

BACHILLERATO TÉCNICO INDUSTRIAL

**PROYECTO CURRICULAR
PARA BACHILLERTO EN
ARQUITECTURA**

San Salvador, Enero 2008.

INTRODUCCION

1.0 GENERALIDADES

Nombre de la especialidad: **ARQUITECTURA**

Nivel de estudio: Educación Media, Bachillerato Técnico Industrial.

Prerrequisito: Noveno Grado de Educación Básica.

Tiempo de estudio: Tres Años.

Semanas de estudio por Año: Cuarenta Semanas.

2.0 JUSTIFICACION

El bachillerato en arquitectura tiene dos décadas de existencia en nuestro país, en el año 1988 da inicio en el Instituto Técnico Ricaldone como una especialidad del bachillerato técnico industrial, con el objetivo de ofrecer una opción mas para los jóvenes interesados en estudios relacionados al diseño y construcción de proyectos de arquitectura.

Las razones principales que justifican la creación y funcionamiento de la especialidad son las siguientes:

- El estudio de arquitectura como especialidad del bachillerato constituye una oportunidad para que los jóvenes se motiven y adquieran las herramientas necesarias para incorporarse en el diseño, construcción, y ejecución de proyectos que beneficien el desarrollo del país.
- El Ricaldone, por su preferencia en la contribución al desarrollo técnico, cuenta con las instalaciones, talleres y laboratorios de informática suficientes para desarrollar una preparación integral del joven en el área de bachillerato en arquitectura.
- Las necesidades actuales de los profesionales de esta área, nos obligan a capacitar a los estudiantes en competencias laborales que les permitan integrarse con mayores posibilidades de éxito al mercado de trabajo.
- El bachiller en arquitectura se apoya en técnicas de presentación de proyectos que transmiten información a partir del diseño. Es una actividad interdisciplinaria que se relaciona con otras disciplinas, tales como la informática, la expresión grafica, las artes, la tecnología y las ingenierías.
- La especialidad brinda los conocimientos básicos a los estudiantes para sus estudios universitarios, y beneficia a la sociedad con el aporte de jóvenes capacitados en el área de arquitectura.

3.0 PROPUESTA CURRICULAR ESPECIALIDAD DE ARQUITECTURA

3.1 INTRODUCCION

La mayoría de las actividades del ser humano, como individuo y como miembro de una sociedad, se desarrolla en un medio ambiente construido. Ha sido la arquitectura la respuesta a toda necesidad de espacio basada en dichas actividades, las cuales, con el paso del tiempo, han visto aumentar su variedad y su complejidad. La ciudad es el lugar donde este fenómeno es más claro, ya que estos centros de actividad e intercambio humanos se han convertido en el "espacio mayor" donde se hace necesario todo tipo de ámbitos útiles para satisfacer la vida moderna.

En El Salvador los acontecimientos históricos de las décadas de los 70-90 como la guerra y el crecimiento poblacional, hacen evidente las necesidades de espacios para realizar diversas actividades que permitan mejorar las condiciones de desarrollo en el país, garantizando una mejor calidad de vida para sus habitantes, en respuesta a esto se buscan medios en los diferentes niveles, social, político, educativo, económico, etc. En el cual el sector educativo crea el bachillerato industrial opción arquitectura, surgiendo en la década de los 80' con la idea de preparar a los jóvenes en el área técnica vocacional a través de una formación integral, logrando que estos se incorporen a la vida productiva de acuerdo a los avances tecnológicos de cada época.

En este sentido, la especialidad de arquitectura, como área técnica capacita sobre los principios y conocimientos básicos de diseño y construcción encaminados a servir de apoyo a profesionales: diseñadores y constructores en el desarrollo de proyectos arquitectónicos.

De este modo, a los estudiantes se les proporciona conocimientos teóricos y prácticos en materia de dibujo, informática, Maquetería, técnicas de presentación, técnicas constructivas, historia de la arquitectura, con el objeto de generar habilidades, destrezas y pensamiento crítico para responder a las demandas actuales de nuestro medio, haciéndolos partícipes en todo nivel (ecológico, económico, cultural, funcional y social).

3.2 DESCRIPCION DE LA ESPECIALIDAD

La especialidad de arquitectura, proporciona a los estudiantes conocimientos y técnicas básicas para el desarrollo de proyectos arquitectónicos, se enfoca en las áreas de presentación, diseño y construcción con el fin de plasmar soluciones a las necesidades espaciales de una sociedad.

3.3 COMPETENCIAS DEL ESTUDIANTE

OBJETIVO GENERAL

- Proporcionar a los estudiantes los conocimientos en las áreas de diseño, construcción maquetería y presentación, las cuales pondrán en práctica en la elaboración de proyectos arquitectónicos.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Manejar el conocimiento de los conceptos de diseño para ponerlos en practica en los proyectos arquitectónicos
- Valorar la evolución de la arquitectura para conocer los aportes de las diferentes culturas a la humanidad, generando en el joven pensamiento crítico de la importancia de la historia de la arquitectura.
- Ser capaz de desarrollar presentaciones arquitectónicas mediante las técnicas de expresión grafica: Grafito, lápiz de color, rápidograph, acuarela, tinta negra y de color, sepia, temperas, plumón y sus combinaciones.
- Dibujo e interpretación de planos arquitectónicos y constructivos necesarios para la elaboración, planificación y ejecución de proyectos.
- Conocimientos informáticos para la elaboración de proyectos arquitectónicos.
- Ser capaz de elaborar maquetas como técnicas de expresión objetiva: Volumétricas, descriptivas y topográficas.
- Conocer el funcionamiento básico de sistemas constructivos para su aplicación en la construcción de acuerdo a los diferentes estilos arquitectónicos.
- Ser capaz de hacer levantamientos topográficos, planimetrías y altimétricos de un terreno.
- Generar conciencia y pensamiento critico en el joven en los aspectos relacionados a la especialidad y su importancia en beneficio de la sociedad de nuestro país.

3.3.1 OBJETIVO DEL CURSO DE PRIMER AÑO

Proporcionar a los jóvenes los conocimientos básicos en las áreas de diseño, construcción, maquetaría y presentación, las cuales se usaran como herramientas para la elaboración de trabajos arquitectónicos.

