

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Taller Expresión Plástica
Clave de la asignatura:	ARN-1034
SATCA¹:	0-6-6
Carrera:	Arquitectura

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

La más valiosa forma de expresión de las intenciones arquitectónicas, por parte del diseñador, es a través del grafismo.

Esta asignatura aporta al perfil del arquitecto los elementos del lenguaje básico de comunicación visual, lo cual es fundamental para todas las materias de Taller de Diseño, el alumno aprende de las técnicas y las herramientas utilizadas en la expresión plástica y gráfica a mano alzada y con instrumentos.

Se ubica al inicio de la retícula por ser introductoria al dibujo bidimensional y tridimensional a mano alzada y con instrumentos, que aplicará en todo el proceso de representación del diseño urbano arquitectónico. Por eso es importante destacar la competencia en acrecentar la confianza en el estudiante sobre la habilidad de comunicación visual para que genere una buena representación de sus proyectos y que se comunique mejor con su cliente y con otros arquitectos.

La asignatura por medio de diversos ejercicios que van desde bocetos sencillos hasta elaboradas perspectivas y composiciones a mano y con instrumentos, ambientadas y utilizando alguna determinada técnica de color

Se relaciona con la materia de Fundamentos de Diseño I que se llevara a la par.

Intención didáctica

Se organiza la materia en cuatro temas, primero se inicia capacitando al estudiante en la elaboración de bocetos, además de conocer las herramientas utilizadas, buscando la sensibilización del estudiante a la creación artística y dándole las herramientas para expresar sus ideas y propuestas de proyectos como futuros arquitectos. El tema dos introduce al entendimiento de la forma, para el desarrollo de este apartado el docente deberá de manera creativa, proponer ejercicios que motiven al estudiante a plasmar ideas que partan de una forma determinada, utilizando materiales como la plastilina, unicel, yeso, o cualquier otro material que permita su modelado.

En el tercer tema, conoce y desarrolla ejercicios de los diferentes tipos de perspectivas utilizadas en la arquitectura para la representación tridimensional. El método de representación por medio de la perspectiva es una competencia del arquitecto ya que le permitirá dibujar adecuadamente lo grafiado en los planos y aún no construido, dando idea de su aspecto futuro.

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

En la última parte de la materia el alumno desarrollara la habilidad para usar técnicas a color y tinta para mejorar la calidad general de la presentación del diseño arquitectónico y urbano. Para este tema se establece que conserve la sensibilidad en la manipulación y representación con color. El docente inducirá a los estudiantes a realizar diversos ejercicios para que el alumno adquiriera práctica conforme avance en el desarrollo de sus habilidades mismas que le permitirán lograr presentar de manera gráfica sus ideas.

Las habilidades que el estudiante estará desarrollando al cursar esta materia serán la creatividad, facilidad para el dibujo, la comprensión de las perspectivas y sus componentes entre otras.

Los elementos anteriormente mencionados son fundamentales en el trabajo profesional de los arquitectos ya que esta asignatura aportará las bases del dibujo, lo cual viene a ser esencial en el desarrollo de proyectos Urbano-Arquitectónicos.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Instituto Tecnológico de Irapuato, del 13 al 16 de noviembre de 2012	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Tehuacán, Tláhuac I, Tláhuac II, Reynosa, Matamoros, San Luis Potosí, Celaya, Querétaro, Tijuana, Apizaco, Saltillo, Tlalnepantla, San Juan del Río, Tepic, Superior de Lerdo, Superior de Libres, Superior de Irapuato y Superior del Sur de Guanajuato.	Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para la Formación y Desarrollo de Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Sistemas Automotrices.
Instituto Tecnológico de Ciudad Juárez, del 27 al 30 de noviembre de 2012	Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Colima, Pachuca, Tijuana, Los Mochis, Nuevo Laredo, Tepic, Zacatecas, La Paz, Chihuahua II, Acapulco, Durango, Superior de Los Cabos, Querétaro, Parral, Chetumal, Campeche, Superior de Cajeme.	Reunión Nacional de Seguimiento Curricular de las carreras de Ingeniería Industrial, Ingeniería Logística, Arquitectura e Ingeniería Civil, del SNIT.

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura

Expresa sus ideas mediante el uso de diversas técnicas plásticas para, de manera creativa, transmitir mensajes a través de los objetos diseñados y elaborados, desarrollando la sensibilidad y capacidad de apreciación estética del arquitecto.

5. Competencias previas

- Se recomienda haber tomado un curso propedéutico de dibujo.
- Capacidad para ilustrar ideas.
- Habilidad manual para elaborar dibujos con facilidad y confianza.
- Habilidad para gestionar la información

6. Temario

No.	Nombre de temas	Subtemas
1	Técnicas de boceto a lápiz y carboncillo.	1.1. Antecedentes históricos del dibujo. 1.2. Clasificación de los tipos de dibujo y materiales utilizados. 1.3. Bocetos de objetos a lápiz y carboncillo. 1.4. Bocetos de figura humana a lápiz y carboncillo 1.5. Tipografía a mano <ol style="list-style-type: none"> Técnica a lápiz Técnica a tinta
2	Modelado	2.1 La forma, su materialidad, propiedades y sus cualidades. 2.2 Modelado de objetos 2.3 Modelado de figura humana 2.4 Modelado Abstracto
3	Técnicas de representación tridimensional.	3.1 Antecedentes históricos de la perspectiva. 3.2 Componentes de la perspectiva 3.3 Perspectiva a 1 punto de fuga 3.4 Perspectiva a 2 puntos de fuga 3.5 Dibujo perspectivo interior y exterior 3.6 Ambientación <ol style="list-style-type: none"> Vegetación Figura humana
4	Técnicas de expresión gráfica a color y tinta	4.1 Antecedentes de la composición 4.2 Ambientación con diversas técnicas. (Técnica a plumón, con lápiz de color, acuarela, gouache, acrílicos). 4.3 Perspectivas ambientadas a tinta 4.4 Perspectivas ambientadas a color

