



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.			
1.1.Nombre de la unidad de aprendizaje	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BIDIMENSIONAL		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:
			IB456
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4. Código de Departamento:
			CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:
6 horas/Sem	0 hrs.	80 hrs.	80 hrs.
1.6 Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):
5	Licenciatura		Presencial
2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:			
ÁREA DE FORMACIÓN		Especializante obligatoria	
CARRERA:		Licenciatura en Arquitectura (Plan LARQ) Licenciatura en Arquitectura (Plan LIAR)	
MISIÓN: CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA			
<p>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</p> <p>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, contribuyentes para la realización de las actividades humanas, atendiendo a la problemática socio-cultural.</p>			
VISIÓN: CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA			
<p>VISIÓN 2030</p> <p>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</p> <p>Ser un programa educativo de calidad internacional, destacado por su liderazgo y aporte a la sociedad, así como, por formar arquitectos reconocidos por un excelente desempeño, quienes se caracterizan por sus habilidades para proyectar, organizar, tomar decisiones y trabajar colaborativamente con responsabilidad social y ética profesional.</p>			
PERFIL DEL EGRESADO DE LA LIC.EN ARQUITECTURA DEL CUCOSTA			
<p>Que el perfil de egreso de la Licenciatura en Arquitectura será un 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.</p>			
VÍNCULOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CON LA CARRERA:			
<p>La Unidad de aprendizaje de PROYECTO 4, está orientada a la adquisición de competencias para desarrollar propuestas arquitectónicas funcionales y formales fundamentadas donde el alumno será capaz de proporcionar soluciones espaciales para satisfacer las necesidades humanas de géneros arquitectónicos como: habitacional, cultural, recreacional y educacional, considerando propuestas bioclimáticas, sustentables e incluyentes, que contribuyan al cuidado del medio ambiente con la propuesta de materiales con bajas emisiones de CO₂ a la atmósfera;55 con la integración al entorno, el medio físico natural y transformado y que responda a la necesidad de espacios confortables y funcionales.</p>			



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

3.- COMPETENCIAS QUE EL ALUMNO DEBERÁ DEMOSTRAR, CON LOS REQUISITOS CORRESPONDIENTES			
COMPETENCIAS	REQUISITOS COGNITIVOS	REQUISITOS PROCEDIMENTALES	REQUISITOS ACTITUDINALES
COMPETENCIA 1.- Conoce la clasificación de los diversos tipos de estructuras del Diseño bidimensional: Estructuras Repetición Similitud	Distingue las características y diferencias entre la Repetición y Similitud	Expone los conceptos investigados. Construye ejemplos bidimensionales de cada uno de los tipos de espacio.	Asume una actitud reflexiva y crítica. Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeta las normas fijadas en clase.
COMPETENCIA 2.- Conoce la clasificación de los diversos tipos de estructuras del Diseño bidimensional: Gradación Radiación	Reconoce la clasificación y tipos de Estructuras en el diseño bidimensional	Investiga y Expone los tipos de estructuras, con el uso de las Nuevas Tecnologías. Realiza ejercicios representando las distintas estructuras en bidimensional. Distingue tipos de estructuras y organizaciones.	Asume una actitud reflexiva y crítica Comparte la información obtenida con sus compañeros Respeta las normas fijadas en clase
COMPETENCIA 3.- Conoce el significado y clasificación de TEXTURA: Visual y Táctil.	Conoce y aplica los diferentes tipos de textura: Visual y táctil.	Aplica los diferentes tipos de textura en propuestas dirigidas y libres.	Asume una actitud reflexiva y crítica Comparte la información obtenida con sus compañeros
COMPETENCIA 4.- Conoce, aplica y distingue el COLOR, sus cualidades, significado y sensaciones Como variable destacada del diseño arquitectónico. Introducción al diseño tridimensional	Reconoce y demuestra el efecto y sensaciones que provoca el color, en el usuario del espacio arquitectónico Diferencia entre el diseño bi del tridimensional Planos seriados	Aplica el color en propuestas arquitectónicas exteriores e interiores, dirigidas y libres, destacando el significado y cualidades. Elementos del diseño tridimensional: Las tres direcciones primarias Las tres perspectivas básicas. Conceptuales, visuales, de relación y constructivos. (Su clasificación). Planos seriados. Características: Disección de un cubo Variaciones posicionales Variaciones de dirección Técnicas de construcción Ejemplos análogos de Planos seriados en arquitectura	Asume una actitud reflexiva y crítica. Comparte la información obtenida con sus compañeros. Respeta las normas fijadas en clase.
4.- METODOLOGIA DE TRABAJO Y/O ACTIVIDADES PARA EL ALUMNO: Especificar solo los aspectos generales de cómo se desarrollará el curso, para los aspectos particulares y específicos tomar en consideración el formato de la DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA, anexo.			
PARA LA COMPETENCIA 1.- Se dará a conocer al estudiante: <ul style="list-style-type: none"> • El encuadre de la unidad de aprendizaje, que se encuentra agrupada en cuatro competencias. • Los criterios de evaluación. 			
Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo la participación activa del grupo, (alumnos-profesor).			



