

CURSÒ

DIBUJO IV(Dibujo y Diseño Asistido por el Computador – 2D)

SEMESTRE: V

Profesores:,	
Código:	17125
Programa Académico:	ARQUITECTURA - 2006
Componente:	Representación y expresión gráfica
Intensidad:	3 Hs
Créditos:	3
Prerrequisito:	17124

PROPOSITO DEL CURSO Ofrecer al arquitecto en formación los conceptos y técnicas propias del lenguaje Informático, que le permitan comunicarse mediante la representación bidimensional y tridimensional del espacio.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR El estudiante expresará ideas y conceptos propios del diseño, mediante las técnicas: herramientas informáticas y su aplicación al diseño y al dibujo.

CONTENIDOS

UNIDAD: I	TEMAS	PROPÓSITO DE LA UNIDAD
INTRODUCCION A LOS SISTEMAS INFORMATICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos Básicos de INFORMATICA • Sistemas de representaciones, aplicaciones y Usos de las herramientas informáticas. 	Desarrollar en el estudiante habilidades que le ayuden al manejo de las técnicas apropiadas para el uso de los sistemas informáticos.

UNIDAD: II	TEMAS	PROPÓSITO DE LA UNIDAD
USO DE LAS COORDENADAS 2D	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de x,y. • Valores en las variables . • Valores Relativos y Absolutos. • Aplicación de los sistemas de coordenadas y la aplicación al programa Arquitectura Asistida por el Computador. 	Ofrecer los fundamentos teórico-prácticos y la aplicación de las técnicas apropiadas en la elaboración de los elementos mencionados en los temas de estudio

UNIDAD: III	TEMAS	PROPÓSITO DE LA UNIDAD
DIBUJOS PRIMITIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de los dibujos primitivos • Aplicación de los dibujos primitivos en al elaboración de elementos básicos de la Arquitectura. 	Interpretación, Elaboración y aplicación de los dibujos primitivos y su apropiada utilización en la construcción del objeto arquitectónico.

UNIDAD: IV	TEMAS	PROPÓSITO DE LA UNIDAD
EXPLICACION DEL AREA DE TRABAJO	<ul style="list-style-type: none"> • 5 Pasos importantes para la realización del área de trabajo 	Ofrecer los fundamentos teóricos y prácticos para que el estudiante se apropie y aplique las generalidades, temas y sub-temas en la construcción del area de trabajo.

UNIDAD: V	TEMAS	PROPÓSITO DE LA UNIDAD
MANEJO DE LOS COMANDOS DE CONSTRUCCION, DE MODIFICACION Y DE PRECISION	<ul style="list-style-type: none"> • Comandos de Construcción • Comandos de Edición o Modificación • Comandos de Precisión • Comandos Especiales. 	Relacionar a los estudiantes con los comandos básicos del programa, su organización, planeación y ejecución dentro de los ejercicios asignados.

UNIDAD: VI	TEMAS	PROPÓSITO DE LA UNIDAD
UTILIZACION DE LOS LEYERS Y SUS SUBCOMANDOS.	<ul style="list-style-type: none"> • Leyers • Uso de las transparencias • Clasificación de las transparencias por jerarquías. 	Relacionar a los estudiantes con la utilización de los leyers y los comandos básicos del programa, su organización, planeación y ejecución dentro de los ejercicios asignados.

UNIDAD: VII	TEMAS	PROPÓSITO DE LA UNIDAD
MANEJO DE LOS DIBUJOS MASIVOS	<ul style="list-style-type: none"> • Arrays • Grupos • Bloques 	Relacionar a los estudiantes con la utilización del comando Array, dibujos masivos rectangular y Polar, comandos básicos del programa, su organización, planeación y ejecución dentro de los ejercicios asignados.

UNIDAD: VIII	TEMAS	PROPÓSITO DE LA UNIDAD
FACTORES DE ESCALA Y ANGULOS – POSICION RECTANGULAR Y POLAR.	<ul style="list-style-type: none"> Comandos especiales 	Relacionar a los estudiantes con los comandos especiales del programa, su organización, planeación y ejecución dentro de los ejercicios asignados.

UNIDAD: IX	TEMAS	PROPÓSITO DE LA UNIDAD
ACOTAMIENTOS Y TEXTO.	<ul style="list-style-type: none"> Estilos y variables de Acotación. Geometría de la Acotación. Texto – Formatos Modificaciones. 	Relacionar a los estudiantes con los comandos básicos del programa, su organización, planeación y ejecución dentro de los ejercicios asignados.

UNIDAD: X	TEMAS	PROPÓSITO DE LA UNIDAD
ORDENES DE VISUALIZACION	<ul style="list-style-type: none"> Utilización del comando View y sus sub-comandos. Utilización del comando Zoom y sus sub-comandos. Formatos papel, Formato espacial. Presentación del formato final Bidimensional. 	Relacionar a los estudiantes con los comandos básicos del programa, su organización, planeación y ejecución dentro de los ejercicios asignados.

ESTRATEGIA GENERAL: *TALLER INTEGRAL DE DISEÑO*

ESTRATEGIA DE APOYO

- El estudiante construirá conceptos en torno a los temas abordados mediante estrategias tales como: Exposición oral y gráfica por parte del docente, Revisión Bibliográfica, Presentación del resultado de la revisión bibliográfica.

- La aplicación de los conceptos teóricos, se llevará a cabo mediante: desarrollo de trabajos prácticos (aplicación de técnicas) orientados por el docente, permitiéndole reforzar los conceptos teóricos, técnicos, construidos; solución de problemas espaciales de manera independiente.

CRITERIO DE EVALUACIÓN: El docente hará un seguimiento del proceso de cada estudiante, para evaluar sus logros cognoscitivos y las competencias comunicativas desarrolladas frente a los temas tratados, permitiendo una evaluación cualitativa y cuantitativa.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN

- **Evaluación global.** Presentación del Trabajo de Curso (Resultado del Taller Integral) “*Análisis Formal, Histórico y Teórico de un contexto urbano*”.
- **Evaluación periódica.** Exposición individual y grupal sobre las lecturas establecidas., Presentación del trabajo realizados en los talleres de diseño, Participación en la clase. Proyectos asignados. Evaluación parcial y final.

BIBLIOGRAFÍA:

Bibliografía Consultada

Enciclopedia, Internet, CD. Room, Diccionarios, Constitución Nacional, Ley

General de Educación, AUTO-DESK, INC. Manual de AutoCAD, AutoDesk Inc, 1998. TAJADURA, J. A. Y Lopez J., AutoCad Avanzado. Versión 13 Volúmenes 1,2,y 3, McGraw-Hill, 1996.

Bibliografía Recomendada

Internet, Enciclopedia, CD. Room, PAZOS, Jesús, Introducción al Diseño Asistido por Computador, McGraw-Hill, 1995. RAKER, Daniel, Auto-Cad versión 12, Perentice may, 1995.

ALMAGRO, Mora Jose, Auto-Desk, 3Dstudio, Addison-Wesley Iberoamericana, 1995.

PAZOS, Jesús, Introducción al Diseño Asistido por el Computador. McGraw-Hill, 1995.

RAKER, Daniel, Auto-Cad Version 12, Perentice Hall, 1995.

REFORZAR LA BIBLIOGRAFIA, CON EL DOCENTE ASIGNADO A LA ASIGNATURA.