

PROGRAMA ANALÍTICO

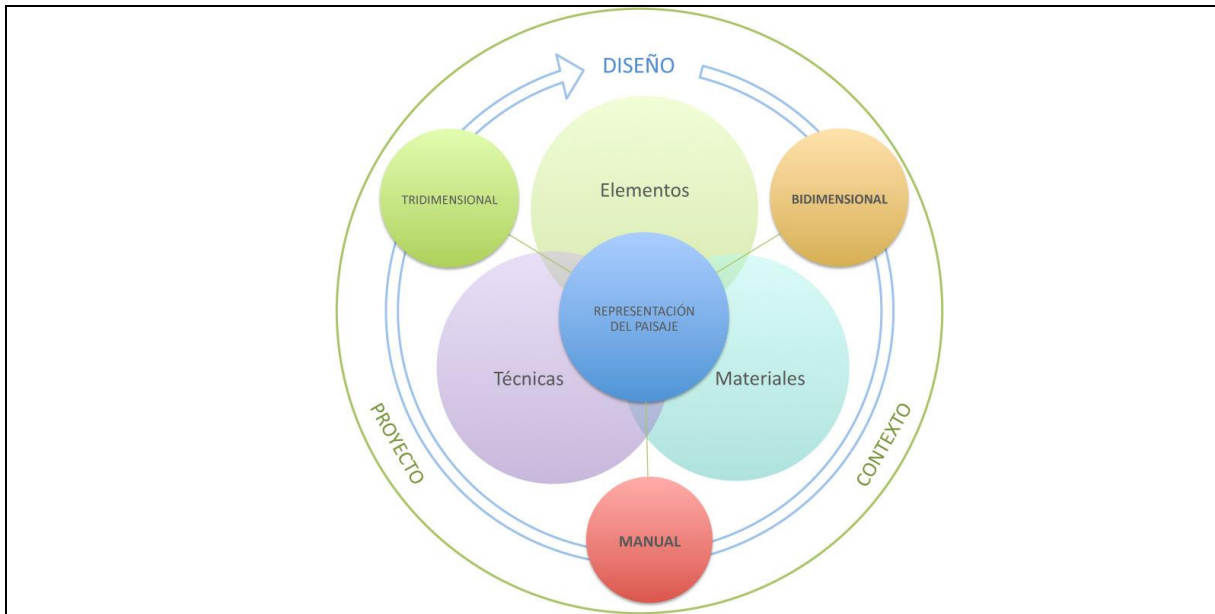
REPRESENTACION DEL PAISAJE	
Fecha de elaboración: 28 de febrero de 2014	
Elaboró Programa sintético	Arq. Alejandro A. Roa Chávez
Elaboró Programa analítico	Arq. Alejandro A. Roa Chávez
Revisó	Dr. Ricardo Villasís Keever DG Jorge Galindo Torres. MCH. Rosa Ma. Reyes Moreno.

DATOS BASICOS

Semestre	Horas de teoría	Horas de práctica	Horas trabajo adicional estudiante	Créditos
3	0	2	2	4

ESQUEMA DE CONTENIDO

PLAN DE ESTUDIOS 2013



OBJETIVOS DEL CURSO

Objetivos generales	Al finalizar el curso el estudiante será capaz de:		
Competencia (s) profesionales de la carrera a las que contribuye a desarrollar	Diagnosticar los problemas del contexto urbano y natural, en sus determinantes y organización del espacio público.	Diseñar proyectos urbanos y del paisaje, mediante estrategias y técnicas para diversos contextos, formas y niveles de intervención.	Elaborar proyectos ejecutivos en los que especifique materiales, técnicas y procesos para la intervención en el paisaje cultural
Competencia (s) transversales a las que contribuye a desarrollar	Analítica De trabajo colaborativo	Cognitiva	Comunicativa y de información
Objetivos específicos	Unidades		Objetivo específico