3.3.2 OBJETIVO DEL CURSO DE SEGUNDO AÑO

Proporcionar a los estudiantes los principios de diseño de interiores, procesos constructivos, técnicas de expresión grafica y Maquetaría para la elaboración de proyectos arquitectónicos.

3.3.3 OBJETIVO DEL CURSO DE TERCER AÑO

Crear en los estudiantes la capacidad de diseñar proyectos arquitectónicos mediante el dominio de conocimientos de diseño y construcción, definiéndolo por medio de expresión grafica y objetiva a través de técnicas de presentación arquitectónica.

3.4 PERFIL DEL ESTUDIANTE

Para garantizar el resultado de los objetivos propuestos se establecen el perfil del estudiante, tanto al inicio del proceso como al final.

3.4.1 PERFIL DE ENTRADA

Los (las) alumnos (as) que ingresan al bachillerato de arquitectura, deberán presentar los siguientes procesos, habilidades, destrezas, valores, capacidades y competencias.

Conocimientos y Habilidades

- Condiciones para dibujar y diseñar.
- Capacidad de improvisación.
- Ser creativo con capacidad para formular ideas innovadoras.
- Tener la capacidad de realizar una observación perceptual del mundo natural y artificial que lo rodea.
- Ser muy receptivo y detallista.
- Tener una visión espacial amplia.
- Capacidad para la matemática y física.
- Conocimientos básicos de geometría y trigonometría.
- Ser organizados y metódicos, mantener siempre un orden y capacidad de análisis.
- Facilidad para relacionarse con las personas, escuchar y respetar siempre los puntos de vista de los demás.
- Capacidad para trabajar en equipo, generando de alguna forma aportes valiosos que contribuyan a la solución del proyecto.

Aptitudes

- Buena formación en matemáticas y física
- Habilidad para manejar e interpretar planos
- Receptivos y observadores
- Detallistas
- Constantes
- Vocacionales
- Persuasivos
- Lógicos y racionales
- Capacidad de improvisación
- Organizados y metódicos
- Analistas
- Visión espacial desarrollada
- Sentido práctico
- Capacidad de síntesis y de concentración
- Buena memoria.

3.4.2 PERFIL DE SALIDA

- Diseñar espacios habitables: casa habitación, residencias, oficinas, siendo capaces de ver las necesidades de la sociedad en el ámbito económico, cultural y social.
- Establecer criterios de proyección en base a una sensibilización de la historia de la arquitectura.
- Usar técnicas de expresión gráfica y maquetaría para la presentación de proyectos.
- Manejar herramientas e instrumentos de diseño para la elaboración de planos arquitectónicos y constructivos.
- Utilizar programas informáticos para desarrollar presentaciones y planos.
- Seleccionar y aplicar sistemas constructivos.
- Ejecutar levantamientos topográficos.
- Establecer criterios de proyección de desarrollo y competencia en el mundo laboral.

3.5 MALLA CURRICULAR

ARQUITECTURA				
PRIMER AÑO				
ASIGNATURA	PRIMER PERIODO	SEGUNDO PERIODO	TERCERO PERIODO	CUARTO PERIODO
TALLER	Técnicas de presentación I: Elementos de Maquetería	Técnicas de presentación I: Grafito y Lápiz de color.	Técnica de presentación I: Maquetería Volumétrica	Técnica de presentación I: Rápido-graph
LABORATORIO DE CREATIVIDAD	Dibujo Técnico	Interpretación de planos	Fundamentos de diseño bidimensional	Fundamentos de diseño bidimensional
TECNOLOGÍA	Historia de la Arquitectura I	Proceso constructivo I	Proceso constructivo I	Funciones trigonométricas, calculo de áreas
INFORMÁTICA	Entorno y utilidades de AutoCAD	Modos de designación y dibujo de objetos	Métodos de edición de objetos	Planos arquitectónicos
SEMINARIO	Organización y planificación	Anteproyecto	Presentación de prototipo	Funcionamiento optimo del prototipo
SEGUNDO AÑO				
ASIGNATURA	PRIMER PERIODO	SEGUNDO PERIODO	TERCERO PERIODO	CUARTO PERIODO
TALLER	Técnicas de presentación II: Maquetería Descriptiva	Técnica de presentación II: Tinta lavada y sepia	Técnica de presentación II: Acuarela	Perspectiva
LABORATORIO DE CREATIVIDAD	Planos Arquitectónicos	Planos de Instalaciones y estructurales	Fundamentos del Diseño Tridimensional	Fundamentos del Diseño Tridimensional
TECNOLOGÍA	Historia de la Arquitectura II	Proceso Constructivo II	Proceso Constructivo II	Topografía I
INFORMÁTICA	Métodos de visualización y control da capas	Métodos de consulta, dibujo y edición de líneas complejas y textos	Dibujo y edición de sombreados, bloques y referencias externas	Dibujo Tridimensional I
SEMINARIO	Organización y planificación	Anteproyecto	Presentación de prototipo	Funcionamiento optimo del prototipo
TERCER AÑO				
ASIGNATURA	PRIMER PERIODO	SEGUNDO PERIODO	TERCERO PERIODO	CUARTO PERIODO
TALLER	Técnica de presentación III: Acuarela. Diseño arquitectónico	Técnica de presentación III: Tempera. Diseño arquitectónico	Presentación Arquitectónica	Técnica de presentación III: plumón.
LABORATORIO DE CREATIVIDAD	Planos Arquitectónicos (2nivel)	Planos de estructuras e instalaciones (2nivel)	Aplicación de diseño arquitectónico	Presentación arquitectónica
TECNOLOGÍA	Historia de la Arquitectura III	Proceso Constructivo III	Urbanismo	Topografía II
INFORMÁTICA	Dibujo Tridimensional II	Dibujo Tridimensional III	Planos arquitectónicos	Presentación arquitectónica
PRACTICA PROFESIONAL	Practica orientada	Marco jurídico en riesgos profesionales	Seguridad e higiene industrial	Legislación laboral
TRABAJO DE GRADUACION	Organización y planificación	Anteproyecto	Presentación de prototipo	Funcionamiento optimo del prototipo

5.1 COMPETENCIAS GENERALES DE CADA MODULO:

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA PRACTICA DE TECNOLOGIA	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
		Número de horas a la semana: 5
No de Orden: 1		Duración de Hora Clase: 45 Min
Ciclo I Año: Primero	NIVEL: BACHILLERATO	Prerrequisito NOVENO GRADO

B. DESCRIPCIÓN

La asignatura de práctica de tecnología desarrolla los conocimientos teóricos y prácticos de los procesos técnicos para elaborar las representaciones graficas de ideas y objetos diseñados por los estudiantes, utilizando las herramientas de grafito, lápiz de color Rapidograph y maquetería volumétrica, potenciando las habilidades y destrezas para la presentación de proyectos en el área de arquitectura.