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en práctica con ejercicios y actividades aplicadas al diseño arquitectónico.

PARA LA COMPETENCIA 2.-

Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo la participación activa del grupo, (alumnos-profesor).

Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en práctica con ejercicios y actividades aplicadas al diseño arquitectónico.

PARA LA COMPETENCIA 3.

Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo la participación activa del grupo, (alumnos-profesor).

Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en práctica con ejercicios y actividades aplicadas al diseño arquitectónico.

PARA LA COMPETENCIA 4.

Se desarrollarán exposiciones del profesor, investigación de los alumnos, de los contenidos promoviendo la participación activa del grupo, (alumnos-profesor).

Desarrollo de trabajos individuales que demuestre la asimilación de conceptos y posteriormente la puesta en práctica con ejercicios y actividades aplicadas al diseño arquitectónico.

5.- SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

5. A. ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN. Criterios y mecanismos.

(Asistencia, requisitos, exámenes, participación, trabajos, etc.)

CALIFICACIÓN, ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN.

Considerando los lineamientos establecidos en el capítulo II de la planeación de evaluación (art. 7 al 12 del reglamento general de evaluación y promoción de los alumnos).

Acreditación: Asistencia a curso.

80% asistencia y 90% de trabajos presentados a evaluación en tiempo y forma. Derecho a calificación en Ordinario

70% asistencia y 80% de trabajos presentados a evaluación en tiempo y forma. Derecho a calificación en extraordinario.

Evaluación en base art. 25 de Reglamento General de evaluación y promoción de alumnos.

Evaluación. CONTINUA.

Autocrítica grupal. Presentación de trabajos ante grupo. Evaluación del profesor.

CALIFICACIÓN:

Participación en clase..... 5%

Trabajo final..... 20%

Ejercicios prácticos..... 75%.....(40% criticas, 35% entregas).

5 .B.- CALIFICACIÓN

COMPETENCIA	ASPECTOS A TOMAR EN CUENTA	% PARCIAL	% FINAL
COMPETENCIA 1. Conoce la clasificación de los diversos tipos de ESTRUCTURAS del Diseño bidimensional:	Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos.	6%	10%
	Evaluación parcial al término de la unidad (Corresponde al rubro de entregas)	4%	
COMPETENCIA 2. Conoce la clasificación de los diversos tipos de estructuras del Diseño bidimensional: De Repetición De Similitud De Gradación De Radiación	Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos en taller.	15%	35%
	Evaluación parcial al término de la unidad (Corresponde al rubro de entregas)	20%	



