UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

1.1.Unidad de Aprendizaje:	**APLICACIÓN DE LA EXPRESIÓN GRÁFICA EN EL DISEÑO INTERIOR.**		1.2. Código de la materia:	**IB291**
1.3. Departamento:	Representación		1.4. Código de Departamento:	**A-2530**
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:	
4 horas/semana	**0** horas	**80** horas	**80** horas/semestre	
1.6 Créditos:	1.8. Nivel de formación Profesional:		1.7. Tipo de curso (modalidad):	
5 créditos	Licenciatura		TALLER	

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

ÁREA DE FORMACIÓN	Nivel: **Básica Particular Obligatoria**	(BPO)
CARRERA:	**Lic. en Diseño de Interiores y Ambientación**	(LAID)

MISIÓN:	VISIÓN:
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. 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.	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. 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.

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 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:

PREREQUISITOS:

IB285 Aplicación de la Expresión Gráfica a Mano Alzada.

DEPARTAMENTO DE REPRESENTACION:

IB283 Representación Técnica Arquitectónica.
IB290 Configuración del Espacio Tridimensional a partir de la Geometría Descriptiva
IB296 Representación Digital Básica para el Diseño Interior
IB334 Expresión Volumétrica para el Diseño de Interior.
IB336 Desarrollo de Portafolio Gráfico del Proyecto.

DEPARTAMENTO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS:

IB281 Fundamentos del Diseño Bidimensional
IB282 Proyectos de Diseño Interior: Contextualización del Espacio.
IB286 Fundamentos del Diseño Tridimensional
IB287 Proyectos de Diseño Interior: Análisis de Proyectos de Espacios Interiores.
IB292 Proyectos de Diseño Interior: Fundamentación de Propuestas Volumétricas.
IB298 Proyecto de Diseño Interior: Propuestas de Diseño Interior fundamentadas en Aspectos Funcionales y Formales.
IB305 Proyectos de Diseño Interior: Propuestas de Diseño Interior con Criterios Constructivos.
IB310 Diseño de Espacios Abiertos.
IB311 Proyectos de Diseño Interior: Propuestas de Diseño Interior, Funcionales, Formales y Constructivos.
IB315 Proyectos de Diseño Interior: Proyecto de Diseño Interior con Criterios de Administración.
IB318 Proyecto de Diseño Interior: Proyecto de Diseño Interior Ejecutivo Integral de Fin de Carrera
IB319 Desarrollo de Fundamentación de Proyectos de Fin de Carrera.
IB320 Desarrollo de Proyecto Ejecutivo e Integral de Fin de Carrera.
IB326 Diseño Efímero

3.- COMPETENCIAS QUE EL ESTUDIANTE DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES			
COMPETENCIAS	**REQUISITOS COGNITIVOS**	**REQUISITOS PROCEDIMENTALES**	**REQUISITOS ACTITUDINALES**
1.-**Aplicar y Demostrar** el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva.	**Aplica** la calidad del trazo a método de paralelas, encuadre, composición, vista, proporción y la calidad del trazo.	**Conoce y aplica** los componentes de una perspectiva: Línea de tierra, línea de horizonte, línea de cuadro. Así como la relación que guarda entre ellos.	**Demuestra** actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
2.- **Aplicar y Demostrar** el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos.	**Aplica** la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción y la calidad del trazo.	**Manipula** el método de perspectiva Aplica la técnica de expresión gráfica.	**Demuestra** actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
3.- **Conocer y comprender** las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.	**Aplica** los conocimientos de las diferentes técnicas de color: Lápiz de color, Rotulador, Acrílico y Acuarela.	**Conoce** la teoría del color. Realiza ejercicios preliminares de cada técnica. Aplica las técnicas en proyectos específicos.	**Demuestra** actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
4.- **Comprender y reconocer** la creatividad en el proceso gráfico del diseño de interiores.	**Entiende** el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo.	**Conoce** las teorías concernientes a la creatividad.	**Demuestra** actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
5.- **Interpretar y aplicar** las Técnicas Creativas.	**Conoce** las diferentes técnicas creativas para abordar el proceso creativo en la concepción gráfica del proyecto de diseño interior.	**Aplica** los conceptos generales de la creatividad.	**Demuestra** actitud dinámica, muestra compromiso, es auto crítico, limpio en sus trabajos, es responsable y disciplinado.
6.- **Proponer y expresar** una propuesta de diseño interior.	**Desarrolla** un proceso de ideación gráfica, para un proyecto de espacios interiores.	**Aplica** los diferentes conceptos procedimentales de las técnicas creativas: Método Analógico, Follies y Antigrafías.	**Demuestra** actitud 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.- Trabajará con el material requerido.
2.- Desarrollará el ejercicio correspondiente a cada tema para que sea supervisado por el profesor.
3.- Deberá llevar una secuencia progresiva de los ejercicios elaborados.
4.- Deberá asistir y entregar sus trabajos puntualmente.
5.- Expondrán 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%
Total	100%

