



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



PROGRAMA DE ESTUDIO

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
UNIDAD DE APRENDIZAJE O MÓDULO:	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO		
Clave:			
Ubicación:	Semestre I	Área: Diseño/Básico Disciplinar	
Horas y créditos:	Teóricas: 80	Prácticas: 48	Estudio Independiente: 32
	Total de horas: 160		Créditos: 10
Competencia(s) del perfil de egreso al que aporta:	<p>Competencia Específica 2 (CE2). Conoce y aplica la metodología del diseño en problemáticas arquitectónicas.</p> <p>Competencia Genérica 1 (CG1). Desarrolla su potencial intelectual para generar el conocimiento necesario en la resolución de problemas y retos, tanto de su vida individual y como parte de una comunidad, con sentido de pertinencia, identidad y empatía.</p> <p>Competencia Genérica 8 (CG8). Asimila, de manera autónoma y convencida, la necesidad de promover conductas que le orienten hacia el desarrollo del saber, del hacer y del convivir como formas trascendentales de la existencia, en lo inmediato y en lo futuro.</p>		
Unidades de aprendizaje relacionadas:	Composición Arquitectónica,, Arquitectura de Espacios Fundamentales, Arquitectura y Contexto, Arquitectura Social, Arquitectura de Usos Mixtos, Arquitectura y Reutilización, Proyecto de Especialización y Proyecto Arquitectónico Integral.		
Responsable(s) de elaborar el programa:	Arq. Carlos Enrique Osuna Zamora Arq. José Ramón González Barrón Arq. Mónica Isabel Félix Colado Arq. Miriam Teresa Morales Ovalle		Fecha: 18/08/2023
Responsable(s) de actualizar el programa:			Fecha:
2. PROPÓSITO			
Desarrollar a conciencia proyectos arquitectónicos aplicando la metodología del diseño. Analiza la interdisciplinaria del proyecto aplicando criterios de sustentabilidad y accesibilidad universal enfocando sus habilidades de investigación, redacción y síntesis de la información, como la base fundamental del proyecto.			
3. SABERES			



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



PROGRAMA DE ESTUDIO

Teóricos:	<ol style="list-style-type: none">1. El ser y deber ser del arquitecto: Criterio propio sobre el deber ser de un arquitecto y las acciones que determinan si su actuar en la sociedad es correcto.2. El concepto de arquitectura: Expresa el significado de arquitectura desde un punto de vista personal basando su criterio en el análisis de los visionarios de la arquitectura.3. Forma: Comprende la creación, manipulación y apreciación de la forma desde los principios de composición.4. Pensamiento creativo: Reconoce que es el pensamiento creativo y a través de que métodos es posible generarlo y estimularlo.5. Procesos de diseño: Conoce los elementos conceptuales del diseño y la creatividad aplicando métodos diversos que favorecen el proceso creativo.6. Metodología del diseño: Plantea una metodología en la solución y definición del proyecto arquitectónico y la vez desarrolla el contenido de una estructura a partir de marcos de referencia.7. Partido arquitectónico: Identifica los procesos necesarios hacia la solución formal del proyecto arquitectónico.8. Procedimientos tecnológicos de investigación: Conocimiento sobre el manejo de motores de búsqueda y bancos alternativos de información, y su aplicación enfocada hacia la investigación.
Prácticos:	<ol style="list-style-type: none">1. El arquitecto como profesionalista: Practica sus saberes en el campo académico procurando generar un ambiente de ética profesional.2. Análisis compositivos: Estudia la forma de la arquitectura, función e historia con el fin de ampliar su criterio sobre los estudios formales en la arquitectura.3. Desarrollo de conceptos: Identifica las necesidades y características de un proyecto dotándolo de una línea de diseño con propósito y significado.4. Diseño y fabricación de productos: Desarrolla ejercicios donde se aplican los temas sobre el análisis de la forma5. Actitud Crítica y Reflexiva: Desarrollar la capacidad de evaluar y reflexionar sobre las decisiones de diseño y construcción, siempre buscando mejorar y aprender.6. Soluciones creativas: Ataca la solución de problemas siempre desde un punto de vista creativo.
Actitudinales:	<ol style="list-style-type: none">1. Actitud creativa: Hacer frente a las diversas opiniones del proceso del diseño desde un enfoque creativo.2. Enfoque abierto y analítico: abierto a las diferentes aproximaciones conceptuales y de metodología con el fin de llegar al proceso creativo del diseño.3. Ética e integridad: Se maneja de una manera respetuosa en el aula y trabaja de manera colaborativa considerando distintos puntos de vista.4. Trabajo en equipo: Fomentar el trabajo en grupos multidisciplinarios.5. Actitud respetuosa y empática: Promover el respeto entre colegas estudiantes y maestros con el fin de generar un ambiente seguro.