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

COMPETENCIA 3. Conoce el significado de textura así como su clasificación: Visual y Táctil.	Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos en taller. Evaluación parcial al término de la unidad (Corresponde al rubro de entregas)	6% 4%	10%
COMPETENCIA 4. Conoce, aplica y distingue el color, sus cualidades, significado y sensaciones como variable destacada del diseño arquitectónico. Introducción al diseño tridimensional	Investigación, lecturas, participación individual y en equipos de trabajo. Ejercicios prácticos en taller. Evaluación parcial al término de la unidad (Corresponde al rubro de entregas)	10% 10%	20%
TOTAL: EJERCICIOS PRÁCTICOS		75%	

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

BÁSICA:

Wucius Wong (2012) *“Fundamentos Del Diseño”* Ed. G Gilli
 Wucius Wong (2008) *“Principios del diseño en color”* Ed. G Gilli
 Arnheim Rudolf (2005) *“Arte y percepción visual”*. Ed. Alianza
 Bustamante M. (2007) *“Forma y espacio” Representación Gráfica de la Arquitectura*. Ed. Universidad Iberoamericana
 Ching Frank (2012) *“Arquitectura, forma, espacio y orden”* Ed. G Gilli
 William Scott (2009) *“Fundamentos del diseño”* Ed. Limusa

COMPLEMENTARIA:

Albert Josef (2010) *“La Interacción Del Color* Ed. Alianza Forma
 Dondis A.D. (2003) *“La Sintaxis De La Imagen* Ed. G. Gilli
 Itten Johannes (2004) *“El Arte Del Color”* Ed. Noriega
 Juhani Pallasmaa. (2012) *“La mano que piensa”*.Ed. G Gilli
 Juhani Pallasmaa. (2011) *“Cuestiones de percepción”*. Ed. G Gilli
 Macías Martínez Rita Y. (2010) *“Introducción a la arquitectura” Análisis teórico*. Ed. Trillas
 Molina Ayala Maria Elena (2012) *“Conceptos básicos de Diseño en Arquitectura”* Ed. Trillas
 Francis D.K. Ching (2012) *“Architecture. Form, Space and Order*. Ed. G Gilli
 Pacioli, Luca. (2008) *La divina Proporción*, Trad., Juan Calatrava Escobar. 4ª. Edición. Editorial GG, Barcelona España
 Heller, Eva. (2016) *Psicología del color, Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona Ed. G.G.
 Munari, Bruno. (2013) *Diseño y comunicación Visual, Contribución a una metodología didáctica* Ed. GG Diseño, Barcelona
 Búsqueda en Internet.

PORTADA DE LA COMPETENCIA 1.

Conoce la clasificación de los diversos tipos de ESTRUCTURAS del Diseño bidimensional:

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Reportes de investigación individual Reporte de trabajo de grupo Propuestas gráficas Reporte de ejercicio final. Entregas y críticas en tiempo y forma.	Veracidad de las Fuentes Coherencia de ideas Exposición clara (uso de nuevas tecnologías) Limpieza, precisión y excelente presentación de sus trabajos Constancia Manejo del Lenguaje Visual.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.-DATOS DE IDENTIFICACIÓN.			
1.1.Nombre de la unidad de aprendizaje	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BIDIMENSIONAL		1.2. Código de la unidad de aprendizaje:
			IB456
1.3. Departamento:	CIENCIAS EXACTAS		1.4. Código de Departamento:
			CEX
1.5. Carga horaria:	Teoría:	Práctica:	Total:
6 horas/Sem	0 hrs.	80 hrs.	80 hrs.
1.6 Créditos:	1.7. Nivel de formación Profesional:		1.8. Tipo de curso (modalidad):
5	Licenciatura		Presencial
2.- ÁREA DE FORMACIÓN EN QUE SE UBICA Y CARRERAS EN LAS QUE SE IMPARTE:			
ÁREA DE FORMACIÓN		Especializante obligatoria	
CARRERA:		Licenciatura en Arquitectura (Plan LARQ) Licenciatura en Arquitectura (Plan LIAR)	

