



ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES ACATLAN  
 DIVISION DE DISEÑO Y EDIFICACION  
 PROGRAMA DE ARQUITECTURA



LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

PROGRAMA DE ASIGNATURA

CLAVE:		SEMESTRE: 6°.			
<b>PROYECTOS POR COMPUTADORA</b>					
MODALIDAD (CURSO, TALLER, LABORATORIO, ETC.)	CARÁCTER	HORAS SEMESTRE	HORA/SEMANA TEORIA      PRACTICA		CREDITOS
Curso Teórico Taller	Optativa	96	2	4	8
<b>ASIGNATURA PRECEDENTE</b>	Proyectos Arquitectónicos II				
<b>ASIGNATURA SUBSECUENTE</b>	Ninguna				

**OBJETIVO:** El alumno desarrollará los modelos dinámicos dentro de la perspectiva de la cultura informática y la simulación icónica.

Número de Horas	<b>Unidad 1: Introducción al Espacio Semiótico</b>
16	<p><i>Objetivo:</i> El alumno comprenderá la estructura de las metáforas lógicas, cumpliendo con los requisitos formales de la sustitución y la comparación.</p> <p>1.1 Concepto de verificabilidad empírica.          1.2 Concepto de cultura informática.          1.3 Concepto de imagen infográfica.          1.4 Concepto de algoritmo.</p>
Número de Horas	<b>Unidad 2: Ejercicios Básicos de Interacción Conversacional</b>
16	<p><i>Objetivo:</i> El alumno implementará sus primeras acciones con la máquina, realizando ejercicios de experimentación lúdica, para conocer el lenguaje de máquina.</p> <p>2.1 Implementación de ejercicios de carácter dialogal.          2.2 Implementación de textos estructurantes o modelizadores.          2.3 Comprensión de la ruptura de la historia del arte y técnicas de representación formal.          2.4 Implementación de ejercicios de generación de lo visible.</p>
Número de Horas	<b>Unidad 3: Modelos Matemáticos</b>
16	<p><i>Objetivo:</i> El Alumno Comprenderá la Importancia de los Modelos Matemáticos en el Diseño Virtual.</p>

	<p>3.1 Comprensión de los aspectos numéricos, como intermediación entre los modelo y las imágenes.</p> <p>3.2 Correspondencia de los modelos y las imágenes.</p> <p>3.3 Síntesis de los conceptos de modelización y visualización, en base al modelo matemático</p>
Número de Horas	<b>Unidad 4: Operaciones de Tránsito de lo Conceptual a lo Perceptivo</b>
16	<p><i>Objetivo:</i> El alumno comprenderá e implementará operaciones de tránsito de lo conceptual a lo perceptivo.</p> <p>4.1 Importancia del manejo de lo inteligible como causa, a lo sensible como efecto.</p> <p>4.2 Importancia del modelo como estadio inteligible y genético de la imagen (superior).</p> <p>4.3 Importancia de la imagen sensible como reflejo perceptivo para el hombre.</p> <p>4.4 Importancia de la interacción entre el modelo (lo conceptual), con la experiencia sensible (lo fenoménico).</p>
Número de Horas	<b>Unidad 5: Productos Infográficos</b>
16	<p><i>Objetivo:</i> El alumno comprenderá y desarrollará productos infográficos del mundo virtual.</p> <p>5.1 Experimentación en el espacio de la producción infográfica, como “laberinto formal” y no material.</p> <p>5.2 Experimentación basada en la metamorfosis y la sorpresa.</p> <p>5.3 Adiestramiento del operador dentro del mundo laberintico, para orientarse y formular opciones.</p> <p>5.4 Adiestramiento y pericia para estructurar y formular la salida éxitos del status laberintico.</p>
Número de Horas	<b>Unidad 6: Imágenes de Síntesis</b>
16	<p><i>Objetivo:</i> El alumno experimentará y desarrollará imágenes de síntesis.</p> <p>6.1 Distinción entre la imagen abstracta, no figurativa o aicóna, y las imágenes simbólicas.</p> <p>6.2 Comparación entre la imagen figurativa y la imagen realista.</p> <p>6.3 Distinción entre simulación e hiperimagen.</p> <p>6.4 Complementariedad entre infografía e imagen digital.</p>

#### **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

- Aguilera Miguel de, (1990). **La infografía**. Madrid: Edit. Fundesco.
- Barlow Horace, (1994). **Imagen y conocimiento. Crítica**. Barcelona.
- Eliade Marcea, (1992). **Imágenes y símbolos**. Madrid: Edit. Taurus.
- Wooley Benjamín , (1990). **El universo virtual**. Madrid: Edit. Acento.
- Kandinsky W.. (1990). **De lo espiritual en el arte**. Buenos Aires: Edit. Nueva Visión.
- Freeberg David, (1995). **El poder de las imágenes**. Madrid: Edit. Alianza..
- Kandinsky w, (1990). **Punto y línea sobre el plano**. Buenos Aires: Edit. Nueva Visión.
- Grupo Mu. Cátedra, (1993). **Tratado de lo visual**. Madrid.

#### **SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:**

- Exponer ejemplos prácticos del manejo de la computadora.

- Interpretación de resultados en programas de computación.
- Acceder a Internet como apoyo a la investigación de los contenidos temáticos.
- Asistencia a exposiciones y conferencias de computación.
- Realización de prácticas individuales por los alumnos con guía del profesor.
- Asistencia a centros de cómputo que tengan modelos análogos.
- Utilización de equipo y material audiovisual para realizar investigaciones y análisis de temáticas diversas.

#### **SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN:**

- Control de asistencias en clase solucionando problemas específicos.
- Reporte de visitas a exposiciones electrónicas.
- Revisión y calificación periódica de exámenes.
- Valoración de exposición de temas.

#### **PERFIL PROFESIOGRÁFICO:**

El docente deberá ser un arquitecto, con conocimientos a nivel profesional de proyectos y obras, que mantenga su actualización en los softwares aplicables.