

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

## COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

### PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali; Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño, Ensenada; y Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Arquitecto
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño Arquitectónico II
- 5. Clave:** 38862
- 6. HC: 01 HT: 05 HL: 00 HPC: 00 HCL: 00 HE: 01 CR: 07**
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Diseño Arquitectónico I



#### Equipo de diseño de PUA

Laura Susana Zamudio Vega  
Jesús Antonio Ley Guing  
Juan Antonio Pitones Rubio  
Mario Armando Macalpin Coronado  
Miguel Isaac Sahagun

#### Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Paloma Rodríguez Valenzuela  
Humberto Cervantes De Ávila  
Daniela Mercedes Martínez Platas

**Fecha:** 17 de diciembre de 2020

## **II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

La unidad de aprendizaje de Diseño Arquitectónico II tiene como propósito de dotar al estudiante de los conocimientos y habilidades para el diseño de proyectos de vivienda, además, de potenciar las habilidades en el diseño y el pensamiento creativo. En esta asignatura el estudiante integra y aplica conocimientos complementarios para el diseño arquitectónico.

Esta asignatura se imparte en la etapa disciplinaria con carácter obligatorio, pertenece al área de conocimiento de Diseño y tiene como requisito haber aprobado la asignatura Diseño Arquitectónico I.

## **III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Proyectar edificios de género habitacional, aplicando la metodología de investigación y los ejercicios preliminares del diseño arquitectónico, con el fin de realizar diseños de objetos arquitectónicos que satisfagan las necesidades de vivienda unifamiliar, con actitud creativa, constancia, rigor y claridad.

## **IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE**

Diseña tres proyectos arquitectónicos de vivienda unifamiliar, a través de un proceso estructurado que responda a las necesidades del usuario, al reconocimiento del medio físico natural y construido, al análisis sensorial del sitio, al cumplimiento de la normativa, los principios básicos de la composición arquitectónica, las estrategias básicas de sustentabilidad en la edificación y la accesibilidad universal. El conocimiento deberá reflejarse en la ejecución de planos arquitectónicos, láminas de presentación y maquetas físicas; y a manera de exposición argumentando las decisiones tomadas para desarrollar la propuesta.

**V. DESARROLLO POR UNIDADES**  
**UNIDAD I. Vivienda unifamiliar en entornos predominantemente naturales**

**Competencia:**

Diseñar una vivienda en un entorno predominantemente natural, mediante al análisis del usuario, el contexto y normativa aplicable, con el fin de satisfacer las necesidades el usuario y las condicionantes del diseño, con actitud analítica, respeto al medio ambiente y empatía.

**Contenido:**

**Duración:** 8 horas

- 1.1. Análisis del usuario e interpretación de sus necesidades
- 1.2. Análisis del terreno
  - 1.2.1. Reconocimiento del medio físico natural
  - 1.2.2. Reconocimiento de componentes del medio físico construido
  - 1.2.3. Análisis sensorial del sitio de estudio
- 1.3. Normativa
- 1.4. Preliminares del diseño arquitectónico
  - 1.4.1. Programa de necesidades
  - 1.4.2. Guías mecánicas
  - 1.4.3. Programa arquitectónico
  - 1.4.4. Análisis de casos análogos
  - 1.4.5. Matriz de relaciones
  - 1.4.6. Diagramas de funcionamiento
  - 1.4.7. Zonificación
  - 1.4.8. Definición conceptual
  - 1.4.9. Partido arquitectónico con base en principios ordenadores del diseño y de organización espacial
- 1.5. Desarrollo de la propuesta arquitectónica
  - 1.5.1. Plantas arquitectónicas y secciones
  - 1.5.2. Maquetas de estudio
  - 1.5.3. Fachadas
  - 1.5.4. Perspectivas interiores y exteriores
  - 1.5.5. Planos, láminas y maquetas de presentación

## UNIDAD II. Repentina. Ejercicio de vivienda unifamiliar en entorno predominantemente natural

### Competencia:

Diseñar una vivienda en un entorno predominantemente natural, mediante al análisis de los usuarios, el contexto y normativa aplicable, con el fin de integrar de forma rápida y eficaz la solución arquitectónica, con capacidad de síntesis, eficacia, limpieza y paciencia.