C. OBJETIVOS

1. Conocer el conjunto de procedimientos y recursos utilizados en el arte de la representación grafica y objetiva de proyectos arquitectónicos.
2. Proyectar ideas y objetos creativos por medio de las técnicas de grafito, lápiz de color y maquetería volumétrica.
3. Valorar las técnicas de presentación arquitectónica para su adecuada selección y aplicación en el desarrollo de proyectos habitacionales.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I ELEMENTOS DE MAQUETERIA

1. Generalidades de maquetería
2. Técnicas de corte
3. Maqueta de pisos
4. Maqueta de Puertas
5. Maqueta de Ventanas
6. Maqueta de Paredes
7. Maqueta de Techo

UNIDAD II TECNICA DE GRAFITO Y COLOR

1. Técnica de Grafito
2. Degradaciones
3. Vegetación
4. Texturas
5. Transportes
6. Técnica de lápiz de color
7. Degradaciones
8. Vegetación
9. Texturas
10. Transportes

UNIDAD III MAQUETERIA VOLUMETRICA

1. Maquetería de exteriores
2. Niveles
3. Vegetación
4. Vehículos
5. Figura humana
6. Edificios

UNIDAD IV TÉCNICA DE RÁPIDOGRAPH

1. Técnica de Rápido-graph
2. Degradaciones
3. Vegetación
4. Texturas
5. Transportes
6. Combinación de técnicas Graficas
7. Perspectiva exterior
8. Perspectiva interior

E. BIBLIOGRAFÍA

1. Arquitectura Habitacional Plazola
Ing. Arq. Alfredo Plazola Cisneros Volumen I
2. Arquitectura Habitacional Plazola
Ing. Arq. Alfredo Plazola Cisneros Volumen II

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA LABORATORIO DE CREATIVIDAD	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
No de Orden: 1		Número de horas a la semana: 5
		Duración de Hora Clase: 45 min.
Ciclo I Año: Primero	NIVEL: BACHILLERATO	Prerrequisito NOVENO GRADO

B. DESCRIPCIÓN

La asignatura de laboratorio de creatividad comprende las siguientes unidades:

- El dibujo técnico, en el cual se abordan los conocimientos, las técnicas y los recursos utilizados para representar sobre una superficie plana todo tipo de objetos, con el objetivo de proporcionar la información necesaria para su construcción.
- Dibujo e interpretación de planos, está orientado a reforzar los conocimientos que los estudiantes tengan sobre el dibujo técnico y la lectura de planos, ya que es fundamental que toda persona que esta vinculada con la construcción pueda leer un plano y a la vez hacerle modificaciones si es necesario.
- El Diseño Bidimensional, el cual tiene como propósito descubrir y describir la lógica interna de las relaciones formales de los elementos visuales que conforman un diseño. Esta exploración visual está guiada por un pensamiento sistemático y ordenado, por medio de conceptos básicos de formas y estructuras y sus diferentes posibilidades de organización, a través de los cuales los estudiantes comprenderán las reglas y leyes que articulan el diseño en dos dimensiones.

Los conocimientos adquiridos en esta materia serán de gran ayuda tanto en su desarrollo académico, como el de su vida profesional.

C. OBJETIVOS

1. Comprender los procedimientos utilizados en dibujo técnico para la representación de diversos tipos de objetos en superficies planas.
2. Desarrollar dibujos de objetos con exactitud, calidad y limpieza.
3. Valorar la importancia del dibujo técnico como elemento básico de la evolución tecnológica y por su relación directa con los diversos campos de la actividad humana.
4. Desarrollar diferentes composiciones gráficas y en forma creativa, mediante el análisis de los diferentes principios y casos que intervienen en las interrelaciones de las formas y en las estructuras.
5. Conociendo la existencia de reglas y conceptos, aplicar entonces una metodología ordenada y coherente en la expresión gráfica y obtención óptima de sus diseños.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I DIBUJO TECNICO

1. Introducción al dibujo técnico
2. Los instrumentos de dibujo técnico
3. Principios básicos para el trazo del formato
4. Rotulado
5. Alfabeto de Líneas
6. Nociones de geometría y trazos
7. Clasificación de las proyecciones
8. Proyecciones axonométricas
9. Acotado
10. Secciones y cortes.

UNIDAD II INTERPRETACION DE PLANOS

1. Planta arquitectónica
2. Fachadas y elevaciones
3. Secciones y cortes.
4. Plano de acabados
5. Planta de conjunto

UNIDAD III FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BIDIMENSIONAL I

1. Principios del diseño
2. Forma
3. Repetición
4. Similitud
5. Gradación
6. Radiación

UNIDAD IV FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BIDIMENSIONAL II

1. Anomalía
2. Contraste
3. Concentración
4. Textura
5. Espacio
6. Combinación de elementos de diseño.

E. BIBLIOGRAFÍA

1. Método práctico de dibujo técnico
Arq., Nery William García
2. Método práctico de dibujo e interpretación de planos
Arq., Nery William García
3. Fundamentos del Diseño Bi – Tridimensional
Wucius Wong
4. Dibujo común I Editorial EDEBE.

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA TECNOLOGIA	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
No de Orden: 1		Número de horas a la semana: 5
		Duración de Hora Clase: 45 Min
Ciclo I Año: Primero	NIVEL: BACHILLERATO	Prerrequisito NOVENO GRADO

B. DESCRIPCIÓN

El área de tecnología estudia tres ejes fundamentales: la historia de la arquitectura, el proceso constructivo de edificaciones de un nivel y las funciones trigonométricas orientadas al cálculo de áreas y volúmenes.

La historia de la arquitectura es una subdivisión de la historia del arte encargada del estudio de su evolución, sus principios, ideas y realizaciones, abarca desde la edad antigua hasta la edad media.

El proceso constructivo comprende las diferentes etapas de la construcción desde las obras preliminares hasta la colocación de acabados, en viviendas de un nivel.

