



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	Técnica de Boceto
• Horas aula-teoría y/o práctica, totales	Horas de Teoría:10 Horas de Práctica:60
• Horas extra aula totales	Horas Extra Aula: 20 Totales: 90
• Modalidad (escolarizada, no escolarizada, mixta)	Escolarizada
• Tipo de periodo académico (Semestre o tetramestre)	Segundo semestre
• Tipo de Unidad de aprendizaje (obligatoria/ optativa)	Obligatoria
• Área Curricular (ACFGU, ACFBP, ACFP, ACLE)	ACFBP
• Créditos UANL (números enteros)	3
• Fecha de elaboración (dd/mm/aa)	22/05/12
• Fecha de última actualización (dd/mm/aa)	22/11/12
• Responsable (s) del diseño:	M.A. Delia Galaviz Rebollozo
2. Presentación:	
<ul style="list-style-type: none"> Esta unidad de aprendizaje forma parte del área básica profesional del mapa curricular de la formación del estudiante de arquitectura, será cursada durante el segundo semestre, tiene como finalidad transmitir por medio de un boceto una idea. El dibujo es considerado un lenguaje universal en el cuál se pueden representar objetos tridimensionales en superficies de dos dimensiones ayudando a perfeccionar en forma abstracta una idea, por lo que representa un valioso medio de expresión y una forma efectiva de organizar, formular, expresar, registrar y transmitir un diseño en base a croquis, bosquejos o bocetos a mano alzada en la primera etapa de la creación arquitectónica y urbana. Por lo cual en el transcurso de ésta unidad se practicara: líneas, tonos, texturas, elementos de ambientación, bocetos del natural, espacios arquitectónicos interiores y exteriores, con técnica monocromática a lápiz, sanguínea, plumín y tinta china a mano alzada. 	
3. Propósito(s)	
<ul style="list-style-type: none"> Apoyar la actividad proyectual en base a recursos y técnicas manuales para la abstracción de la idea auxiliándose de bocetos para la definición conceptual, ampliando en el estudiante su capacidad creativa en la representación gráfica para la representación de espacios que requiere el egresado. Contribuyendo ésta unidad de aprendizaje para los talleres de: composición, de proyecto arquitectónico, proyecto urbano, planeación de ideas y proyectos (optativa). Utilizando un lenguaje no verbal para interpretar y representar ideas, con un pensamiento creativo, construyendo propuestas innovadoras, manteniendo una actitud de compromiso para representar el espacio tridimensional. 	



4. Enunciar las competencias del perfil de egreso

a. Competencias Generales de la Universidad a las que contribuye esta unidad de aprendizaje

Competencias Instrumentales:

Utilizar 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.

Emplear 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.

Competencias personales y de interacción social:

Intervenir frente a los retos de la sociedad contemporánea en lo local y global con actitud crítica y compromiso humano, académico Y profesional para contribuir a consolidar el bienestar general y el desarrollo sustentable.

Competencias Integradoras:

Construir 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:

COMPETENCIA ESPECÍFICA:

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

UNIDAD DE APRENDIZAJE

TÉCNICA DE BOCETO

Propósito: Apoyar la actividad proyectual en base a recursos y técnicas manuales para la abstracción de la idea.

MÓDULOS TEMÁTICOS

TECNICAS DE TONOS Y TEXTURAS

ELEMENTOS DE AMBIENTACION Y ESCALA

HABILIDAD PARA BOCETAR DEL NATURAL

EJERCICIOS DE APLICACIÓN
ARQUITECTONICA

PRODUCTO INTEGRADOR

Representación gráfica en lámina realizada a mano alzada de elementos arquitectónicos con ambientación según sea el caso.





