social, que impacten de manera positiva el medio profesional y social en el que se desenvuelvan.

FILOSOFÍA:

Incorporar los paradigmas del desarrollo sustentable, los derechos humanos, la democracia, la justicia y la equidad social, así como los que devienen del desarrollo de la sociedad del conocimiento, a través de los contenidos diseñados por los docentes e investigadores de este Departamento. Además de integrar en nuestros programas y cursos, el reforzamiento de la identidad y los valores tanto locales como universales, en el contexto global.

PERFIL DEL EGRESADO:

El estudiante atiende a la evaluación y solución de problemas de diseño que se presentan en la sociedad, con propuestas concretas y fundamentadas en un enfoque científico y un planteamiento metodológico del proyecto en estudio.

VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

--

En esta asignatura, el alumno deberá adquirir los conocimientos básicos sobre el lenguaje gráfico especialmente, en la expresión “comunicación” de una idea de manera bi y tridimensional, permitiéndole explorar y resolver y plantear gráficamente, las ideas planteadas durante su proceso creativo y/o de diseño.

MATERIAS CON QUE SE RELACIONA:

Diseño de Interior. V, VI, VII, VIII.
Presentación de Proyectos.
Maquetas.
Teoría del Color.
Tesis. I, II.

PERFIL DOCENTE

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.

3.- OBJETIVOS GENERALES: Lo que el alumno debe saber hacer al finalizar el curso

3.1. INFORMATIVOS (conocer, comprender, manejar)

Maestro:

- 1.-Expondrá de manera clara la aplicación de los diferentes procesos gráficos conceptuales y proyectivos, así como la utilización de las diferentes herramientas, apoyándose con material didáctico y bibliográfico, aplicables para cada tema.
- 2.- Deberá comunicar de manera clara y explícita la nota obtenida al alumno, en cada uno de los trabajos realizados durante el calendario corriente.

Alumno:

- 1.- Conocerá las técnicas, así como instrumentos y soportes para poder utilizarlas
- 2.- Comprenderá y manejará los procesos creativos
- 3.-Deberá llevar una secuencia progresiva de los ejercicios elaborados.
- 4.- Deberá asistir y entregar sus trabajos puntualmente.
- 5.- Deberá autoevaluarse en las exposiciones internas y externas, de manera individual, así como de grupo, buscando la retroalimentación.
- 6.- Adquirirá el alumno la habilidad y manejo de las técnicas de la ambientación en policromía, acuarela, rotulador, acrílico, así como en la elaboración de perspectivas en programas de construcción de 3D en software libre.

3.2. FORMATIVOS (INTELECTUAL: habilidades, destrezas; HUMANO: actitudes, valores; SOCIAL: cooperación, tolerancia; PROFESIONAL: formación integral.)

Intelectual:

- 1.- Adquisición de destrezas y habilidades en la comunicación y manejo de las técnicas de la expresión gráfica arquitectónica, apoyándose de los croquis y bocetos
- 2.- Habilidad para comunicar una idea.
- 3.-Destreza en la ambientación de proyectos.

Humano:

- 1.-Adquirir disciplina y calidad en sus trabajos.

Social:

- 1.-Aprender a trabajar en equipo e individualmente

Profesional:

- 1.- Adquirir actitudes críticas hacia sus trabajos y un sentido ético de su profesión.
- 2.- Comprender e identificar los diferentes procesos gráficos.

4.- CONTENIDO TEMÁTICO PRINCIPAL. (Agrupando de preferencia en tres o cuatro unidades)

UNIDAD TEMÁTICA 1. Recordación de métodos de perspectiva

UNIDAD TEMÁTICA 2. Aplicación de las técnicas de pastel seco y graso en ejercicios de composición.

UNIDAD TEMÁTICA 3. Aplicación de la técnica de acuarela en ejercicios de composición.

UNIDAD TEMÁTICA 4. 3D software libre especializado. Elaboración de trabajo original.

UNIDAD TEMÁTICA 5. Aplicación de herramientas en el proceso de diseño. "Proyecto Arquitectónico"

NOTA: Los trabajos finales deberán realizarse sobre trabajos originales, evitando con esto la elaboración de copias.

