

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	1 de 4

FACULTAD: **INGENIERIAS Y ARQUITECTURA**

PROGRAMA: **ARQUITECTURA**

DEPARTAMENTO: **ARQUITECTURA Y DISEÑO INDUSTRIAL**

CURSO : CÓDIGO:

ÁREA:

REQUISITOS: CORREQUISITO:

CRÉDITOS: TIPO DE CURSO:

JUSTIFICACIÓN

El arquitecto y el diseñador industrial deben poseer un apropiado manejo de la comprensión espacial y del lenguaje inherente en ella. Esto le permitirá comunicar y desarrollar sus ideas, como parte de su ejercicio profesional. Esta capacidad comunicativa debe estar presente en las diferentes fases de desarrollo del diseño: desde su proyectación, materialización y evaluación posterior.

Como instrumento de diseño, Para lograr que el estudiante se pueda expresar gráficamente es necesario, en primer lugar, que aprenda el lenguaje gráfico mediante técnicas adecuadas que le permitan una imprescindible habilidad manual. Al mismo tiempo se debe de familiarizar al estudiante con el manejo e interpretación de dibujos realizados por otros profesionales.

Es necesario que el alumno adquiera un dominio de la tecnología inherente a la representación gráfica por medio de la realización práctica de temas cuyo fundamento teórico le haya sido suministrado por otras Disciplinas. Por ello es de destacar la importancia de la coordinación entre las distintas Disciplinas de que consta la Carrera.

OBJETIVO GENERAL

- Alcanzar una habilidad manual en el ejercicio del dibujo, en el que el estudiante aprenda a observar y conocer las formas y objetos que le rodean, desarrollando así sus capacidades de análisis, visión espacial, comprensión y abstracción, para que a partir de estos conocimientos, pueda desenvolverse en el mundo de la creación de formas.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Desarrollar la sensibilidad y creatividad del alumno por medio del conocimiento de diferentes técnicas de expresión como herramienta para efectuar trabajos bidimensionales registrando elementos tridimensionales.
- Profundizar en el estudio de las técnicas de representación y presentación de documentos (Dibujo Técnico) , materiales e instrumentos.
- Conocer las diferentes posibilidades expresivas del lápiz y tinta mediante el manejo adecuado del trazo, el tono y la textura.



Contenidos Programáticos

Código

FGA-23 v.01

Página

2 de 4

- Representar bidimensionalmente problemas espaciales de superficies tridimensionales por medio de ejercicios y trabajos con calidad de imágenes aplicadas al mundo de la gráfica, color (monocromáticas- policromas), Marcador, transferencias y collage como sistemas de reproducción.
- Apreciar la importancia de las técnicas de expresión como soporte fundamental para expresión de proyectos o ideas.
- Analizar y reflexionar las lecturas complementarias al proceso y retroalimentación del proyecto.
- Manipular los principios básicos de las técnicas vistas.

COMPETENCIAS

la metodología y las estrategias metodológicas estarán enfocadas al desarrollo de las competencias de tipo interpretativo, argumentativo, propositiva, proyectual, cognitiva y valorativa en los siguientes términos:

COMPETENCIA INTERPRETATIVA	INDICADORES
Hace referencia a la capacidad de observación, percepción y comprensión de problemas, textos e imágenes, en donde el estudiante demuestre su capacidad de interpretación e interrelación valorativa de las variables a usar en los análisis de modelos y/o teorías ya existentes o sobre las diferentes propuestas y modelos urbanos existentes.	<ul style="list-style-type: none">• Destreza para entender, interpretar y proyectar espacios arquitectónicos y/o urbanos que satisfagan integralmente los requerimientos del ser humano, la sociedad y su cultura, adaptándose al contexto en el cual se implantan. ACFA
	<ul style="list-style-type: none">• Capacidad para argumentar y comunicar de forma oral, escrita y gráfica el proyecto de arquitectura por medio de la utilización de técnicas adecuadas de representación gráfica, en dos y tres dimensiones, de manera manual o asistida por computador, apoyado en la construcción de modelos reales o virtuales, en diferentes escalas según la intervención a realizar. ACFA
	<ul style="list-style-type: none">• Capacidad para formular ideas, y de transformarlas en creaciones arquitectónicas de acuerdo con los principios de la geometría, la composición, y la percepción visual y espacial. ACFA
COMPETENCIA ARGUMENTATIVA	INDICADORES
Hace referencia a la capacidad desarrollada durante el curso, para la elaboración estructurada de un componente teórico que comprometa su	<ul style="list-style-type: none">• Habilidad para percibir, concebir y manejar el espacio en todas sus dimensiones, desde la concepción general, hasta el detalle en particular. ACFA