La trigonometría es un estudio enfocado a las herramientas para el cálculo de áreas y volúmenes, lo cual permite brindar a los estudiantes conocimientos básicos para iniciar el área de la topografía.

C. OBJETIVOS

1. Analizar la evolución de la arquitectura desde sus principios hasta la época medieval.
2. Desarrollar la capacidad de investigación, síntesis y análisis en la historia de la arquitectura, el proceso constructivo y el cálculo áreas y volúmenes.
3. Respetar las normas de construcción para proteger el medio ambiente fomentando el pensamiento crítico para un desarrollo sostenible.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I HISTORIA DE LA ARQUITECTURA I

1. Arquitectura Edad Antigua
2. Arquitectura Mesopotámica
3. Arquitectura Egipcia
4. Arquitectura Griega
5. Arquitectura Romana
6. Arquitectura Bizantina
7. Arquitectura Románica
8. Arquitectura Gótica
9. Arquitectura Renacentista
10. Arquitectura Barroca

UNIDAD II PROCESO CONSTRUCTIVO I

1. Materiales de Construcción
2. Preliminares de la Construcción
3. Excavación
4. Cimentación
5. Armaduras y encofrados

UNIDAD III PROCESO CONSTRUCTIVO II

6. Paredes de bloque de Concreto
7. Paredes de ladrillo de barro
8. Pisos
9. Puertas y ventanas
10. Techos

UNIDAD IV TRIGONOMETRIA

1. Introducción a la trigonometría
2. Funciones trigonométricas
3. Teorema de Pitágoras
4. Ley del seno
5. Ley del coseno
6. Calculo de áreas

E. BIBLIOGRAFÍA

1. Arquitectura Habitacional Plazola
Ing. Arq. Alfredo Plazola Cisneros Volumen I
2. Historia de la arquitectura
Ediciones CEAC, S.A. Barcelona, España
3. Historia de la arquitectura
Bruno Zevi.
4. Álgebra y trigonometría
Sullivan
5. Consulta Bibliográfica Internet

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA INFORMATICA	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
No de Orden: 1		Número de horas a la semana: 5
		Duración de Hora Clase: 45 Minutos.
Ciclo I Año: Primero	NIVEL: BACHILLERATO	Prerrequisito NOVENO GRADO

B. DESCRIPCIÓN

El área de informática comprende el estudio de AutoCAD que es un software (o programa) de Dibujo y/o Diseño Asistido por Ordenador (CAD por sus siglas en inglés) en el que gracias a una serie de comandos u ordenes podemos reflejar fielmente y con un grado de exactitud muy superior al del sistema tradicional, cualquier plano, tanto en dos como en tres dimensiones.

Las unidades a desarrollar son:

Entorno y utilidades de AutoCAD

Modos de designación y dibujo de objetos simples

Métodos de edición de objetos.

C. OBJETIVOS

1. Identificar los comandos y funciones del programa para el dibujo asistido por computadora.
2. Crear dibujos bidimensionales de diversos tipos de objetos y representarlos por medio de impresiones graficas.
3. Apreciar la facilidad que ofrece el programa para el desarrollo de dibujos favoreciendo la rapidez, exactitud, calidad y tiempo.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I ENTORNO Y UTILIDADES DE AUTOCAD

1. El editor de dibujo
2. Objetos de dibujo
3. Procedimientos para invocar comandos
4. Sistemas de coordenadas
5. Gestión de los dibujos

UNIDAD II MODOS DE DESIGNACIÓN Y DIBUJO DE OBJETOS SIMPLES

1. Formato de unidades
2. Definición de los limites del dibujo
3. Parámetros de forzado de cursor y rastreo
4. Forzado ortogonal
5. Planos isométricos

UNIDAD III MÉTODOS DE EDICIÓN DE OBJETOS.

1. Dibujo de círculos, elipses y arcos
2. Dibujo de polígonos regulares
3. Poli líneas
4. Menús contextuales en la edición
5. Eliminación de objetos
6. Desplazamientos de objetos
7. Copia de objetos
8. Rotación de objetos
9. Escala
10. Simetría de objetos

UNIDAD IV PLANOS ARQUITECTONICOS

1. Plantas arquitectónicas
2. Fachadas y elevaciones
3. Secciones y cortes
4. Planta de techos
5. Planta de conjunto

E. BIBLIOGRAFÍA

1. AutoCAD Avanzado
Javier López Fernández
Ediciones Mc. Graw Hill
2. Consulta Bibliográfica Internet

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA PRACTICA DE TECNOLOGIA	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
No de Orden: 1		Número de horas a la semana: 5
		Duración de Hora Clase: 45 Min
Ciclo I Año: SEGUNDO	NIVEL: BACHILLERATO	Prerrequisito PRIMER AÑO

B. DESCRIPCIÓN

La asignatura de práctica de tecnología desarrolla los conocimientos teóricos y prácticos de los procesos técnicos para elaborar las representaciones graficas de ideas y objetos diseñados por los estudiantes, utilizando las técnicas de tinta, sepia, acuarela y maquetería de interiores, potenciando las habilidades y destrezas para la presentación de proyectos en el área de arquitectura.

C. OBJETIVOS

1. Conocer el conjunto de procedimientos y recursos utilizados en el arte de la representación grafica y objetiva de proyectos arquitectónicos.
2. Proyectar ideas y objetos creativos por medio de las técnicas de tinta, sepia, acuarela y maquetería de interiores.
3. Construir maquetas descriptivas de edificaciones de diferentes niveles ya proyectadas.
4. Valorar las técnicas de presentación arquitectónica para su adecuada selección y aplicación en el desarrollo de proyectos habitacionales.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I MAQUETERIA DESCRIPTIVA

1. Maqueta de interiores
2. Muebles de sala
3. Muebles de sala Privada
4. Muebles de comedor
5. Muebles de cocina
6. Muebles de Baño
7. Muebles de dormitorio

UNIDAD II TECNICA TINTA LAVADA Y SEPIA

1. Técnica de Tinta lavada y sepia
2. Degradaciones
3. Vegetación
4. Texturas
5. Transportes y figura humana

UNIDAD III TECNICA DE ACUARELA

1. Técnica de Acuarela
2. Degradaciones
3. Vegetación
4. Texturas
5. Transportes
6. Maquetería de proyectos

UNIDAD IV PERSPECTIVA

1. Combinación de técnicas Graficas
2. Perspectiva exterior e interior
3. Presentaciones de proyectos
4. Maquetería de proyectos

