

DIRECCION GENERAL DE INSTITUTOS TECNOLOGICOS

1. IDENTIFICACION DEL PROGRAMA DESARROLLADO POR UNIDADES DE APRENDIZAJE

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: TEORIA DEL DISEÑO I (4-2-10)

NIVEL: LICENCIATURA

CARRERA: ARQUITECTURA

CLAVE: ARC-9316

2. HISTORIA DEL PROGRAMA

LUGAR Y FECHA DE ELABORACION O REVISION	PARTICIPANTES	OBSERVACIONES (CAMBIOS Y JUSTIFICACION)
15 al 18 de Enero de 1990 I.T. Querétaro	Todos los Institutos Tecnológicos que asistieron a la Reunión	Reunión Nacional de Revisión Curricular de la Carrera de Arquitectura
Marzo de 1990 I.T. Pachuca	Academia de Arquitectura	Desarrollo del programa por unidades de aprendizaje
Del 26 al 30 de Noviembre de 1990 I.T. Pachuca	Comité de Consolidación	Validación y enriquecimiento del programa en reunión de consolidación
Marzo de 1993 Veracruz, Ver.	Reunión Nacional de Academias de los Institutos Tecnológicos	Análisis de la propuesta de los contenidos sintéticos y sugerencias a los mismos.
Marzo-Abril de 1993 En los Institutos Tecnológicos	Academias de los Institutos Tecnológicos	Análisis de sugerencias de la reunión de Veracruz y elaboración de nuevas propuestas.
Mayo de 1993 Los Mochis Sin.	Comité de Reforma	Análisis de propuestas y enriquecimiento del programa.

3. UBICACION DE LA ASIGNATURA

a) RELACION CON OTRAS ASIGNATURAS DEL PLAN DE ESTUDIO

ANTERIORES	
ASIGNATURAS	TEMAS
Ninguna	

POSTERIORES	
ASIGNATURAS	TEMAS
- Teoría del Diseño II - Expresión Gráfica II y III - Composición Arquitectónica I, II, III, IV, V y VI	- Todos - Diseño bidimensional - Todos por ser prerrequisito

b) APORTACION DE LA ASIGNATURA AL PERFIL DEL EGRESADO

En el conocimiento de conceptos y elementos básicos del diseño bidimensional que le permitirán realizar y evaluar propuestas abstractas dentro del área de diseño.

4. OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO

Obtendrá los conceptos y elementos básicos para proponer, desarrollar y evaluar criterios espaciales, bidimensionales y tridimensionales-virtuales en la composición de temas abstractos.

5. T E M A R I O.

NUMERO	T E M A S	S U B T E M A S
I	Percepción y comunicación visual	1.1 Proceso de la percepción 1.2 Percepciones básicas 1.3 Proceso del mensaje visual 1.4 Elementos que intervienen en el proceso
II	Color	2.1 Concepto 2.2 Círculo cromático 2.3 Armonías 2.4 Contrastes 2.5 Proporción y valor luminico 2.6 Color en la figura-fondo
III	Fundamentos del diseño	3.1 Concepto general 3.2 Proceso y metodología 3.3 Clasificación
IV	Diseño bidimensional y tridimensional-virtual	4.1 Elementos del diseño: conceptuales, visuales, de relación y prácticos 4.2 Forma, repetición, estructura, similitud, gradación, radiación, anomalía, contraste, concentración, textura 4.3 Diseño tridimensional-virtual o espacio ilusorio

6. A P R E N D I Z A J E S R E Q U E R I D O S

- Habilidad manual en la expresión gráfica
- Sensibilidad a las manifestaciones artísticas en general
- Capacidad mental dispuesta al análisis, síntesis y a la creatividad

7. S U G E R E N C I A S D I D A C T I C A S

- Realizar láminas, gráficas de ejemplos durante la clase, con indicaciones del maestro.
- Investigación de campo de los ejercicios que así lo requieran
- Investigación bibliográfica y documental que complemente la información

- Sesiones grupales de lluvia de ideas para obtener conclusiones aplicables al diseño
- Asesorías directas cuando el caso lo requiera
- Realizar una monografía que defina, analice e identifique la comunicación visual en los mensajes a través de sus elementos
- Realizar visitas a museos de arte moderno para analizar la psicología del color, la relación afectiva, la sensibilidad y el desarrollo perceptual de las armonías y los contrastes del color en las obras de diferentes artistas
- Solucionar problemas de diseño tridimensional virtual o espacio ilusorio, utilizando software de aplicación

8. S U G E R E N C I A S D E E V A L U A C I O N

- Realización de monografías
- Reportes de visitas a museos
- Participación en las sesiones del curso
- Revisión de problemas asignados

NOTA: Los dos puntos anteriores deberán ser desarrollados y/o enriquecidos por la Academia en conjunto con el Departamento de Desarrollo Académico.

