

INSTITUTO UNIVERSITARIO PUEBLA	HOJA:	1	DE	3
--------------------------------	-------	---	----	---

ASIGNATURA: DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA	
PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN ARQUITECTURA	
TIPO EDUCATIVO: LICENCIATURA	MODALIDAD: MIXTA
SERIACIÓN: NINGUNA	CLAVE DE LA ASIGNATURA: A26
CICLO: CUARTO SEMESTRE	

HORAS CON DOCENTE	HORAS INDEPENDIENTES	TOTAL DE HORAS	CRÉDITOS
48	0	48	3

TOTAL DE HORAS EN EL PERÍODO: _____ 48 _____

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA:

Conocer y manejar el diseño arquitectónico con la ayuda de un equipo de cómputo utilizando un sistema de diseño asistido por computadora y utilerías de ayuda arquitectónica

VÍNCULOS DE LA ASIGNATURA CON LOS OBJETIVOS GENERALES DEL CURRÍCULUM:

La representación gráfica con ayuda de programas por computadora es la base de las formas y dimensiones modernas con las cuales trabajará el arquitecto toda su vida en lo referente a trazos, diseños y dibujo de planos.

**PERFIL DEL DOCENTE REQUERIDO:
LICENCIADO EN ARQUITECTURA**

JESUS ADRIAN BALLESTEROS XICOTENCATL
NOMBRE Y FIRMA DEL RESPONSABLE DEL PROGRAMA ACADÉMICO

01 DE ABRIL DE 2006
FECHA DE ELABORACIÓN

ASIGNATURA: DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA

DEL PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA EN ARQUITECTURA

HORAS ESTIMADAS	TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LOS TEMAS
12	<p>1. DIBUJO EN TRES DIMENSIONES.</p> <p>1.1 Elevación 1.2 Dibujo de plantas 1.3 Ángulos de visualización</p>	<p>Conocer y manejar el dibujo en tres dimensiones.</p>
12	<p>2. SUPERFICIES Y SÓLIDOS.</p> <p>2.1 Sólidos y rellenados de sólidos 2.2 Superficies 2.3 Rotación sobre los eje</p>	<p>Conocer y manejar las superficies y los sólidos.</p>
12	<p>3. AYUDA ARQUITECTÓNICA.</p> <p>3.1 Planillas de elementos de diseño 3.2 Creación de elementos de diseño</p>	<p>Conocer y manejar las planillas que sirven de ayuda arquitectónica.</p>
12	<p>4. ANIMACIÓN.</p> <p>4.1 Generación de imágenes 4.2 Integración de imágenes 4.3 Proyecto de visualización</p>	<p>Conocer y manejar las formas de animación de ayuda en arquitectura.</p>

INSTITUTO UNIVERSITARIO PUEBLA	HOJA:	3	DE	3
--------------------------------	-------	---	----	---

ASIGNATURA: DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA

DEL PROGRAMA ACADÉMICO: LICENCIATURA ARQUITECTURA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE (METODOLOGÍA):

Se combinarán las exposiciones del docente con la discusión y búsqueda conjunta de ejemplos por parte de los alumnos. Las exposiciones del docente estarán auxiliadas por el uso de transparencias en las que se sintetizan los principales conceptos que se están discutiendo con el fin de agilizar el trabajo en clase. Entre una clase y otra los asistentes deberán realizar ejercicios que permitan evaluar la comprensión de material y la pericia adquirida en cada uno de los temas, los ejercicios serán realizados por todos los participantes.

BIBLIOGRAFÍA (LIBRO, AUTOR, TÍTULO, EDITORIAL, EDICIÓN):

Lewandowsky, Pina: Guía práctica de diseño digital: método fácil para aprender a diseñar /Pina Lewandowsky, Francis Zeischegg. Barcelona Parramón 2005 c2004

Wakerly, John F.: Diseño digital :principios y prácticas México :Pearson Educación, 2001

RECURSOS DIDÁCTICOS:

Proyector de acetatos

Cañón

Computadora

NORMAS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN:

Para promover sin examen final los alumnos deberán cumplir la reglamentación vigente: 75 por ciento de asistencia a teóricos y prácticos considerados de manera independiente. Aprobara dos exámenes parciales con una nota no inferior a ocho (ocho) en cada uno de ellos además presentarán un reporte final con los avances en su trabajo de investigación en representación gráfica. Los alumnos que no cumplan con ambos requisitos (asistencia y exámenes parciales) deberán rendir examen final.