E. BIBLIOGRAFÍA

1. Arquitectura Habitacional Plazola
Ing. Arq. Alfredo Plazola Cisneros Volumen I
2. Arquitectura Habitacional Plazola
Ing. Arq. Alfredo Plazola Cisneros Volumen II
3. Perspectiva lineal
Carreras Soto

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA LABORATORIO DE CREATIVIDAD	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
No de Orden: 1		Número de horas a la semana: 5
		Duración de Hora Clase: 45 min.
Ciclo I Año: Segundo	NIVEL: BACHILLERATO	Prerrequisito PRIMER AÑO

B. DESCRIPCIÓN

La asignatura de laboratorio de creatividad comprende las siguientes unidades:

- Dibujo de planos arquitectónicos, está orientado a brindar la simbología, técnicas, reglas y normas para realizar planos constructivos de viviendas de un nivel.
- El Diseño tridimensional, este curso se fundamenta en la necesidad real de enfrentar al estudiante con el análisis teórico de las proporciones tridimensionales con relación al espacio y específicamente con equilibrio, ritmo, proporción y armonía. Se persigue la formación de una inteligencia visual en pro del espacio tridimensional, donde se experimenten maneras de modificar e intervenir el espacio diseñados por y para el ser humano, en una coexistencia armoniosa con el hábitat urbano así como con el ambiente natural.

C. OBJETIVOS

1. Conocer los elementos que intervienen en el diseño tridimensional y el manejo de los distintos conceptos y etapas de los sistemas constructivos, mediante la realización de trabajos prácticos en pequeña escala y con materiales diversos.
2. Desarrollar planos arquitectónicos y constructivos de viviendas de un nivel.
3. Respetar las especificaciones técnicas en el desarrollo de planos arquitectónicos y constructivos en viviendas de un nivel.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I PLANOS ARQUITECTONICOS

1. Planta arquitectónica
2. Fachadas y elevaciones
3. Secciones y cortes
4. Plano de acabados
5. Plano ubicación y localización.

UNIDAD II PLANOS ESTRUCTURALES E INSTALACIONES

1. Plano de fundaciones
2. Planta estructural de techos
3. Plano de instalaciones Hidráulicas
4. Plano de instalaciones Eléctricas

UNIDAD III FUNDAMENTOS DEL DISEÑO TRIDIMENSIONAL I

1. Conceptualización
2. Planos Seriados
3. Estructuras de Pared
4. Prismas y cilindros
5. Repetición

UNIDAD IV FUNDAMENTOS DEL DISEÑO TRIDIMENSIONAL II

6. Estructuras poliédricas
7. Planos Triangulares
8. Estructura Lineal
9. Capas Lineales
10. Líneas Enlazadas

E. BIBLIOGRAFÍA

1. Método práctico de dibujo e interpretación de planos
Arq., Nery William García
2. Fundamentos del Diseño Bi – Tridimensional
Wucius Wong
3. Consulta bibliográfica en Internet

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA TECNOLOGIA	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
No de Orden: 1		Número de horas a la semana: 5
Ciclo I Año: Segundo		Duración de Hora Clase: 45 min.
	NIVEL: BACHILLERATO	Prerrequisito PRIMER AÑO

B. DESCRIPCIÓN

El área de tecnología estudia tres ejes curriculares que se detallan a continuación: Historia de la arquitectura, Proceso constructivo de edificaciones de dos niveles y Topografía.

La historia de la arquitectura es una subdivisión de la historia del arte encargada del estudio de su evolución, sus principios, ideas y realizaciones, abarca desde la edad moderna hasta la edad contemporánea.

El proceso constructivo comprende las diferentes etapas de la construcción desde las obras preliminares hasta la colocación de acabados, en viviendas de dos niveles.

El área de topografía estudia el conjunto de principios y procedimientos que tienen por objeto la representación gráfica de la superficie de la tierra, con sus formas y detalles, tanto naturales como artificiales.

C. OBJETIVOS

1. Conocer la evolución de la arquitectura y sus manifestaciones desde la edad moderna hasta la edad contemporánea.
2. Explicar las diferentes etapas del proceso constructivo de viviendas de dos niveles.
3. Investigar los avances tecnológicos en el área de la construcción.
4. Respetar las normas de construcción para proteger el medio ambiente fomentando el pensamiento crítico para un desarrollo sostenible.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I HISTORIA DE LA ARQUITECTURA

1. Estilo: Hi-Tech
2. Estilo: Post-Modernismo
3. Estilo :Minimalista
4. Estilo: Racionalismo
5. Estilo De Constructivista
6. Estilo: Orgánico
7. Estilo: Bioclimático

UNIDAD II PROCESO CONSTRUCTIVO I

1. Descapote
2. Trazo y nivelación del terreno
3. Cimientos
4. Armaduras y encofrados
5. Columnas y vigas

UNIDAD III PROCESO CONSTRUCTIVO II

1. Paredes
2. Pisos
3. Techos
4. Losas y entrepisos

UNIDAD IV TOPOGRAFIA

1. Planimetría
2. Uso de instrumentos
3. Clases de Levantamientos
4. Errores
5. Empleo de la Cinta métrica y plomada
6. Superficies
7. Direcciones de las líneas y ángulos horizontales
8. Cálculos de áreas de terrenos

E. BIBLIOGRAFÍA

1. Arquitectura Habitacional Plazola
Ing. Arq. Alfredo Plazola Cisneros Volumen I
2. Historia de la arquitectura
Ediciones CEAC, S.A. Barcelona, España
3. Historia de la arquitectura
Bruno Zevi.
4. Álgebra y trigonometría
Sullivan
5. Consulta Bibliográfica Internet

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA INFORMATICA	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
No de Orden: 1		Número de horas a la semana: 5
		Duración de Hora Clase: 45 min.
Ciclo I Año: Segundo	NIVEL: BACHILLERATO	Prerrequisito PRIMER AÑO

B. DESCRIPCIÓN

El área de informática comprende el estudio de AutoCAD que es un software (o programa) de Dibujo y/o Diseño Asistido por Ordenador (CAD por sus siglas en inglés) en el que gracias a una serie de comandos u ordenes podemos reflejar fielmente y con un grado de exactitud muy superior al del sistema tradicional, cualquier plano, tanto en dos como en tres dimensiones.