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	1. Los elementos, las técnicas y los materiales. en la presentación de proyectos.	Comprender el qué, el cómo, el por qué y el para qué de los procesos de representación. Aplicar y utilizar las diferentes técnicas, herramientas y materiales en los procesos de representación.
	2. Modelos y componentes de la presentación de proyectos	Utilizar técnicas y materiales que representan los elementos que componen el paisaje urbano a través de la simulación y escalas representativa, a través de maquetas físicas y virtuales y mixtas.
	3. Presentación de proyectos	Realizar en forma integral y consistente maquetas materiales y virtuales, a través de técnicas y herramientas reales y computacionales que culminen el proceso de representación.

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

Preguntas de la Unidad 1	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué vamos a representar? ¿Cómo lo vamos a representar? ¿Por qué hay que representarlo? ¿Para quién hay que representarlo?
UNIDAD 1	<p>Los elementos, las técnicas y los materiales. en la presentación de proyectos</p> <p>16 hs.</p>
	<p>Tema 1</p> <p>6 hs.</p>
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> Generalidades de la representación con modelos a escala. Las necesidades de representar los proyectos para el cliente y los usuarios

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Tema 2		4 hs.
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Croquis y boceto. • Escalas y proporciones. 	
Tema 3		6 hs.
<i>Subtemas</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Plantas arquitectónicas y de conjunto. • Alzados. • Cortes y secciones. 	
<i>Lecturas y otros recursos</i>	<p>Bazant, Jan (2009). <i>Manual de diseño Urbano y del paisaje</i>. Editorial Trillas, México, D.F.</p> <p>Favole, P. (1985). <i>La plaza en la arquitectura contemporánea</i>, Barcelona, Gustavo Gili.</p> <p>Flores, Ramiro y Manuel González. (2007). <i>Consideraciones sociales en el diseño y planificación de parques urbanos</i>. En Economía, Sociedad y Territorio VI, núm. 24, 2007, 913-951, vol. VI 913</p> <p>Gehi, Jan y Lars Gemzoe. (2002). <i>Nuevos espacio urbanos</i>. Editorial Gustavo Gili, España</p> <p>Peña, César (2001). <i>Metodología para la planificación de áreas verdes urbanas: El caso de Mexicali, Baja California</i>. Universidad Autónoma de Baja California.</p> <p><i>Mexicali, Th. (Ed.) (1996)</i>. Environmental desing. E&FN Spon, Londres.</p> <p>Recursos electrónicos. www.autodesk.com (AUTOCAD) www.graphisoft.com (ARCHICAD) www.autodesk.com/revit (REVIT) www.advent.com (Artlantis)</p>	
<i>Métodos de enseñanza</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de representación tridimensional de elementos del paisaje urbano. • Revisión de caso de exposiciones de proyectos. • Revisión de maquetas en medios electrónicos. • Recorrido por diferentes talleres de síntesis como método comparativo de trabajos 	
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Representar elementos del paisaje en diferentes escalas. • Modelado de maquetas • Presentaciones de proyectos en medios digitales con base en maquetas • El cartel de proyecto para concursos • Se orientara de manera formativa, dándole a conocer al alumno aciertos y errores, para conformar un proyecto 	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

mediante ensayo y error.

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

Preguntas de la Unidad 2		
UNIDAD 2	Modelos y componentes de la presentación de proyectos.	12 hs
	Tema 1	4 hs.
<i>Subtemas</i>	Técnicas y materiales que representan los elementos los elementos.	
	Tema 2	4 hs.
<i>Subtemas</i>	Aplicación de materiales mediante simulación y escalas representativa.	
	Tema 3	4 hs
<i>Subtemas</i>	Maquetas de proyectos urbanos artificiales y naturales.	
<i>Lecturas y otros recursos</i>	<p>Baznt, Jan (2009). <i>Manual de diseño Urbano y del paisaje</i>. Editorial Trillas, México, D.F.</p> <p>Favole, P. (1985). <i>La plaza en la arquitectura contemporánea</i>, Barcelona, Gustavo Gili.</p> <p>Flores, Ramiro y Manuel González. (2007). <i>Consideraciones sociales en el diseño y planificación de parques urbanos</i>. En Economía, Sociedad y Territorio VI, núm. 24,2007,913-951, vol. VI913</p> <p>Gehi, Jan y Lars Gemzoe. (2002). <i>Nuevos espacio urbanos</i>. Editorial Gustavo Gili, España</p> <p>Peña, César (2001). <i>Metodología para la planificación de áreas verdes urbanas: El caso de Mexicali, Baja California</i>. Universidad Autónoma de Baja California.</p> <p><i>Mexicali, Th. (Ed.) (1996)</i>. Enviromental desing. E&FN Spon, Londres.</p> <p>Recursos electrónicos. www.autodesk.com (AUTOCAD)</p>	

PLAN DE ESTUDIOS 2013

	www.graphisoft.com (ARCHICAD) www.autodesk.com/revit (REVIT) www.advent.com (Artlantis)
<i>Métodos de enseñanza</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de representación tridimensional de elementos del paisaje urbano. • Revisión de caso de exposiciones de proyectos. • Revisión de maquetas en medios electrónicos. • Recorrido por diferentes talleres de síntesis como método comparativo de trabajos
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Representar elementos del paisaje en diferentes escalas. • Modelado de maquetas • Presentaciones de proyectos en medios digitales con base en maquetas • El cartel de proyecto para concursos. • Se orientara de manera formativa, dándole a conocer al alumno aciertos y errores, para conformar un proyecto mediante ensayo y error.

CONTENIDOS Y METODOS POR UNIDADES Y TEMAS

Preguntas de la Unidad 3	¿Cuáles es la utilidad de la presentación de proyectos? ¿De qué maneras se puede representar y presentar un proyecto? ¿En qué casos o contextos aplica la presentación de proyectos? ¿Cómo y de que maneras influye la presentación de proyectos en la representación del paisaje?	
UNIDAD 3		Presentación de Proyectos
		16 hs
Tema 1		4 hs
<i>Subtemas</i>	El dibujo de detalle: utilidad, aplicación y realización.	
Tema 2		4 hs
<i>Subtemas</i>	Aplicación de recursos computacionales para mejorar la presentación de dibujos.	
Tema 3		8 hs

PLAN DE ESTUDIOS 2013

<i>Subtemas</i>	Maquetas de proyectos urbanos artificiales y naturales.
<i>Lecturas y otros recursos</i>	<p>Bazant, Jan (2009). <i>Manual de diseño Urbano y del paisaje</i>. Editorial Trillas, México, D.F.</p> <p>Favole, P. (1985). <i>La plaza en la arquitectura contemporánea</i>, Barcelona, Gustavo Gili.</p> <p>Flores, Ramiro y Manuel González. (2007). <i>Consideraciones sociales en el diseño y planificación de parques urbanos</i>. En Economía, Sociedad y Territorio VI, núm. 24, 2007, 913-951, vol. VI913</p> <p>Gehi, Jan y Lars Gemzoe. (2002). <i>Nuevos espacio urbanos</i>. Editorial Gustavo Gili, España</p> <p>Peña, César (2001). <i>Metodología para la planificación de áreas verdes urbanas: El caso de Mexicali, Baja California</i>. Universidad Autónoma de Baja California.</p> <p>Mexicali, Th. (Ed.) (1996).</p> <p>Baker N., Steemers K. (2000). <i>Energy and Environment in Architecture: A Technical Desing Guide</i>. London: E&FN Spon.</p> <p>Recursos electrónicos. www.autodesk.com (AUTOCAD) www.graphisoft.com (ARCHICAD) www.autodesk.com/revit (REVIT) www.advent.com (Artlantis)</p>
<i>Métodos de enseñanza</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de representación tridimensional de elementos del paisaje urbano. • Revisión de caso de exposiciones de proyectos. • Revisión de maquetas en medios electrónicos. • Recorrido por diferentes talleres de síntesis como método comparativo de trabajos
<i>Actividades de aprendizaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Representar elementos del paisaje en diferentes escalas. • Modelado de maquetas • Presentaciones de proyectos en medios digitales con base en maquetas • El cartel de proyecto para concursos • Se orientará de manera formativa, dándole a conocer al alumno aciertos y errores, para conformar un proyecto mediante ensayo y error.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

PLAN DE ESTUDIOS 2013

Involucrar y retroalimentar al alumno con su participación activa, analítica, de discusión e interpretación reflexiva en cada una de las unidades. En la representación de los elementos del diseño urbano se tomarán como métodos de evaluación de aprendizaje, las dinámicas grupales, ejercicios de investigación y aplicación, entre otros recursos. El conocimiento teórico-práctico deberá transmitirse al alumno con un diálogo abierto en cada una de las sesiones.

EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Elaboración y/o presentación de:	Periodicidad	Abarca	Ponderación
<p>Primer examen parcial Ejercicios prácticos realizados en clase donde aplicara las herramientas de representación en dos y tres dimensiones, a diferentes escalas. Reporte escrito de lecturas complementarias Examen práctico</p>	<p>Por unidad didáctica Durante la semana de evaluación.</p>	<p>Contenidos de la 1^a. unidad</p>	<p>33%</p>
<p>Segundo examen parcial Ejercicios prácticos realizados en clase y la elaboración de una maqueta sugerida por el profesor de un tema de proyecto de diseño urbano y del paisaje, enfatizando en la precisión y la representación del paisaje natural y/o cultural de los elementos que lo conforman.</p>	<p>Por unidad didáctica Durante la semana de evaluación.</p>	<p>Contenidos de la 2^a. unidad</p>	<p>33%</p>
<p>Tercer examen parcial Practica de modelo o maqueta dibujos aplicando la calidad y la precisión en la representación de los elementos deo proyecto,</p>	<p>Por unidad didáctica Durante la semana de evaluación.</p>	<p>Contenidos de la 3^a. unidad</p>	<p>34%</p>

PLAN DE ESTUDIOS 2013

combinando los medios físicos a escala con los medios digitales, en presentación multimedia.			
Examen ordinario	Semestral		Promedio de las 3 unidades.
TOTAL			100%
Examen extraordinario	Desarrollo de proyecto (70%) Examen de conocimientos (30%)		100%
Examen a título	Desarrollo de proyecto (70%) Examen de conocimientos (30%)		100%

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS INFORMÁTICOS

Textos básicos	<p>Bazant, Jan (2009). <i>Manual de diseño Urbano y del paisaje</i>. Editorial Trillas, México, D.F.</p> <p>Favole, P. (1985). <i>La plaza en la arquitectura contemporánea</i>, Barcelona, Gustavo Gili.</p> <p>Flores, Ramiro y Manuel González. (2007). <i>Consideraciones sociales en el diseño y planificación de parques urbanos</i>. En Economía, Sociedad y Territorio VI, núm. 24, 2007, 913-951, vol. VI913</p> <p>Gehi, Jan y Lars Gemzoe. (2002). <i>Nuevos espacio urbanos</i>. Editorial Gustavo Gili, España</p> <p>Peña, César (2001). <i>Metodología para la planificación de áreas verdes urbanas: El caso de Mexicali, Baja California</i>. Universidad Autónoma de Baja California. Mexicali, Th. (Ed.) (1996).</p> <p>Baker N., Steemers K. (2000). <i>Energy and Environment in Architecture: A Technical Desing Guide</i>. London: E&FN Spon.</p>
Textos complementarios	
Sitios de Internet	<p>www.autodesk.com (AUTOCAD)</p> <p>www.graphisoft.com (ARCHICAD)</p> <p>www.autodesk.com/revit (REVIT)</p> <p>www.advent.com (Artlantis)</p>
Bases de datos	