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
<p>ENCUADRE. Presentación de asignatura por parte del profesor.</p>	<p style="text-align: center;">Sesión 1</p> <p>Exposición y análisis de la Unidad de Aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición del profesor. Preguntas y respuestas Presentación del programa y evaluación del curso. Presentación a los alumnos los materiales a utilizar durante el curso. Presentación de los alumnos. Prueba de diagnóstico, conocimientos previos. Análisis de las expectativas del curso por parte de los alumnos 	<p>Laptop Presentación Power Point, Prezzi. Pizarrón Marcadores Proyector</p> <p>MATERIALES A UTILIZAR POR LOS ALUMNOS DURANTE EL CURSO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criticas en papel revolución y albanene • Entrega trabajos en papel marquilla y albanene. • Block tabla tamaño medio) • Regla T • Escuadras • Escalímetro • Portaminas 5mm. • Lápices de dibujo 2B y 4B • Juego de 48 colores Prismacolor profesional • Circulo cromático
<p>El maestro expone las generalidades y establece la didáctica a seguir para identificar los tipos de ESTRUCTURAS Investigación y socialización en grupo.</p>	<p style="text-align: center;">Sesión 2 a 4</p> <p>Definición del concepto de Estructura y su clasificación:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas y respuestas. • Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 1.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
El maestro expone las generalidades y establece la didáctica a seguir para identificar los tipos de Estructuras Investigación y socialización en grupo.	Tipos de estructuras: formal, informal, activa, inactiva, visible e invisible	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas y respuestas. • Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Aplicar los conocimientos adquiridos en ejercicios bidimensionales.	EVALUACIÓN DEL TEMA	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas y respuestas. • Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora

PORTADA DE LA COMPETENCIA 2.	
2. Conoce la clasificación y diferencias de las Estructuras del Diseño Bidimensional: Repetición, Similitud, Gradación, Radiación.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
Reportes de investigación individual. Reporte de trabajo de grupo. Propuestas gráficas. Reporte de ejercicio final.	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza, precisión y excelente presentación de sus trabajos Manejo del Lenguaje Visual.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 2.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
El maestro expone las generalidades y establece la didáctica a seguir para identificar los tipos de Estructuras de Repetición.	Sesión 5 a 8. Tipos de Repetición Estructuras de Repetición	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Investigación y socialización en grupo: Tipos de Estructuras de Repetición.	Módulos Submódulos Supermódulos	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Investigación y socialización en grupo de Estructuras de Repetición y Similitud con sus diferencias.	Sesión 9 a 13. Estructuras de Similitud	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador
Investigación y socialización en grupo de Estructura de Gradación.	Sesión 14 a 17. Estructuras de Gradación Velocidad de gradación Caminos de gradación Gradación alternada	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición: dinámica grupal. • Preguntas. • Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarrón. • Marcador. • Proyector • Computadora • Restirador



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

Investigación y socialización en grupo de Estructuras de Gradación.	Realización de ejercicio aplicado los conocimientos adquiridos.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición grupal de ejercicios. Preguntas respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora Restirador
Investigación y socialización en grupo de Estructuras de Radiación.	Sesión 19 a 23. Radiación	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas. Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora Restirador
Investigación y socialización en grupo de Estructuras de Radiación	Sesión 24 a 28. Gradación	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas. Ejercicios en taller. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora Restirador
Realización de ejercicios, aplicando: Estructuras, Repetición, Similitud, Gradación, Radiación,	Sesión 29 a 32 Realización de ejercicios aplicando los conocimientos adquiridos.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición grupal de ejercicios. Preguntas respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora Restirador
Elaboración de trabajo individual, aplicando: Estructuras, Repetición, Similitud, Gradación, Radiación,	Construir trabajo final.	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora Restirador
Diferencia del diseño bi del tridimensional Introducción al Diseño tridimensional	Realización de ejercicios aplicando los conocimientos adquiridos.	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora Restirador
Exposición de trabajos de grupo y selección de trabajos.	Sesión. Selección grupal de ejercicios para exposición.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición grupal. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora Restirador
Exposición y organización general de Exposición Final.	Sesión Exposición final.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición final. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora Restirador

PORTADA DE LA COMPETENCIA 3.

4. Conoce, aplica y distingue el COLOR, sus cualidades, significado y sensaciones.

PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS

Reportes de investigación individual.
Reporte de trabajo de grupo.
Propuestas gráficas.
Reporte de ejercicio final.

CRITERIOS DE CALIDAD

Veracidad de las Fuentes.
Coherencia de ideas.
Exposición clara (uso de nuevas tecnologías).
Limpieza, precisión y excelente presentación de sus trabajos
Manejo del Lenguaje Visual.



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Centro Universitario de la Costa

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 3.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
Investigación y exposición del concepto de Color, su clasificación y propiedades. Análisis de la información en grupo.	Sesión 33 a 36. Aplicación de color, destacando sus propiedades: Tono Saturación Luminosidad	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas y respuestas. Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora
Investigación y exposición del concepto de Color, su clasificación y sus propiedades.	Armonía del Color en la composición: Armonía Contrastes Gradación de tonos Colores primarios Colores secundarios Escala de grises	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas. Ejercicios en composiciones Bidimensionales 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora Restirador
Realización de ejercicio, aplicado: Color en el proyecto arquitectónico.	Realización de ejercicio aplicando los conocimientos adquiridos.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición grupal de ejercicios. Preguntas respuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora Restirador

PORTADA DE LA COMPETENCIA 4.	
2. Conoce el significado de TEXTURA, así como su clasificación: Visual y Táctil.	
PRODUCTOS Y DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE CALIDAD
<ul style="list-style-type: none"> Reportes de investigación individual. Reporte de trabajo de grupo. Propuestas gráficas. Reporte de ejercicio final. 	Veracidad de las Fuentes. Coherencia de ideas. Exposición clara (uso de nuevas tecnologías). Limpieza, precisión y excelente presentación de sus trabajos Manejo del Lenguaje Visual.

DOSIFICACIÓN DE LA COMPETENCIA 4.			
SECUENCIA DIDÁCTICA	No. DE SESIÓN Y TEMA A TRATAR	ACTIVIDADES A REALIZAR	MATERIALES Y EQUIPO NECESARIOS
Investigación y exposición del concepto de Textura sus características. Análisis de la información en grupo.	Sesión 37 a 39 Conocer el concepto de la textura y sus características, así como su clasificación: Visual. Táctil.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas y respuestas. Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora
Investigación y exposición del concepto de Textura sus características. Análisis de la información en grupo.	Aplicar los conocimientos adquiridos en ejercicios complementarios	<ul style="list-style-type: none"> Exposición: dinámica grupal. Preguntas y respuestas. Ejercicios. 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarrón. Marcador. Proyector Computadora



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa

Realización de ejercicio, aplicado: Trabajo final	Sesión 40 Entrega de trabajo final	<ul style="list-style-type: none">• Exposición grupal de ejercicios.• Preguntas respuestas.	<ul style="list-style-type: none">• Pizarrón.• Marcador.• Proyector• Computadora
ELABORACIÓN DE LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA 24-B Proyecto 4.- Propuestas Arquitectónicas Funcionales y Formales Fundamentadas			
Profesores imparten en ciclo escolar 2024-B DRA. ESMERALDA RAMOS JIMÉNEZ, Mtro. Valentín García Contreras		ACTUALIZACIÓN SEMESTRAL PLANEACION DIDACTICA: CALENDARIO 24- B.....AGOSTO 2024	

Presentado

Revisado

Arq. José Ángel Méndez Dosal
PRESIDENTE DE LA ACADEMIA DE ARQUITECTURA

Aprobado

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS EXACTAS

Vo. Bo

Dra. Ma. del Consuelo Cortes Velázquez
DIRECTORA DE LA DIVISIÓN DE INGENIERÍAS