Las unidades a desarrollar son:

- Métodos de visualización y control de capas
- Métodos de consulta, dibujo y edición de líneas complejas y textos
- Dibujo y edición de sombreados y referencias externas
- Dibujo tridimensional I

C. OBJETIVOS

1. Enumerar los métodos de visualización y control de capas en cuanto al dibujo de planos arquitectónicos y constructivos.
2. Operar los diferentes métodos de consulta y edición de líneas complejas para el dibujo de planos y representarlos por medio de impresiones gráficas.
3. Valorar la facilidad que ofrece el programa para el desarrollo de dibujos favoreciendo la rapidez, exactitud, calidad y tiempo.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I Métodos de visualización y control de capas

1. Control del área de dibujo visualizada
2. Propiedades de los objetos y de las capas
3. Administrador de capas
4. Heredar propiedades de un objeto

UNIDAD II Métodos de consulta, dibujo y edición de líneas complejas y textos

1. Distancias entre puntos del dibujo
2. Coordenadas de puntos del dibujo
3. Valores de área del dibujo
4. Utilización de poli líneas
5. Utilización de líneas múltiples
6. Creación de estilos de texto
7. Edición y corrección de textos

UNIDAD III Dibujo y edición de sombreados y referencias externas

1. Sombreados por contornos
2. Sombreados sin contornos
3. Otros comandos relacionados con los sombreados
4. Creación de contornos
5. Utilización de bloques
6. Utilización de referencias externas
7. Centro de diseño de AUTOCAD
8. Acotación

UNIDAD IV PLANOS ARQUITECTONICOS

1. Plantas arquitectónicas
2. Fachadas y elevaciones
3. Secciones y cortes
4. Planta de techos
5. Planta de conjunto

UNIDAD V Dibujo Tridimensional

1. Puntos de vista en 3D
2. Utilización de ventanas múltiples en mosaico
3. Sistema de coordenadas personales
4. Elevación y altura de objetos
5. Generación de curvas y caras en 3D
6. Operaciones en 3D.

E. BIBLIOGRAFÍA

1. AutoCAD Avanzado
Javier López Fernández
Ediciones Mc. Graw Hill
2. Consulta Bibliográfica Internet

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA PRACTICA DE TECNOLOGIA	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
No de Orden: 1		Número de horas a la semana: 5
		Duración de Hora Clase: 45 min.
Ciclo I Año: Tercero	NIVEL: BACHILLERATO	Prerrequisito SEGUNDO AÑO

B. DESCRIPCIÓN

La asignatura de práctica de tecnología desarrolla los conocimientos relacionados con el proceso de diseño con el objeto de que los estudiantes generen sus composiciones arquitectónicas de forma creativa, innovativa y original, así como también la aplicación de las técnicas de acuarela, tempera, plumón para la representación grafica de objetos, y se da continuidad al área de maquetaría de interiores, potenciando las habilidades y destrezas para la presentación de proyectos en el área de arquitectura. Los cuales servirán de base para estudios superiores y desempeño laboral.

C. OBJETIVOS

1. Analizar los procedimientos y recursos utilizados en la representación grafica y objetiva de proyectos arquitectónicos.
2. Proyectar ideas y objetos creativos por medio de las técnicas de tempera, plumón y maquetaría de interiores y sus combinaciones.
3. Diseñar maquetas de espacios interiores y exteriores de edificaciones de diferentes niveles.
4. Generar propuestas de diseño arquitectónico de diferentes espacios.
5. Crear diseños que satisfagan las necesidades espaciales para las diferentes actividades del ser humano.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I DISEÑO ARQUITECTONICO Y TECNICA DE ACUARELA

1. Teoría de diseño
2. Diseño de sala y comedor
3. Diseño de dormitorios
4. Diseño de cocina y desayunador
5. Diseño de baños
6. Técnica de Acuarela
7. Degradaciones
8. Vegetación
9. Texturas
10. Transportes

UNIDAD II DISEÑO ARQUITECTONICO Y TECNICA DE TEMPERA

1. Diseño de oficina
2. Diseño de terraza
3. Diseño de áreas de recreación
4. Fachadas en relieve
5. Técnica de tempera
6. Degradaciones
7. Vegetación
8. Texturas
9. Transportes

UNIDAD III PRESENTACION ARQUITECTONICA

1. Maqueta de volumen
2. Maquetería de muebles
3. Maquetería de elementos exteriores
4. Presentaciones arquitectónicas
5. Perspectiva

UNIDAD IV TECNICA DE PLUMON

1. Técnica de plumón
2. Degradaciones
3. Vegetación
4. Texturas
5. Transportes

E. BIBLIOGRAFÍA

1. Arquitectura Habitacional Plazola
Ing. Arq. Alfredo Plazola Cisneros Volumen I
2. Arquitectura Habitacional Plazola
Ing. Arq. Alfredo Plazola Cisneros Volumen II
3. Consulta Bibliográfica Internet

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA LABORATORIO DE CREATIVIDAD	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
No de Orden: 1		Número de horas a la semana: 5
Ciclo I Año: Tercero		Duración de Hora Clase: 45 min.
	NIVEL: BACHILLERATO	Prerrequisito SEGUNDO AÑO

B. DESCRIPCIÓN

La asignatura de laboratorio de creatividad comprende el dibujo de planos arquitectónicos, está orientada a brindar la simbología, técnicas, reglas y normas para realizar planos constructivos de viviendas de dos niveles, desarrollando un juego de planos de una misma edificación. Posteriormente los estudiantes retomaran los conocimientos adquiridos en el curso para su aplicación en el proyecto técnico científico.

C. OBJETIVOS

1. Recordar las especificaciones técnicas utilizadas en el desarrollo de planos arquitectónicos y constructivos en viviendas de dos niveles.
2. Desarrollar un juego de planos arquitectónicos y constructivos de viviendas de dos niveles.
3. Respetar los lineamientos establecidos por las instituciones relacionadas al área de la construcción en el desarrollo de planos constructivos.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I PLANOS ARQUITECTONICOS

1. Planta arquitectónica
2. Fachadas y elevaciones
3. Secciones y cortes
4. Plano de acabados
5. Plano ubicación y localización.