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Técnicas de boceto a lápiz y carboncillo.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Genera bocetos de objetos cotidianos y figura humana para capturar sus características y significado de manera sintética y reduccionista.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Habilidad para trabajar en forma autónoma. • Capacidad creativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza diversos bocetos de objetos cotidianos (taza, florero, envase, etc.) a lápiz y carboncillo. • Realiza diversos bocetos de figura humana (mano, cara, cuerpo entero, etc.) a lápiz y carboncillo. • Realiza láminas de tipografía realizando ejercicios a lápiz y tinta para mejorar su escritura.
2. Modelado	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Diseña y crea objetos de uso cotidiano, innovando su forma tradicional y proponiendo nuevos significados para satisfacer al mercado contemporáneo.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Habilidad para trabajar en forma autónoma. • Capacidad creativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercicios de modelado de objetos con diversos materiales donde el alumno exprese sus ideas de manera creativa aportando cosas novedosas permitiéndole explorar sus emociones. • Realiza ejercicios de modelado de figura humana con diversos materiales donde el alumno exprese sus ideas de manera creativa aportando cosas novedosas permitiéndole explorar sus emociones. • Realiza ejercicios de modelado abstracto con diversos materiales donde el alumno exprese sus ideas de manera creativa aportando cosas novedosas y permitiéndole explorar sus emociones.
3 Técnicas de representación tridimensional.	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Desarrolla perspectivas ambientadas como medio de expresar sus ideas y sensibilidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El docente explica los antecedentes y los componentes de las perspectivas, después el

<p>preparándose para transmitir sus conceptos de manera rápida y efectiva. Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Habilidad para trabajar en forma autónoma. • Capacidad creativa. 	<p>alumno en una imagen o fotografía impresa identificara cada uno de estos elementos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumno realiza diversos ejercicios para el dominio de la perspectiva a un punto de fuga en interior y exterior. • El alumno realiza diversos ejercicios para el dominio de la perspectiva a dos puntos de fuga, en interior y exterior.
<p>4 Técnicas de expresión gráfica a color y tinta</p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s): Estructura y compone diseños bidimensionales aplicando técnicas de color o tinta para expresar ideas y sentimientos acerca del mundo que lo rodea. Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Habilidad para trabajar en forma autónoma. • Capacidad creativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • El docente explica Movimiento Impresionista y su uso de la teoría del color, para que el estudiante realice una composición bidimensional y aplique el color, empleando exclusivamente los colores primarios y el blanco. • El docente a partir del análisis de grabados, expondrá las técnicas de ambientación con tinta, posteriormente los estudiantes realizaran una composición presentada exclusivamente con tinta. • Se realizarán diversos ejercicios para mejorar la capacidad expresiva y de representación del estudiante.

8. Práctica(s)

- Realiza investigación para conocer las diferentes técnicas de expresión.
- Expone a través de dinámicas grupales las variedades de herramientas y técnicas utilizadas en la expresión plástica.
- Realiza ejercicios (en interiores y exteriores) utilizando las técnicas de expresión para desarrollar la habilidad en el dibujo a mano alzada.
- Promueve la asistencia a eventos culturales y académicos donde expongan trabajos relacionados con la expresión plástica.
- Propicia la exposición de trabajos como resultado del curso.

9. Proyecto de asignatura

- 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:
- **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:

- Evaluar la representación plástica de cada ejercicio desarrollado desde el punto de vista de su corrección técnica, manejo de escala y limpieza. Pruebas de habilidad, seguimiento del proceso y comprobación de resultados por ejercicio.
- Revisar y evaluar los ejercicios de manejo de técnicas realizadas durante el curso.
- Participación en la exposición de trabajos.
- Presentar informes de investigaciones documentales efectuadas.
- Evaluar el trabajo final de cada tema para constatar la habilidad adquirida.
- Se dará especial importancia a la originalidad, creatividad y complejidad de cada trabajo.

11. Fuentes de información

- Paredes, Cristina (2009). Sketch. Public Buildings. Reditar Libros. Barcelona, España Pp. 7-191
- Dong, Weng. (2000). Técnicas de presentación en color. Mc. Graw Hill. México. Pp. 1- 41
- Leggitt, Jim. (2002). Drawing Shortcuts. Wiley. USA. Pp. 1.202
- Iglesias, Jorge. (1996), Croquis. Trillas. México. Pp. 5-133
- García, José Luis. (2001). El grafismo en la arquitectura. IPN. México. Pp. 7-83.
- De L’Hotellerie, José L. (1996), Croquis a lápiz del paisaje rural y urbano. Trillas. México. Pp. 5-114
- Ching, Francis D. K., Manual de dibujo arquitectónico, Ed. Gustavo Gili
- Porter, Tom y Sue Goodman, Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas.
- Plazola, Alfredo, Arquitectura Habitacional, Ed. Limusa
- José M. Parragón, Así se pinta con lápiz de colores, Colección aprender haciendo
- José M. Parragón, Como pintar a la Acuarela, Colección aprender haciendo
- Geoeg, Shaarwachter, Perspectiva para arquitectos, Ed. Gustavo Gili
- García Salgado, Tomas, Perspectiva modular aplicada al diseño arquitectónico I y II, Ed. UNAM