



**UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA**  
**Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño**

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE**

**2018 A**

**1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.**

1.1.Unidad de Aprendizaje:	<b>EXPRESION VOLUMETRICA PARA EL DISEÑO INTERIOR</b>		1.2. Código de la materia:	<b>IB334</b>
1.3. Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	<b>A-2530</b>
1.5. Carga horaria:	Teoría	Práctica:	Total:	
<b>4</b> horas/semana	<b>0</b> horas	<b>80</b> horas	<b>80</b> horas/semestre	
1.6 Créditos:	1.8. Nivel de formación Profesional:		1.7. Tipo de curso ( modalidad ):	
<b>5</b> créditos	Licenciatura		CURSO - TALLER	

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

NIVEL DE FORMACIÓN	Nivel: Intermedio
CARRERA:	Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación.

<p><b>MISIÓN:</b></p> <p>El Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una Dependencia de la Universidad de Guadalajara dedicada a formar profesionistas de calidad, innovadores y comprometidos en las disciplinas de las artes, la arquitectura y el diseño.</p> <p>En el ámbito de la cultura y la extensión, enfrenta retos de generación y aplicación del conocimiento, educativos y de investigación científica y tecnológica, en un marco de respeto y sustentabilidad para mejorar el entorno social.</p>	<p><b>VISIÓN:</b></p> <p>El centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño es una de las mejores opciones educativas en las artes, la arquitectura y el diseño, con fundamento en los procesos creativos y la investigación científica y tecnológica.</p> <p>Cuenta con liderazgo académico internacional, consolidado en la calidad de sus programas educativos, sus egresados satisfacen con relevante capacidad las demandas sociales, ambientales, productivas y culturales de México y su Región.</p>
---	---

**PERFIL DEL EGRESADO**

El departamento de Representación tiene la misión de generar y aplicar los conocimientos relativos a las técnicas de representación y medios de expresión, que en la actualidad no solo se desarrollan por medios tradicionales de taller, sino que el avance de la tecnología digital se ha instalado ya como una necesidad de producción relevante en los diferentes campos de aplicación, por lo cual esta entidad requiere de una unidad que soporte y desarrolle en este nuevo escenario

los procesos de composición y diseño. Brinda las herramientas necesarias para que el estudiante pueda expresar y representar objetos e ideas en forma bi y tridimensional aplicadas al diseño.

El Licenciado en Diseño de Interiores y Ambientación, es capaz de poner su imaginación al servicio del proyecto, pensar de forma creativa, innovar y asumir la dirección de un proceso de diseño. Con capacidad de recopilar información, definir problemas, aplicar análisis y juicios críticos, formular estrategias de acción, con capacidad de pensar en tres dimensiones en la exploración del diseño, capaz de reconciliar factores divergentes, integrando conocimientos en la aplicación de sus capacidades a la creación de soluciones viables

#### VÍNCULOS DE LA MATERIA CON LA CARRERA:

En esta unidad de aprendizaje, el estudiante adquiere conocimientos y habilidades en los procesos gráficos para la interpretación y representación de proyectos de diseño y ambientación de espacios, logrando la comunicación con otros profesionales del ámbito de la construcción.

#### UNIDADES DE APRENDIZAJE CON QUE SE RELACIONA:

##### DEPARTAMENTO TEORIAS E HISTORIAS:

IB284	Análisis de las teorías aplicadas al Diseño Interior
IB295	Fundamentación de procesos de investigación

##### DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:

IB283	Representación Técnica Arquitectónica
IB291	Aplicación de la Expresión Gráfica en el Diseño Interior
IB290	Configuración del Espacio Tridimensional a partir de la Geometría Descriptiva
IB285	Aplicación de la Expresión Gráfica a mano alzada para el Diseño Interior

##### DEPARTAMENTO DE PROYECTOS:

IB281	Fundamentos del Diseño bidimensional
IB286	Fundamentos del Diseño tridimensional
IB298, IB318, IB287, IB282, IB292, IB305, IB311, IB315	Proyectos de Diseño Interior I - VIII
IB320	Desarrollo de Proyecto ejecutivo Integral y fin de Carrera

##### DEPARTAMENTO DE EDIFICACION:

IB300	Ambientación en espacios interiores
IB339	Procesos de producción Textil
IB338	Producción de estampado