UNIDAD II PLANOS ESTRUCTURALES E INSTALACIONES

1. Plano de fundaciones
2. Planta estructural de techos
3. Plano de instalaciones Hidráulicas
4. Plano de instalaciones Eléctricas

UNIDAD III APLICACIÓN DE DISEÑO ARQUITECTONICO

1. Plantas arquitectónicas
2. Fachadas y elevaciones
3. Secciones y cortes
4. Planta de techos
5. Planta de conjunto

UNIDAD IV PRESENTACION ARQUITECTONICA

1. Perspectiva exterior
2. Perspectiva interior
3. Fachadas en relieve
4. Planta de conjunto en relieve

E. BIBLIOGRAFÍA

1. Método práctico de dibujo e interpretación de planos II
Arq., Nery William García
2. Reglamento de la OPAMSS
3. Consulta bibliográfica en Internet

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA TECNOLOGIA	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
No de Orden: 1		Número de horas a la semana: 5
Ciclo I Año: Tercero		Duración de Hora Clase: 45 min. Prerrequisito SEGUNDO AÑO

B. DESCRIPCIÓN

El área de tecnología estudia cuatro unidades que se detallan a continuación: Historia de la arquitectura, Proceso constructivo de edificaciones de dos niveles, topografía y urbanismo.

La historia de la arquitectura estudia los estilos arquitectónicos que se dieron en la época contemporánea y actual.

El proceso constructivo comprende las diferentes etapas de la construcción desde las obras preliminares hasta la colocación de acabados, en viviendas de dos niveles.

El área de topografía estudia el conjunto de principios y procedimientos que tienen por objeto la representación gráfica de la superficie de la tierra, con sus formas y detalles, tanto naturales como artificiales.

El área de urbanismo tiene como elemento de estudio a las ciudades, desde una perspectiva holística enfrenta la responsabilidad de estudiar y ordenar los sistemas urbanos.

C. OBJETIVOS

1. Distinguir las corrientes arquitectónicas que se dan durante la época contemporánea.
2. Investigar los avances tecnológicos en el área de la construcción en sus diferentes etapas.
3. Aplicar los principios básicos de la sismoresistencia en el diseño estructural de edificaciones de dos niveles.
4. Colaborar en la aplicación de las leyes y reglamentos de la construcción para la protección del medio ambiente.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I HISTORIA DE LA ARQUITECTURA

1. Estilo: Hi-Tech
2. Estilo: Post-Modernismo
3. Estilo :Minimalista
4. Estilo: Racionalismo
5. Estilo De Constructivista
6. Estilo: Orgánico
7. Estilo: Bioclimático
8. Estilo: Art Nouve
9. Estilo: Cubista
10. Estilo: Brutalista
11. Estilo: Ecléptico
12. Otros Estilos
13. Arquitectura de El Salvador

UNIDAD II PROCESO CONSTRUCTIVO

1. Sismoresistencia
2. Armaduras y encofrados
3. Columnas y vigas
4. Paredes
5. Losas y entresijos
6. Acabados
7. Instalaciones Eléctricas
8. Instalaciones Hidráulicas
9. Instalaciones Mecánicas
10. Techos

UNIDAD III URBANISMO

1. Planificación urbana
2. Reglamentos de la construcción
3. OPAMSS
4. Ley de urbanismo y construcción
5. Reglamento a la Ley de urbanismo y construcción
6. Ley del Medio Ambiente
7. Código Municipal

UNIDAD IV TOPOGRAFIA

1. Altimetría
2. Uso de instrumentos
3. Clases de Levantamientos
4. Errores
5. Curvas de nivel
6. Direcciones de las líneas y ángulos verticales
7. Ejercicios Prácticos

E. BIBLIOGRAFÍA

1. Arquitectura Habitacional Plazola
Ing. Arq. Alfredo Plazola Cisneros Volumen I
2. Historia de la arquitectura
Ediciones CEAC, S.A. Barcelona, España
3. Historia de la arquitectura
Bruno Zevi.
4. Consulta Bibliográfica Internet

A. GENERALIDADES

	ASIGNATURA INFORMATICA	Duración del ciclo/Sem: 20 Semanas
No de Orden: 1		Número de horas a la semana: 5
		Duración de Hora Clase: 45 min.
Ciclo I Año: Tercero	NIVEL: BACHILLERATO	Prerrequisito SEGUNDO AÑO

B. DESCRIPCIÓN

El área de informática comprende el estudio de AutoCAD que es un software (o programa) de Dibujo y/o Diseño Asistido por Ordenador (CAD por sus siglas en inglés) en el que gracias a una serie de comandos u ordenes podemos reflejar fielmente y con un grado de exactitud muy superior al del sistema tradicional, cualquier plano, tanto en dos como en tres dimensiones.

Las unidades a desarrollar son:

- Visualización dinámica avanzada
- Representación fotorealista
- Aplicación en proyecto técnico científico.

C. OBJETIVOS

1. Diferenciar las funciones de los diversos comandos para el dibujo arquitectónico en tercera dimensión.
2. Desarrollar presentaciones arquitectónicas aplicando los comandos de dibujo en 3D.
3. Valorar la facilidad que ofrece el programa para el desarrollo de dibujos favoreciendo la rapidez, exactitud, calidad y tiempo.
4. Integrar los conocimientos adquiridos en el área de arquitectura e informática para el diseño de proyectos arquitectónicos.