**Contenidos Programáticos****Código**

FGA-23 v.01

Página

3 de 4

responsabilidad, en la intervención integral de un territorio en diversas escalas, demostrando sus posibilidades de comunicación oral, gráfica y escrita.

- Capacidad para conciliar todos los factores que intervienen en el ámbito de la proyectación arquitectónica y/o urbana. ACFA

COMPETENCIA PROPOSITIVA**INDICADORES**

Haciendo uso de la competencia interpretativa y argumentativa, los estudiantes deberán estar en capacidad de generar propuesta de tipo urbano, paisajística y arquitectónica acordes con las exigencias de cada nivel de preparación y de los parámetros preestablecidos para el taller urbano y socio humanístico.

- Capacidad imaginativa, creativa e innovadora en el proceso de diseño de la Arquitectura y el Urbanismo. TUNING
- Capacidad para formular ideas, y de transformarlas en creaciones arquitectónicas de acuerdo con los principios de la geometría, la composición, y la percepción visual y espacial. TUNING
- Conocimiento de los métodos de investigación formativa en el proceso de proyectación arquitectónica. ACFA

COMPETENCIA PROYECTIVA**INDICADORES**

Hace referencia a la creación, sustentación y representación espacial de las propuestas, cuya posibilidad de materialización sea evidente, tanto por el entorno construido y natural, como por las condiciones socioeconómicas y culturales que las rodea.

- Destreza para proyectar obras de arquitectura y/o urbanismo que satisfagan integralmente los requerimientos del ser humano, la sociedad y su cultura adaptándose al contexto. TUNING
- Capacidad de definir el sistema estructural del proyecto arquitectónico TUNING

COMPETENCIA COGNITIVA**INDICADORES**

Hace referencia al desarrollo de hábitos reflexivos y pautas investigativas del planteamiento proyectual, dentro del proceso de caracterización del discurso urbano y paisajístico, social y cultural del territorio.

- Habilidad de percibir, concebir y manejar el espacio en sus tres dimensiones y en las diferentes escalas TUNING

COMPETENCIA VALORATIVA**INDICADORES**

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	4 de 4

<p>Hace referencia a la formación ética y estética del estudiante capaz de estructurar una crítica constructiva acerca de los conceptos y elementos actuantes del territorio y que sobre la sociedad arrojan multiplicidad de contextos en constante transformación del mundo contemporáneo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Compromiso ético frente a la disciplina y al ejercicio de la profesión de arquitecto. TUNING
--	--

UNIDAD 1. Estudio de medios y técnicas gráficas.

TEMA	HORAS DE CONTACTO DIRECTO	HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE DEL ESTUDIANTE.
El Lápiz como instrumento de expresión.	5H	4H
La tinta	10H	8H
Color (Prisma color)	5H	4H
Marcadores y plumones	5H	4H
Positivos y negativos	5H	4H
Collage.	5H	4H

UNIDAD 2. Geometría descriptiva 1

TEMA	HORAS DE CONTACTO DIRECTO	HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE DEL ESTUDIANTE.
Presentación e introducción Sólidos Planos principales	10H	8H
El Punto Situación del punto según planos principales Translación de puntos en planos auxiliares.	10H	8H
La línea Tipos de líneas	5H	4H
El plano Tipos de planos	5H	4H

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	5 de 4

UNIDAD 3. Modelado

Técnicas de Maquetación y Modelado.

