

“UNIVERSIDAD EMILIANO ZAPATA”

OBJETIVO DE LA MATERIA	Conocerá y aplicará el lenguaje gráfico a elementos arquitectónicos y los medios de expresión bidimensional y tridimensional con herramientas tradicionales y computarizadas.
-------------------------------	---

INGENIERIA EN		INGENIERO ARQUITECTO					
MATERIA		Expresión arquitectónica.			LINEA CURRICULAR		TECNOLOGIA
TETRAMESTRE		SEGUNDO	CLAVE	AIA-101	SERIACION	NO TIENE	
HFD	3	HEI	7	THS	10	CREDITOS	9

UNIDAD TEMATICA	OBJETIVO DE LA UNIDAD	CONTENIDOS	RECURSOS BIBLIOGRAFICOS
1. EXPRESIÓN ARQUITECTÓNICA Y URBANA	1. El estudiante identificará las escalas, simbologías, acotaciones, líneas de las expresiones arquitectónica y urbana.	1.1 Definición y manejo de escalas 1.2 Simbología de: <ul style="list-style-type: none"> • Elementos en planta, alzado y corte. • Escalas, acotaciones, ejes y niveles. • Calidades de línea 1.3 Simbología en instalaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Hidráulicas • Sanitarias y pluvial • Eléctricas • Gas • Especiales 1.4 Simbología de representación urbana: <ul style="list-style-type: none"> • Mobiliario urbano • Secciones de calle • Pavimentos 	1. Ching, Francis D. K., Manual de dibujo arquitectónico, Ed. Gustavo Gili, 2009 2. Plazota, Alfredo, Arquitectura Habitacional, Ed. Limusa, 2008 3. Edward T. White, Vocabulario gráfico para la presentación arquitectónica, Ed. Trillas, 2010 4. William Kirbn Loakard, El dibujo como Instrumento arquitectónico, Ed. Trillas, 2007. 5. Manual del programa de Diseño Asistido por Computadora seleccionado durante el curso, 2006.
2. MEDIOS DE EXPRESIÓN ARQUITECTÓNICA BIDIMENSIONAL	2. El estudiante identificará las configuraciones de los planos y expresiones urbanas y de	2.1 Configuración de planos arquitectónicos de: <ul style="list-style-type: none"> • Localización 	6. Bibliografía actualizada en el manejo del Diseño Asistido por Computadora.

<p>3.- REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL</p> <p>4. DIBUJO BIDIMENSIONAL ASISTIDO POR COMPUTADORA</p>	<p>arquitectura.</p> <p>3. El estudiante identificará qué es el sistema operativo, para comprender su funcionamiento.</p> <p>4. El estudiante comprenderá qué es el software de aplicación, cómo funciona una base de datos, con el fin de explicar los conocimientos básicos de ingeniería de software.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conjunto• Plantas de uno y más niveles.• Cortes• Fachadas• De detalles <p>2.2 Presentación de anteproyectos arquitectónicos.</p> <p>2.3 Elaboración de láminas para exposiciones.</p> <p>3.1 Elaboración de maquetas</p> <p>3.1.1 Materiales empleados y tipos de cortes.</p> <p>3.1.2 Tipos de ensambles y pegados.</p> <p>3.1.3 Elaboración de elementos de acabados interiores y exteriores</p> <p>3.1.4 Armado de maqueta.</p> <ul style="list-style-type: none">• Monocromática.• De acabados.. <p>4.1 Creación de bloques y capas.</p> <p>4.2 Creación de planos y superficies.</p> <p>4.3 Creación y uso de texturas y acabados.</p> <p>4.4 Aplicación en el dibujo arquitectónico.</p> <p>4.5 Escalas e Impresión de dibujos Arquitectónicos en dos dimensiones.</p>	<p>7. www.bivitec.org.mx</p> <p>8. Knoll Wolfgang, Maquetas de Arquitectura Técnicas y Construcción, Ed. Gustavo Gili</p> <p>9. Moore Fuller, El Arte de la Maqueta Arquitectónica. Guía practica para la construcción de maquetas, Ed. McGraw Hill, 2008.</p>
--	--	---	--

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:-

- Exposición por parte del profesor
- Discusiones facilitadas por el instructor
- Trabajo individual o grupal por parte de los estudiantes.
- Análisis de casos
- Construcción de mapas conceptuales que reafirmen la importancia de los elementos teóricos básicos.
- Exposición de los temas a través de ejercicios teóricos y de aplicación seleccionados como base de aprendizaje
- Solución dirigida de ejercicios teóricos y de aplicación .
- Solución de ejercicios en forma individual y en equipo
- Solución a ejercicios asignados de tarea.
- Investigación de conceptos básicos y aplicaciones .
- Resolución de ejercicios teóricos y de aplicación a distintas áreas, en forma individual y grupal
- Aula.
- Trabajo realizado en el aula.
- Examen.
- Presentaciones en computadora
- Pintarrón.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

Pintarrón, infocus, Laboratorios, Salas, CD, C.D Roms, DVDs, Lap Top, Cañón

EVALUACIÓN:

Evaluar el aprendizaje del alumno considerando fundamentalmente tres momentos:

- La evaluación diagnóstica.
- La evaluación formativa.
- La evaluación sumativa.

El proceso de evaluación, al ser un proceso continuo, da cabida a una gama de formas para valorar la construcción del conocimiento, ajustándose a las características y necesidades de los contenidos de las unidades de aprendizaje y a las condiciones de los alumnos, de tal manera que se pueden considerar los siguientes puntos:

EVALUACIÓN: Tres evaluaciones (Parcial al finalizar el mes) que equivalen al 25%, cada una, de la evaluaciones; Exámenes Rápidos que equivalen al 10% de la evaluación final y los Trabajos Individual y en Equipo que equivalen al 15% de la evaluación final cada uno.