5.- 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 AVANCE PROGRAMÁTICO, anexo.**Maestro:**

- 1.- Expondrá de manera clara la aplicación de los diferentes procesos gráficos conceptuales y proyectivos, así como la utilización de las diferentes herramientas, apoyándose con material didáctico y bibliográfico, aplicables para cada tema.
- 2.- Deberá comunicar de manera clara y explícita la nota obtenida al alumno, en cada uno de los trabajos realizados durante el calendario corriente.

Alumno:

- 1.- Trabaja con el material requerido.
- 2.- Desarrolla el ejercicio correspondiente a cada tema para que sea supervisado por el profesor.
- 3.- Comprenda y maneje adecuadamente los procesos creativos.
- 3.- Deberá llevar una secuencia progresiva de los ejercicios elaborados.
- 4.- Deberá asistir y entregar sus trabajos puntualmente.
- 5.- Deberá autoevaluarse en las exposiciones internas y externas, de manera individual, así como de grupo, buscando la retroalimentación.
- 6.- Adquirirá el alumno la habilidad y manejo de las técnicas de la ambientación en policromía.

6.- RECURSOS DIDÁCTICOS

De acuerdo al contenido temático de esta unidad de aprendizaje el profesor utilizará los recursos didácticos producidos por la academia específica, como: lecturas, manuales, guías, presentaciones digitales y cualquier otro material de apoyo para el desarrollo de las competencias.

7.- CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Especificar los criterios y mecanismos. (asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

Acreditación: Asistencia del 80% de la carga global del curso para ordinario, menor a este porcentaje repite curso.

Calificación:

Dominio de la técnica, sistema, principio o procedimiento	30%
Uso y manejo de materiales adecuados	20%
Calidad, precisión y limpieza	15%
Puntualidad de entrega	20%
Presentación y montaje	15%

Trabajar de acuerdo al calendario escolar, pues esto permite al profesor y al alumno tener control en el desarrollo, secuencia y puntualidad de los trabajos.

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

PRACTICA.

BANERJI ANUPAM / ELMITT MICHAEL "Croquis de los Maestros" Between Lines From Doodles to Composition. University of Waterloo Canada 1994 Edición Mexicana Eduardo Langagne. Editorial Press Escart

FRIANCIS, CHING. "Manual de dibujo arquitectónico" Editorial G.G. México. 1986

IGLESIAS GUILLARD, JORGE. "Croquis, dibujo para arquitectos y diseñadores" Editorial trillas, México 1989.

MÁRQUEZ VÍCTOR. "The Architectural Expresión in México."

PARRAMON VILLASALO, JOSÉ M. "Curso completo de pintura y dibujo" Parramon/Planeta – Agostini. Barcelona 1987.

REDONDO, ERNEST. Dibujo a mano alzada para arquitectos. Parramon/Planeta Agostini. Barcelona 2009

TEORIA.

HERNANDEZ, MANUEL J. MARTIN La Invención de la Arquitectura. Editorial Celeste. Madrid 1997

LAPUERTA, JOSÉ MARÍA EL Croquis "Proyecto y Arquitectura" [SCINTILA DIVINITATIS] Celeste Ediciones; Madrid. 1997

MARINA, JOSE ANTONIO Teoría de la Inteligencia Creadora. Editorial Anagrama S.A. Barcelona 1993

PEREZ CARABIAS, VICENTE "Grafoaje y Creatividad" Colección Interfaz; U. de G. México 2006

Fecha de revisión:	Elaborado por:
Enero 2018	MTRO. ARQ. GARCÍA GARCÍA, Jorge Agustín. ARQ. MUÑOZ BOTELLO, Carlos. MTRO. ARQ. LARA LÓPEZ, Ernesto. MTRA. ARQ. GÓMEZ ZEPEDA, Mónica. DR. ARQ. RODRÍGUEZ MEDINA, Daniel. MTRO. ARQ. HERNANDEZ PADILLA, Juan Ramón. MTRO. ARQ. AGUILA FLORES, José Luis. DR. ARQ. ALCANTAR GUTIERREZ, José Alfredo. MTRA. LOPEZ SANCHEZ, Jessica