TEMA	HORAS DE CONTACTO DIRECTO	HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE DEL ESTUDIANTE.
Introducción	5H	4H
Normas de Utilización del Taller Nociones de orden, seguridad e higiene en el trabajo Herramientas e instrumentos auxiliares	5H	4H
Técnicas de Maquetación y modelado	5H	4H

METODOLOGIA (Debe evidenciarse el empleo de nuevas tecnologías de apoyo a la enseñanza y al aprendizaje)

El estudiante debe presentarse a clase habiendo leído previamente, el documento correspondiente a la clase o a la técnica correspondiente de igual forma, debe presentarse a clase con los elementos básicos indispensables para la práctica de las técnicas gráficas a aplicar según sea el caso; El no tenerlos no justifica de forma alguna ni la falta de trabajo en clase, ni el desarrollo inapropiado de las competencias respectivas.

El profesor presenta los temas propuestos, resolviendo dudas o ampliando conocimientos. El profesor acompaña a los estudiantes en la resolución de dudas durante los ejercicios prácticos. La evaluación del trabajo en clase es diaria y presencial, y los ejercicios son de tal magnitud que con el solo trabajo en clase es posible terminarlos completamente. Los ejercicios prácticos son problémicos y no solo de calcar

SISTEMA DE EVALUACION (Apoyada en Reglamento Estudiantil vigente y Acuerdo 066 de Calendario Académico)

1. ORIENTACION DE LA EVALUACION:

La evaluación está orientada a las competencias:

1. Interpretativa: interpreta, interrelaciona e integra información, percibe, interpreta y comprende de problemas; esquematiza, comunica sus ideas de forma oral y escrita; elabora y se comunica por medio de documentación gráfica y/o modelos.
 2. Argumentativa: demuestra capacidad de articular de las razones que dan sustento a una idea.
 3. Propositiva - proyectual: actúa crítica y creativamente en el planteamiento de opciones alternativas encaminadas a la solución de problemas.
 4. Personales: Es asertivo, aporta sus talentos, desarrolla sus potencialidades, demuestra inteligencia emocional acorde con su edad y nivel educativo, es riguroso con su trabajo, demuestra iniciativa, demuestra valores éticos, se adapta al cambio.
- Todas estas competencias implican el manejo de conocimientos previos.

2. EVALUACIONES DE TRABAJOS VARIOS: (Valorados para el primer y segundo

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	6 de 4

corte de 15%, y en el corte final 10%): Como instrumentos de evaluación se proponen la realización de ejercicios teóricos y prácticos realizados en el aula o en la casa.

3. PRUEBA ESCRITA: (Valorados para el primero, segundo y tercer corte en 20%) Como instrumentos de evaluación se propone prueba teórico - práctica realizada en el aula en la que se apliquen los conocimientos adquiridos en el corte.

4. DISTRIBUCION EN EL CALENDARIO ACADEMICO Y VALORACION

PORCENTUAL En concordancia con el Acuerdo No 012 de 2013, se propone:

CORTE	SEMANA	VALOR	OBSERVACIONES
1	1 A 5	15%	Qüices, trabajos, talleres.
	6	20%	Parcial teórico-práctico (23 . 28/09/2013)
2	7 A 10	15%	Qüices, trabajos, talleres.
	11	20%	Parcial teórico-práctico (28/10 . 02/11/2013)
3	12 A 15	10%	Qüices, trabajos, talleres.
	16	20%	Parcial teórico-práctico(02 . 07/12/2013)

Primer corte: 20/08/2013 . 20/09/2013. La semana 7 (30/09 a 05/10) se introducen las notas al sistema, correspondientes al primer corte equivalente a un 35%.

Segundo corte: 30/09/2013 . 02/11/2013. La semana 12 (13 al 18 de mayo) se introducen notas al sistema, correspondientes al segundo corte, equivalente a un 35%.

Tercer corte: 04/11 . 07/12/2013. La semana 17 (19 . 20/12/2013) se introducen notas al sistema, correspondientes al tercer corte, equivalente a un 30%.

