

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Fundamentos Teóricos del Diseño I
Clave de la asignatura:	ARC-1015
SATCA¹:	2 – 2 – 4
Carrera:	Arquitectura

2. Presentación

<p>Caracterización de la asignatura</p> <p>La asignatura es el primer acercamiento al conocimiento del lenguaje técnico y básico del diseño. Permite desarrollar la sensibilidad creativa en el alumno de tal manera que lo lleve a conceptualizar de forma apropiada las soluciones de diseño, que serán expresadas a través de técnicas manuales que promuevan su desarrollo artístico.</p> <p>Esta asignatura consiste en interpretar y expresar mediante 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.</p> <p>Se vincula directamente con taller de expresión plástica ya que los ejercicios realizados en esta asignatura serán representados de acuerdo a las técnicas observadas en dicho taller. Asimismo, con la materia de fundamentos teóricos del diseño II, ya que da continuidad al conocimiento y al lenguaje del proceso de diseño que posteriormente abordará en materias como metodología para el diseño y los talleres de diseño (I - VI)</p>
<p>Intención didáctica</p> <p>Para el primer tema 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.</p> <p>En el tema dos 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, además de su utilización y percepción en espacios arquitectónicos. Por último, el docente explicara los elementos y estrategias del diseño. Estas estrategias de diseño deben ser libres y flexibles, para permitir al alumno expresar su creatividad ilimitada sin inhibición.</p> <p>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 futura 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.</p>

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

Durante la asignatura 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, láminas y dibujos, donde puedan aplicar la comunicación visual, el lenguaje verbal, así como las teorías y leyes de la Gestalt.

El docente como facilitador de los contenidos apoyara al alumno en la construcción y organización de sus diseños permitiéndole dejar fluir su creatividad.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
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.
Instituto Tecnológico de Ciudad Juárez, del 27 al 30 de noviembre de 2012.	Institutos Tecnológicos de Colima, Pachuca, Tijuana, Los Mochis, Nuevo Laredo, Tepic, Zacatecas, La Paz, Chihuahua II, Acapulco, Durango, Superior de Los Cabos, Querétaro, Chetumal, Parral, Campeche y Superior de Cajeme	Reunión Nacional de Seguimiento Curricular de las carreras de Ingeniería Industrial, Ingeniería en Logística, Arquitectura e Ingeniería Civil.

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura

Reconoce los elementos básicos de la comunicación visual, principios, organización y percepción de la forma, la composición de los elementos y estrategias de diseño para transmitir mensajes con sus diseños arquitectónicos.

5. Competencias previas

Habilidades básicas de dibujo.

6. Temario

No.	Nombre de 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. Colores fríos y colores cálidos. 2.6 Psicología del color.
3	Composición bidimensional, elementos y estrategias de diseño	3.1 Definición de conceptos. 3.2 Elementos conceptuales. 3.3 Elementos visuales. 3.4 Elementos de relación. 3.5 Elementos prácticos. 3.6 Estrategias de diseño 3.7 Estructuras bidimensionales 3.8 El módulo

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1 Alfabetidad visual	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce los elementos básicos de la comunicación visual, los principios de organización y percepción de la forma para su aplicación o interpretación tomando como base la teoría y leyes de la Gestalt. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacidad creativa Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas. Habilidad para trabajar en forma autónoma. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar ejercicios gráficos para demostrar la comprensión de los elementos básicos y las reglas sintácticas de la comunicación visual. Analizar en equipo los casos identificados para demostrar la ejemplos visuales de como la precepción puede ser alterada. Elaboración de láminas donde el alumno de manera gráfica pueda transmitir sus ideas.
2 Teoría del color	
Competencias	Actividades de aprendizaje

<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue los principios de la teoría del color para valorar su impacto en el diseño considerando las características culturales y estéticas contemporáneas. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidad para trabajar en forma autónoma. • Capacidad creativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un círculo cromático para la comprensión de las mezclas y gradaciones identificando los fenómenos perceptivos asociados al color. • Realizar láminas gráficas en donde apliquen los conceptos de la teoría del color. • Analizar el color en los espacios arquitectónicos para determinar cómo este puede influir en la percepción del mismo.
<p>3 Composición bidimensional, elementos y estrategias del diseño.</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica la teoría de la composición, los elementos y estrategias del diseño para realizar ejercicios gráficos bidimensionales con los cuales pueda transmitir mensajes en sus diseños arquitectónicos de manera clara y precisa. <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación oral y escrita. • Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas. • Capacidad creativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar cuáles son los elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos del diseño para comprender la naturaleza y comportamiento de los mismos en el diseño. • Realizar composiciones bidimensionales utilizando los elementos del diseño, aplicando estrategias y técnicas de composición en el diseño, forma, repetición, estructura-similitud, gradación, radiación, anomalía, contraste, concentración y textura. • Realizar el diseño de un módulo para aplicarlo en composiciones de estructuras bidimensionales presentadas en láminas.

8. Práctica(s)

<ul style="list-style-type: none"> • Realizar ejercicios gráficos en los cuales aplique los conceptos aprendidos para demostrar su capacidad de expresión de ideas y de la comprensión de los mismos, tanto de los elementos básicos del diseño, de la teoría del color y de composiciones bidimensionales, aplicando en estos últimos, estrategias del diseño y de la composición. • Identificar edificios de su ciudad, de los cuales realice un análisis de la percepción que se tiene del edificio a partir de los colores empleados en él. • Identificar tanto en revistas, libros o en los espacios de su ciudad, casos en donde se encuentre aplicado tanto el módulo como estructuras bidimensionales y presentarlos en un cuadernillo.
--

9. Proyecto de asignatura

<p>El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentación: marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los

estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.

- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

10. Evaluación por competencias

Instrumentos y herramientas sugeridas para evaluar las actividades de aprendizaje:

- Rúbricas o matrices de evaluación
- Portafolio de evidencias
- Lista de cotejo o verificación
- Guía de observación.

11. Fuentes de información

- Wong Wucius, 2006, Fundamentos del Diseño BI – y Tri-Dimensional, Ed. Gustavo Gili
- Tadao Ando, 2003 Los Colores de la luz, Phaidon press límites.
- Murani Bruno, Diseño y Comunicación Visual, Ed. Gustavo Gili
- Leoz Rafael, Redes y Ritmos Espaciales, Ed. U.N.A.M. México
- White T. Edward, Sistemas de Ordenamiento, Ed. Trillas
- D.K. Ching Francis, Arquitectura, Forma, Espacio y Orden, Ed. Gustavo Gili
- Yáñez Enrique, Arquitectura, Teoría, Diseño Contexto
- Negrin Chel, El Mensaje Arquitectónico, Ed. Gernica UAM
- Gui Bonsiepe, El ABC de la Bauhaus y la arquitectura del diseño, Ed. Gustavo Gili
- Jorrit Tornquist, 2008, Color y lux: teoría y práctica, Ed. Gustavo Gili