

1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	TALLER DE DISEÑO I
Carrera:	ARQUITECTURA
Clave de la asignatura:	ARM-1028
(Créditos) SATCA ¹	2-4-6

2.- PRESENTACIÓN

Caracterización de la asignatura.

- Aportación de la asignatura al perfil profesional.

Esta materia aporta al perfil de arquitecto la habilidad para diseñar proyectos arquitectónicos elementales aplicando un método que propicie la sensibilidad creativa y expresiva. Desarrolla la habilidad de razonamiento lógico e intuitivo de ideas primarias, lo que permite visualizar, de manera tangible, un panorama general, buscando el aprendizaje en los niveles: conceptual y formal

- Explicar la importancia de la asignatura.

El Taller de Diseño Arquitectónico I, *constituye el primer acercamiento encaminado a la práctica del diseño arquitectónico*, en donde el alumno comprende la relación de los conceptos forma, espacio, orden, función y estructura, en un nivel elemental de dificultad, *considerando un contexto inmediato y relacionándolo con las actividades del usuario*, en los procesos de creación mediante el lenguaje gráfico y plástico.

- Explicar en qué consiste la asignatura.

Es una materia que se desarrolla mediante trabajos prácticos, enfocados a la identificación de conceptos espaciales, formales, funcionales y estructurales para aplicar el método de diseño, buscando, de forma creativa, la materialización de modelos básicos. Se desarrollan dos proyectos, en los que se dará seguimiento puntual al proceso metodológico de diseño. El primero se enfoca en la relación que existe entre el concepto y la forma; y el segundo se identifica por resaltar la relación forma, función, espacio y estructura.

Asignaturas con las que se relaciona, temas, competencias específicas.

¹ Sistema de asignación y transferencia de créditos académicos

Campo Común.

Geometría Descriptiva
Taller de Investigación I

CAMPO DELL DISEÑO Y URBANISMO

Fundamentos Teóricos del Diseño I y II
Taller de Lenguaje Arquitectónico I y II
Urbanismo I

Campo de la Construcción y Tecnología

Instalaciones en los Edificios I
Estructuras I y II
Propiedades y comportamiento de los materiales

Campo de Básicas

Topografía
Metodología para el Diseño
Taller de análisis proyectual

Campo de Humanidades

Análisis Crítico de la Arquitectura y el Arte I y II
Estética

Intención didáctica.

- La manera de abordar los contenidos.

Los contenidos deben abordarse de lo general a lo particular, en una secuencia ordenada y flexible, permitiendo la interrelación entre las etapas del proceso de diseño (el método particular contenido en la materia de Metodología para el Diseño de la carrera de arquitectura de los Institutos Tecnológicos) propiciando el trabajo de razonamiento lógico e intuitivo; buscando establecer una constante evaluación y retroalimentación. Hacer énfasis en el desarrollo de ideas primarias que expresen la voluntad formal, así como la utilización de las nuevas tecnologías (TICs).

El temario está organizado en dos unidades que se desarrollarán hasta la etapa de Síntesis, con nivel elemental de dificultad, esto es, en forma de una organización celular con un mínimo de interacciones entre los usuarios y sus actividades y con pocos requisitos técnicos.

Los temas de los ejercicios de diseño, deberán ser determinados en reunión de Academia, así como revisar los alcances, criterios y parámetros de evaluación.

La primera unidad corresponde a un ejercicio en el que se aborda la relación concepto- forma, enfaticando la síntesis. La segunda unidad corresponde a un proyecto donde se abordan todos los aspectos (forma, función, espacio, estructura y respuesta al contexto), centrándose en la obtención de información significativa y el estudio analítico, destacando lo funcional.

- El enfoque con que deben ser tratados.

El proyecto 1, se centra en la relación concepto-forma (aspecto formal), siendo más intuitivo que racional, sin tantos condicionamientos, con formas que le sean familiares al estudiante, a fin de que pueda manifestar su voluntad expresiva.

El segundo proyecto es abordado a partir de los aspectos involucrados como: función, forma, espacio, estructura y respuesta al contexto, centrándose en el aspecto funcional, siendo más racional que intuitivo, con mayores condicionamientos. En este caso se plantean temas que no les sean tan familiares y que impliquen mayor profundidad en la investigación y el análisis.

En ambos proyectos se deben considerar las etapas primordiales del proceso de diseño como: recopilación de datos, análisis y síntesis.

- La extensión y la profundidad de los mismos.

En la Unidad I, se busca desarrollar el concepto formal, a través del conocimiento de la necesidad de los usuarios y tipos de estructuras que sustenten la forma, lo que permitirá continuar con el proceso natural de definición de hipótesis formal, hasta consolidar el anteproyecto arquitectónico, en el que sólo se llega al planteamiento *a priori*. El trabajo debe ser creativo, llevando al estudiante a que exprese, de manera natural e intuitiva, una lluvia de ideas, de donde podrá llegar a la *definición concepto-forma*

En la Unidad II, se consideran aspectos formales, funcionales, espaciales y estructurales, relacionándose entre sí, planteando, de manera integral, la construcción de un programa arquitectónico que dé respuesta a una hipótesis formal, estableciendo como alcance el anteproyecto arquitectónico, sin necesidad de llegar a la optimización, sino sólo a un adecuado planteamiento.

En ambos proyectos se deben considerar las etapas primordiales del proceso de diseño como: recopilación de datos, análisis y síntesis.

- Que actividades del estudiante se deben resaltar para el desarrollo de competencias genéricas.

- Llevar a cabo lluvia de ideas, resolución de problemas, elaboración de propuestas de solución y maquetas volumétricas.
- Realizar visitas y prácticas grupales.
- Elaborar un auto-estudio.
- Realizar un Cronograma de actividades.
- Trabajar en ejercicios que involucren elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos.
- Exponer y discutir trabajos en pares y grupos, que propicien la crítica constructiva, aplicando de forma productiva la crítica de los demás.
- Elaborar bocetos, croquis, representación mediante dibujos de precisión y dominio de medios informáticos básicos.

- Que competencias genéricas se están desarrollando con el tratamiento de los contenidos de la asignatura.
- Mostrar actitud positiva en el trabajo en equipo, responsabilidad y respeto al entorno social y el medio ambiente.
- Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas
- Capacidad creativa.
- Vincular el pensamiento creativo en una expresión verbal, plástica y descriptiva.
- Laboriosidad
- Capacidad de abstracción, análisis y síntesis de las fases primaria de diseño, como son síntesis y análisis.
- Capacidad creativa en la solución de las simulaciones volumétricas de diseño.
- Organizar y planear el tiempo que se requiere para la distribución de su trabajo en campo
- Trabajar en equipo en la primera etapa de la metodología
- Efectuar el trabajo autónomo en una parte del análisis de casos y en la síntesis conceptual de casos.
- De manera general explicar el papel que debe desempeñar el profesor para el desarrollo de la asignatura.

El papel del docente será el de instructor o guía. En las actividades encaminadas al conocimiento teórico, instruirá al estudiante en la manera de obtener la información por sí mismo, resolviendo las dudas e instando a la búsqueda y resolución de problemas. En las actividades prácticas, el docente guiará a los alumnos para que ellos definan los elementos que habrán de considerarse en la práctica.

El docente podrá ofrecer distintos escenarios para el aprendizaje, que pueden construirse ex profeso, generarse o solicitarse externamente, o pueden ser virtuales. También tendrá que diseñar estrategias que propicien que el estudiante logre la competencia esperada, mediante una guía y asesoría directa, llevándolo a que concluya de forma particular.

Será necesario que el docente defina claramente, qué valores y hábitos de trabajo se deben cumplir, tales como: la puntualidad, la responsabilidad, el respeto al entorno social y medio ambiente, la curiosidad, el entusiasmo, la honestidad, la creatividad, la laboriosidad, la iniciativa, etc.

3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

<p>Competencias específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el concepto (abstracto), para materializarlo, utilizando los elementos de la forma e ilustrando las ideas por medio de bocetos y maquetas volumétricas, partiendo del análisis del usuario y sus actividades asociándolo con el contexto. • Integrar los componentes de la forma e identificar sus diferentes significados para establecer la síntesis arquitectónica, a un nivel elemental de diseño, estableciendo la propia visión sobre las posibilidades de solución del proyecto. • Interpretar las relaciones entre los espacios, mediante su estructuración jerárquica para establecer los niveles de zonificación, revisando el programa arquitectónico, propuesto por el cliente, con relación al usuario y sus patrones de comportamiento. • Confrontar y complementar los componentes arquitectónicos formales, espaciales, funcionales y estructurales del diseño, para definir el anteproyecto. 	<p>Competencias genéricas:</p> <p>1- Competencias instrumentales: Desarrollar la capacidad crítica y autocrítica constructiva, mediante la presentación de trabajos (investigación y diseño) y la discusión de los mismos. Comunicarse mediante la realización de bocetos, maquetas, entrevistas, visitas de campo y trabajo en equipo.</p> <p>2- Competencias interpersonales: Trabajar en equipo en la elaboración de investigación documental y de campo. Asumir un compromiso ético en sus relaciones interpersonales, aplicando los valores de: respeto, responsabilidad y honradez.</p> <p>3- Competencias sistémicas: Demostrar su capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Mostrar su habilidad de investigación. Adaptarse a nuevas situaciones. Generar nuevas ideas (creatividad). Trabajar en forma autónoma.</p>
--	---

4.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones (cambios y justificación)
Instituto Tecnológico de Colima, Los Mochis y Pachuca del 26 de Octubre de 2009 al 5 de marzo de 2010	Representantes de las academias	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)

Identificar el concepto (abstracto), para materializarlo, utilizando los elementos de la forma e ilustrando las ideas por medio de bocetos y maquetas volumétricas, partiendo del análisis del usuario y sus actividades asociándolo con el contexto.

- Integrar los componentes de la forma e identificar sus diferentes significados para establecer la síntesis arquitectónica, a un nivel elemental de diseño, estableciendo la propia visión sobre las posibilidades de solución del proyecto.
- Interpretar las relaciones entre los espacios, mediante su estructuración jerárquica para establecer los niveles de zonificación, revisando el programa arquitectónico, propuesto por el cliente, con relación al usuario y sus patrones de comportamiento.
- Confrontar los componentes arquitectónicos formales, espaciales, funcionales y estructurales del diseño, para definir el anteproyecto.

6.- COMPETENCIAS PREVIAS

- Conocimiento del método de diseño contenido en la materia de Metodología para el Diseño de la carrera de Arquitectura de los Institutos Tecnológicos.
- Comprensión de los fundamentos del diseño bidimensional, tridimensional y del diseño espacial.
- Conocimiento de los materiales propios de la construcción.
- Aplicación de diferentes formas de expresión plástica.
- Dominio de la representación gráfica y volumétrica, conocimientos básicos de la geometría descriptiva, así como del dibujo técnico.
- Aplicación de criterio de análisis de edificios.
- Desarrollo de la percepción espacial.
- Desarrollo de la sensibilidad creativa.
- Formación en los valores del respeto, honestidad y colaboración.

7.- TEMARIO

Unidad	Temas	Subtemas
1	<ul style="list-style-type: none">• La Relación Concepto-Forma.	1.1 Recopilación de datos y primer acercamiento al análisis: <ul style="list-style-type: none">• Planteamiento de la necesidad• Características intrínsecas• Características extrínsecas• Descripción• Diagnóstico y planteamiento de

		<ul style="list-style-type: none"> objetivos • Evaluación de la etapa <p>1.2 Análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El planteamiento de la hipótesis lógica (descripción escrita, explicación) • Evaluación de la Hipótesis: • Retroalimentación de la Hipótesis • La estructuración jerárquica de los espacios: • Programa arquitectónico • Los patrones de diseño, y la generación del espacio arquitectónico • Evaluación de la etapa y retroalimentación. <p>1.3 Síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> • El concepto arquitectónico total • Jerarquía de espacios. • Principios ordenadores • Componentes Tecnológicos • El planteamiento de la hipótesis formal • Evaluación de la etapa y retroalimentación.
2	<ul style="list-style-type: none"> • La Relación Forma-Función-Espacio-Estructura 	<p>2.1 Recopilación de datos y primer acercamiento al análisis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de la necesidad • Características intrínsecas • Características extrínsecas • Descripción • Diagnóstico y planteamiento de objetivos • Evaluación de la etapa <p>2.2 Análisis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El planteamiento de la hipótesis lógica (descripción escrita, explicación)

		<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de la Hipótesis: • Retroalimentación de la Hipótesis • La estructuración jerárquica de los espacios: • Programa arquitectónico • Los patrones de diseño, y la generación del espacio arquitectónico • Evaluación de la etapa y retroalimentación. <p>2.3 Síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> • El concepto arquitectónico total • Jerarquía de espacios. • Principios ordenadores • Componentes Tecnológicos • El planteamiento de la hipótesis formal • Evaluación de la etapa y retroalimentación.
--	--	---

8.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS (desarrollo de competencias genéricas)

- Planear actividades de búsqueda, selección y análisis de información de diferentes fuentes
- Inducir el uso de nuevas tecnologías (TICs)
- Proponer la búsqueda de materiales y sistemas constructivos aplicables al proyecto a desarrollar.
- Propiciar la planeación y la organización de la investigación de acuerdo al método planteado.
- Realización de ejercicios prácticos que promuevan la visualización del espacio arquitectónico (concepto-forma), sin condicionamientos expresando la voluntad del estudiante *a priori*.
- Fomentar exposiciones de los trabajos elaborados por los estudiantes para lograr la retroalimentación.
- Propiciar el uso adecuado de conceptos y de terminología científico tecnológico.
- Relacionar los contenidos de la asignatura con el cuidado del medio ambiente, así como la práctica de una arquitectura con enfoque sustentable.
- Observar y analizar fenómenos y problemáticas propias del campo de la arquitectura.

- Identificar la relación de los contenidos de otras asignaturas para desarrollar proyectos colaborativos en conjunto con los demás docentes.
- Propiciar en el estudiante el desarrollo de actividades intelectuales de inducción-deducción y análisis-síntesis, las cuales lo encaminen hacia la investigación, la aplicación de conocimientos y la solución de problemas.
- Animar la inquietud de salir de su entorno para así ampliar sus horizontes.
- Fomentar en el alumno los valores de la paciencia y la humildad, a fin de que logren un enfoque real de sus capacidades, orientando su actitud a la superación continua, evitando comportamientos extremos como la presunción o la baja autoestima.
- Exaltar su trabajo ponderando lo positivo sobre lo negativo para que con ello se eleve su autoestima.

(Seleccionar los temas en el seno de la Academia y llevar registro de los mismos). Observar la siguiente tabla:

TALLER DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO I

OPCIONES DE PROYECTOS A DESARROLLAR				
GÉNERO	TEMA	CRITERIO DE DISEÑO	ALCANCE/PROFUNDIZAR EN:	PROY
HABITACION	COCINA-DESAYUNADOR	interior	diseño int y acabados	1
	BAÑO COMPARTIMENTADO	interior	diseño int y acabados	1
	BAÑO C/HIDROMASAJE	interior	diseño int y acabados	1
	RECAMARA-VESTIDOR-BAÑO	interior	diseño int y acabados	1
	USO DE ESPACIO RESIDUAL DE (LOFT) 1 HABITACION	interior	diseño int y acabados	2
EDUCACIÓN	AULA JARDIN DE NIÑOS	interior	diseño int y contexto urbano	1
	BAÑOS H/M CON 5 MUEBLES	interior	diseño int y contexto urbano	1
	LABORATORIO DE QUIMICA	interior	diseño int y acabados	1
	TALLER ARTES PLASTICAS	int/ext	diseño int y contexto urbano	2
SALUD	CONSULTORIO MED. GRAL.	interior	diseño int y contexto urbano	1
	CONSULTORIO ESPECIALIDAD	interior	diseño int y contexto urbano	1
	CONSULTORIO DENTAL	interior	diseño int y contexto urbano	1
	CONSULTORIO PRIVADO	int/ext	diseño int y contexto urbano	2
	SALA DE RAYOS X	interior	diseño int y contexto urbano	1

	SALA ULTRASONIDO	interior	diseño int y contexto urbano	1
	CONSULTORIO RURAL	int/ext	diseño int y contexto urbano	2
CULTURA	BIBLIOTECA ESCOLAR SECUNDARIA	interior	diseño int y contexto natural	1
	BIBLIOTECA CENTRO DE BARRIO	int/ext	diseño int y contexto natural	2
	SALA EXPOSICIONES TEMPORALES	interior	diseño int y contexto urbano	1
	CRIPTA FAMILIAR	int/ext	diseño int y contexto urbano	2
SEVICIOS URBANOS	CASETA DE VIGILANCIA	interior	diseño int y contexto urbano	2
	ESTACIONAMIENTO PUBLICO	int/ext	diseño int y contexto natural	2
	ESTACIONAMIENTO PUBLICO VERTICAL	int/ext	diseño int y contexto urbano	2
	SANITARIOS PUBLICOS	int/ext	diseño int y contexto urbano	2
	PARADOR CAMIONES URBANOS	int/ext	diseño int y contexto urbano	2
	ZONA DE JUEGOS INFANTILES	int/ext	diseño int y contexto urbano	2
	ESTACIÓN DE TAXIS	int/ext	diseño int y contexto urbano	2
	OFICINA PÚBLICA	interior	diseño int y contexto urbano	1
	HELIPUERTO PARA RESCATE	int/ext	diseño int y contexto natural	2
TURISMO	CABAÑA	int/ext	diseño int y contexto natural	2
	CAMPAMENTO	int/ext	diseño int y contexto natural	2
	HABITACIÓN HOTEL	interior	diseño int y contexto natural	1
	TRAILER PARK	int/ext	diseño int y contexto natural	2
COMERCIO	TIENDA DE CONVENIENCIA	int/ext	diseño int y contexto urbano	2
	ESTÉTICA	interior	diseño int y contexto urbano	1
	BOUTIQUE ROPA	interior	diseño int y contexto urbano	1
	TIENDA DE REGALOS	interior	diseño int y contexto urbano	1
	FERERRÍA	int/ext	diseño int y contexto urbano	1
	ZAPATERÍA	interior	diseño int y contexto urbano	2
	PANADERÍA	int/ext	diseño int y contexto urbano	1
	AGENCIA DE VIAJES	interior	diseño int y contexto urbano	1
	CAFÉ INTERNET	interior	diseño int y contexto urbano	1
		DESPACHO PARA PROFESIONISTA	interior	diseño int y acabados

9.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se hará con base en siguiente desempeño:

- Recopilación bibliográfica especializada.
- Elaboración de croquis del terreno con información correspondiente (de campo y documental).
- Cuestionario de entrevistas a clientes o especialistas.

- Levantamiento fotográfico del terreno y su contexto inmediato.
- Reporte de visitas a sistemas análogos.
- Elaboración de reporte analítico (portafolio)
- Elaboración de la hipótesis conceptual, mediante bocetos, maquetas volumétricas, croquis, etc. Donde se plasme la congruencia en todas las etapas del proceso de diseño.
- Elaboración de los planos del anteproyecto arquitectónico.
- Presentación plenaria de los trabajos, incluyendo en este el reporte escrito, conclusión de la etapa de síntesis consistente en; planos (plantas arquitectónicas, secciones, apuntes perspectivas), maqueta, posters, presentaciones digitales, entre otros.

PARÁMETROS DE EVALUACIÓN	I	II	III	IV	V	VI
DIAGNÓSTICO	20	15	10	10	10	10
ANÁLISIS	30	25	30	30	20	20
SÍNTESIS	50	40	40	40	40	40
DESARROLLO		20	20	20	30	30

10.- UNIDADES DE APRENDIZAJE

- **Unidad 1: La Relación Concepto-Forma.**

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar un método de diseño, partiendo del análisis del usuario y sus actividades asociándolo con el contexto. • Expresar, de forma gráfica y volumétrica la solución de problemáticas basados en la metodología para el diseño arquitectónico, tomando en cuenta que estas ideas serán bajo un razonamiento lógico e intuitivo. • Integrar los componentes de la forma e identificar sus 	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar de manera grafica las primeras ideas, las comparaciones, deducciones, acerca de la importancia de la utilización de un método durante las distintas fases del proceso del diseño arquitectónico y llegar a conclusiones de manera grupal. - Investigar acerca de las fuentes de información y textos relacionados con el proceso de diseño, para identificarlos, conocer su contenido y poder utilizarlos en el momento que sea requerido. - Participar en actividades grupales definidas por el maestro, para hacer comparaciones,

<p>diferentes significados para establecer la síntesis arquitectónica, a un nivel elemental de diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asociar los requerimientos particulares, con otras situaciones análogas. 	<p>deducciones y llegar a conclusiones, acerca de la importancia de la utilización de un método durante las distintas fases del proceso de diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicar diversas técnicas de obtención de información, a través de un ejercicio práctico con características unicelulares. Aplicar conceptos básicos de la etapa: información, recopilación, necesidad, proyecto, localización, ubicación, antropometría, mobiliario, etc. para la mejor comprensión del método. - Procesar la información obtenida para plantear respuestas tentativas a las necesidades arquitectónicas, a través de modelos abstractos.
---	--

Unidad 2: La Relación Forma – Función – Espacio y Estructura.