### Contenido:

- 2.1. Matriz de relaciones
- 2.2. Diagramas de funcionamiento
- 2.3. Zonificación
- 2.4. Definición conceptual
- 2.5. Partido arquitectónico con base en principios ordenadores del diseño y de organización espacial.
- 2.6. Desarrollo de la propuesta arquitectónica
  - 2.6.1. Plantas arquitectónicas y secciones
  - 2.6.2. Fachadas
    - 2.6.3. Bocetos interiores y exteriores

**Duración:** 1 horas

## UNIDAD III. Vivienda unifamiliar urbana

### Competencia:

Diseñar una vivienda en un entorno predominantemente urbano, mediante al análisis del usuario, el contexto y normativa aplicable, con el fin de satisfacer las necesidades el usuario y las condicionantes del diseño, con actitud analítica, respeto al medio ambiente y empatía.

### Contenido:

**Duración:** 7 horas

- 3.1. Análisis del usuario e interpretación de sus necesidades
- 3.2. Análisis del terreno
  - 3.2.1. Reconocimiento del medio físico natural
  - 3.2.2. Reconocimiento de componentes del medio físico construido
  - 3.2.3. Análisis sensorial del sitio de estudio
- 3.3. Normativa
- 3.4. Preliminares del diseño arquitectónico
  - 3.4.1. Programa de necesidades
  - 3.4.2. Guías mecánicas
  - 3.4.3. Programa arquitectónico
  - 3.4.4. Análisis de casos análogos
  - 3.4.5. Matriz de relaciones
  - 3.4.6. Diagramas de funcionamiento
  - 3.4.7. Zonificación
  - 3.4.8. Definición conceptual
  - 3.4.9. Partido arquitectónico con base en principios ordenadores del diseño y de organización espacial
- 3.5. Desarrollo de la propuesta arquitectónica
  - 3.5.1. Plantas arquitectónicas y secciones
  - 3.5.2. Maquetas de estudio
  - 3.5.3. Fachadas
  - 3.5.4. Perspectivas interiores y exteriores
  - 3.5.5. Planos, láminas y maquetas de presentación

## VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
<b>UNIDAD I</b>				
1	<b>Análisis del usuario</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente entrega el perfil del usuario.</li> <li>2. Atiende las indicaciones para realizar el análisis del usuario.</li> <li>3. Determina las necesidades del cliente.</li> <li>4. Realiza un diagnóstico y presenta a través de láminas o presentación digital.</li> </ol>	Perfil de usuario Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo	1 hora
2	<b>Análisis de sitio</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las instrucciones para realizar un análisis de sitios.</li> <li>2. El docente asigna el sitio.</li> <li>3. Realiza una vista al sitio del proyecto.</li> <li>4. Documenta mediante esquemas, fotografías y diagramas el medio físico, natural, medio físico construido, el entorno sociocultural y la percepción sensorial.</li> <li>5. Integra la información en laminas o presentación digital.</li> </ol>	Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Cámara fotográfica Cinta métrica	1 hora
3	<b>Análisis normativo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar un análisis normativo.</li> <li>2. Investiga y analiza el reglamento de construcción del sitio.</li> <li>3. Identifica los requerimientos mínimos para la construcción de una casa habitación.</li> </ol>	Computadora Referencias Internet Herramientas digitales	1 hora