B) PARA LA CALIFICACIÓN:

Limpieza y precisión	40%
Puntualidad	10%
Presentación	10%
Dominio de la técnica	40%
Total	100%

5.B.- CALIFICACIÓN

Competencia General:
Desarrollar el lenguaje gráfico de la expresión arquitectónica bi y tridimensional.

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
Aplicar y Demostrar el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva.	**Aplica** la calidad del trazo a método de paralelas, encuadre, composición, vista, proporción y la calidad del trazo.	100%	5%
Aplicar y Demostrar el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos.	**Aplica** la calidad del trazo, encuadre, composición, vista, proporción y la calidad del trazo.	100%	5%
Conocer y comprender las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.	**Aplica** los conocimientos de las diferentes técnicas de color: Lápiz de color, Rotulador, Acrílico y Acuarela.	100%	30%

Comprender y reconocer la creatividad en el proceso gráfico del diseño arquitectónico.	**Entiende** el momento de la concepción gráfica en el proceso creativo.	100%	10%
Interpretar y aplicar las Técnicas Creativas.	**Conoce** las diferentes técnicas creativas para abordar el proceso creativo en la concepción gráfica del proyecto de diseño interior.	100%	20%
Proponer y expresar una propuesta de diseño interior.	**Desarrolla** un proceso de ideación gráfica, para un proyecto de diseño de interiores y ambientación.	100%	30%
		T o t a l	100%

CALIFICACIÓN	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
1ª PARCIAL **1 semana**	El estudiante **conoce** los componentes de la perspectiva y **aplica** el método de paralelas, cuidando: encuadre, composición, vista, proporción y calidad del trazo. • Vista exterior • Vista interior	50% 50%	5%
2ª PARCIAL **1 semana**	El estudiante **conoce** los elementos del dibujo tridimensional y **aplica** el método de boceto, cuidando: encuadre, composición, vista, proporción y calidad del trazo. • Vista exterior • Vista interior	50% 50%	5%
3ª PARCIAL **8 semanas**	El estudiante **Identifica** la pertinencia en el uso de los diferentes materiales y **entiende** los criterios de aplicación de cada una de las técnicas. • Lápiz a color • Rotulador • Acrílico • Acuarela	25% 25% 25% 25%	30%
4ª PARCIAL **1/2 semana**	El estudiante **entiende** los conceptos teóricos relacionados con la creatividad y **elabora** un reporte escrito.	100%	10%
5ª PARCIAL **1 ½ semanas**	El estudiante **conoce** y **aplica** los diferentes conceptos procedimentales de las técnicas creativas**. Elabora** maquetas y gráficos para **identificar** un concepto de diseño llegando a un producto. • Método Analógico • Método Follies • Método de Antigrafías	33.33% 33.33% 33.33%	20%

6ª PARCIAL **4 semana**	El estudiante **implementa** los conceptos básicos de la ideación gráfica en la aproximación conceptual del espacio arquitectónico. • Exposición del tema • Selección de la técnica • Expresión creativa • Geometrización • Elaboración de proyecto	5% 5% 40% 5% 45%	30%
16 SEMANAS	CALIFICACION FINAL		100%

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

Básica

- DOYLE, MICHAEL. ***"Color Drawing"*** (2006) New York. Revised edition Van Nostrand Reinhold
- 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.
- PEREZ CARABIAS, VICENTE. ***"Grafoaje y Creatividad"***. (2006) México. Colección Interfaz; Universidad de Guadalajara.
- REDONDO, ERNEST. ***"Dibujo a mano alzada para arquitectos"***. (2009) Barcelona. Parramon/Planeta Agostini.

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.
- MARINA, JOSE ANTONIO. ***"Teoría de la Inteligencia Creadora"***. (1993) Barcelona. Editorial Anagrama S.A.
- MÁRQUEZ VÍCTOR. ***"The Architectural Expresión in México"***. (1996). México. La fábrica de ideas.
- PARRAMON VILASALO, JOSÉ M. ***"Así se pinta con acuarela"***. (1987) Barcelona. Planeta – Agostini.
- PARRAMON VILASALO, JOSÉ M. ***"Curso completo de pintura y dibujo"***. (1987) Barcelona. Parramon/Planeta – Agostini.

