

1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Fundamentos Teóricos del Diseño I
Carrera:	Arquitectura
Clave de la asignatura:	ARC-1015
(Créditos) SATCA ¹	2 – 2 – 4

2.- PRESENTACIÓN

Caracterización de la asignatura.

Esta asignatura representa el primer acercamiento al conocimiento del lenguaje técnico y básico del diseño. La sensibilidad creativa que el alumno desarrolle, lo llevará a conceptualizar de forma apropiada las soluciones de diseño, que serán expresadas a través de técnicas manuales que promuevan su desarrollo artístico.

Esta asignatura consiste en interpretar y expresar la comunicación visual, así como la adquisición del dominio en la aplicación del color y de elementos del diseño, a su vez el uso correcto de elementos y estrategias del diseño.

Tendrá un vínculo directo con Taller de Expresión Plástica y Geometría Descriptiva II ya que los ejercicios realizados en esta asignatura serán representados de acuerdo a las técnicas observadas en dicho taller.

Intención didáctica.

Se abordan las teorías de alfabetidad visual, iniciando de manera conceptual con la ayuda de la exposición del docente e investigación por parte del alumno.

El alumno desarrollará la habilidad de investigar, analizar, sintetizar y construir su interpretación a través de la creatividad y el diseño. Apoyándose con la realización de reportes gráficos, laminas de pinturas y dibujos, donde puedan aplicar la comunicación visual, el lenguaje verbal, así como las teorías y leyes de la Gestalt.

En la segunda unidad el docente coordina y guía a los alumnos, para adquirir los conocimientos de la teoría y psicología del color, así como su aplicación en mosaicos bidimensionales, tridimensionales además de su utilización y percepción

¹ Sistema de asignación y transferencia de créditos académicos

en espacios arquitectónicos.

Por último el docente explicara los elementos y estrategias del diseño realizando de la misma manera que en las unidades anteriores investigación, exposiciones, reportes, así como ejercicios a través de láminas y maquetas.

Estas estrategias de diseño deben ser libres y flexibles, para permitir al alumno expresar su creatividad ilimitada sin inhibición.

En el transcurso de las actividades programadas es muy importante que el estudiante aprenda a valorar las actividades que lleva a cabo y entienda que está construyendo su educación integral futuro y en consecuencia actúe de una manera profesional; de igual manera, aprecie la importancia del conocimiento y los hábitos de trabajo; desarrolle la precisión y la curiosidad, la puntualidad, el entusiasmo y el interés, la tenacidad, la flexibilidad y la autonomía.

3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Competencias específicas:

- Comprender, interpretar y aplicar los elementos básicos de la comunicación visual
- Distinguir y percibir los colores luz y pigmentos, para lograr la sensibilidad a los componentes, dimensiones y características psicológicas del color, valorándolo como uno de los elementos visuales más importantes.
- Distinguir y aplicar determinados significados en el área de las artes plásticas, mediante una estrategia de los elementos del diseño. Ser reflexivo, mediante el cuestionamiento y formarse un criterio con respecto a lo que se ha definido como “buena forma”.
- Apreciar el papel de la inteligencia humana como gestora del proceso de comunicación

Competencias genéricas:

Competencias instrumentales

- Capacidad de análisis y síntesis
- Capacidad de organizar y planificar
- Conocimientos básicos de la arquitectura y el arte.
- Comunicación oral y escrita
- Habilidades básicas de manejo de la computadora
- Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas
- Solución de problemas
- Toma de decisiones.

Competencias interpersonales

- Capacidad crítica y autocrítica
- Trabajo en equipo
- Habilidades interpersonales

Competencias sistémicas

- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
- Habilidades de investigación documental y de campo.
- Capacidad de aprender.
- Sensibilidad de generar nuevos

	mensajes y significados (creatividad) <ul style="list-style-type: none"> • Habilidad para trabajar en forma autónoma • Búsqueda del logro y superación
--	--

4.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios y justificación)
Institutos Tecnológicos de Chetumal, Zacatecas, Nuevo Laredo y Costa grande del 26 de Octubre de 2009 al 5 de marzo de 2010	Representantes de las academias de arquitectura.	Análisis y enriquecimiento a la revisión hecha por el Comité de Revisión, en la reunión de Chetumal y elaboración del programa.

