



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
UNIDAD ACADÉMICA DE ARQUITECTURA MAZATLÁN
LICENCIATURA EN ARQUITECTURA



PROGRAMA DE ESTUDIO

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
UNIDAD DE APRENDIZAJE O MÓDULO:	EXPRESIÓN GRÁFICA		
Clave:			
Ubicación:	Semestre II	Área: Área: Diseño/Básico Disciplinar	
Horas y créditos:	Teóricas: 80	Prácticas: 64	Estudio Independiente: 16
	Total de horas: 160		Créditos: 10
Competencia(s) del perfil de egreso al que aporta:	<p>Competencia Específica 12 (CE12). Emplea distintas técnicas de representación artística y digital en sus productos entregables adoptando herramientas de estandarización.</p> <p>Competencia Genérica 5 (CG5). Aprecia el quehacer artístico como una manera de explorar y fortalecer su sensibilidad, intuición e imaginación, con actitud reflexiva y amplio criterio respecto de los valores de la cultura local y universal.</p>		
Unidades de aprendizaje relacionadas:	Dibujo a mano alzada Representación digital en la arquitectura Modelado y visualización arquitectónica		
Responsable(s) de elaborar el programa:	Dr. Julio Ernesto Osuna Covarrubias Dr. José de Jesús Reyes Machain Mtro Edgar Alonso Campos Ramírez Arq. Carlos Enrique Osuna Zamora	Fecha: 23/11/23	
Responsable(s) de actualizar el programa:		Fecha:	
2. PROPÓSITO			
Desarrollar la habilidad de representar elementos arquitectónicos y de diseño por medio de técnicas de ilustración a color manual y digital con el fin de comunicar conceptos con claridad y eficacia.			
3. SABERES			
Teóricos:	<ul style="list-style-type: none">• Capacidad para visualizar en dos y tres dimensiones soluciones a problemáticas diversas a través de propuestas arquitectónicas.• Adquirir las bases teóricas de dibujo bidimensional y tridimensional, representación técnica y ambientación arquitectónica.		



PROGRAMA DE ESTUDIO

Prácticos:	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar habilidades de comprensión espacial y representación gráfica del proyecto arquitectónico.• Adquirir las técnicas de expresión para la visualización arquitectónica 2D y 3D.
Actitudinales:	<ul style="list-style-type: none">• Forjar una actitud dinámica, sistemática y disciplinada.• Fomentar la autocritica y la mejora continua a través de la retroalimentación entre docentes y estudiantes.

4. CONTENIDOS

1. Expresión grafica manual blanco y negro.
 - 1.1 Representación gráfica manual a lapiz.
 - 1.2 Representación grafica manual a tinta.
2. Expresion grafica manual a color.
 - 2.1 Representacin grafica manual con rotuladores.
 - 2.2 Representación grafica manual con lapices de color.
3. Expresión grafica manual mixta.
 - 3.1 Collage.
4. Herramientas digitales de la expresion Grafica.
 - 4.1 Software de edicion grafica digital.
 - 4.1.1 Introducción al software photoshop.
 - 4.1.2 Digitalización y edición de bocetos.
 - 4.1.3 Collage Digital.
 - 4.1.4 Postpropducción.
 - 4.2 Software de edicion grafica vectorial.
 - 4.2.1 Introducción al software Adobe Ilustrador.
 - 4.2.2 Aspectos esenciales del dibujo vectorial.
 - 4.2.3 Vectorización de elementos graficos.
 - 4.2.4 Ilustración vectorial arquitectonica.
 - 4.3 Software de modelado tridimensional.
 - 4.3.1 Introducción al software Sketchup
 - 4.3.2 Modelado tridimensional.
 - 4.3.3 Renderizado.
 - 4.3.4** Postproduccion.

5. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS

Actividades del docente:

- Exposición de los temas.
- Impulsar el desarrollo de competencia a través de proyectos.
- Buscar la retroalimentación continua entre estudiantes.

Actividades del estudiante:



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
UNIDAD ACADÉMICA DE ARQUITECTURA MAZATLÁN
LICENCIATURA EN ARQUITECTURA



PROGRAMA DE ESTUDIO

- Elaboración de bocetos digitales en monocromático y a color.
- Manejo de softwares para la representación gráfica digital 2D y 3D.
- Manejo de portafolio de evidencias.

6. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

6.1. Criterios de desempeño

- Calidad de la representación gráfica.
- Manejo del lenguaje digital.
- Composición y organización de los contenidos de las láminas.

6.2 Portafolio de evidencias

- ❖ Láminas digitales 2D y 3D.

6.3. Calificación y acreditación:

Parcial:

- Cumplir con la asistencia requerida, según reglamento escolar vigente (OBLIGATORIO).
- Participación activa en clase (10%).
- Desarrollo de ejercicios prácticos en aula (20%).
- Desarrollo de ejercicios prácticos de forma independiente (20%).
- Exámenes (20%).
- Portafolio de proyectos (10%) .

Final:

- Entrega de láminas digitalizadas de proyecto final (20%).

7. RECURSOS DIDÁCTICOS

- Proyector
- Láminas digitales
- Manuales digitales
- Computadoras
- Softwares de aprendizaje

8. FUENTES DE INFORMACIÓN

Bibliografía básica

Autor(es)	Título	Editorial	Año	URL o biblioteca digital donde está disponible
Carbonari, F. A., & Dipirro, M. I.	Experiencias gráficas. Los sistemas de	EDULP	2020	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
UNIDAD ACADÉMICA DE ARQUITECTURA MAZATLÁN
LICENCIATURA EN ARQUITECTURA



PROGRAMA DE ESTUDIO

	representación del espacio arquitectónicos			
Ching, F. D.	Architectural graphics	Jhon Wiley & Sons	2015	
Ching, F., Carbonell, J., & Castán, S.	Manual de dibujo arquitectónico (Sexta Edición)	Gustavo Gilli	2016	
Cobo, C. y del Río, M.	Ejercicios de dibujo técnico, resueltos y comentados.	Alfaomega	2000	
Corraliza, S. L., Millán, M. D. R., & Pastor, A. M.	Avances en expresión gráfica aplicada a la edificación.	Tirant Humanidades	2019	
Staney, P.	The complete book of drawing techniques: a professional guide for the artist.	Arcturus Publishing	2020	
Tréllez, G.	Normas de graficación para la representación arquitectónica.	Revista ScientiAmericana, 3(1).	2016	
<i>Bibliografía complementaria</i>				
Autor(es)	Título	Editorial	Año	URL o biblioteca digital donde está disponible
9. PERFIL DEL DOCENTE				
Licenciatura, especialidad o maestría en Arquitectura o área relacionada al diseño. Conocimiento de las normas técnicas del dibujo 2D y 3D, y de las herramientas digitales para la representación gráficas (Certificación deseable).				