ELABORÓ	REVISÓ	MODIFICÓ
MTRO. JORGE AGUSTÍN GARCÍA GARCÍA. LDIA. MARIA ELENA GÓMEZ PERALTA. MTRA. MÓNICA GÓMEZ ZEPEDA. MTRO. CARLOS GONZÁLEZ BARTELL. MTRO. JUAN RAMÓN HERNÁNDEZ PADILLA. MTRO. ERNESTO LARA LÓPEZ. MTRA. JESSICA LÓPEZ SÁNCHEZ. DR. DANIEL RODRIGUE MEDINA. DR. ROSA MARÍA SANCHEZ SOSA.		
FECHA DE ELABORACIÓN	**FECHA DE REVISIÓN**	**FECHA DE MODIFICACIÓN**
JUNIO DE 2016		

2. PLANEACIÓN DIDÁCTICA

Para desarrollar exitosamente los ejercicios del curso, el estudiante deberá **adquirir** conocimientos y **desarrollar** habilidades que le permitan **interpretar** y **representar** 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	Se debe de establecer un ambiente de cordialidad y confianza en el interior del aula.
2 y 3	Dibujo tridimensional en perspectiva	Trazo 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.	Cuaderno de dibujo Lápiz de grafito Borrador	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.
4 y 5	Dibujo tridimensional en Bocetos	Dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada, con su debida proporción.	Cuaderno de bocetos Lápiz de grafito Borrador	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.
6 a 21	Técnicas de color: secas y húmedas	Conocer los materiales adecuados para cada técnica. Utilizar los materiales en la aplicación de la técnica. Realizar ejercicios preliminares de aplicación de	*Lápiz de color:* Lápices de colores, papel mantequilla, hojas bond, papel opalina, solvente, algodón, cotonetes, esfumino, pañuelos de	Aplicar sobre un trazo previo la técnica. La técnica deberá ser aplicada

		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.	papel, cinta masking tape, regla. *Rotulador*: Rotuladores, papel mantequilla, papel opalina, papel bond. Solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto, pluma de gel blanca, corrector líquido y cinta mágica. *Acrílico*: Pinturas de acrílico. Pinceles, godette, recipientes para agua, agua, franela, papel kraft, marquilla, ilustración crescent, pañuelos de papel, esponja y cinta engomada. *Acuarela*: Acuarelas, pinceles, godette, recipiente para agua, agua, franela, papel guarro, fabriano, archess, marquilla, pañuelos de papel, esponja, cinta engomada y masking líquido.	siempre en espacios arquitectónicos con su respectiva ambientación. Cuidar la correcta aplicación de la técnica.
22	Introducción a la creatividad	• Entender las teorías concernientes a la creatividad	Libreta de apuntes Lápiz Pluma o bolígrafo	Comprender y entender dichas teorías.
23 a 25	Técnicas Creativas	• Aplicar los diferentes conceptos procedimentales de las técnicas creativas: Método Analógico, Follies y Antigrafías.	*Método analógico:* Objetos orgánicos, físicos: mecánicos ó impresos. *Follies:* Material reciclado como hojas de color, cartulinas, maderas, etc. *Antigrafias*: Acrílico, acuarelas, lápices de colores, rotuladores, etc.	Aplicar gráficamente las diferentes técnicas creativas en un proyecto específico.
26 a 32	Ideación Gráfica	• Implementar los conceptos básicos de ideación gráfica en la aproximación del espacio arquitectónico en un solo proyecto específico.	Soportes y técnicas a elección libre.	Deberá aplicar todo lo aprendido en el curso.
32 SESIONES	T O T A L			

2.2 - PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA PRIMERA COMPETENCIA

2.2.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura **DIBUJO TRIDIMENSIONAL EN PERSPECTIVA**
1.- **Competencia General: Aplicar y Demostrar** el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva.
***Competencia particular.-** El estudiante **aplica** los criterios de la composición de la imagen, así como su encuadre, la vista, la proporción y la calidad del trazo.
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
• Elaboración de una perspectiva cónica, de espacios interiores con elementos de ambientación naturales y artificiales en uno o varios puntos de fuga.	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

1. Competencia General: Aplicar y Demostrar el manejo del dibujo tridimensional en Perspectiva.

1.1 Competencia Particular: El estudiante **aplica** los criterios de la composición de la imagen, así como su encuadre, la vista, la proporción y la calidad del trazo. 3 Sesiones

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
1. Encuadre 2 y 3. Tema: Taller de Creatividad Gráfica y volumétrica.	Sesión 1	Encuadre de la materia.	Bajar el programa de la unidad de aprendizaje del portal web del Departamento de Representación.	
	Sesión 2 y 3 Dibujo tridimensional en perspectiva cónica	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, 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 Arquitectura **DIBUJO TRIDIMENSIONAL EN BOCETOS**	
2.- **Competencia General: Aplicar y Demostrar** el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos.	
***Competencia particular.-** El estudiante **utiliza** el dibujo como un medio de representación y de ideación gráfica proyectual.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	**CRITERIOS DE CALIDAD**
• Elaboración de una perspectiva cónica a mano alzada a manera de boceto de espacios interiores con elementos de ambientación naturales y artificiales en uno o varios puntos de fuga.	Asume una actitud reflexiva y crítica mostrando compromiso y limpieza en sus trabajos. Valora el contexto actual de la utilización del dibujo en perspectiva en la concepción del espacio arquitectónico. Precisión, trazo, orden, limpieza, valoración tonal, degradaciones y sombras. Entrega completa en tiempo y forma.

2.3.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
2. Competencia General: Aplicar y Demostrar el manejo el dibujo tridimensional en Bocetos. ***Competencia Particular:** El estudiante **utiliza** el dibujo como un medio de representación y de ideación gráfica proyectual. 2 Sesiones				
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES NECESARIOS**	**OBSERVACIONES**
4 y 5 Dibujo tridimensional en boceto	Sesión 1 y 2 Dibujo tridimensional a mano alzada	Dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada de espacios exteriores Dibujo de elementos tridimensionales a mano alzada de espacios interiores	Cuaderno de bocetos Lápiz de grafito Borrador	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.

2.4 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA TERCERA COMPETENCIA

2.4.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura **TÉCNICAS SECAS Y HÚMEDAS DE COLOR**	
3.- **Competencia General: Conocer y comprender** las diferentes técnicas de color: secas y húmedas.	
***Competencia particular 1**.-En estudiante **Identifica** la pertinencia en el uso de los diferentes materiales y **entiende** los criterios de aplicación de la técnicas del color.	
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	**CRITERIOS DE CALIDAD**
- Elaboración de ejercicios preliminares con Lápiz de color. - Elaboración de ejercicios preliminares con Rotulador. - Elaboración de ejercicios preliminares con Acrílico. - Elaboración de ejercicios preliminares con Acuarela.	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. Competencia General: Conocer y comprender las diferentes técnicas de color: secas y húmedas. *** Competencia Particular:** En estudiante **Identifica** la pertinencia en el uso de los diferentes materiales y **entiende** los criterios de aplicación de la técnicas del color. 16 Sesiones				
SECUENCIA DIDÁCTICA	**No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR**	**ACTIVIDADES A REALIZAR**	**MATERIALES NECESARIOS**	**OBSERVACIONES**
6 al 21 Técnicas de color: secas y húmedas	Sesión 1 a la 4 Lápices de colores	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.	*Lápiz de color:* Lápices de colores, papel mantequilla, hojas bond, papel opalina, solvente, algodón, cotonetes, esfumino, pañuelos de papel, cinta masking tape, regla.	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 técnica.
	Sesión 5 a la 8 Rotulador		*Rotulador*: Rotuladores, papel mantequilla, papel opalina, papel bond. Solvente, algodón, cotonetes, pañuelos de papel, borrador, exacto, pluma de gel blanca, corrector líquido y cinta mágica.	
	Sesión 9 a la 12 Acrílico		*Acrílico*: Pinturas de acrílico. Pinceles, godette, recipientes para agua, agua, franela, papel kraft, marquilla, ilustración crescent, pañuelos de papel, esponja y	

			cinta engomada.	
	Sesión 13 a la 16 Acuarela		*Acuarela*: Acuarelas, pinceles, godette, recipiente para agua, agua, franela, papel guarro, fabriano, archess, marquilla, pañuelos de papel, esponja, cinta engomada y masking líquido.	

2.5 PLANEACIÓN DIDÁCTICA DE LA CUARTA COMPETENCIA

2.5.1- PORTADA

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4	
Universidad de Guadalajara Licenciatura en Arquitectura. **INTRODUCCIÓN A LA CREATIVIDAD**	
4.- **Competencia General: Comprender y reconocer** la creatividad en el proceso gráfico del diseño arquitectónico.	
***Competencia particular:** El estudiante **entiende** 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**
• Elaboración de extracto de las diferentes teorías expuestas.	Comprender las teorías del proceso creativo aplicadas al diseño.

