



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARQUITECTURA
PLAN DE ESTUDIOS DE LA
LICENCIATURA DE ARQUITECTURA**



**Programa de la asignatura
Diseño de Espacios Interactivos**

Clave	Semestre 6° a 10°	Créditos 4	Etapas	Consolidación y Síntesis
			Área	Proyecto
Modalidad	Curso (X) Taller () Lab () Sem ()	Tipo	T (X) P () T/P ()	
Carácter	Obligatorio () Optativo ()	Obligatorio E () Optativo E (X)	Horas	
			Semana	Semestre
			Teóricas	2
			Prácticas	0
			Total	2
			Teóricas	32
			Prácticas	0
			Total	32

Línea de Interés Profesional

Diseño del Hábitat y Medio Ambiente

Seriación

Ninguna (x)

Obligatoria ()

Asignatura antecedente

Asignatura subsecuente

Indicativa ()

Asignatura antecedente

Asignatura subsecuente

Objetivo general

El alumnado:

Se enfocará en la conceptualización y diseño de espacios interactivos e inmersivos mediante el análisis de función, viabilidad tecnológica y la conformación de un equipo multidisciplinario para la realización del proyecto planteado.

Objetivos específicos

El alumnado:

- Identificará las diferentes etapas del proceso de diseño de espacios interactivos e inmersivos y su relación con los diferentes componentes.

Índice temático

	Tema	Horas / Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	Interacción (arquitectura, diseño industria, comunicación y diseño multimedia): definición y aplicaciones	12	0
2	Conceptualización y diseño de un espacio interactivo	12	0
3	Procesos para la conceptualización de espacios interactivos.	4	0
4	El futuro de los espacios interactivo e inmersivos	4	0
	Total	32	0
	Suma total de horas	32	

Contenido Temático	
Tema	Subtemas
1	Interacción (arquitectura, diseño industria, comunicación y diseño multimedia): definición y aplicaciones 1.1. Espacios interactivos e inmersivos y arquitectura interactiva 1.2. Proyectos multidisciplinares: Tecnología aplicada a espacios interactivos e inmersivos
2	Conceptualización y diseño de un espacio interactivo 2.5 Proyecto / Conceptualización y análisis de experiencia. Diseño conceptual 2.6 Proyecto / Viabilidad técnica y tecnología. Rediseño 2.7 Proyecto/ Desarrollo y planeación de presentación 2.8 Proyecto /Propuesta final
3	Procesos para la conceptualización de espacios interactivos 3.1 Fundamentación de los espacios interactivos
4	El futuro de los espacios interactivo e inmersivos 4.1 Grupo de discusión
Estrategias didácticas	
Exposición	Exámenes parciales
Trabajo en equipo	Examen final
Lecturas	Trabajos y tareas
Trabajo de investigación	Presentación de tema
Prácticas (taller o laboratorio)	Participación en clase
Prácticas de campo	Asistencia
Aprendizaje por proyectos	Rúbricas
Aprendizaje basado en problemas	Portafolios
Casos de enseñanza	Listas de cotejo
Otras (especificar)	Otras (especificar)
Perfil profesiográfico	
Título o grado	Licenciatura de Arquitectura, Ingeniería o Ingeniero - Arquitecto
Experiencia docente	Tres años de experiencia o Diplomado en formación docente
Otra característica	Con conocimientos de matemáticas, de representación tridimensional y manejo de tecnologías de la información y comunicación. Dominio de la expresión escrita, gráfica y oral
Bibliografía básica	
Ching F. K., (2012). <i>Arquitectura, forma, espacio, orden</i> . Ed. Gustavo Gili, México.	
Coppola, P. (1997). <i>Análisis y diseño de los espacios que habitamos</i> , Editorial Pax, México.	
Muñoz, C. A. (2008). <i>El proyecto de arquitectura. Concepto, Proceso y Representación</i> . Ed. Reverte, España.	
Panero J., Zelnik M. (2016). <i>Las dimensiones humanas en los espacios interiores</i> , Gustavo Gili, México.	
Neufert, E. (1975). <i>El arte de proyectar en Arquitectura</i> . Gustavo Gilli, (12ª. Ed.) Barcelona, España.	
Bibliografía complementaria	
Montaner J.M. (2015). <i>Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción</i> . Gustavo Gilli, México.	
PERÍES, Lucas. (2016). <i>Estereotomía y Topología</i> . Editorial de la Universidad Católica de Córdoba. 1ª. Edición. Argentina.	
Wong, W. (2015). <i>Principios y fundamentos de diseño</i> . Gustavo Gilli, 1ª. Edición. México	