<p>6. Estructuración en capítulos, etapas, o fases, de la unidad de aprendizaje</p> <p>(1) Elementos de competencias. Representar bocetado el objeto tridimensionalmente en base a tonos y texturas, representar elementos de ambientación como: cielos, cerros, árboles, materiales, escala humana, mobiliario y autos, para aplicar el conocimiento en ejercicios de representación arquitectónica como detalles y perspectivas usando elementos de ambientación con técnica de mano alzada.</p>				
Evidencias de aprendizaje (2)	Criterios de desempeño (3)	Actividades de aprendizaje (4)	Contenidos (5)	Recursos (6)
Elaborar lamina de texturas y tonos en ejercicios para definir el objeto tridimensionalmente	-Valores tonales -Habilidad de expresión de la textura -Contraste tonal -Limpieza y presentación -Representación grafica	- Atender la explicación por parte del profesor - Trabajo individual del estudiante aplicando los conocimientos en ejercicios (Elaboración de láminas).	- Escala tonal a lápiz - Texturas a lápiz	Los diferentes instrumentos de dibujo, libreta de ejercicios y pizarrón.
Elaborar laminas de entrega de elementos de ambientación	-Habilidad de Trazo -Técnica -Textura -Expresión -Limpieza y presentación -Sombras	- Atender la explicación por parte del profesor - Trabajo individual por parte del estudiante (Elaboración de láminas).	Elementos de ambientación y escalas. Cielo-cerros - Árboles y follaje - Materiales - Escala humana - Mobiliario - Autos	Los diferentes instrumentos de dibujo, libreta de ejercicios y pizarrón.
Elaborar ejercicios de elementos de ambientación	-Habilidad de trazo -Integración de ambiente -Profundidad -Expresión -Proporción -Sombras -Texturas -Limpieza y presentación	- Atender la explicación por parte del profesor - Trabajo individual por parte del estudiante (Elaboración de láminas)	Boceto al natural de diferentes objetos arquitectónicos y de ambientación.	Los diferentes instrumentos de dibujo, libreta de ejercicios y pizarrón.
Elaborar láminas de aplicación arquitectónica integrando los conceptos practicados logrando una representación de la idea en forma monocromática	-Técnica -Habilidad de trazo -Expresión -Limpieza y presentación -Sombras	- Atender la explicación por parte del profesor - Trabajo individual por parte del estudiante (Elaboración de láminas)	Aplicación del conocimiento en: Perspectivas exteriores, detalles interiores.	Los diferentes instrumentos de dibujo, libreta de ejercicios y pizarrón.
<p>7. Evaluación integral de procesos y productos (ponderación / evaluación sumativa). La evaluación final será la sumatoria de los ejercicios realizados en el curso.</p>				
<p>8. Producto integrador del aprendizaje de la unidad de aprendizaje (señalado en el programa sintético). Representación gráfica en lámina realizada a mano alzada de elementos arquitectónicos con ambientación según sea el caso.</p>				



9. Fuentes de apoyo y consulta

1. Marín de H. José Luis (1990) "Técnicas y Texturas en el Dibujo Arquitectónico". Edit. Trillas. México.
2. Marín de H. José Luis (2006) "Croquis a lápiz del paisaje rural y urbano". Edit. Trillas. México
3. Pacheco Eduardo-Moreno Carlos (2001) "Perspectiva comunicación arquitectura" Edit. Pearson Educación, México.
4. Griffin, Anthony W. (2001) "Introducción a la arquitectura y representación gráfica" Edit. Pearson Educación, México.
5. Woods, Michael (2000) "Drawing basics" Edit. Watson – guptill publications, New York.
6. Parramón, José M. (2000) "Técnicas de dibujo" Edit. Lema, Barcelona.
7. Parramón, José M. (2000) "Temas para dibujar" Edit. Lema,,Barcelona.
8. Parramón, José M. (2000) "Introducción al dibujo". Edit. Lema, Barcelona.
9. Lewis, David. "Pencil Drawing Techniques" Edit. Watson – guptill publications, New York.
10. Rudy de Reyna. "How to Draw what you see". Edit. Watson – guptill publications, New York.
11. Minguet, Feliza (2005). "Sketch: planificar y construir". Edit. Instituto Monsa, Barcelona.
12. Wang, Thomas. (1990). "Pencil Sketching". Edit. Mc. Graw Hill, Nueva York.

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