2.5.2- DOSIFICACIÓN

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA				
4. Competencia General: Comprender y reconocer la creatividad en el proceso gráfico del diseño arquitectónico.* **Competencia Particular:** El estudiante **entiende** 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**
22. Introducción a la creatividad	Sesión 1. Creatividad	Entenderá los conceptos teóricos relacionados con la creatividad	Material didáctico: PC, cañón, libreta de apuntes	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 Arquitectura **INTERPRETAR Y APLICAR LAS TÉCNICAS CREATIVAS**
5.-**Competencia General: Interpretar** y **aplicar** las Técnicas Creativas.
***Competencia particular:** El estudiante **conoce** las diferentes técnicas creativas para abordar el proceso creativo en la concepción gráfica del proyecto arquitectónico.
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
• Método Analógico: A partir de elaborar maquetas y gráficos identificar y relacionar a un concepto de diseño, llegando a un producto arquitectónico.	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.
• Método Follies: A partir de elaborar imágenes a manera de manchas, identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto arquitectónico.	
• Método Antigrafías: A partir de elaborar trazos geométricos identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto arquitectónico.	

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 para abordar el proceso creativo en la concepción gráfica del proyecto arquitectónico. (Método Analógico, Follies y Antigrafías) 3 Sesiones

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
23 al 25 Técnicas creativas	Sesión 1 Método Analógico	A partir de elaborar maquetas y gráficos identificar y relacionar a un concepto de diseño, llegando a un producto de	Revistas de moda para recortar (2 pzas), tijeras, pegamento, hojas de papel bond doble carta, plumas de gel, lápiz carboncillo o portaminas, regla T, escuadras,	El estudiante deberá traer consigo el material requerido para el desarrollo del ejercicio. El profesor supervisará

		diseño interior.	escalímetro y lápices de colores.	la correcta aplicación de las técnicas y motivará al estudiante en el desarrollo de nuevos detonantes creativos.
	Sesión 2 Método Follies	A partir de elaborar imágenes a manera de manchas, identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto de diseño interior.	Pinturas vinil acrílicas de colores varios, agua para diluir, contenedores o botes para mezclar, brochas, hojas de papel bond doble carta, plumas de gel, lápiz carboncillo o portaminas, regla T, escuadras, escalímetro y lápices de colores.	
	Sesión 3 Método Antigrafías	A partir de elaborar trazos geométricos identificar y relacionar a un concepto de diseño llegando a un producto de diseño interior.	Rotuladores, lápiz carboncillo 6B, lápices de colores, hojas de papel bond doble carta, plumas de gel, lápiz carboncillo 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 Arquitectura. **PROPONER Y EXPRESAR UNA PROPUESTA ARQUITECTÓNICA**
6.- Competencia general: Proponer y expresar una propuesta arquitectónica.
***Competencia particular:** El estudiante **desarrolla** un proceso de ideación gráfica, para un proyecto arquitectónico.
(Productos y desempeños, con sus correspondientes criterios de calidad)

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Aplicar uno de los métodos de exploración creativa y técnicas de representación a elegir. Para desarrollar un proyecto arquitectónico.	Demuestra limpieza en la presentación de sus trabajos. Demuestra puntualidad, responsabilidad y profesionalismo, en la exposición de trabajos, cumpliendo con puntualidad 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

6.- Competencia general: Proponer y **expresar** una propuesta arquitectónica.

***Competencia particular 6:** El estudiante **desarrolla** un proceso de ideación gráfica, para un proyecto arquitectónico.
8 Sesiones.

SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES NECESARIOS	OBSERVACIONES
26 a la 32 Propuesta de Diseño de Interior.	Sesión 1 Exposición del tema	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	Selección individual del proceso creativo	Según sea el proceso seleccionado	
	Sesión 3 Exploración creativa	Aplicación del proceso creativo		
	Sesión 4 Geometrización	Proporcionar y dimensionar	Lápiz grafito o portaminas, papel calca, hojas bond doble carta.	
	Sesión 5, 6 y 7 Elaboración de propuesta	Elaborar el proyecto de diseño interior: 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, lápices de colores, etc.	

	Sesión 8 Entrega	Exposición	Si la exposición es digital, se requiere proyector de cañón y pc. Si la exposición es impresa, se requiere mamparas y tachuelas.	