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

COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
1.- <b>Demostrar</b> el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva con instrumentos	<b>Aplica</b> la calidad del trazo a método de paralelas, encuadre, composición, vista, proporción.	<b>Conoce y aplica</b> los componentes de una perspectiva: Línea de tierra, línea de horizonte, línea de cuadro. Así como la relación que guarda entre ellos.	<b>Demuestra</b> actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
2.- <b>Demostrar</b> el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos a mano alzada	<b>Aplica</b> la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción a mano alzada	<b>Manipula</b> el método de perspectiva Aplica la técnica de expresión gráfica.	<b>Demuestra</b> actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
3.- <b>Conocer y comprender</b> las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.	<b>Aplica</b> los conocimientos de las diferentes técnicas de color: Pasteles Secos, Acrílico y Acuarela.	<b>Conoce</b> la teoría del color. Realiza ejercicios preliminares de cada técnica. Aplica las técnicas en proyectos específicos.	<b>Demuestra</b> actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
4.- <b>Comprender y reconocer</b> la creatividad en el proceso gráfico del diseño interior.	<b>Entiende</b> el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo.	<b>Conoce</b> las teorías concernientes a la creatividad.	<b>Demuestra</b> actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
5.- <b>Interpretar y aplicar</b> las Técnicas Creativas.	<b>Conoce</b> las diferentes técnicas creativas aplicables en el proceso de la concepción gráfica del proyecto arquitectónico.	<b>Aplica</b> los conceptos generales de la creatividad.	<b>Demuestra</b> actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
6.- <b>Proponer y expresar</b> una propuesta	<b>Desarrolla</b> un proceso de ideación	<b>Aplica</b> una de las	<b>Demuestra</b> actitud

arquitectónica conceptual.	gráfica, para un proyecto de diseño	técnicas creativas para desarrollar un proyecto de diseño conceptual.	dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
----------------------------	-------------------------------------	---	---

**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:**

Expondrá de manera clara la aplicación de los diferentes procesos gráficos conceptuales y proyectivos, así como la utilización de las diferentes herramientas y conocimientos de las técnicas, apoyándose con material didáctico y bibliográfico, aplicables para cada tema.

**El estudiante:**

- 1.- Trabajaré con el material requerido.
- 2.- Desarrollaré el ejercicio correspondiente a cada tema para que sea supervisado por el profesor.
- 3.- Deberé llevar una secuencia progresiva de los ejercicios elaborados.
- 4.- Deberé asistir y entregar sus trabajos puntualmente.
- 5.- Expondré a sus compañeros los productos del curso.

**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, con sus trabajos realizados durante el curso-taller. De igual manera deberá participar en el examen departamental programado por la Academia correspondiente. En esta competencia no existe el examen extraordinario.

**A) PARA LA ACREDITACIÓN:**

Asistencia y cuaderno de bocetos	10%
Trabajo en clase	60%
Trabajo final	25%
Exposición	5%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

**B) PARA LA CALIFICACIÓN:**

Limpieza y precisión	40%
Puntualidad	10%
Presentación	10%
Dominio de la técnica	40%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

**5.B.- CALIFICACIÓN**

**Competencia General:**

**Desarrollar** el lenguaje gráfico de la expresión arquitectónica bi y tridimensional.

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
<b>Demostrar</b> el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva	<b>Aplica</b> la calidad del trazo a método de paralelas, encuadre, composición, vista.	100%	5%
<b>Demostrar</b> el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos a mano alzada	<b>Aplica</b> la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción a mano alzada	100%	5%
<b>Conocer y comprender</b> las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.	<b>Aplica</b> los conocimientos de las diferentes técnicas de color: Pastel Seco, Acrílico y Acuarela.	100%	30%
<b>Comprender y reconocer</b> la creatividad en el proceso gráfico del diseño interior	<b>Entiende</b> el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo.	100%	10%
<b>Interpretar y aplicar</b> las Técnicas Creativas.	<b>Conoce</b> las diferentes técnicas creativas para abordar el proceso creativo en la concepción gráfica del proyecto arquitectónico.	100%	20%
<b>Proponer y expresar</b> una propuesta arquitectónica conceptual.	<b>Desarrolla</b> un proceso de ideación gráfica, para un proyecto de diseño.	100%	30%
		T o t a l	100%

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
<b>1ª PARCIAL</b> <b>1 semana</b>	El estudiante <b>conoce</b> los componentes de la perspectiva y <b>aplica</b> el método de paralelas, cuidando: encuadre, composición, vista, proporción, ambientación y calidad del trazo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vistas exteriores</li> <li>• Vistas interiores</li> </ul>	50%	5%
<b>2ª PARCIAL</b> <b>1 semana</b>	El estudiante <b>conoce</b> los elementos del dibujo tridimensional y <b>aplica</b> el método de boceto, cuidando: encuadre, composición, vista, proporción y calidad del trazo, ambientación. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vistas exteriores</li> </ul>	50%	5%

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vistas interiores</li> </ul>	50%	
<b>3ª PARCIAL</b> <b>8 semanas</b>	<p>El estudiante <b>Identifica</b> la pertinencia en el uso de los diferentes materiales y <b>entiende</b> los criterios de aplicación de cada una de las técnicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pastel Seco</li> <li>• Acrílico</li> <li>• Acuarela</li> </ul>	30%	30%
<b>4ª PARCIAL</b> <b>1 semana</b>	<p>El estudiante <b>entiende</b> los conceptos teóricos relacionados con la creatividad y <b>elabora</b> un reporte escrito.</p>	100%	10%
<b>5ª PARCIAL</b> <b>2 semanas</b>	<p>El estudiante <b>conoce</b> y <b>aplica</b> los diferentes conceptos procedimentales de las técnicas creativas. <b>Elabora</b> maquetas y gráficos para <b>identificar</b> un concepto de diseño llegando a un producto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Método Follies</li> <li>• Método de Antigrafías</li> </ul>	50%	20%
<b>6ª PARCIAL</b> <b>4 semanas</b>	<p>El estudiante <b>implementa</b> los conceptos básicos de la ideación gráfica en la aproximación conceptual del espacio arquitectónico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición del tema</li> <li>• Selección de la técnica</li> <li>• Expresión creativa: Bocetaje, aplicación de la técnica en el proceso creativo.</li> <li>• Geometrización</li> <li>• Elaboración de alternativas</li> <li>• Elaboración de la presentación final del proyecto de diseño conceptual</li> </ul>	5%	30%
<b>17 SEMANAS</b>	CALIFICACION FINAL		100%

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

### Básica

- FRIANCIS, D.K. CHING. *"Manual de dibujo arquitectónico"*. (2014) México. Editorial G.G
- IGLESIS GUILLARD, JORGE. *"Croquis, dibujo para arquitectos y diseñadores"*. (2000). México. Editorial trillas.
- LORRAINE FARRELLY. *"Técnicas de representación: bocetos y escalas, imágenes ortogonales y tridimensionales"*. (2008) España. Editorial Promotora de prensa internacional.
- REDONDO, ERNEST. *"Dibujo a mano alzada para arquitectos"*. (2009) Barcelona. Parramon/Planeta Agostini.
- PEREZ CARABIAS, VICENTE *"Grafoaje y Creatividad"* (2006) México. Colección Interfaz; U. de G.
- DOYLE, MICHAEL *"Color Drawing"* (2006) New York. Revised edition Van Nostrand Reinhold
- FREGOSO, JORGE, *"Algunas Notas sobre la Creatividad"* (2007) Guadalajara, Jalisco Mexico. Colección Interfaz, U. de G.

### Complementaria

- BANERJI ANUPAM / ELMITT MICHAEL *"Between Lines: From Doodles to Composition"*. (1994) University of Waterloo Canadá. Edición Mexicana Eduardo Langagne. Editorial Press Escart
- HERNANDEZ, MANUEL J. MARTIN. *"La Invención de la Arquitectura"*. (1997) Madrid. Editorial Celeste.
- LA PUERTA, JOSÉ MARÍA. *"EL Croquis "Proyecto y Arquitectura"*. (1997) Madrid. [SCINTILA DIVINITATIS] Celeste Ediciones.
- MÁRQUEZ VÍCTOR. *"The Architectural Expresión in México."* (1996). México. La fábrica de ideas.
- MARINA, JOSE ANTONIO. *"Teoría de la Inteligencia Creadora"*. (1993) Barcelona. Editorial Anagrama S.A.
- PARRAMON VILASALO, JOSÉ M. *"Curso completo de pintura y dibujo"* (1987) Barcelona. Parramon/Planeta – Agostini.
- PARRAMON VILASALO, JOSÉ M. *"Así se pinta con acuarela"* (1987) Barcelona. Planeta – Agostini.

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICO
MTRO. GARCÍA GARCÍA, JORGE AGUSTÍN LDIA. GÓMEZ PERALTA, MARÍA ELENA MTRA. GÓMEZ ZEPEDA, MÓNICA MTRO. HERNÁNDEZ PADILLA, JUAN RAMÓN MTRO. LARA LÓPEZ, ERNESTO MTRA. LÓPEZ SÁNCHEZ, JESSICA DR. RODRIGUE MEDINA, DANIEL ARQ. DAVID HERNÁNDEZ GONZÁLEZ ARQ. VICTOR ABRAHAM GARCÍA VALENCIA ARQ. OSCAR ARMANDO NAVARRO TORIZ		
FECHA DE ELABORACIÓN	FECHA DE REVISIÓN	FECHA DE MODIFICACIÓN
<b>ENERO 2018</b>		

## 2. PLANEACIÓN DIDÁCTICA

Para desarrollar exitosamente los ejercicios del curso, el estudiante deberá adquirir conocimientos y desarrollar habilidades que le permitan interpretar y representar espacios 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.

### 2.1- PLANEACIÓN DIDÁCTICA GENERAL

SESIONES	TEMA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1	Encuadre Introducción al curso	Presentación del profesor. Descripción del programa. Comprender los criterios de Evaluación. Planeación de evaluaciones Parciales. Requerimientos de materiales. Entrega del programa. Explicación de la evaluación del curso.	Bajar electrónicamente el programa de la página web del Dpto. de Representación.	Se debe de establecer un ambiente de cordialidad y confianza en el interior del aula.
1 y 2	Dibujo tridimensional en perspectiva	Trazar de volúmenes con método de perspectiva cónica en diferentes situaciones (vista del observador, vista aérea) en espacios interiores y exteriores. A partir de un proyecto a escala con instrumentos	Medios pliegos o pliegos de papel bond o calca Lápiz de grafito Borrador Regla T Escuadras Escalimetro	Deberá cuidar la calidad del trazo, encuadre, ubicación del observador, relación de la línea de horizonte con línea de tierra y ubicación de puntos de fuga.
3 y 4	Dibujo tridimensional en Bocetos a mano alzada	Dibujar de elementos tridimensionales a mano alzada, con su debida proporción, encuadre,	Hojas doble carta para ejercicios en clase Cuaderno de bocetos para ejercicios de tarea o de	Deberá cuidar la calidad del trazo, proporción y encuadre,



		composición y ambientación	viaje Lápiz de grafito Borrador	
5 a 20	Técnicas de color: secas y húmedas	<p>Conocer los materiales adecuados para cada técnica. Utilizar los materiales en la aplicación de la técnica. Realizar ejercicios preliminares de aplicación de la técnica. Identificar la pertinencia en el uso de los diferentes materiales. Entender los criterios de aplicación de la técnica. Aplicar la técnica en un ejercicio específico.</p>	<p>Pasteles Secos: Papel Canson Pasteles marca Meca norma o Reeves con el mayor número de tonos posibles, pañuelos húmedos, esfumino.</p> <p><i>Acrílico:</i> Pinturas de acrílico. Pinceles, godette, recipientes para agua, franela, papel kraft, marquilla, ilustración crescent, pañuelos de papel, esponja y cinta masking tape</p> <p><i>Acuarela:</i> Acuarelas, pinceles, godette, recipiente para agua, agua, franela, papel guarro, fabriano, archess, marquilla, pañuelos de papel, esponja, cinta engomada y masking líquido.</p>	<p>Aplicar sobre un trazo previo la técnica.</p> <p>La técnica deberá ser aplicada siempre en espacios arquitectónicos con su respectiva ambientación.</p> <p>Cuidar la correcta aplicación de la técnica.</p>
21	Introducción a la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entender las teorías y entender las diferentes técnicas creativas</li> </ul>	<p>Libreta de apuntes Lápiz Pluma o bolígrafo</p>	Comprender y entender dichas teorías.
22 a 24	Técnicas Creativas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar los diferentes conceptos procedimentales de las técnicas creativas:</li> </ul>	<i>Follies:</i> Material reciclado como hojas de color, cartulinas, maderas, etc.	Aplicar gráficamente las diferentes técnicas creativas en un