9. UNIDADES DE APRENDIZAJE

NUMERO DE UNIDAD I

NOMBRE DE LA UNIDAD: PERCEPCION Y COMUNICACION VISUAL

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA (BASICA Y COMPLEMENTARIA)
Analizar para comprender la fenomenología del proceso de la percepción así como distinguir los elementos que intervienen en la comunicación de los mensajes visuales, de la actividad y actitud mental del diseñador	1.1 Percepción y comunicación visual 1.1.1 Definir el concepto de percepción 1.1.2 Analizar el proceso de la percepción 1.1.3 Identificar y explicar una de las -- percepciones básicas 1.1.4 Definir el concepto de comunicación visual 1.1.5 Analizar el proceso de la comunicación visual 1.1.6 Identificar y explicar los elementos que integran la comunicación visual en los mensajes.	El Hombre y su Percepción del Ambiente Urbano Diseño y Comunicación Visual Fundamentos del Diseño Bi- y Tri-Dimensional

NUMERO DE UNIDAD II

NOMBRE DE LA UNIDAD: COLOR

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA (BASICA Y COMPLEMENTARIA)
Seleccionar el color que propicie la relación -- afectiva a través del -- gusto personal o la preferencia cultural para -- obtener una sensibilización y desarrollo perceptual individualizado, para su aplicación.	2.1 Color 2.1.1 Definir el concepto de color 2.1.2 Definir el orden de los colores del -- círculo cromático. (Colores prima-- rios, secundarios, neutros). 2.1.3 Organizar diferentes armonías de color en base a variaciones cromáticas y luminicas. 2.1.4 Ensayar diferentes niveles de contrastes con los colores. 2.1.5 Proporción y valor lumínico. Comparar diferentes efectos al intercambiar -- extensiones y valores residuales en -- la combinación de colores. 2.1.6 Seleccionar los colores adecuados para la figura-fondo. 2.1.7 Explicar la psicología del color en -- su aplicación.	Dibujo y Educación Visual El Color en las Artes Arquitectura Habitacional Taller de Expresión Gráfica II

NUMERO DE UNIDAD III

NOMBRE DE LA UNIDAD: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA (BASICA Y COMPLEMENTARIA)
Explicar la metodología -- y los elementos que in-- terveen en el proceso -- del diseño, para distin-- guir su clasificación	3.1 Fundamentos del diseño 3.1.1 Definir el concepto general de diseño 3.1.2 Distinguir los elementos que integran todo diseño 3.1.3 Explicar el esquema formal del proceso de diseño. (Demanda, diseñador, objeto) 3.1.4 Explicar los cinco niveles de res-- puesta del campo específico de la -- respuesta: funcional, ambiental, es-- tructural, constructivo, expresivo. 3.1.5 Explicar los distintos tipos en la -- clasificación del diseño.	Análisis y Diseño Lógico Arquitectura, Teoría, Diseño, Contexto Introducción a la Programación Arquitectónica Fundamentos del Diseño Arquitectura Habitacional Teoría de la Arquitectura

NUMERO DE UNIDAD IV

NOMBRE DE LA UNIDAD: DISEÑO BIDIMENSIONAL Y TRIDIMENSIONAL VIRTUAL

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA (BASICA Y COMPLEMENTARIA)
Ilustrar los principios, reglas y conceptos de, - lenguaje visual, que se utiliza en el diseño básico.	4.1 Diseño bidimensional y tridimensional virtual 4.1.1 Definir el concepto de diseño básico, en el lenguaje visual 4.1.2 Distinguir los elementos del diseño: conceptuales, visuales, de relación y prácticos 4.1.3 Realizar ejercicios para expresar -- los conceptos de: forma repetición, estructura-similitud, gradación, radiación, anomalía, contraste, concentración, textura definiendo sus características. 4.1.4 Realizar ejercicios que representen un diseño tridimensional-virtual o - espacio ilusorio; positivo y negativo fluctuante y conflictivo.	El Color en las Artes

10. BIBLIOGRAFIA BASICA Y COMPLEMENTARIA

1. El Hombre y su Percepción del Ambiente Urbano
2. Diseño y Comunicación Visual
3. Fundamentos del Diseño Bi- y Tri-Dimensional
4. Dibujo y Educación Visual
5. El Color en las Artes
6. Arquitectura Habitacional
7. Análisis y Diseño Lógico
8. Arquitectura, Teoría, Diseño, Contexto
9. Introducción a la Programación Arquitectónica
10. Fundamentos del Diseño
11. Arquitectura Habitacional
12. Teoría de la Arquitectura
13. El Color en las Artes

11. PRACTICAS

En este punto se deberán elaborar las Guías de Prácticas con base en la metodología oficial emitida por la Subdirección de Docencia (DGIT), para tal efecto.

- Pintar con diferentes materiales y técnicas, el círculo cromático.
- Realizar veinte ejercicios de diseño aplicando los conceptos de formas geométricas en: repetición, gradación de tamaños, similitud, anomalías, contrastes, concentración y texturas.