4. CONTENIDOS

1. Unidad I. La idea de arquitectura

- 1.1. Concepto del significado de arquitectura.
- 1.2. La forma y la función en la arquitectura.

2. Unidad II. Transformaciones de la Forma

- 2.1. La transformación dimensional
- 2.2. Formas sustractivas
- 2.3. Formas aditivas
- 2.4. Articulación, penetración y aproximación
- 2.5. Elementos ordenadores
- 2.6. Principios de composición.
- 2.7. Forma
- 2.8. Espacio
- 2.9. Orden
- 2.10. El espacio, escala y proporción.

3. Unidad III. El ser creativo

- 3.1. El pensamiento creativo
- 3.2. Factores de creatividad, técnicas de creatividad.
 - 3.2.1. Observación
 - 3.2.2. Inventiva
 - 3.2.3. Exploración
 - 3.2.4. Analogías

4. Unidad IV. Proceso creativo

- 4.1. Etapas del proceso creativo
- 4.2. Resolución de problemas

5. Unidad V. Los métodos del diseño

- 5.1. Definición de metodología del diseño.
- 5.2. Definición de métodos del diseño y su aplicación en el diseño arquitectónico:
 - 5.2.1. Pragmático (diseño en base al ensayo y error)
 - 5.2.2. Canónico (diseño en base a redes y normas de proporción)
 - 5.2.3. Tipológico (diseño en base a tipologías formales y funcionales)
 - 5.2.4. Analógico (diseño en base a formas orgánicas y símbolos)

6. Unidad VI. Metodología del diseño a partir de marcos de referencia.

- 6.1. Sociocultural Qué, Para qué, Porqué y Para quién.
- 6.2. Físico: El sitio, el clima y el terreno.
- 6.3. Técnico constructivo: Sistemas tradicionales de construcción, y materiales de la región.
- 6.4. Legal: Reglamento y normas de construcción.
- 6.5. Funcional: Requerimientos espaciales (actividades y necesidades arquitectónicas), Patrones de Diseño (antropometría y ergonómica), árbol del sistema, diagrama de flujos (general y particular) y Tabla de requisitos arquitectónicos.

7. Unidad VII. La Síntesis Creativa: Hipótesis del diseño (formal, funcional, contextual, estructural y constructiva).



5. ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS

Actividades del docente:

Unidad I

- **Genera y promueve el debate:** Incentiva al estudiante a participar en el intercambio de opiniones.
- **Asignación de tareas:** Requiere del alumno en la presentación de proyectos de investigación y la construcción de un propio criterio.

Unidad II

- **Ejercicio del análisis:** Orienta a los alumnos en el ejercicio de la observación y el análisis en los principios de composición no solo en el ámbito arquitectónico y otras artes, a través de la comparación, investigación y análisis de proyectos paradigmáticos.
- **Asignación de tareas:** Requiere del alumno en la presentación de proyectos de investigación y la construcción de un propio criterio.

Unidad III

- **Despertar el pensamiento creativo:** Dotar al alumno de las herramientas necesarias para el entendimiento del pensamiento creativo, como se origina y que métodos pueden emplearse para su concepción.
- **Asignación de tareas:** Requiere del alumno en la presentación de proyectos de investigación y la construcción de un propio criterio.

Unidad IV

- **Asigna problemas de diseño:** Plantea a los alumnos una problemática, determinando con cuanta creatividad pueden ser capaces de resolverla.

Unidad V

- **Asigna problemas de diseño:** Plantea a los alumnos una problemática, orientando a los alumnos hacia los métodos de diseño y su aplicación.

Unidad VI

- **Explica la estructura de la Metodología del diseño por marcos de referencia:** expone y explica los procesos de diseño con un enfoque multidisciplinario.
- **Asigna problemas de diseño:** Plantea a los alumnos una problemática, orientando a los alumnos hacia los métodos de diseño y su aplicación de manera práctica.