		<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Realiza una tabla resumen.</li> <li>5. Entrega al docente la tabla.</li> </ol>		
4	<b>Programa arquitectónico</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las instrucciones del profesor para definir un programa arquitectónico.</li> <li>2. Retoma los resultados del análisis del usuario.</li> <li>3. Traduce las necesidades del usuario a espacios mediante el programa de necesidades.</li> <li>4. Elabora una guía mecánica para cada uno de los espacios en función al usuario para definir superficies.</li> <li>5. Complementar a partir del análisis de las guías mecánicas el programa arquitectónico.</li> <li>6. Integrar en un documento la información generada.</li> <li>7. Entrega a profesor avance.</li> </ol>	Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo	1 hora
5	<b>Casos análogos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar casos análogos.</li> <li>2. Realiza búsqueda documental de proyectos similares.</li> <li>3. Analiza las características de dichos proyectos: analiza las condiciones del entorno natural y construido, las condiciones formales, funcionales y estructurales.</li> <li>4. Reconoce las potencialidades en el proyecto.</li> <li>5. Integra la información en documento y presentación digital.</li> </ol>	Computadora Referencias Internet Herramientas digitales de dibujo	1 hora

6	<b>Matriz de relaciones</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar una matriz de relaciones.</li> <li>2. Analiza las relaciones entre todos los espacios que integran el programa arquitectónico.</li> <li>3. Elabora una matriz integradora.</li> <li>4. Elabora el diagrama de flujo de relaciones.</li> <li>5. Entrega al profesor, diagrama y matriz.</li> </ol>	<p>Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Bitácora</p>	1 hora
7	<b>Diagrama de funcionamiento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones para realizar un diagrama de funcionamiento.</li> <li>2. Analiza el correcto funcionamiento para llevar a cabo todas las actividades que se realizan en una vivienda.</li> <li>3. Elaboración del diagrama de funcionamiento que responda a la proporción de los espacios y a la naturaleza de cada uno.</li> <li>4. Entrega a docente diagrama.</li> </ol>	<p>Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo</p>	1 hora
8	<b>Zonificación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las instrucciones de docente para realizar la zonificación.</li> <li>2. Respondiendo al análisis del terreno, al programa arquitectónico, los diagramas de relaciones y funcionamiento propone la ubicación de cada uno de los espacios y su conexión entre ellos y el entorno.</li> <li>3. Elabora la zonificación.</li> <li>4. Entrega a docente.</li> </ol>	<p>Papel sketch o de trazo, herramientas de dibujo, Plumones Colores</p>	1 hora



9	<b>Concepto arquitectónico</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para elaborar un concepto arquitectónico.</li> <li>2. Expresa de manera gráfica y escrita la idea inicial en que se basará el diseño.</li> <li>3. Elabora una lámina y una maqueta conceptual.</li> <li>4. Presenta ante el docente y el grupo.</li> </ol>	<p>Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Bitácora Cartón Pegamento Diferentes tipos de papeles</p>	1 hora
10	<b>Partido arquitectónico</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar un partido arquitectónico.</li> <li>2. Realiza la primera propuesta arquitectónica de las plantas y secciones de la vivienda que respondan a los preliminares del diseño.</li> <li>3. Elabora maqueta de estudio.</li> <li>4. Presenta ante el docente y el grupo.</li> </ol>	<p>Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Cartón Pegamento Diferentes tipos de papeles</p>	10 horas
11	<b>Desarrollo de la propuesta arquitectónica</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones para realizar plantas arquitectónicas.</li> <li>2. Elabora los planos arquitectónicos, apuntes perspectivas interior y exterior y la maqueta.</li> <li>3. Atiende las correcciones del profesor.</li> <li>4. Entrega versión final con las correcciones realizadas.</li> <li>5. Presenta ante el grupo.</li> </ol>	<p>Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Bitácora Cartón Pegamento Diferentes tipos de papeles</p>	18 horas
<b>UNIDAD II</b>				
12	<b>Matriz de relaciones</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar una</li> </ol>	<p>Computadora Referencias</p>	30 minutos