5.- OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO (competencias específicas a desarrollar en el curso)

- Comprender, interpretar y aplicar los elementos básicos de la comunicación visual
- Distinguir y percibir los colores luz y pigmentos, para lograr la sensibilidad a los componentes, dimensiones y características psicológicas del color, valorándolo como uno de los elementos visuales más importantes.
- Distinguir y aplicar determinados significados en el área de las artes plásticas, mediante una estrategia de los elementos del diseño. Ser reflexivo, mediante el cuestionamiento y formarse un criterio con respecto a lo que se ha definido como “buena forma”.
- Apreciar el papel de la inteligencia humana como gestora del proceso de comunicación

6.- COMPETENCIAS PREVIAS

- Habilidad en la expresión gráfica, la expresión de ideas y la representación de artes plásticas.

7.- TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	Alfabetidad visual	1.1 Sentir y percibir, la comunicación visual. 1.2 Lenguaje verbal y lenguaje visual. 1.3 Características de los mensajes visuales. 1.4 Teoría y leyes de la Gestalt
2	Teoría del Color	2.1 La luz y el color. 2.2 Colores primarios. 2.3 Colores secundarios y terciarios. 2.4 Colores complementarios. 2.5 Fenómenos perceptivos asociados al color. 2.6 Psicología del color.
3	Elementos y estrategias del diseño	3.1 Elementos conceptuales. <ul style="list-style-type: none">• Punto/Línea/Plano/Volumen/Contorno 3.2 Elementos visuales. <ul style="list-style-type: none">• Forma/Simetría• Medida/Escala/Dimensión/Proporción• Color/Tono/Textura 3.3 Elementos de relación. <ul style="list-style-type: none">• Dirección/Posición/Espacio• Gravedad/Movimiento/Pauta/Ritmo 3.4 Elementos prácticos. <ul style="list-style-type: none">• Representación/Significado/Función.

8.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS (desarrollo de competencias genéricas)

El profesor debe:

- Fomentar actividades grupales que propicien la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión, la integración y la colaboración entre los estudiantes.
- Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información de distintas fuentes.
- Llevar acabo ejercicios prácticos para desarrollar la creatividad innovadora en el estudiante, tales como: maquetas bidimensionales con la aplicación de distintos materiales y técnicas de representación en los diferentes temas a tratar marcados en el programa.
- Propiciar la utilización y reutilización optima de materiales, que conduzcan al estudiante a la cultura de conservación de los recursos no renovables.
- Propiciar la exposición de los trabajos realizados y la participación en la clase para el crecimiento personal de los alumnos.
- Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante.
- Utilizar programas de cómputo que favorezcan la aplicación del color, realizado por proveedores de pintura.

9.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

- La evaluación debe ser diagnóstica formativa y sumativa haciendo especial énfasis en:
 - Reportes escritos de las actividades, así como de la interpretación y las conclusiones obtenidas de las mismas.
 - Descripción de otras experiencias concretas que podrían realizarse adicionalmente: como visitas guiadas a museos, a obras arquitectónicas y a eventos académicos.
 - Realización de láminas gráficas con diferentes técnicas de acuerdo a la temática.
 - Presentación de modelos de composición de espacio tridimensional.

10.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1: Alfabetidad Visual

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<p>Observar y recordar los elementos básicos de la comunicación visual así como el análisis y la interpretación de reglas sintácticas, para ordenar el modo en que se estructuran los mensajes, y se transmiten los significados.</p> <p>Identificar y aplicar principios de organización de la forma (leyes de la Gestalt), creando diversos significados.</p> <p>Conocer el proceso de percepción humana y distinguir la realidad de lo ilusorio, para comprender cómo la percepción puede ser alterada o reconducida</p>	<ul style="list-style-type: none">• Exponer conceptos generales• Investigar la relación entre los conceptos.• Realizar ejercicios para demostrar el dominio de cada tema.• Proporcionar la información relacionada con los elementos básicos de la comunicación visual.• Propiciar actividades de análisis de elementos visuales.• Fomentar actividades grupales que propicien la comunicación y el intercambio de conocimientos.• Proporcionar la información relacionada a los principios de organización de la forma (leyes de la Gestalt).• Definir ejercicios que le permitan al alumno conocer el proceso de percepción humana y ponerlo en práctica.

Unidad 2: Teoría del color.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Distinguir los colores luz y pigmentos, probando con diversas mezclas, para lograr sensibilidad a los componentes, dimensiones y características psicológicas del color, valorándolo, como uno de los elementos visuales más importantes	<ul style="list-style-type: none">• Proporcionar la información relacionada con la Teoría del color.• Comprender la forma adecuada de utilización de las pinturas acrílicas, con las cuales se habrán de realizar los ejercicios de color.• Realizar láminas gráficas donde apliquen los conceptos de la teoría del color.• Analizar y aplicar el color en los espacios arquitectónicos.• Realizar volúmenes policromáticos.• Practicar en ejercicios con programas de cómputo.• Lecturas relacionadas con la psicología del color aplicada a la arquitectura.

Unidad 3: Elementos y estrategias de la comunicación visual.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
Generar determinados significados en el área de las artes plásticas, ejercitando con elementos, en sus niveles: representativo, simbólico y abstracto. Reflexionar mediante el cuestionamiento y formarse un criterio con respecto a lo que se ha definido como “buena forma”.	<ul style="list-style-type: none">• Buscar en diferentes fuentes de información los temas relacionados con los elementos del diseño.• Realizar ejercicios prácticos donde se aplique la conceptualización de los elementos del diseño a través de láminas y maquetas.• Analizar mediante material fotográfico, visitas o planos arquitectónicos los elementos de diseño.

11.- FUENTES DE INFORMACIÓN

1. - Fundamentos del Diseño BI – y Tri-Dimensional.
Wucius Wong Ed. Gustavo Gili
2. - Diseño y Comunicación Visual
Bruno Munari Ed. Gustavo Gili
3. - Redes y Ritmos Espaciales
Rafael Leoz Ed. U.N.A.M. México
4. - Sistemas de Ordenamiento
Edward T. White Ed. Trillas
5. - Arquitectura, Forma, Espacio y Orden
Francis D. K. Ching. Ed. Gustavo Gili
6. - Arquitectura, Teoría, Diseño Contexto
Enrique Yáñez
7. - Manual de Conceptos y Formas Arquitectónicas
Edwar T. White Ed. Trillas
8. - El Mensaje Arquitectónico
Chel Negrin Ed. Gernica UAM
9. - El lenguaje de la Arquitectura un Análisis Semiótico
Geoffrey Broaobea Ed. Limusa
- 10.- Aprendiendo de las Vegas
Venturi/R Ed. Gustavo Gili
- 11.- El ABC de la Bauhaus y la arquitectura del diseño
Bonsiepe, Gui Ed. Gustavo Gili
- 12.- Las siete columnas del diseño
Ed. UAM Azcapotzalco, México
- 13.- Diseño, pensamiento y diseño en la arquitectura
Gómez Jiménez, Rafael Ed. Universidad Vasco de Quiroga, Morelia, México
- 14.- La an-estética de la arquitectura
Leach, Neil Ed. Gustavo Gili, 2002
- 15.- Poética y arquitectura
Josep Muntañola Ed. Anagrama

- 16.- Principios del diseño en color: diseñar con colores electrónicos
Wucius Wong Ed. Gustavo Gili
- 17.- Los colores de la luz.
Ando Tadao. Phaidon press limited, 2003.
- 18.- Arquitectos mexicanos III: forma, luz y color.
De Haro, Fernando de y fuentes, Omar Ed. Arquitectos editores mexicanos,
2000
- 19.- El color en la pintura: composición y elementos visuales, mezcla de pintura,
técnicas, tema y contenido de las obras.
De edison, diane Ed. Blume, 2009.
- 20.- Principios del diseño en color
De wong, wucius Ed. Gustavo gili, 2006
- 21.- Van gogh: la fuerza del color
Soto Caba, victoria Ed. libsa, s.a. 2003
- 22.- Color y luz: teoría y practica
De tornquist, jorrit Ed. Gustavo gili, 2008.

12.- PRÁCTICAS PROPUESTAS

1. Realización de informes y ensayos
2. Análisis descriptivos.
3. Reporte de competencias adquiridas en el curso.
4. Láminas graficas.
5. Mapas conceptuales.
6. Modelos y maquetas volumétricas.
7. Programas de cómputo.