



Nombre del Curso

Área	Código	Créditos	Periodos presenciales a la semana	Horas de trabajo en casa a la semana	Pre-requisitos	Post-requisitos
MEDIOS DE EXPRESION	1.04.2	5	2	5	Topografía - presentación	Diseño Arquitectónico 4, Construcción 1, resistencia de Materiales, Modelos arquitectónicos 2

Catedrático

Julio Cesar Aceituno Alvarez

Horario del Curso

Martes; 8:20 a 9:40 Viernes 10:00 a 11:20

Nombre de Classroom

Modelos arquitectónico 1

Código Classroom

2dwx5sd

Meta competencias del Estudiante de Arquitectura

Capacidad de diseñar y producir, de manera creativa, obras de arquitectura de alta complejidad, que sustenten las necesidades que demanda el sistema social, analizando con ética y compromiso social la adecuada inserción de la arquitectura en el entorno ambiental y/o urbano, buscando incidir positivamente y con liderazgo en el mercado laboral del país.

Competencias del Area

Domina los fundamentos teórico-prácticos de la representación gráfica y volumétrica a efecto de comprender y Comunicar las ideas de diseño arquitectónico, utilizando herramientas tanto análogas como digitales, en forma ordenada y responsable.

Competencias de la Asignatura

Competencias genéricas:

(Proyecto Tuning Latinoamérica)

1. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica
2. Capacidad para organizar y planificar el tiempo 3Conocimientos sobre las áreas de estudio y la profesión
4. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente
5. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas



Semana de clases	Tema	Contenidos	Indicador del Logro	Bibliografía
1	Introducción. materiales y herramientas	Muestreo y ejemplos profesionales. Materiales específicos y herramientas más usadas.	Comprende la importancia del modelo y cuando aplicarlo.	
2	Presentación de un modelo	Base de cartón y cajetín	Aprende sobre la calidad de presentación profesional de un modelo.	
3	Escalas, Altos y bajos relieves	Fachadas o plantas arquitectónicas.	Analiza ordenes Arquitectónicos y los lleva aun modelo en alto y bajo relieve	Gonzalez, L. (2005). <i>Maquetas, la representación del espacio en el proyecto arquitectónico.</i> México. Gustavo Gili S.A.
4	Topografía	Curvas de nivel con cartón y duroport	Observa el comportamiento del terreno para su óptimo aprovechamiento	Wlfang, K. M. H. (2005). <i>Maquetas de arquitectura, técnica y construcción.</i> México. Gustavo Gili S.A.
5	Topografía	Plataformas y terraplenes	Observa el comportamiento del terreno para su óptimo aprovechamiento	
6	Ambientación	Exteriores: Árboles, arbustos, agua, grama, caminamientos y vehículos	Analiza el entorno ambiental y lo recrea en su modelo	
7	Volúmenes de estudio	Edificio	Aplica conocimientos de corte y pegado en un modelo 3d con alta calidad.	
8	Volúmenes de estudio	Montaje del edificio en el terreno modelado con su ambientación	Aplica lo aprendido y lo sintetiza en un proyecto.	
9	Explicación del PROYECTO FINAL	Escala, Base y cajetín	Aprende sobre la calidad de presentación profesional de un modelo	



10	TOPOGRAFÍA PROYECTO FINAL	Curvas de nivel	Observa el comportamiento del terreno para su óptimo aprovechamiento	
11	Ambientación de interiores (mobiliario)	Muebles para sala, comedor, cocina, lavandería patio de tendido, dormitorio y servicios sanitarios	Observa al detalle la realidad y la lleva creativamente a menor escala en su proyecto	
12	Escala levantado y de muros	PROYECTO FINAL Muros, ventanas, puertas, nichos, chimeneas, gradas	Observa al detalle la Realidad y la lleva creativamente a menor escala en su proyecto	
13	Escala y levantado cubiertas	PROYECTO FINAL Techos a 2 y 4 aguas, techos planos	Observa al detalle la Realidad y la lleva creativamente a menor escala en su proyecto	
14	Ambientación De interiores (texturas)	PROYECTO FINAL Pisos, alfombras, cuadros de pinturas,	Ejercita su creatividad al máximo	
15	Ambientación	Exteriores: Árboles, arbustos, agua grama, caminamientos y vehículos.	Aplica lo aprendido y lo sintetiza en un proyecto.	
16	Presupuesto Y exposición	Entrega final del modelo del proyecto y su recorrido fotográfico	Demuestra lo aprendido y Lo sintetiza en su proyecto final	

Método:

Aprender haciendo y ejercitación continua.

Técnica docente:

Exposición magistral, supervisión y asesoría continua.

Realización diaria de ejercicios, tres por tema, dos asesorados y el otro personal

Se utiliza la evaluación en proceso, el estudiante, trabaja y resuelve en clase de forma personal y con asesoría del profesor los ejercicios que se le plantean, y practica en casa ejercicios de tarea.

Para la evaluación se utilizan listas de cotejo y escalas o niveles de logro.

Para aprobar el curso se requiere que el estudiante tenga una asistencia mínima del 80%. La entrega obligatoria del trabajo final para tener derecho a la nota final. Se aprueba el curso con un mínimo de 61 puntos. Se aplican las normas para Medios de Expresión, aprobadas por Junta Directiva. No se permite entrega tarde de ejercicios y para tener derecho a la entrega deben asistir al laboratorio.

Método Virtual:

El nombre de la clase será MODELOS ARQUITECTONICOS 1

Su clave es 2dwx5s