



PROGRAMA SINTÉTICO.

1. Datos de identificación:	
• Nombre de la institución y de la dependencia	Universidad Autónoma de Nuevo León Facultad de Arquitectura
• Nombre de la unidad de aprendizaje	Técnicas Digitales Alternativas.
• Horas aula-teoría y/o práctica, totales	Horas de Teoría:20 Horas de Práctica:40
• Horas extra aula totales	Horas Extra Aula: 30 Totales: 90
• Modalidad (escolarizada, no escolarizada, mixta)	Escolarizada
• Tipo de periodo académico (Semestre o tetramestre)	Noveno semestre
• Tipo de Unidad de aprendizaje (obligatoria/ optativa)	Optativa
• Área Curricular (ACFGU, ACFBP, ACFP, ACLE)	ACFP
• Créditos UANL (números enteros)	3
• Fecha de elaboración (dd/mm/aa)	20/11/12
• Fecha de última actualización (dd/mm/aa)	20/11/12
• Responsable (s) del diseño:	M.A. Delia Galaviz Rebollozo Arq. Marco A. Garibaldi French
2. Presentación:	
<ul style="list-style-type: none"> Con las nuevas tecnologías digitales que se desarrollan, se actualizan y se modernizan constantemente han creado una herramienta complementaria como medio de comunicación descriptiva y analítica. Las ideas construidas en imágenes crean un futuro que antecede antes que éste suceda. contando con el trazo perfecto de una máquina debiendo causar en el observador la sensación de estar dentro del espacio. Esta visión del proyecto como tal nos permite corregir antes de construir teniendo la facilidad de alternar todas las variantes posibles de iluminación, cambiando forma, tamaño, materiales, con interpretaciones fidedignas de las características del proyecto y su entorno, formando parte de las materias optativas que es parte del perfil del egresado. 	
3. Propósito(s)	
<ul style="list-style-type: none"> Que el estudiante conozca y aplique los componentes del Software para lograr su óptimo manejo, usándolo como auxiliar en la presentación más profesional de su proyecto arquitectónico y ejecutivo, como parte final de su formación académica en la licenciatura. 	
4. Enunciar las competencias del perfil de egreso	
<p>a. Competencias de la Formación General Universitaria a las que contribuye esta unidad de aprendizaje</p> <p>Competencias Instrumentales: Utiliza los lenguajes lógico, formal, matemático, icónico, verbal y no verbal de acuerdo a su etapa de vida, para comprender, Interpretar y expresar ideas, sentimientos, teorías y corrientes de pensamiento con un enfoque ecuménico. Emplea pensamiento lógico, crítico, creativo y propositivo para analizar fenómenos naturales y sociales que le permitan tomar decisiones pertinentes en su ámbito de influencia con responsabilidad social.</p> <p>Competencias personales y de interacción social: Interviene frente a los retos de la sociedad contemporánea en lo local y global con actitud crítica y compromiso humano, académico</p>	



Y profesional para contribuir a consolidar el bienestar general y el desarrollo sustentable

Competencias Integradoras:

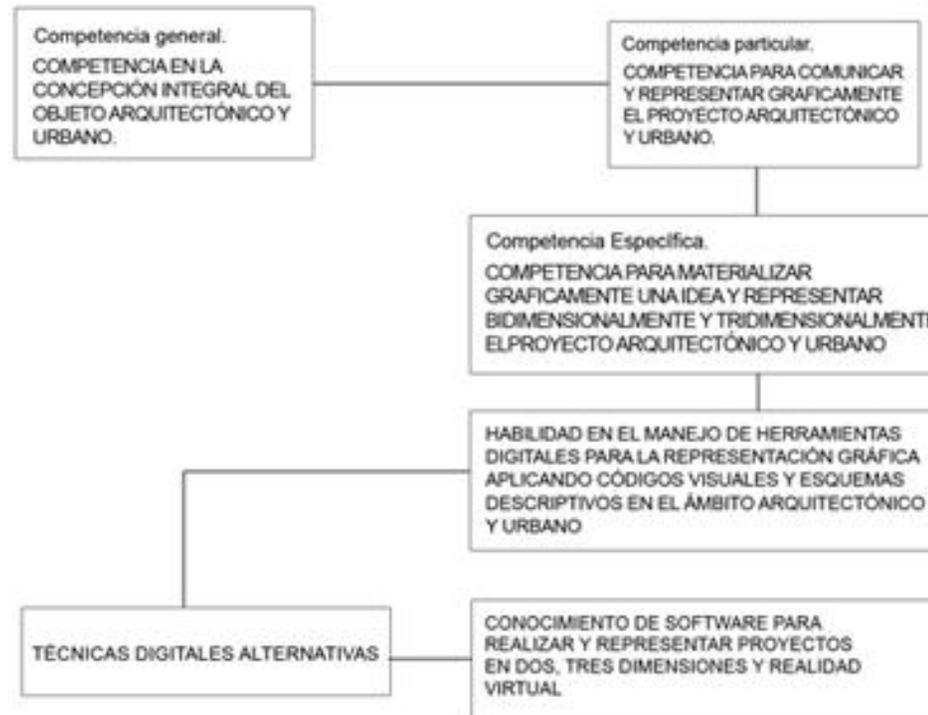
Construye propuestas innovadoras basadas en la comprensión holística de la realidad para contribuir a superar los retos del ambiente global interdependiente.

b. Competencias específicas del perfil de egreso a las que contribuye la unidad de aprendizaje

Representar el espacio tridimensional del diseño arquitectónico y urbano por medio de diferentes técnicas, manuales o digitales, para la solución de un proyecto arquitectónico.

Generar proyectos arquitectónicos y urbanos representando gráficamente los aspectos espaciales, funcionales, técnicos y normativos que permitan dar respuesta a las necesidades del usuario o de la sociedad para mejorar la calidad de vida.

5. Representación Gráfica





6. Estructuración en capítulos, etapas, o fases, de la unidad de aprendizaje				
(1) Elementos de competencias. Conocer y desarrollar en un proyecto arquitectónico las diferentes aplicaciones del programa de Revit.				
Evidencias de aprendizaje (2)	Criterios de desempeño (3)	Actividades de aprendizaje (4)	Contenidos (5)	Recursos (6)
Uso de herramientas -Creación de modelos - Vistas - Acotaciones y anotaciones -Creación de la estructura _Predio y Topografía -plafones, escaleras. rampas	-Uso de las herramientas adecuadamente -Comprensión y aplicación en cada ejercicio del tema correspondiente.	-Demostración del maestro - Exposición del maestro. -Práctica del alumno en cada sesión para realizar un proyecto arquitectónico, desde su topografía, hasta la conclusión del proyecto.	-Alcances y aplicación del programa -Funcionamiento de las herramientas básicas -Diseño y creación de los diferentes elementos que forman la estructura del proyecto -Obtención de información para cuantificación de obra. -Como organizar los planos, la presentación y la impresión.	Revit Architecture 2012 Autodesk Oficial Training Guide.)
7. Prácticas realizadas en clase y de tarea. . Ejercicios de entrega en cada fase como evidencia de aprendizaje.				
8. Representación de un proyecto arquitectónico en 3D para lograr la competencia en el programa de Revit.				
9. Fuentes de apoyo y consulta (bibliografía, hemerografía, fuentes electrónicas). Manuales respectivos al programa.				

FECHA DE CONCLUSIÓN DEL PROGRAMA: 20 DE DICIEMBRE DEL 2013
ELABORADO POR: M. A. DELIA GALAVIZ REBOLLOZO

M. A. DELIA GALAVIZ REBOLLOZO
COORDINADORA DEL ÁREA

M. C. GRICELDA SANTOS HERNÁNDEZ
JEFA DEL DEPTO. DE PROYECTOS

M. C. JUAN VENTURA GALÁN JUÁREZ
JEFATURA DE LA CARRERA DE ARQUITECTURA

M. C. MARÍA DE LOS ÁNGELES STRINGEL RODRÍGUEZ
SUBDIRECCIÓN ACADÉMICA