Competencia específica a desarrollar	Actividades de Aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Investigar diversos aspectos correspondientes a la propia Necesidad de los usuarios. • Revisar el programa arquitectónico, propuesto por el cliente, con relación al usuario y sus patrones de comportamiento. • Interpretar las relaciones entre los espacios, mediante su estructuración jerárquica para establecer la zonificación apropiada. • Identificar un esquema de organización funcional, espacial y formal, con una consideración preliminar de 	<ul style="list-style-type: none"> • Definir los elementos que conforman una hipótesis conceptual, a través de esquemas tridimensionales, descripciones y diagramas, en cuanto a: la función, el espacio, la forma, los elementos constructivos, el contexto (físico-natural, urbano, cultural, político), etc. • Definir los diferentes aspectos correspondientes a la estructuración jerárquica de los espacios, estableciendo las relaciones o vínculos entre los mismos, de acuerdo a: accesos, proximidad, flujos, interacciones (diagramas), etc. • Concebir estructuras funcionales y espaciales, considerando todos los aspectos inherentes a un proyecto dado (zonificación primaria).

<p>la estructura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la propia visión sobre las posibilidades de solución del proyecto. • Construir un modelo icónico o maqueta para asociar dimensionalmente todos los componentes confrontando los componentes arquitectónicos formales, espaciales, funcionales y estructurales del diseño, para definir la propuesta final representándola a través de la expresión gráfica y plástica. • Valorar los resultados y el avance continuo, como medio de retroalimentación de cada etapa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar las actividades de los usuarios de un espacio determinado, en relación con el mobiliario, equipo, medición cuantitativa y atributos cualitativos de los espacios. • Analizar, dimensionar y proponer los patrones de diseño propios, a partir de una necesidad específica. • Sintetizar todo lo anterior, en el ejercicio práctico con los alcances definidos en la fase precedente, constituyendo en este momento, la fase de Análisis del mismo. • Valorar el aprendizaje obtenido hasta ahora, a través del ejercicio de aplicación, priorizando la importancia de los planteamientos hipotéticos basados en el razonamiento analítico, para la solución de un proyecto arquitectónico. • Identificar conceptos y aplicarlos de manera grafica sobre bocetos.
---	---

11.- FUENTES DE INFORMACIÓN

Ernst Neufert

Neufert, Arte de Proyectar en arquitectura
G.G.

Lorenzo Consalez

Maquetas, la representación del espacio en el proyecto Arquitectónico.
G.G.

Carlos Hernández Pezzi

Un Vitrubio ecológico. Principios y práctica del proyecto arquitectónico sostenible.
G.G.

Gordon Cullen.

El Paisaje Urbano.
ED. Blume.

Shjetnan Mario, Calvillo Jorge y Peniche Manuel

Principios de diseño urbano ambiental
ED Infinito

Uddin, M. S.

Dibujos de composición.
Ed. Mac. Graw Hill.

Alexander, Christopher
Un lenguaje de patrones
Edit. Futura

Yáñez , Enrique
Teoría, diseño, contexto
Edit. Limusa

R.H. Clark, M. Pause.
Arquitectura: Temas de Composición.
Ed. G.G.

Olgyay Victor.
Arquitectura y Clima.
G.G.

G. Z. Brown
Sol Luz y Viento.
Trillas.

Vigueira/Castrejon/Fuentes/Castorena/Huerta/García/Rodríguez/Guerrero.
Introducción a la Arquitectura Bioclimática.
Limusa Editores/Noriega Editores/UAM.

Waisman, Marina
La estructura histórica del entorno
Ed. Infinito

Baud, G.
Tecnología de la construcción
Ed. Blume

Ching, Francis
Building Construction Illustrated
Ed. V.N.R.

Unterman R, y Small, R.
Conjunto de vivienda y ordenación urbana
Ed. GG

Ashihara, Yoshinobo
Diseño de Espacios exteriores
Ed. GG

Montaner, Josep María
Crítica
Col. Arquitectura crítica
Ed. GG básicos.

Attoe, Wayne
La crítica en la arquitectura como disciplina
Ed. Limusa

12.- PRÁCTICAS PROPUESTAS

- Elaboración de levantamiento fotográfico del medio físico natural y del contexto inmediato al terreno.
- Visita a espacios similares para el levantamiento físico y fotográfico, realización de entrevistas a posibles clientes previa elaboración del cuestionario. Y reporte de la visita, anexando croquis y fotografías.
- Elaboración de portafolios que contenga toda la información del diagnóstico de forma ordenada.
- Ejercicio de sensibilización, mediante exposiciones de ejemplos gráfico para inducir al pensamiento creativo y a la conceptualización del proyecto.
- Exposiciones y discusiones grupales de las propuestas individuales.
- Visitas guiadas a casa de distribución de materiales de construcción y acabados.