		Método Follies y Antigrafías.	<i>Antigrafías.</i> Acrílico, acuarelas, lápices de colores, rotuladores, etc.	proyecto arquitectónico específico.
25 a 30	Ideación Gráfica	<ul style="list-style-type: none"> <li>implementa los conceptos básicos de la ideación gráfica en la aproximación conceptual del espacio arquitectónico.</li> </ul>	Soportes y técnicas a elección libre.	Deberá aplicar todo lo aprendido en el curso.
30 SESIONES	TOTAL			

## 2.2 - PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA PRIMERA COMPETENCIA

### 2.2.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación <p style="text-align: center;"><b>DIBUJO TRIDIMENSIONAL EN PERSPECTIVA</b></p>	
1.- <b>Competencia General: Demostrar</b> el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva	
* <b>Competencia particular.</b> - El estudiante <b>aplica</b> el método de paralelas con calidad de trazo, encuadre, composición, vista.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración de perspectivas, de espacios arquitectónicos con elementos de ambientación naturales y artificiales en uno o varios puntos de fuga con instrumentos.</li> </ul>	Asume una actitud reflexiva y crítica mostrando compromiso y limpieza en sus trabajos.  Concibe el papel que juega el dibujo en la visualización del espacio arquitectónico.  Precisión, trazo, orden, limpieza, valoración tonal, degradaciones y sombras.  Entrega completa en tiempo y forma.

## 2.2.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
<p><b>1. Competencia General: Aplicar y Demostrar</b> el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva con instrumentos</p> <p><b>1.1 Competencia Particular:</b> El estudiante <b>aplica</b> el método de paralelas con calidad de trazo, encuadre, composición, vista y proporción e instrumentos. 2 Sesiones</p>				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1. Encuadre	Sesión 1	Presentación del profesor. Descripción del programa. Comprender los criterios de Evaluación. Planeación de evaluaciones Parciales. Requerimientos de materiales. Entrega del programa. Explicación de la evaluación del curso.	Programa de la materia	Bajar el programa de la unidad de aprendizaje del portal web del Departamento de Representación
1 y 2. Dibujo tridimensional de perspectiva	Sesión 1 y 2 Dibujo tridimensional en perspectiva cónica con instrumentos	Trazo de volúmenes con método de perspectiva cónica en diferentes situaciones: vista del observador y vista aérea. En espacios interiores y exteriores.	Instrumentos de dibujo: Soporte papel calca, bond, ledger, lápiz o portaminas, cinta masking tape, borrador, escuadras, escalímetro, regla T.	Deberá cuidar la calidad del trazo, encuadre, ubicación del observador, Relación de la línea de horizonte con línea de tierra y ubicación de puntos de fuga.

## 2.3 - PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEGUNDA COMPETENCIA

### 2.3.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación <p style="text-align: center;"><b>DIBUJO TRIDIMENSIONAL EN BOCETOS</b></p>
<p>2.- <b>Competencia General: Demostrar</b> el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos a mano alzada</p>
<p><b>*Competencia particular.-</b> El estudiante <b>aplica</b> la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción y calidad del trazo a</p>

mano alzada.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración de perspectivas a mano alzada a manera de boceto de espacios arquitectónicos interiores y exteriores, con elementos de ambientación naturales y artificiales en uno o varios puntos de fuga.</li> </ul>	<p>Asume una actitud reflexiva y crítica mostrando compromiso y limpieza en sus trabajos.</p> <p>Valora el contexto actual de la utilización del dibujo en perspectiva en la concepción del espacio arquitectónico.</p> <p>Precisión, trazo, orden, limpieza, valoración tonal, degradaciones y sombras.</p> <p>Entrega completa en tiempo y forma.</p>

### 2.3.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
<p><b>2. Competencia General: Demostrar</b> el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos a mano alzada</p> <p><b>*Competencia Particular:</b> El estudiante <b>aplica</b> la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción a mano alzada</p>				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
3 y 4 Dibujo tridimensional en boceto	Sesión 1 y 2 Dibujo tridimensional en boceto a mano alzada	<p>Dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada de espacios exteriores</p> <p>Dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada de espacios interiores</p>	<p>Hojas de papel Bond doble carta y cuaderno de bocetos</p> <p>Lápiz de grafito</p> <p>Borrador, pluma bic y portaminas cretacolor</p>	<p>Deberá cuidar la proporción, calidad del trazo, encuadre, ubicación del observador, relación de la línea de horizonte con línea de tierra y ubicación de puntos de fuga.</p>

## 2.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA TERCERA COMPETENCIA

### 2.4.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación <p style="text-align: center;"><b>TÉCNICAS DE COLOR SECAS Y HÚMEDAS</b></p>	
3.- <b>Competencia General: Conocer y comprender</b> las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.	
* <b>Competencia particular 1.</b> -En estudiante <b>aplica</b> los conocimientos de las diferentes técnicas de color: Pastel Seco, Acrílico y Acuarela.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de ejercicios preliminares y aplicación de la técnica de pasteles secos en objetos arquitectónicos.</li> <li>- Elaboración de ejercicios preliminares y aplicación de la técnica con Acrílico en objetos arquitectónicos.</li> <li>- Elaboración de ejercicios preliminares y aplicación de la técnica de acuarela en objetos arquitectónicos.</li> </ul>	Precisión en la aplicación de la técnica: Trazo, orden y limpieza, valoración tonal, degradaciones y sombras.  Entrega completa en tiempo y forma.  Identificar las características de los distintos materiales y sus técnicas de aplicación de acuerdo a su pertinencia y uso.

### 2.4.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
3. <b>Competencia General: Conocer y comprender</b> las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.				
* <b>Competencia Particular:</b> En estudiante <b>Identifica</b> la pertinencia en el uso de los diferentes materiales y <b>entiende</b> los criterios de aplicación de la técnicas del color.				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
5 a 15 Técnicas de color: secas y húmedas	Sesión 1 a la 5 Pasteles Secos	Conocer los materiales adecuados para cada técnica. Utilizar los materiales en la aplicación de la técnica.	<i>Pasteles Secos:</i> Papel Canson  Pasteles marca Meca norma o Reeves con el mayor número de tonos posibles, pañuelos húmedos, esfumino	El estudiante deberá traer consigo el material requerido para el desarrollo del ejercicio. Deberá cuidar la calidad del trazo.  Y la aplicación de la técnica.  El profesor supervisará la correcta aplicación de la
	Sesión 6 a la 10 Acrílico	Realizar ejercicios preliminares de aplicación de la técnica.  Identificar la pertinencia en el uso	<i>Acrílico:</i> Pinturas de acrílico. Pinceles, godette, recipientes para agua, franela, papel kraft, marquilla, ilustración crescent, pañuelos de papel, esponja y cinta masking tape	

Sesión 11 a la 15 Acuarela	de los diferentes materiales. Entender los criterios de aplicación de la técnica. Aplicar la técnica en un ejercicio específico.	<i>Acuarela:</i> Acuarelas, pinceles, godette, recipiente para agua, agua, franela, papel guarro, fabriano, archess, marquilla, pañuelos de papel, esponja, cinta engomada y masking líquido.	técnica.
-------------------------------	--	--	----------

## 2.5 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA CUARTA COMPETENCIA

### 2.5.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación <b>INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD</b>	
4.- <b>Competencia General: Comprender y reconocer</b> la creatividad en el proceso gráfico del diseño interior	
* <b>Competencia particular:</b> El estudiante <b>Entiende</b> el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración de un ensayo acerca de las técnicas creativas.</li> </ul>	Comprender las teorías del proceso creativo aplicadas al diseño arquitectónico.

### 2.5.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
4. <b>Competencia General: Interpretar y Aplicar</b> las técnicas creativas				
<b>Competencia Particular:</b> El estudiante <b>Entiende</b> el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo.1 Sesión				
SECUENCIA DIDÁCTICA	NO. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
16. Introducción a la creatividad	Sesión 1. Teoría de la Creatividad	Entenderá los conceptos teóricos relacionados con la creatividad	Material didáctico: PC, cañón, libreta de apuntes, investigación y ensayo	El profesor expondrá las teorías correspondientes al proceso creativo, el estudiante desarrollará un reporte individual.

## 2.6- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA QUINTA COMPETENCIA

### 2.6.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 5	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación	
<b>INTERPRETAR Y APLICAR LAS TÉCNICAS CREATIVAS</b>	
5.- <b>Competencia General:</b> Interpretar y aplicar las Técnicas Creativas.	
* <b>Competencia particular:</b> El estudiante <b>conoce</b> las diferentes técnicas creativas aplicables en el proceso de la concepción gráfica del proyecto arquitectónico.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"><li>Método Follies: A partir de elaborar imágenes a manera de manchas, identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto arquitectónico conceptual</li></ul>	Comprender y aplicar correctamente el proceso creativo en el desarrollo de un proyecto arquitectónico.  Asume una actitud reflexiva y crítica mostrando responsabilidad y profesionalismo en la entrega de sus trabajos, cumpliendo con puntualidad y atendiendo los requisitos planteados.
<ul style="list-style-type: none"><li>Método Antigrañas: A partir de elaborar trazos geométricos identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto arquitectónico conceptual</li></ul>	

### 2.6.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA
--------------------------------

**5.- Competencia General: Interpretar y aplicar** las Técnicas Creativas.

**\*Competencia particular:** El estudiante **conoce** las diferentes técnicas creativas aplicables en el proceso de la concepción gráfica del proyecto arquitectónico. (Método Follies y Antigrafiás)

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
17 a 20 Técnicas creativas	Sesión 1 -2 Método Follies	A partir de elaborar imágenes a manera de manchas, identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto arquitectónico conceptual.	Pinturas vinil acrílicas de colores, agua para diluir, contenedores o botes para mezclar, brochas, hojas de papel bond doble carta, rollo de kraft, plumas de gel, lápiz carboncillo o portaminas, regla T, escuadras, escalímetro y lápices de colores.	El estudiante deberá traer consigo el material requerido para el desarrollo del ejercicio.  El profesor supervisará la correcta aplicación de las técnicas y motivará al estudiante en el desarrollo de nuevos detonantes creativos.
	Sesión 3 - 4 Método Antigrafiás	A partir de elaborar trazos geométricos identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto arquitectónico conceptual.	Rotuladores, lápiz carboncillo 6B, lápices de colores, hojas de papel bond doble carta, plumas de gel, lápiz o portaminas, regla T, escuadras y escalímetro.	



## 2.7- PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA SEXTA COMPETENCIA

### 2.7.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 6	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Diseño de Interiores y Ambientación <p style="text-align: center;"><b>PROPONER Y EXPRESAR UNA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA CONCEPTUAL</b></p>	
<b>6.- Competencia general: Proponer y expresar</b> una propuesta arquitectónica conceptual	
<b>*Competencia particular:</b> El estudiante <b>desarrolla</b> un proceso de ideación gráfica, para un proyecto arquitectónico conceptual. (8 sesiones)	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Aplicar una de las técnicas creativas para desarrollar un proyecto arquitectónico conceptual.	Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos. Demuestra puntualidad, responsabilidad y profesionalismo, en la exposición de trabajos y siguiendo los criterios establecidos. Demuestra sentido crítico y respeto por su trabajo y el de sus compañeros

### 2.6.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
<b>6.- Competencia general: Proponer y expresar</b> una propuesta arquitectónica conceptual.				
<b>*Competencia particular 6:</b> El estudiante <b>desarrolla</b> un proceso de ideación gráfica, para un proyecto arquitectónico conceptual. (8 Sesiones).				
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
20 a 30  Propuesta Arquitectónica	Sesión 1 Exposición del problema de diseño por resolver	Analizar el tema	Material didáctico: PC, cañón, libreta de apuntes	El estudiante deberá traer consigo el material requerido para el desarrollo del ejercicio.  El profesor supervisará la correcta aplicación de las técnicas y motivará al estudiante en el desarrollo de nuevos detonantes creativos.
	Sesión 2 Selección de la técnica creativa	Selección individual del proceso creativo	Según sea el proceso seleccionado	
	Sesión 3 Exploración creativa	Aplicación del proceso creativo	Lápiz grafito o portaminas, papel calca, hojas bond doble carta.	
	Sesión 4 Geometrización	Proporcionar y dimensionar	Lápiz grafito o portaminas, papel calca, hojas bond doble carta.	

	Sesión 5, 6, 7 Elaboración de propuesta	Elaborar el proyecto arquitectónico conceptual: plantas, secciones, alzados y perspectivas	Hojas de papel bond doble carta, papel calca en ¼, plumas de gel, lápiz grafito o portaminas, regla T, escuadras, escalímetro, según la técnica de expresión gráfica a aplicar (lápiz, tinta, digital)	
	Sesión 8 Entrega	Exposición	Si la exposición es digital, se requiere proyector de cañón y/o pantalla, pc. Si la exposición es impresa, se requiere mamparas y tachuelas o cinta.	