



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN
DIVISIÓN DE DISEÑO Y EDIFICACIÓN



LICENCIATURA DE ARQUITECTURA
PROGRAMA DE ASIGNATURA

SEMESTRE: Sexto,
Octavo o Décimo

Proyectos por Computadora

CLAVE:

MODALIDAD	CARÁCTER	TIPO	HORAS AL SEMESTRE	HORAS SEMANA	HORAS TEÓRICAS	HORAS PRÁCTICAS	CRÉDITOS
Taller	Obligatoria de elección	Práctica	96	6	0	6	6

ETAPA DE FORMACIÓN	Preespecialidad
CAMPO DE CONOCIMIENTO	Conceptualización Espacial
SUBCAMPO DE CONOCIMIENTO	Proyectos Arquitectónicos

SERIACIÓN	Obligatoria ()	Indicativa ()
SERIACIÓN ANTECEDENTE	Ninguna	
SERIACIÓN SUBSECUENTE	Ninguna	

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar este programa el alumno desarrollará los modelos dinámicos dentro de la perspectiva de la cultura informática y la simulación icónica.

HORAS		UNIDAD	OBJETIVO PARTICULAR
T	P		
0	16	1. Introducción al Espacio Semiótico 1.1. Verificalidad empírica. 1.2. Concepto de cultura informática. 1.3. Imagen infográfica. 1.4. Algoritmo.	El alumno conceptualizará la estructura de las metáforas lógicas, cumpliendo con los requisitos formales de la sustitución y la comparación.
0	16	2. Ejercicios Básicos de Interacción Conversacional 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 las técnicas de	El alumno experimentará con ejercicios lúdicos para conocer el lenguaje de la computadora.

		representación formal. 2.4. Implementación de ejercicios de generación de lo visible.	
0	16	3. Modelos Matemáticos 3.1. Comprensión de los aspectos numéricos, como intermediación entre los modelos y las imágenes. 3.2. Correspondencia de los modelos y las imágenes. 3.3. Síntesis de los conceptos de modelización y visualización, en base al modelo matemático	El Alumno utilizará los modelos matemáticos en el diseño virtual.
0	16	4. Operaciones de Tránsito de lo Conceptual a lo Perceptivo 4.1. Importancia del manejo de lo inteligible como causa, a lo sensible como efecto. 4.2. Importancia del modelo como estadio inteligible y genético de la imagen (superior). 4.3. Importancia de la imagen sensible como reflejo perceptivo para el hombre. 4.4. Importancia de la interacción entre el modelo (lo conceptual), con la experiencia sensible (lo fenoménico).	El alumno implementará operaciones de tránsito de lo conceptual a lo perceptivo.
0	16	5. Productos Infográficos 5.1. Experimentación en el espacio de la producción infográfica, como "laberinto formal" y no material. 5.2. Experimentación basada en la metamorfosis y la sorpresa. 5.3. Adiestramiento del operador dentro del mundo laberíntico, para orientarse y formular opciones. 5.4. Adiestramiento y pericia para estructurar y formular la salida éxitos del status laberíntico.	El alumno desarrollará productos infográficos del mundo virtual.
0	16	6. Imágenes de Síntesis 6.1. Distinción entre la imagen abstracta, no figurativa o icónica, y las imágenes simbólicas. 6.2. Comparación entre la imagen figurativa y la imagen	El alumno experimentará con imágenes de síntesis.

		realista. 6.3. Distinción entre simulación e hiperimagen. 6.3.1. Complementariedad entre infografía e imagen digital.	
0	96		
TOTAL:			
96			

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS		MECANISMOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS	
Exposición oral	(✓)	Exámenes parciales	(✓)
Exposición audiovisual	(✓)	Examen final escrito	(✓)
Ejercicios dentro de clase	(✓)	Trabajos y tareas fuera del aula	()
Ejercicios fuera del aula	()	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(✓)
Lecturas obligatorias	(✓)	Asistencia	(✓)
Trabajo de investigación	(✓)	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	(✓)	Otras:	(✓)
Prácticas de campo	()		
Otras:	(✓)		
Recursos materiales y material didáctico:		Sugerencias de evaluación:	
<ul style="list-style-type: none"> Utilización de equipo de cómputo e Internet. Material audiovisual como acetatos, diapositivas, transparencias, videos y grabaciones para realizar y elaborar las propuestas ya sea individualmente o en equipo. 		<p>Diagnóstica</p> <ul style="list-style-type: none"> Realización de examen con el fin de un hacer análisis de conocimientos previos. <p>Formativa</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. Presentación del anteproyecto, definiendo la propuesta de solución. Presentación de materiales en clase, maquetas, exposiciones y concursos. <p>Autoevaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Con participación de alumnos y profesores, obtención por alguna de las técnicas didácticas (foro de opiniones lluvia de ideas, escrito, etc.) de conclusiones que retroalimenten las estrategias didácticas, pudiéndose realizar en cualquier etapa del curso, cuando se considere conveniente. <p>Compendiada</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentación a nivel de exposición grupal con fin de crítica. Realización de resumen de evaluaciones a 	
Estrategias didácticas:			
<ul style="list-style-type: none"> 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. Realización del anteproyecto y proyecto ejecutivo en taller, aplicando el método elegido, con asesoría personalizada del profesor. Uso de las TICs. 			

• Análisis de casos y solución de problemas.	nivel individual y de grupo.
--	------------------------------

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Aguilera, Miguel. (1990). *La infografía*. Madrid: Fundesco.
- Barlow, Orase. (1994). *Imagen y conocimiento*. Crítica. Barcelona: Taurus.
- Catermole, Paul. (2007). *Arquitectura futurista*. 1ª edición. Barcelona: Blume.
- Unwin, Simón. (2003). *Análisis de la arquitectura*. 1ª edición. Barcelona: Gustavo Gili.
- Piñón, Helio. (1998). *Curso básico de proyectos*. Barcelona: Ediciones Upc.
- Wooley Benjamín. (1990). *El universo virtual*. Madrid: Acento.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Eliade, Marcea. (2006). *Imágenes y símbolos*. Madrid: Taurus.
- Freeberg, David. (2003). *El poder de las imágenes*. Madrid: Alianza.
- Grupo Mu, Cátedra. (1993). *Tratado de lo visual*. Madrid: Grupo Mu.
- Kandinsky, W. (2007). *De lo espiritual en el arte*. México: Coyoacán.
- Kandinsky, W. (2007). *Punto y línea sobre el plano*. México: Coyoacán.
- Muntañola Thronberg, Josep. (2001). *La arquitectura como lugar*. 1ª edición. Barcelona: Ediciones UPC.
- Neila González, F. Javier. (2004). *Arquitectura bioclimática en un entorno sostenible*. 1ª edición. Madrid: Munillalera.

PERFIL PROFESIOGRÁFICO

Licenciado en Arquitectura, de preferencia con experiencia en el proceso de diseño y con conocimientos a nivel profesional de proyectos y obras, que mantenga su actualización en los softwares aplicables.