



UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Guía de Estudios Modelo

Programa de Diseño
Curricular y Evaluación

ASIGNATURA			H/S/S	CRÉDITOS
ARQUITECTURA Y COMUNICACIÓN		TEÓRICA	2	4
CLAVE	SIGLA	PRÁCTICA	2	2
21035	AQ048	TOTAL	4	6
COORDINACIÓN				
ARQUITECTURA Y URBANISMO (800)				

PRERREQUISITOS

ARQUITECTURA:

FUNDAMENTOS DE DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA

PERFIL DEL(A) PROFESOR(A):

Arquitecto, Diseñador Gráfico, Industrial o Interactivo con Maestría que maneje herramientas para el diseño y manipulación de imágenes y entornos web

DIMENSIONES:

- Dimensión de Formación Profesional
- Dimensión de Formación Integral Universitaria
- Dimensión de Formación Social

COMPETENCIAS:

- COE
- TE
- LI
- CI
- CIH
- DR

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Comunica sus ideas y propuestas de solución para materializarlas en proyectos específicos, con base en los sistemas de expresión oral, escrita, gráfica y de modelado tridimensional propios de la profesión.

Concreta y documenta sus ideas y proyectos para que sea factible la materialización y la construcción de espacios habitables para el ser humano a escala arquitectónica y urbana, con base en el manejo de criterios constructivos, estructurales y administrativos propios de la profesión.

Identifica y genera propuestas creativas para introducir las innovaciones necesarias en las diversas formas del habitar humano, a escala arquitectónica y urbana, con una postura crítica.

OBJETIVOS GENERALES (Al finalizar el curso el alumno será capaz de:)

1. Inferir la relación entre arquitectura y comunicación asistida por computadora.
2. Identificar las nuevas herramientas para la construcción de sitios en Internet.
3. Utilizar una variedad de herramientas para la comunicación y representación de información digital.
4. Seleccionar la información pertinente que permita la correcta representación digital.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS (El alumno será capaz de:)

1. Manejar distintas plataformas para representar los modelos arquitectónicos.
2. Manipular colores en sus diferentes espacios, iluminación, configurar tamaños y definición de imágenes.
3. Manejar diferentes formatos de salida para las imágenes para web y para impresión.
4. Ilustra digital y gráficamente el proceso del desarrollo de un proyecto a través de la manipulación y composición de imágenes.
5. Utilizar los equipos de prototipado rápido para fabricar físicamente los modelos digitales.
6. Presenta la información del proyecto necesaria para la promoción del mismo.
7. Ejecuta la presentación del trabajo integrando diseño de composición de manera creativa.

TEMAS

1. Formas de representación y comunicación: manipulación, evaluación y síntesis de la información.
 - 1.1. Salida de imágenes de programas de modelado 3D
 - 1.2. Salida de imágenes en vectores y bitmaps
2. Herramientas para la comunicación (software y hardware).
 - 2.1. El uso de blogs
 - 2.2. Cuadernillos
3. Espacio o lugar.
 - 3.1. Prototipos físicos
 - 3.2. Conocimiento de los requerimientos de las páginas web
4. Evaluación y revisión del flujo.
 - 4.1. Diagramas
5. Publicación.
 - 5.1. Salida digital y modelo físico

BIBLIOGRAFÍA

Burns, Stephen. Trucos y efectos avanzados con Photoshop CS3. España: Anaya Multimedia. 2008

Cohen, Snadee. InDesign CS5 for Macintosh and Windows: Visual QuickStart Guide. Berkeley CA: Peachpit Press. 2011
 Reynolds, Garr. Presentación Zen: ideas sencillas para el diseño de presentaciones. E.U.A: Pearson Prentice Hall. 2010
 Sawyer, David. Dreamweaver MX: The Missing Manual. E.U.A: Pogue Press/O'Reilly Assoc Inc. 2002
 Snider, Lesa. Photoshop CS5. The Missing Manual. Canadá: O'Reilly Media, Inc. 2010

OTROS RECURSOS

- Material hemerográfico (Revistas especializadas, periódicos, publicaciones, etc.)**
- Material audiovisual (Películas, documentales, videos, etc.)**
- Recursos tecnológicos (software, páginas web, Blackboard, etc.)**

Software Adobe Creative Suite, AutoCAD, Equipo de prototipado de corte láser

- Expertos**
- Material adicional para taller y/o laboratorio**
- Otros**

MÉTODO (Se sugiere realizar actividades y promover experiencias de aprendizaje tales como:)

Clases teóricas y de taller.
 Participación en clase.
 Elaborar portafolio de materias o desarrollo de un proyecto de manera digital e impresa.
 Fabricación de maqueta apoyándose del equipo de corte láser.

EVALUACIÓN

REQUISITOS

Asistir al 80% de las sesiones. Presentar los exámenes, las evaluaciones parciales y la final.

INSTRUMENTOS

INSTRUMENTO	OBLIGATORIO	PORCENTAJE	OBJETIVOS
Productos (maquetas, carteles, planos, trabajos escritos, etc.)	NO	30%	Maquilar una maqueta explicativa de un corte de un edificio apoyada con los equipos de prototipado.
Exámenes	NO	10%	Comprender los espacios de color, las resoluciones para las distintas salidas, tamaños de imágenes, los distintos formatos de archivos. Manejar las salidas de impresión en carta, doble carta y gran formato.

Productos (maquetas, carteles, planos, trabajos escritos, etc.)	NO	20%	Manipular la ambientación de planos y renders. Manejar vectores y imágenes rasterizadas. Manejo de colores, gradientes, transparencias. Fabricar fotomontajes.
Productos (maquetas, carteles, planos, trabajos escritos, etc.)	NO	40%	Elaborar un cuadernillo con el desarrollo de un proyecto. Manejar la salida digital y de impresión.

COMPETENCIA	OBJETIVO GENERAL	DESEMPEÑO		
		INSUFICIENTE	SATISFACTORIO	SOBRESALIENTE