Actividades generales del docente:

- **Clases teóricas:** Exposición oral por parte del profesor de los contenidos teóricos fundamentales de los temas a tratar en clase.
- **Generar apoyo visual:** Utiliza material audiovisual como apoyo a la docencia y para incentivar la participación y estimulación visual del alumno con respecto a los temas abordados en clase.
- **Análisis y discusión:** Propicia un ambiente sano de intercambio de ideas a través de debates, discusiones y cuestionamientos sobre el contenido de la materia.
- **Propicia la realización de investigación en diferentes medios:** Asignación de proyecto de investigación, con el fin de promover la iniciativa de la investigación en el alumnado.



PROGRAMA DE ESTUDIO

- **Asesorías:** Hacer seguimiento del proceso del aprendizaje y del desarrollo de los trabajos realizados por el alumno.
- **Organización de equipos:** Promueve la interacción grupal entre el alumnado propiciando la interacción social y el intercambio de conocimiento entre ellos.

Actividades del estudiante:

- ❖ **Trabajos de Investigación:** Investigar temas específicos, como los métodos del diseño, estrategias creativas a la solución de problemas y demás contenidos establecidos por el profesor y el contenido de la materia.
- ❖ **Participación en Clase:** Contribuir en debates, discusiones y sesiones de preguntas y respuestas durante las clases.
- ❖ **Desarrollo de Proyectos:** Planificar y desarrollar proyectos que integren conocimientos adquiridos, desde la conceptualización hasta la presentación final.
- ❖ **Presentaciones Orales:** Exponer investigaciones, análisis o proyectos frente a compañeros y docentes, recibiendo retroalimentación.
- ❖ **Ejercicios de Autoevaluación:** Reflexionar sobre el propio aprendizaje, identificar áreas de mejora y establecer objetivos de aprendizaje.
- ❖ **Trabajo en Grupo:** Colaborar con compañeros en proyectos, investigaciones o debates, compartiendo ideas y responsabilidades.
- ❖ **Estudios de Proyectos Paradigmáticos:** Analizar proyectos reales, interpretando el proceso de diseño y concepción de un objeto de estudio o proyecto.
- ❖ **Elaboración de Portafolios:** Compilar trabajos, proyectos y reflexiones realizadas a lo largo del curso en un portafolio que demuestre el aprendizaje y desarrollo del estudiante.

6. EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

6.1. Criterios de desempeño	6.2 Portafolio de evidencias
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dominio Teórico: El estudiante demuestra una comprensión clara y detallada de los conceptos sobre creatividad, composición y metodología del diseño. 2. Aplicación Práctica: Capacidad para aplicar de manera efectiva los conocimientos adquiridos en situaciones prácticas, como en la elaboración de láminas, análisis gráficos y participación en clase y la solución a problemáticas de diseño. 3. Investigación y Análisis Crítico: Habilidad para investigar, analizar y sintetizar información relevante relacionada con el diseño. 	<p>Introducción: Breve presentación del estudiante, objetivos del portafolio y descripción general de los contenidos incluidos.</p> <p>Índice: Lista ordenada de las evidencias incluidas, facilitando su localización y revisión.</p> <p>Evidencias Teóricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resúmenes o fichas de lecturas asignadas. • Ensayos o trabajos de investigación sobre temas específicos. • Reflexiones personales sobre conceptos o temas discutidos en clase.



<p>4. Comunicación Efectiva: Capacidad para comunicar ideas, propuestas y resultados de manera clara y persuasiva, tanto de forma oral como escrita.</p> <p>5. Trabajo Colaborativo: Habilidad para trabajar en equipo, colaborando efectivamente con compañeros y contribuyendo al logro de objetivos comunes.</p> <p>6. Resolución de Problemas: Capacidad para identificar desafíos o problemas en situaciones de construcción y proponer soluciones adecuadas y viables.</p> <p>7. Ética Profesional: Conciencia y aplicación de principios éticos en el ámbito del arte y el diseño, considerando aspectos como seguridad, sostenibilidad y responsabilidad social.</p> <p>8. Innovación y Creatividad: Capacidad para proponer soluciones innovadoras a los proyectos planteado en clase.</p> <p>9. Actitud Proactiva: Demostración de iniciativa, interés y compromiso en todas las actividades relacionadas con la asignatura.</p> <p>10. Autoevaluación y Reflexión: Capacidad para autoevaluar el propio desempeño, identificar áreas de mejora y tomar medidas para su desarrollo personal y profesional.</p>	<p>Evidencias Prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Desarrollo de las soluciones a ideas de manera gráfica, carteles, laminas, dibujos y esquemas.• Documento escrito del análisis de un problema arquitectónico a partir de Logro del contenido temático.• Documento de la síntesis creativa expresado de manera grafica.• Reportes escritos sobre el análisis y puntos de vista respecto a los procesos creativos y métodos del diseño. <p>Evidencias de Trabajo Colaborativo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Proyectos o trabajos realizados en equipo.• Retroalimentaciones o evaluaciones por parte de compañeros.• Participaciones en debates, mesas redondas o discusiones en clase. <p>Evaluaciones y Retroalimentaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">• Comentarios, observaciones o retroalimentación proporcionado por el docente o compañeros. <p>Reflexión Final: Un resumen reflexivo donde el estudiante destaque sus aprendizajes más significativos, desafíos enfrentados, áreas de mejora y metas futuras relacionadas con los procesos de diseño.</p> <p>Diseño y Presentación: Es importante que el portafolio sea coherente y creativo en su diseño, con una estructura clara y una presentación profesional. Puede</p>
---	--