		<p>matriz de relaciones.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Analiza las relaciones entre todos los espacios que integran el programa arquitectónico.</li> <li>Elabora una matriz integradora.</li> <li>Elabora el diagrama de flujo de relaciones.</li> <li>Entrega al profesor, diagrama y matriz.</li> </ol>	<p>Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Bitácora</p>	
13	<b>Diagrama de funcionamiento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Atiende las indicaciones para realizar un diagrama de funcionamiento.</li> <li>Analiza el correcto funcionamiento para llevar a cabo todas las actividades que se realizan en una vivienda.</li> <li>Elaboración del diagrama de funcionamiento que responda a la proporción de los espacios y a la naturaleza de cada uno.</li> <li>Entrega a docente diagrama.</li> </ol>	<p>Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo</p>	30 minutos
14	<b>Zonificación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Atiende las instrucciones de docente para realizar la zonificación.</li> <li>Respondiendo al análisis del terreno, al programa arquitectónico, los diagramas de relaciones y funcionamiento propone la ubicación de cada uno de los espacios y su conexión entre ellos y el entorno.</li> <li>Elabora la zonificación.</li> <li>Entrega a docente.</li> </ol>	<p>Papel sketch o de trazo, herramientas de dibujo, Plumones Colores</p>	30 minutos
15	<b>Concepto arquitectónico</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Atiende las indicaciones del docente para elaborar un concepto arquitectónico.</li> </ol>	<p>Computadora Referencias Internet</p>	30 minutos

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Expresa de manera gráfica y escrita la idea inicial en que se basará el diseño.</li> <li>3. Elabora una lámina y una maqueta conceptual.</li> <li>4. Presenta ante el docente y el grupo.</li> </ol>	Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Bitácora Cartón Pegamento Diferentes tipos de papeles	
16	<b>Partido arquitectónico</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar un partido arquitectónico.</li> <li>2. Realiza la primera propuesta arquitectónica de las plantas y secciones de la vivienda que respondan a los preliminares del diseño.</li> <li>3. Presenta ante el docente y el grupo.</li> </ol>	Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Cartón Pegamento Diferentes tipos de papeles	1 hora
17	<b>Desarrollo de la propuesta arquitectónica</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones para realizar plantas arquitectónicas.</li> <li>2. Elabora los planos arquitectónicos, apuntes perspectivas interior y exterior</li> <li>3. Atiende las correcciones del profesor.</li> <li>4. Entrega versión final con las correcciones realizadas.</li> <li>5. Presenta ante el grupo.</li> </ol>	Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Bitácora Cartón Pegamento Diferentes tipos de papeles	4 horas
<b>UNIDAD III</b>				
18	<b>Análisis del usuario</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente entrega el perfil del usuario.</li> <li>2. Atiende las indicaciones para realizar el análisis del usuario.</li> <li>3. Determina las necesidades del cliente.</li> <li>4. Realiza un diagnóstico y</li> </ol>	Perfil de usuario Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo	1 hora

		presenta a través de láminas o presentación digital.	Herramientas de dibujo	
19	<b>Análisis de sitio</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las instrucciones para realizar un análisis de sitios.</li> <li>2. El docente asigna el sitio.</li> <li>3. Realiza una vista al sitio del proyecto.</li> <li>4. Documenta mediante esquemas, fotografías y diagramas el medio físico, natural, medio físico construido, el entorno sociocultural y la percepción sensorial.</li> <li>5. Integra la información en laminas o presentación digital.</li> </ol>	Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Cámara fotográfica Cinta métrica	1 hora
20	<b>Análisis normativo</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones del docente para realizar un análisis normativo.</li> <li>2. Investiga y analiza el reglamento de construcción del sitio.</li> <li>3. Identifica los requerimientos mínimos para la construcción de una casa habitación.</li> <li>4. Realiza una tabla resumen.</li> <li>5. Entrega al docente la tabla.</li> </ol>	Computadora Referencias Internet Herramientas digitales	1 hora
21	<b>Programa arquitectónico</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las instrucciones del profesor para definir un programa arquitectónico.</li> <li>2. Retoma los resultados del análisis del usuario.</li> <li>3. Traduce las necesidades el usuario a espacios mediante el programa de necesidades.</li> <li>4. Elabora una guía mecánica para cada uno de los espacios en función al usuario para</li> </ol>	Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo	1 hora

		<p>definir superficies.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Complementar a partir del análisis de las guías mecánicas el programa arquitectónico.</li> <li>Integrar en un documento la información generada.</li> <li>Entrega a profesor avance.</li> </ol>		
22	<b>Casos análogos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Atiende las indicaciones del docente para realizar casos análogos.</li> <li>Realiza búsqueda documental de proyectos similares.</li> <li>Analiza las características de dichos proyectos: analiza las condiciones del entorno natural y construido, las condiciones formales, funcionales y estructurales.</li> <li>Reconoce las potencialidades en el proyecto.</li> <li>Integra la información en documento y presentación digital.</li> </ol>	<p>Computadora Referencias Internet Herramientas digitales de dibujo</p>	1 hora
23	<b>Matriz de relaciones</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Atiende las indicaciones del docente para realizar una matriz de relaciones.</li> <li>Analiza las relaciones entre todos los espacios que integran el programa arquitectónico.</li> <li>Elabora una matriz integradora.</li> <li>Elabora el diagrama de flujo de relaciones.</li> <li>Entrega al profesor, diagrama y matriz.</li> </ol>	<p>Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Bitácora</p>	1 hora
24	<b>Diagrama de funcionamiento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Atiende las indicaciones para realizar un diagrama de</li> </ol>	<p>Plumones Papel sketch o de trazo</p>	1 hora

		<p>funcionamiento.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Analiza el correcto funcionamiento para llevar a cabo todas las actividades que se realizan en una vivienda.</li> <li>Elaboración del diagrama de funcionamiento que responda a la proporción de los espacios y a la naturaleza de cada uno.</li> <li>Entrega a docente diagrama.</li> </ol>	Herramientas de dibujo	
25	<b>Zonificación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Atiende las instrucciones de docente para realizar la zonificación.</li> <li>Respondiendo al análisis del terreno, al programa arquitectónico, los diagramas de relaciones y funcionamiento propone la ubicación de cada uno de los espacios y su conexión entre ellos y el entorno.</li> <li>Elabora la zonificación.</li> <li>Entrega a docente.</li> </ol>	Papel sketc o de trazo, herramientas de dibujo, Plumones Colores	1 hora
26	<b>Concepto arquitectónico</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Atiende las indicaciones del docente para elaborar un concepto arquitectónico.</li> <li>Expresa de manera gráfica y escrita la idea inicial en que se basará el diseño.</li> <li>Elabora una lámina y una maqueta conceptual.</li> <li>Presenta ante el docente y el grupo.</li> </ol>	Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Bitácora Cartón Pegamento Diferentes tipos de papeles	1 hora
27	<b>Partido arquitectónico</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Atiende las indicaciones del docente para realizar un partido arquitectónico.</li> <li>Realiza la primera propuesta</li> </ol>	Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Cartón Pegamento	9 horas

		<p>arquitectónica de las plantas y secciones de la vivienda que respondan a los preliminares del diseño.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Elabora maqueta de estudio.</li> <li>4. Presenta ante el docente y el grupo.</li> </ol>	Diferentes tipos de papeles	
28	<b>Desarrollo de la propuesta arquitectónica</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atiende las indicaciones para realizar plantas arquitectónicas.</li> <li>2. Elabora los planos arquitectónicos, apuntes perspectivos interior y exterior y la maqueta.</li> <li>3. Atiende las correcciones del profesor.</li> <li>4. Entrega versión final con las correcciones realizadas.</li> <li>5. Presenta ante el grupo.</li> </ol>	<p>Computadora Referencias Internet Herramientas digitales Plumones Papel sketch o de trazo Herramientas de dibujo Bitácora Cartón Pegamento Diferentes tipos de papeles</p>	18 horas

## VII. MÉTODO DE TRABAJO

**Encuadre:** El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

### **Estrategia de enseñanza (docente):**

- Presenta y explica temáticas para realizar un proyecto arquitectónico de vivienda unifamiliar en zonas urbanas y naturales
- Proporciona ejemplos de proyectos arquitectónicos de vivienda unifamiliar
- Guía y supervisa las prácticas de taller
- Supervisa el desarrollo de proyectos
- Revisa, retroalimenta y evalúa los avances del proyecto y presentaciones de los estudiantes
- Muestra la aplicación de herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos
- Propicia la participación activa del estudiante

### **Estrategia de aprendizaje (alumno):**

- Busca información sobre temáticas para realizar un proyecto arquitectónico de vivienda unifamiliar en zonas urbanas y naturales
- Se guía a través de ejemplos de proyectos arquitectónicos de vivienda unifamiliar para realizar sus proyectos
- Realiza las prácticas de taller
- Desarrolla de proyectos
- Elabora y presenta avances del proyecto y presentaciones de los estudiantes
- Aplica herramientas tecnológicas para el desarrollo de proyectos
- Participa activamente en clase



## VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

### Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

### Criterios de evaluación

- 1 proyecto en medio predominantemente natural .....40%
- 1 proyecto de repentina .....20%
- 1 proyecto en medio urbano.....40%
- Total.....100%**

## IX. REFERENCIAS

### Básicas

- Ching, F. D. K. (2015). *Architectural graphics* (Sixth edition). New Jersey, USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Cornoldi, A. (1999). *La arquitectura de la vivienda unifamiliar: manual del espacio doméstico*. Barcelona, España: Gustavo Gili. [Clásica]
- Costa, J. (2020). De la mente a los ojos. [Foro Alfa] Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/de-la-mente-a-los-ojos>
- Flueckiger, U. (2019). *¿Cuánta Casa Necesitamos? Thoreau, Le Corbusier y la Cabaña Sostenible*. Barcelona, España: Gustavo Gili,
- Fonseca, X. (2006). *Las medidas de una casa: Antropometría de la vivienda*. Ciudad de México, México: Pax. [Clásica]
- Fuertes P., Monteys X. (2014). *Casa collage, un ensayo sobre la arquitectura de la casa*. Barcelona, España: Gustavo Gili. [Clásica]
- Monteys X. (2014). *La habitación, Más allá de la sala de estar*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Moore C., et. al. (2002). *La casa: forma y diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili. [Clásica]
- Olgay, V. (2019). *Arquitectura y Clima*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

### Complementarias

- Ashihara, Y., (1982). *El diseño de los espacios exteriores*. Barcelona, España: Gustavo Gili. [Clásica]
- Ching, F., (1970). *Diccionario visual de Arquitectura*. Barcelona España: Gustavo Gili. [Clásica]
- Ching, F., (1999) *Manual de dibujo arquitectónico*. CDMX, México: Gustavo Gili. [Clásica]
- Travis, S., (2016). *Cómo dibujar bocetos de arquitectura y diseño de interior*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Panero, J. & Zelnik, M. (2002). *Dimensiones humanas en los espacios interiores: estándares antropométricos*. Barcelona, España: Gustavo Gili. [Clásica]

LeFevre, M. (2019). *Managing design: Conversations, project controls and best practices for commercial design and construction projects*. Hoboken, NJ, EEUU: John Wiley & Sons.

#### **X. PERFIL DEL DOCENTE**

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Proyectos Arquitectónicos II deberá contar con el título de Arquitecto, con conocimientos en el área de diseño arquitectónico; preferentemente con estudios de posgrado y experiencia docente. Ser creativo, responsable, inclusivo y con habilidades para el manejo de la tecnología.