D. CONTENIDOS

UNIDAD I VISUALIZACION DINAMICA AVANZADA

1. Visualización Realistas en 3D
2. Obtención de perspectivas en línea de comandos
3. Entorno de visualización espacio papel / espacio modelo
4. Modelador de sólidos y regiones
5. Generación de regiones
6. Generación de sólidos de formas básicas
7. Generación de sólidos a partir de contornos
8. Operaciones booleanas con sólidos y regiones

UNIDAD II REPRESENTACION FOTOREALISTA

1. Proceso de modelización
2. Superficies y Materiales
3. Modelización de un dibujo en 3D
4. Iluminación y recreación de escenas
5. Efectos especiales
6. Elementos paisajísticos
7. Gestión de imágenes obtenidas por Render
8. Aplicación en proyectos

UNIDAD III PLANOS ARQUITECTONICOS

6. Plantas arquitectónicas
7. Fachadas y elevaciones
8. Secciones y cortes
9. Planta de techos
10. Planta de conjunto

UNIDAD IV PRESENTACION ARQUITECTONICA

1. Perspectiva exterior
2. Perspectiva interior
3. Plantas arquitectónicas
4. Fachadas y elevaciones
5. Planta de conjunto

E. BIBLIOGRAFÍA

1. AutoCAD Avanzado
Javier López Fernández
Ediciones Mc. Graw Hill
2. Consulta Bibliográfica Internet

(ANEXO C)

BIBLIOGRAFIA TECNICA

- Arquitectura Habitacional Volumen I, Autor Alfredo Plazola Cisneros
- Arquitectura Habitacional Volumen II, Autor Alfredo Plazola Cisneros
- Fundamentos del diseño bi y tridimensional, Autor Wucius Wong
- Método practico de dibujo técnico, Autor Nery William García
- Método practico de dibujo e interpretación de planos I, Autor Nery William García
- Método practico de dibujo e interpretación de planos II, Autor Nery William García
- Dibujo común I, Autores: Julián Mata, Claudino Álvarez, Tomás Vidondo
- Saber ver la arquitectura, Autor Bruno zevi
- Historia de la arquitectura moderna, Autor Bruno zevi
- Métodos de Diseño, Autor Christopher Jones
- AutoCAD Avanzado , Autor Javier López Fernández
- Centro Nacional de la Construcción, www.senamed.edu.co

(ANEXO E)

PERFIL DEL INSTRUCTOR DE ARQUITECTURA

A. IDENTIFICACIÓN DEL PUESTO

Título del Puesto	<i>Instructor de Arquitectura</i>
Área a la que pertenece	Oficina Técnica
Responsable ante	Coordinador Técnico

B. REQUISITOS LABORALES

EDUCACIONALES

- Arquitecto(a), Técnico(a) en arquitectura o ingeniería civil
- Con Escalafón Magisterial

Habilidades especiales

- Manejo de equipo informático bajo ambiente Windows
- Manejo de software de diseño (AutoCAD, Adobe Photoshop, etc.)
- Conocimientos de pedagogía.

Experiencia

- 1 año como mínimo en el ejercicio de su profesión

PERSONALIDAD

- Verdadero animador, con capacidad de liderazgo, iniciativa y creatividad
- Alto grado de madurez humana
- Rectitud Moral
- Con apertura y disponibilidad para la actualización pedagógica, académica, psicológica y salesiana
- Buenas relaciones humanas, con capacidad de trabajo en equipo
- Saber desarrollar contenidos con mentalidad integradora de la realidad y los valores
- Facilidad de expresión

- Capacidad de trabajo con los jóvenes y disponibilidad de acompañarlos en el proceso de crecimiento humano y cristiano
- Espíritu participativo

C. DESCRIPCIÓN ESPECÍFICA DEL PUESTO

Actividades Diarias

- Ser el primero en entrar al aula/taller y el último en salir
- Respetar el horario establecido, tanto de entrada como de salida
- Cuidar y mantener en buen estado el mobiliario y equipo escolar en las aulas/talleres
- Preparar e impartir clases
- Revisar tareas y calificar
- Asignar tareas
- Control de asistencia y otras actividades en el diario pedagógico
- Asesorar actividades ex-aula
- Asistir y atender a las necesidades que planteen los alumnos/as en los recreos y almuerzos
- Mantener un ambiente de disciplina adecuado a la clase de actividad escolar

Actividades Periódicas

- Preparación y ejecución de actividades de laboratorio
- Dar a conocer a los alumno/as los promedio finales antes de la entrega de notas a Registro Académico
- Reuniones con diversos departamentos
- Elaborar planificaciones
- Notificar a padres de familia el rendimiento del alumno
- Redacción y entrega puntual de exámenes a Asesor Pedagógico
- Entrega de notas a registro académico de acuerdo a calendarización académica
- Realizar reuniones de entrega de notas a padres de familia
- Vigilar exámenes
- Coordinar las actividades de laboratorio.
- Puntualidad en entrega de notas, tareas y reportes disciplinarios
- Control de prácticas en Talleres

Actividades Ocasionales

- Participar activamente en la organización y realización de la Expotecnica
- Apoyar coordinación de intramuros
- Participar en retiros de alumnos y personal,
- Participar en las celebraciones del Instituto
- Atender a padres de familia que lo requieran

FACTORES CRITICOS

Ambiente

- Limpiezas de aulas y talleres
- Ventilación adecuada
- Iluminación adecuada
- Adecuado espacio de trabajo

Riesgos

- Estrés ocupacional
- quemaduras
- heridas
- Intoxicación por Químicos

E. RELACIONES DE TRABAJO

Internas

- Director de la Institución
- Coordinador Académico y Técnico
- Todo el personal del Instituto

Externas

- Empresas distribuidoras de material de dibujo e ilustración
- Empresas de diseño y construcción
- Instituciones de educación superior con carreras afines

DOCENTES TIEMPO COMPLETO Y MEDIO TIEMPO.¹

Le compete realizar labores de docencia, investigación, asesoría académica, extensión, administración académica y apoyo técnico, correspondiente a la carrera que pertenece.

RESPONSABILIDAD:

Es responsable del buen desarrollo de la asignatura y que esta sea impartida de acuerdo a los planes de estudios aprobados por el MINED y lineamientos del Instituto; debe presentar la planificación docente en el formato institucional al Director y estudiantes, así como gerenciar con efectividad el proceso de enseñanza–aprendizaje, acompañar a los estudiantes de acuerdo al ideario del Instituto y dar garantía de la aplicación, respeto de normas, reglamentos y procedimientos en el ejercicio de la docencia.

PODER DE DECISION:

Decide en situaciones particulares presentadas por los estudiantes en el ejercicio de la docencia, apegado a las normas, procedimientos, reglamentos y lineamientos institucionales.

RELACIONES:

Se relaciona directamente con los estudiantes para realizar instrucción, director de departamento para recibir instrucciones, docentes para el desarrollo de actividades, seguimiento de trámites académicos–administrativos de los procesos que administra en el ejercicio de sus funciones, particularmente con Administración Académica, Departamento de Proyección Social, Investigación y con Recursos Humanos.

¹ Cfr. Se toman a consideración los mismos aspectos establecidos en el Manual del PILET UDB-ITR 2005