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



PROGRAMA DE ESTUDIO

	ser digital o en formato físico, dependiendo de las especificaciones de la institución o docente.
6.3. Calificación y acreditación:	
Parcial: -Portafolio de evidencias (10%) -Reportes de lectura y escritos (10%) -Evaluación de material gráfico (40%) Unidad I Unidad II Unidad III Unidad IV -Participación en clase (10%)	Final: -Trabajo final (30%)
7. RECURSOS DIDÁCTICOS	
<ul style="list-style-type: none">• Libros de Texto: Obras especializadas que abordan temáticas de diseño, pensamiento creativo, metodologías del diseño, composición, etc. Estos proporcionan la base teórica del curso.• Maquetas y Modelos: Apoyo físico para la representación de ideas o soluciones a nivel conceptual o de estudio.• Videos y Documentales: Materiales audiovisuales que muestran métodos y principios de diseño, así como videos testimoniales de expertos en el diseño arquitectónico.• Diapositivas o Presentaciones: Material visual que acompaña las explicaciones teóricas, ilustrando conceptos, procesos o ejemplos.• Plataformas Virtuales: Espacios en línea donde los estudiantes pueden acceder a material de estudio, foros de discusión, tareas, entre otros.• Talleres Prácticos: Sesiones donde los estudiantes experimentan con materiales, técnicas o herramientas específicas.• Estudios de Caso: Análisis detallado de proyectos reales, permitiendo la comprensión de soluciones formales al diseño arquitectónico.• Paneles de Discusión: Espacios donde expertos en el campo discuten sobre temáticas actuales e innovación en los procesos de diseño.• Publicaciones Científicas: Artículos que aborden investigaciones recientes, avances y descubrimientos respecto a los procesos creativos y la estructura metodológica.	
8. FUENTES DE INFORMACIÓN	



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



PROGRAMA DE ESTUDIO

<i>Bibliografía básica</i>				
Autor(es)	Título	Editorial	Año	URL o biblioteca digital donde está disponible
Broadbent Geoffrey y Anthony Ward.	Metodología del Diseño Arquitectónico	Editorial Gustavo Gili, S.A,	1971	
CHING, FRANCIS	Arquitectura: forma, espacio y orden	Editorial Gustavo Gili, S.A,	1998	
Unwin, Simon.	Análisis de la arquitectura.	Editorial Gustavo Gili, S.A,	2003	
<i>Bibliografía complementaria</i>				
Autor(es)	Título	Editorial	Año	URL o biblioteca digital donde está disponible
Bauer, D.	Unboxing urban infrastructure: three methodologies for infrastructure-oriented urban design and architecture education	IOP Conference series	2022	https://www.proquest.com/docview/2714475692/9C5AEF897E0C4F39PQ/11?accountid=133045
Mosca, Erica, et al.	Inspiring architects in the application of design for all: knowledge transfer methods and tools	Journal of accesibility and design for all	2019	http://www.jacces.org/index.php/jacces/article/view/147
Meier, Richard.	Architect, 2004/2009	Editorial Gustavo Gili, S.A,	2009	
Moore, Charles.	"La casa: forma y diseño"	Editorial Gustavo Gili, S.A,	2000	



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



PROGRAMA DE ESTUDIO

9. PERFIL DEL DOCENTE

Maestro en arquitectura, Experiencia docente y profesional en el proceso metodológico del proyecto arquitectónico.