



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

VICERRECTORADO ACADÉMICO

Programa de la Asignatura (Sílabo)

1. Datos Generales y Específicos:	
a) Código de la Asignatura:	FAC. ARQ. 1.4
b) Nombre de la Asignatura:	DISEÑO BÁSICO
c) Facultad:	ARQUITECTURA
d) Carrera:	ARQUITECTURA
e) Nivel:	PRIMERO
f) Unidad de Organización Curricular:	Formación Básica
g) Créditos:	5 CRÉDITOS
h) Modalidad:	Presencial
i) Prerrequisitos:	NINGUNO
j) Horas:	160
k) Correquisitos:	PLÁSTICA
l) Docencia:	32
Prácticas:	48
Autónomas:	80
m) Elaborado por:	Arq. Carlos Cañarte Mantuano
n) Período Académico:	2016 - 2017 (1)
o) Docente responsable:	Arq. Carlos Cañarte Mantuano
p) Horario:	Paralelo A. Lunes 16H00 a 18H00 y Jueves 16H00 a 19H00 Paralelo B Miércoles 07H00 a 09H00 y Viernes 15H00 a 18H00

2. Caracterización de la Asignatura
Es un nivel de formación académica y profesional que involucra a la capacitación en el proceso de diseño y que forman la esencia de la carrera de Arquitectura. El estudiante recibe los conocimientos, destrezas y estrategias para que actúe con solvencia los problemas de la composición, organización, diseño de elementos y formas, en el plano bidimensional y tridimensional. La modalidad es hacer de la clase tipo taller en donde se oriente que el saber se logra con el hacer (la teoría y la práctica con metodología).

3. Objetivo de la Carrera
Lograr un proceso de formación académica partiendo de los fundamentos básicos de cada asignatura en la teoría, en la práctica y en lo académico, aplicando soluciones espaciales de tipo arquitectónico y en la investigación del entorno, manteniendo componentes creativos en las tareas técnicas cada vez más complejas en el arte de la planificación.

4. Relación de la Asignatura con los resultados de aprendizaje de la carrera		
Resultados de Aprendizaje de la Carrera	Contribución ALTA . MEDIA - BAJA	Al finalizar el periodo, el estudiante debe/podrá:

a)	Conoce el proceso de diseño en sus diferentes fases desarrollando tareas básicas elementales	ALTA	Conocer las diversas manifestaciones de los elementos del diseño, su significado, su función y metodología en la aplicación
b)	Conoce los objetivos y las categorías componentes del diseño básico	MEDIA	Diferenciar cada una de las categorías del diseño al aplicarlas en una tarea de orden práctico
c)	Desarrolla el diseño como un proceso estructurado y determina lo que es un proceso creativo	ALTA	Asumir responsabilidades frente a las tareas de clases en lo teórico y en la práctico
d)	Realiza composiciones básicas en donde los elementos se asocian en función de los principios del diseño	MEDIA	Reconocer y emitir criterios que consolidan los conocimientos asimilados en la clase
e)	Desarrolla composiciones formales en unidad de criterios utilizando la geometría básica	ALTA	Lograr la resolución de una tarea de manera creativa interrelacionando o superponiendo la variedad de formas de la geometría plana
f)	Desarrolla composiciones con volúmenes en unidad en proporción y variedad con equilibrio armónico	MEDIA	Tener capacidad imaginativa, reativa e innovadora en el diseño de las formas arquitectónicas en sus tres dimensiones y en forma, función y color
g)	Emplea las distintas manera de equilibrio y determina que el diseño se desenvuelve a través de principios matemáticos y geométricos	ALTA	Aportar conocimientos individuales como base de un trabajo, sea este teórico o práctico y compartir sus logros de aprendizajes en grupo

5. Contenidos Mínimos (Información de la Carrera)
<p>Introducción y categorías del diseño</p> <p>La forma, la composición, el equilibrio y la proporción</p> <p>La figura simple y compuesta</p> <p>La organización tridimensional</p>

6. Metodología (Modelo Educativo)

1. Introducción a los temas propuestos de la asignatura, aportes en conocimientos teóricos y básicos como inicio del proceso
2. Presentación de los contenidos con ejemplos y elementos referenciales
3. Desarrollo de los conocimientos y de las habilidades en base al trabajo práctico y creativo de las tareas en la clase
4. Construcción de sus conocimientos y habilidades propias con criterios en base a las experiencias conocidas