BIBLIOGRAFIA BASICA

CHING, F. El Dibujo Arquitectónico. Ed. G. Gili. Barcelona 1982.
 CHING, F. Dibujo y Proyecto. Ed. G. Gili. Barcelona 1982.
 VANDY KE, Scott. De la línea al diseño.
 EDWARDS, Betty. Aprender a Dibujar. Edit. Blume Madrid, 1988.
 El libro del azul Russell.
 El libro del amarillo Russell.
 El libro del rojo Russell.
 El libro del blanco y del negro Russell.
 El libro de los colores pastel Russell.
 GUPTILL, Arthur. Sketching and redering in pencil, Edit. Rotovisión, London 1991.
 GWYNN, Kate, Dibujar a la acuarela. Ed. Blume, Madrid 1981.
 HYES, Collin. Guía completa de Pintura y dibujo. Ed. Blume Madrid, 1981.
 HOHAUSER SANFORD. Architectural and interior models. Editorial N. Reinhold New York.
 JACKSON, Albert. Manual del Modelismo. Ed. H. Blume. Barcelona. 1981.
 KWAMES, Addo. La magia del marcador. Edit. Educar Bogotá, 1987.
 Libro del color (Combinación del color en el diseño de interiores) Editorial Blume.
 OLES, Steve. La ilustración arquitectónica.
 Master: Designers, Architects and Decorators Editorial Blume.
 Color en la Decoraci(on, Ambientes cálidos o fríos Sloan y GwinnEditorial Blume.
 STAN, Smith. Dibujar y a bocetar. Ed Blume. Madrid 1983.Técnicas de presentación de Proyectos (2 tomos) Burden Ernest.
 Geometría Descriptiva Básica. Gonzalo Girón de León

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	7 de 4

BARTSCHI, Willy A. Estudio de las sombras en perspectiva, Editorial G.G. 1980.
CHING, F. Arquitectura, Forma, Espacio y Orden. Editorial Gustavo Gili, 1982.
VANDY KE, Scott. De la línea al diseño.
EDWARDS, Betty. Aprender a Dibujar. Edit. Blume Madrid, 1988.
FORESTAR, Kevin. Detalles Gráficos para Arquitectos. Edit. Gustavo Gili, 1982.
GARMER, Frederick J. How to draw trees. Revista Colección Walter Foster.
GIRON DE LEON, Gonzalo. Geometría Descriptiva básica. Gráficas Doncel Bogotá.
JACOBY Helmuth. Nuevos dibujos en Arquitectura. Edit. Gustavo Gili, 1971.
JACOBY, Helmuth. El dibujo de los Arquitectos.
LINCH, Kevin. La administración del paisaje. Traducción Rodrigo Cortes. Editorial Norma. Santafé de Bogotá.
MARCOLLI, Atillio. Teoría del campo. Ed. Xarait. Madrid. 1978.
MARTÍN, JUDY. Aprender a Bocetar. Ed. Blume. Barcelona. 1994.
PARRAMON, José María. Luz Sombra en dibujo y pintura.
PORTES, Tom. Manual de Técnicas Gráficas para Arquitectos, Diseñadores y artistas.
REIMER, Thomas. Perspectiva y axonometría. Editorial G:G: 1961.
SALVARINI, Franca. La Costruzione del Modello Architecttonico. Edt. Di Baio. Milano, 1994.
VENTURI, Robert. Aprendiendo de las Vegas. Editorial Gustavo Gili. Colección GG Reprints. 9ª. Impresión Barcelona, España. 1998.
VAN DE VEN, Cornelius. Espacio de la Arquitectura.
WHITE, Edward T. Vocabulario Gráfico para la representación Arquitectónica.
WELLMAN B. , Leighton. Geometría descriptiva. Editorial Reverté S:A: México.
WOLFANG, Knoll y HECHINGER, Martín. Maquetas de Arquitectura. Ed. G Gili. Barcelona: 1992.

DIRECCIONES ELECTRONICAS DE APOYO AL CURSO

Buscadores:

www.google.com

www.altavista.com

www.soloarquitectura.com

www.arquonauta.com

NOTA: EN CADA UNA DE LAS UNIDADES EL DOCENTE DEBERA PROPONER MÍNIMO UNA LECTURA EN LENGUA INGLESA Y SU MECANISMO DE CONTROL



Contenidos Programáticos

Código

FGA-23 v.01

Página

8 de 4

UNIDAD 1

NOMBRE DE LA UNIDAD

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

CONTENIDOS	ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL PROFESOR	HORAS CONTACTO DIRECTO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL ESTUDIANTE	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE	HORAS ACOMPAÑAMIENTO AL TRABAJO INDEPENDIENTE	ESTRATEGIAS DE EVALUACION QUE INCLUYA LA EVALUACION DEL TRABAJO INDEPENDIENTE