7. Perfil del Docente (Información de la Carrera)

Docente con afinidad a los conocimientos de los temas de la asignatura.
Experiencia docente en la educación media y universitaria
Capacidad docente para guiar y orientar al estudiante en la carrera

8. Estructura de la Asignatura

	Unidades Temáticas	Contenidos		
		Conocimientos	Habilidades	Actitudes/Valores
1				
2				
3				
4				

9. Desarrollo de la Asignatura

U.1		RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD: Proporciona al estudiante los conocimientos teóricos y prácticos fundamentales sobre el diseño y su aplicación inmediata a las diversas tareas desarrolladas en la clase								
Sesión	Fecha	Contenidos	Horas			Actividades de Docencia	Prácticas de Aplicación y Experimentación de Aprendizajes	Actividades de Trabajo Autónomo	Mecanismos de evaluación	
			Docencia	Prácticas	T. Autónomo					
1.1	Semana 1	Conceptualización del diseño Metodología, procedimientos y evaluaciones	2	3	5	Clases en línea en tiempo sincrónico	Resolución de problemas o casos.	Tarea en casa	Análisis y síntesis de los temas desarrollados	
1.2	Semana 2	La función y la expresión componentes primarios del diseño La creación satisface necesidades humanas	2	3	5		Fortalecer mediante preguntas y respuestas los temas explicados.			Trabajos de observación dirigida,
1.3	Semana 3	Los aspectos causales y las artes visuales en el proceso de diseño Ejemplos prácticos	2	3	5	Desarrollo de criterios para el proceso de diseño	Resolución de problemas o casos.	Propuesta de un objeto artístico	Exposición	
1.4	Semana 4	Los componentes del diseño Conceptualización de las categorías del diseño. Ejemplos gráficos	2	3	5	Explicaciones básicas y gráficas	Resolución de problemas o casos.	Talleres	Análisis y síntesis desarrollado por el estudiante	Presentación de tareas realizadas
Total			8	12	20	RECURSOS DIDÁCTICOS: Vídeos, documentales, pizarra y tiza líquida				

		U.2	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:			Analiza las diversas manifestaciones de los elementos formales y componentes del diseño, significado, función y métodos de aplicación en situaciones prácticas.				
Sesión	Fecha	Contenidos	Horas			Actividades de Docencia	Prácticas de Aplicación y Experimentación de Aprendizajes	Actividades de Trabajo Autónomo	Mecanismos de evaluación	
			Docencia	Prácticas	T. Autónomo					
2.1	Semana 5	Los elementos conceptuales de las categorías del diseño	2	3	5	Explicaciones de las categorías utilizando gráficos	Revisión de las propuestas gráficas	Trabajos de observación dirigida,	Tarea en casa	Presentación y calificación de tareas
2.2	Semana 6	La FORMA y la composición como componentes principales en el diseño	2	3	5	Clases explicativas con ejemplos gráficos y aplicables	Comprensión de la categoría desarrollando ejemplos gráficos y creativos	Investigación de campo,	Investigación bibliográfica, síntesis y exposiciones	Evaluaciones grupales
2.3	Semana 7	Apreciaciones visuales: composición, contraste y adaptación	2	3	5					
2.4	Semana 8	El equilibrio y la proporción Otras categorías del diseño	2	3	5					
Total			8	12	20	RECURSOS DIDÁCTICOS: Pizarra, tiza líquida, marcadores, colores				

		U.3	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:			Proporciona al estudiante los conceptos e instrumentos teóricos - prácticos para que desarrollen aptitudes y capacidades creativas en diseños simples y complejos				
Sesión	Fecha	Contenidos	Horas			Actividades de Docencia	Prácticas de Aplicación y Experimentación de Aprendizajes	Actividades de Trabajo Autónomo	Mecanismos de evaluación	
			Docencia	Prácticas	T. Autónomo					
3.1	Semana 9	Diferencias gráficas de la figura. Procesos	2	3	5	Explicaciones de las categorías utilizando gráficos	Revisión de las propuestas gráficas	Tareas prácticas de observación dirigida	Tarea en casa	Presentación y calificación de tareas
3.2	Semana 10	Elementos de relación y superposición	2	3	5					
3.3	Semana 11	Realización de una figura compuesta	2	3	5	Clases explicativas con ejemplos gráficos y aplicables	Comprensión de la figura compuesta desarrollando ejemplos gráficos y creativos	Investigación de campo,	Investigación bibliográfica, síntesis y exposiciones	Evaluaciones grupales
3.4	Semana 12	Clasificación en la figura compuesta	2	3	5					
Total			8	12	20	RECURSOS DIDÁCTICOS: Pizarra y tiza líquida, cartulina, papeles colores y otros				

		U.4	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:			Capacidad para realizar composiciones bidimensionales y tridimensionales (volumenes de manera creativa e innovadora empleando elementos, figuras cromáticas y acromáticas, y materiales afines a la tarea)				
Sesión	Fecha	Contenidos	Horas			Actividades de Docencia	Prácticas de Aplicación y Experimentación de Aprendizajes	Actividades de Trabajo Autónomo	Mecanismos de evaluación	

Sesic	Fecha	Contenidos				Actividades de Docencia		Aplicación y Experimentación de Aprendizajes	Trabajo Autónomo	Mecanismos de evaluación
			Docencia	Prácticas	T. Autónomo					
4.1	Semana 13	Importancia de la bidimensionalidad El mundo tridimensional en el diseño	2	3	5	Explicaciones básicas de la bidimensión y de los componentes de la tridimensión	Revisión de propuestas gráficas en volúmenes	Tareas prácticas de observación de campo	Tarea en casa	Presentación de documentos, exposiciones y evaluaciones grupales
4.2	Semana 14	La composición de volúmenes regulares e irregulares	2	3	5					
4.3	Semana 15	El campo visual en el diseño y efectos del equilibrio	2	3	5	Clases explicativas con ejemplos gráficos y de aplicación	Comprensión del arte visual realizando análisis y síntesis	Investigación bibliográfica, de campo y aplicaciones prácticas	Investigaciones bibliográficas propuesta de documental y exposiciones	
4.4	Semana 16	Aplicaciones gráficas y prácticas	2	3	5					
Total			8	12	20	RECURSOS DIDÁCTICOS: Pizarra y tiza líquida, cartulina, papeles colores y otros				

Total	160	32	48

10. Escenarios de Aprendizaje										
Aula de clase	<input checked="" type="checkbox"/>	Escenarios experimentales o laboratorios	<input type="checkbox"/>	Escenarios Laborales	<input type="checkbox"/>	Otros	<input type="checkbox"/>			
Talleres	<input checked="" type="checkbox"/>	Escenarios virtuales o simulación	<input checked="" type="checkbox"/>	Auditorios	<input checked="" type="checkbox"/>	Especificar:	Nuevo			

11. Criterios Normativos de Evaluación de Asignatura (Diagnóstica, Formativa y Sumativa)					
	MODALIDAD	PONDERACIÓN	Mecanismos de Evaluación	Sesiones	Cantidad
1.Parcial	Actividades variadas en la clase	20%	Análisis y síntesis del libro	1.1, 1.2, 1.3, 1.4	4
	Trabajos autónomos	20%	Guías de orientación	2.1, 2.2, 2.3	3
	Desarrollo en la práctica y aplicación	20%	Presentación de láminas	2.3, 2.4,	2
	Evaluación Primer Parcial	40%	Examen	Final del parcial	1
2.Parcial	Actividades variadas en la clase	20%	Análisis y síntesis de temas	3.1, 3.2	2
	Trabajos autónomos	20%	Tareas	3.3, 3.4	2
	Desarrollo en la práctica y aplicación	20%	Láminas y maquetas	4.1, 4.3, 4.4.	3
	Evaluación Segundo Parcial	40%	Examen		1

12. Bibliografía Básica y Complementaria

a) **Básica**

Autor	Año	Código	Nombre del Libro	Capítulo		Unidad
Scott Robert Gillam	1991	729 SCO	Fundamentos del diseño	1, 2,3	5,10, 11	1,3,4
Wong Wucius	2002		Fundamentos del diseño			

b) **Complementaria**

Maurice de Sausmarez	Diseño Básico
Pedro Peña M.	Diseño Publicitario

c) **Web**

13. Revisión y Aprobación

Arq. Carlos Narciso Cañarte Mantuano
Nombres y Apellidos
Docente

Fecha: 15 de abril 2016

Arq. Janeth Cedeño V., Mg.
Nombres y Apellidos
Comisión Académica

Fecha:

Dr. Arq. Héctor Cedeño Zambrano,
Nombres y Apellidos
Decanato/Coord. de Carrera

Fecha: