



Universidad Veracruzana
Facultad de Arquitectura

Guía del Aspirante para presentar el Examen
Complementario al EXANI II para ingresar a la Licenciatura
en Arquitectura, en la Universidad Veracruzana

Contenido

Universidad Veracruzana	1
Facultad de Arquitectura	1
Justificación	3
Objetivo	3
Presentación.....	4
Requisitos de ingreso para el Examen Complementario para cursar la Licenciatura en Arquitectura	4
Observaciones Generales.....	4
Evaluación	5
Ejercicio 1. Dibujo del Rostro Humano.....	6
Instrucciones.	6
Ejercicio 2. Tangram	8
Instrucciones.	8
Ejercicio 3. Acertijo de Ubicación	10
Instrucciones	10
Ejercicio 4. Diseño de Espacio	12
Instrucciones.	12
Ejercicio 5. Dibujo de Concentración	14
Instrucciones.	14
Entrevista	16
Conclusión	17

Justificación

La Licenciatura de Arquitectura se ha distinguido por la necesidad de desarrollar habilidades y competencias muy específicas a fin de poder desempeñarse de forma correcta en las Experiencias Educativas y esto aunado a una deficiencia en la aptitud vocacional de los estudiantes que conlleva la posibilidad de abandonar o desertar del programa.

Con esto en mente, se ha propuesto que la carrera de arquitectura, con fundamento en los valores artísticos y plásticos propios de la Licenciatura una evaluación diagnóstica –en esta primera etapa– para detectar a los aspirantes a estudiar en la Facultad que aumenten el porcentaje de éxito de un aspirante para concluir la licenciatura y convertirse en un buen arquitecto.

Objetivo

1. El objetivo principal es conocer al aspirante; sus habilidades y destrezas para comunicarse gráficamente.
2. Evaluar las competencias básicas que buscamos en los estudiantes de arquitectura.
3. Detectar avances y posibles dificultades en los grupos para mejorar las estrategias de enseñanza aprendizaje en los cursos.

Esta guía pretende despejar dudas acerca del proceso de aplicación del Examen Complementario y así permitir que los aspirantes se preparen de mejor manera y sean capaces de conocer sus habilidades, aptitudes y destrezas para buscar un espacio en la Licenciatura en Arquitectura de la Universidad Veracruzana.

Presentación

Como parte del proceso de selección de aspirantes a ingresar a la Licenciatura en Diseño de la Arquitectura, la Facultad de Arquitectura aplica un **Examen Complementario para cursar la Licenciatura en Arquitectura** que se realiza con apego a los lineamientos que establece la normatividad universitaria.

- Evaluación de competencias para el dibujo y habilidades gráficas.
- Evaluación de competencias para la solución de problemas relacionados con el espacio.
- Entrevista - Cuestionario.

Requisitos de ingreso para el Examen Complementario para cursar la Licenciatura en Arquitectura

- Presentar el Examen Nacional de Ingreso EXANI II (Examen de Ingreso a la Universidad Veracruzana, CENEVAL) a la Educación Media Superior en la fecha, hora y lugar indicados en la credencial para examen
- Presentarse en el horario asignado para la aplicación del Examen Complementario al EXANI II (Examen de Ingreso a la Universidad Veracruzana, CENEVAL).
- Verificar que cumpla con todos los materiales para el examen

Observaciones Generales:

Para los interesados en participar en el EXANI II (Examen de Ingreso a la Universidad Veracruzana, CENEVAL) para cursar la Licenciatura en Arquitectura se les citará con antelación en la Facultad de Arquitectura para la aplicación del **Examen Complementario para cursar la Licenciatura en Arquitectura**.

El material que solicitado:

- 10 hojas de papel bond, tamaño doble carta
- Lápices de dibujo (al menos 2H, HB y 2B)
- Plumones
- Colores
- Instrumental de corte -además de una superficie para cortar si usan exacto-
- Pegamento -lápiz adhesivo o cinta adhesiva-
- Un sobre bolsa de manila de 35 cms.
- La impresión del tangram en una hoja bond tamaño carta -entregada junto con su ficha-

Los lineamientos para la aplicación del examen estarán manifestados en la Convocatoria para el Ingreso a la Licenciatura de la Universidad Veracruzana vigente.

Al aplicador se le proveerá de una guía de trabajo, una computadora, un videoprojector y una presentación de diapositivas con el ejercicio. Una bocina o un sistema de audio y un disco con la música a utilizar durante el ejercicio 5 -Puede compartirse o usar un sistema de sonido central-.

El aplicador procederá a desarrollar la evaluación paso a paso tal como lo indica la presentación respetando los tiempos establecidos para cada ejercicio. Al terminar pedirá a los aspirantes que coloquen los 5 ejercicios en el sobre, lo cierren y le plasmen su nombre en formato Apellido Paterno - Apellido Materno- Nombre (s).

Todos los sobres serán resguardados para su posterior evaluación por los docentes seleccionados.

Cada docente recibirá un total de 15 a 20 trabajos y deberá registrar las evaluaciones en el sistema de evaluación electrónico dispuesto para este fin.

Al término del proceso de evaluación se generará el concentrado de evaluaciones que será enviado al departamento de control escolar de la Universidad Veracruzana, a la Dirección General del Área Académica Técnica y a la Secretaría Académica para su procesamiento y ponderación con el examen de ingreso EXANI II (Examen de Ingreso a la Universidad Veracruzana, CENEVAL).

La aplicación del examen puede ser en diversas fechas siempre y cuando los ejercicios cambien más no sus rúbricas de evaluación.

Al incumplir alguno de los requisitos de ingreso se pierde el derecho a presentar las fases del Examen Especial de habilidades de lo contrario no tendrá derecho a presentar ninguna fase del Examen Especial de Habilidades.

Se solicita presentarse puntualmente a cada fase, de lo contrario se pierde el derecho a ingresar una vez iniciada la evaluación respectiva.

No se permitirá el uso de teléfonos celulares en los espacios donde se apliquen las diversas fases del Examen Especial de Habilidades.

En caso de no presentarse, no será reprogramada ninguna de las fases del proceso.

Evaluación

La Evaluación Diagnóstica consta de 2 partes: una entrevista – cuestionario que tiene como objetivo recabar información sustantiva de cada uno de los estudiantes de nuevo ingreso de la generación 2019 y procesarla para determinar estadísticas respecto a la información previa con la que cuentan.

La segunda es la aplicación de 5 ejercicios donde plasmas sus habilidades gráficas y de solución de problemas para detectar sus características, así como determinar capacidad de concentración, áreas de fortaleza o debilidad en la generación y cómo intervenir para mejorar.

Ejercicio 1. Dibujo del Rostro Humano.

El dibujo es una de las competencias más importantes para un arquitecto; la capacidad de expresión de ideas y formas a través de la expresión gráfica es además una de nuestras habilidades más notables.

La capacidad para distinguir proporciones y entender la estructura de los objetos, y además interpretar los detalles propios del objeto retratado o figurado facilitan al arquitecto aplicar estas habilidades al diseño del espacio.

Como una primera aproximación a esta competencia, realizarán el siguiente ejercicio con un compañero. Utilizarás el block de papel marquilla y debes seguir las instrucciones al pie de la letra.

Instrucciones.

El ejercicio es individual, pero requieres de la ayuda de un compañero/a

1. Con ayuda de un compañero, traza su rostro, en el papel marquilla solicitado, utilizando lápices y siguiendo las recomendaciones de tu maestro.
2. Debes completar el dibujo, plasmando sus características: los detalles de su rostro y la expresión que observaste al momento de dibujarlo.
3. Tienes 20 minutos para completar el ejercicio.
4. Coloca tu nombre y tu matrícula en la esquina inferior derecha del papel.

Rúbrica de Evaluación (cada una con un valor de 1 a 3 puntos)

Manipulación del campo / ¿Sabe proporcionar el dibujo en el campo?

Una de las competencias que se evalúan es el hecho de que el trabajo de dibujo mantenga una proporción con su campo de trabajo, el papel. Es muy importante que el dibujo mantenga una proporción intencionada con su entorno, de tal manera que se pueda comprobar que el dibujante está en constante control de su trabajo.

Los parámetros a evaluar son: ¿El estudiante es capaz de realizar un dibujo de manera proporcionada entre el campo y el objeto (dibujo centrado/proporcionado en el papel (3 puntos) o su dibujo aparece en un extremo del papel o demasiado pequeño o grande para su campo de trabajo (1 punto)?

Libertad y seguridad en el trazo.

No se debe confundir la calidad de línea con poder realizar trazos con seguridad y con control de tus acciones. En este punto se evalúa si tu dibujo refleja que estás siempre en control y con seguridad; no es necesario que una línea sea perfecta o que sea una recta inmaculada, pero si se debe percibir que esa línea fue realizada con libertad y soltura.

Los parámetros a evaluar son: ¿El alumno dibuja de manera segura y con soltura (3 puntos) o sus trazos son tímidos y débiles (1 punto)?

Calidad de línea.

Además de la libertad, el que dibuja debe poder proyectar profundidad en su dibujo mediante el uso de líneas más gruesas o más delgadas, a veces intercambiando el instrumento de dibujo (diferentes tipos de lápices) o uso repetido de líneas o variando la presión en la herramienta.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno es capaz de dar profundidad a su dibujo utilizando calidad de línea (3 puntos) o dibuja de forma plana usando un solo tipo de trazo (1 punto)?

Proporción.

Cuando se dibuja por imitación se debe identificar los ejes de trazo que hacen al objeto identificable; la distancia entre los elementos, los intervalos de repetición entre las partes de un todo y en general todo aquello que nos permite identificar a algo mediante un dibujo bidimensional. En el dibujo, se busca codificar los elementos distintivos del objeto dibujado para que se universalmente reconocible.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno es capaz de percibir los ejes y proporcionar los elementos del rostro humano (3 puntos) o dibuja sin comprender la estructura del retratado (1 punto)?

Manejo de luz y de sombra y uso de detalles.

La luz es la que nos permite distinguir a las cosas, y la variación entre la iluminación en las superficies es lo que nos permite distinguir la profundidad, volumetría y espacialidad de todas las cosas, incluyendo desde un objeto diminuto hasta la arquitectura misma. En el dibujo, este efecto se representa obscureciendo algunas áreas o utilizando líneas muy delgadas para representar la luminosidad.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno incorpora detalles de luz y sombra (3 puntos) o realiza un retrato plano sin incorporar detalles (1 punto)?

Ejercicio 2. Tangram.

Un tangram es un juego chino muy antiguo, que consiste en formar siluetas de figuras con las piezas dadas sin solaparlas. El juego original consiste en un conjunto de 7 piezas, llamadas "Tans". Normalmente los "Tans" se guardan formando un cuadrado.

Siguiendo las indicaciones de tu profesor deberás completar el ejercicio número 2, utilizando la hoja del tangram para armar. Este ejercicio tiene como finalidad evaluar tu capacidad para distinguir patrones y estructuras, de tal modo que puedas reconocer elementos constructivos en el diseño del espacio.

Instrucciones.

Ejercicio individual

1. Utilizando herramientas de corte debes recortar todas las piezas del Tangram hasta obtener las 7 piezas.
2. Utilizando las 7 piezas debes formar la figura indicada.
3. Tienes 20 minutos para completar el ejercicio.
4. Coloca tu nombre y tu matrícula en la esquina inferior derecha del papel.

Rúbrica de Evaluación (cada una con un valor de 1 a 3 puntos)

Calidad de Corte.

En el ejercicio profesional, la elaboración de maquetas y modelos de estudio inicia con la calidad en el corte de los elementos; aunque el uso correcto de las herramientas (exacto, cutter, tijeras o pinzas) es un área de estudio en la carrera, lo principal es que seas capaz de posicionar tu herramienta de la manera más precisa antes de realizar el corte, y de tal manera que puedas realizar el menor número de "pasadas" antes de cortar el elemento.

Parámetros a evaluar: ¿El estudiante es capaz de realizar cortes limpios con herramientas apropiadas (3 puntos) o sus cortes son tímidos y deficientes usando mal las herramientas a su alcance (1 punto)?

Uniones.

Independientemente de la calidad de los cortes, se evalúa que las piezas nuevas se unan y se peguen de una forma precisa y limpia, cuidando que no haya un excedente en el pegamento o que las piezas se hayan manchado por el uso del pegamento.

Parámetros a evaluar: ¿Cuándo el alumno coloca las piezas del tangram, las pega al papel marquilla de forma limpia (3 puntos) o sus uniones evidencian los defectos de corte y poco cuidado en el uso del pegamento (1 punto)?

Proporción en el campo.

La proporción en el campo es un factor en el que se determina la capacidad de planeación del trabajo, que la pieza unida se encuentre posicionada de manera armónica con el espacio destinado para ese fin.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno presenta su trabajo para revisión de forma profesional y proporcionada mostrando planificación (3 puntos) o lo pegó aleatoria-mente al papel marquilla sin cuidar su presentación (1 punto)?

Solución.

El objetivo del ejercicio es reproducir la figura propuesta con las piezas del tangram, por lo que además de tu trabajo, a los evaluadores se les proporciona una solución al ejercicio.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno fue capaz de resolver la forma de acuerdo a la ilustración (3 puntos) o presentó una solución forzada (1 punto)?

Tiempo.

Aunado al término anterior, el ejercicio se debe resolver en menos de 20 minutos, por lo que al término del tiempo se les pedirá que rotulen su trabajo y lo coloquen en el sobre manila, por lo que el tiempo para resolver este y todos los ejercicios es limitado.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno entregó el ejercicio resuelto en menos de 40 minutos (3 puntos) o entregó -con o sin terminar- el ejercicio hasta que se le solicitó (1 punto)?

Ejercicio 3. Acertijo de Ubicación.

La comprensión de los espacios y de la composición del mismo en el ambiente es una habilidad muy importante para un arquitecto.

Así mismo la capacidad de síntesis y de comprender la ubicación de varios sitios y/o elementos con la finalidad de crear un entorno tridimensional

Objetivo del ejercicio: Plantear de manera clara y simplificada las instrucciones de la mejor ruta posible para llegar a un sitio determinado y de esta manera el profesor podrá valorar las competencias relativas a las habilidades de ubicación y orientación.

Este ejercicio deberá ser resuelto con claridad en la comunicación, precisión en la descripción y expresión gráfica.

El profesor explica a los estudiantes de recién ingreso que existen sitios significativos en el contexto urbano inmediato de la facultad de arquitectura, de los cuales se elegirá uno para cada alumno y así realizar el ejercicio de describir la mejor trayectoria y representarla gráficamente.

Instrucciones

Ejercicio individual

1. Tu profesor te presentará un espacio hipotético, en donde te comentará características de múltiples sitios. Apunta estas características.
2. Elabora 1 escrito con extensión no mayor a 1 cuartilla que defina de manera clara las indicaciones para realizar el trayecto solicitado.
3. Elabora 1 dibujo que describa la mejor ruta posible para llegar al sitio asignado.
4. Tienes 30 minutos para completar el ejercicio.
5. Coloca tu nombre y tu matrícula en la esquina inferior derecha del papel.

Rúbrica de Evaluación (cada una con un valor de 1 a 3 puntos)

Orientación.

Parámetros a evaluar: ¿El estudiante ubicó los elementos del acertijo usando una rosa de vientos - norte geográfico- (3 puntos) o colocó los sitios de forma intuitiva (1 punto)?

Planeación y prospección.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno enlistó las referencias y realizó diagramas de apoyo (3 puntos) o su solución fue emulando espacios que conoce o por intuición (1 punto)?

Capacidad de Síntesis.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno es capaz de explicar su solución en menos de una cuartilla (3 puntos) o se vio en la necesidad de explicarlo con demasiado detalle demostrando poca capacidad de síntesis (1 punto)?

Solución.

Parámetros a evaluar: La solución propuesta por el alumno ¿Fue el recorrido más corto y eficiente (3 puntos) o fue errático e ineficiente utilizando rutas poco directas (1 punto)?

Croquis.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno es capaz de dibujar un croquis de manera clara que muestre su idea utilizando elementos de orientación y nomenclatura apropiada (3 puntos) o requiere de apoyo oral para explicar su solución (1 punto)

Ejercicio 4. Diseño de Espacio.

En arquitectura existe un concepto llamado: PROGRAMA.

Es una lista de características que deben estar contempladas en el diseño del espacio –pueden ser muy detalladas y específicas o muy generales-

La habilidad para entender y procesar este PROGRAMA es lo que permite al arquitecto convertir sus diseños en opciones FUNCIONALES y ÚTILES para brindar a sus clientes y usuarios

Distinguir las partes y la relación que existe entre ellas es el equivalente a un “rompecabezas de tres dimensiones”

Instrucciones.

Ejercicio individual

1. Tu profesor te presentará un espacio hipotético, en donde te comentará características y relaciones entre múltiples áreas de un mismo sitio a intervenir.
2. Con esta información elabora un mapa mental que te permita posicionar todos estos elementos.
3. Dibuja una “planta arquitectónica” en donde presentes una propuesta de diseño que resuelva el programa.
4. Tienes 45 minutos para completar el ejercicio.
5. Coloca tu nombre y tu matrícula en la esquina inferior derecha del papel.

Rúbrica de Evaluación (cada una con un valor de 1 a 3 puntos)

Programa / Mapa Mental.

Parámetros a evaluar: ¿El estudiante realizó una síntesis gráfica para ubicar la co-relación entre los espacios (3 puntos) o colocó los espacios de forma intuitiva (1 punto)?

Planeación y proporción.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno relacionó los espacios de tal forma que los elementos de división forman ejes (3 puntos) o su solución fue errática y contemplando los espacios por separado (1 punto)?

Proporción de los espacios.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno muestra que está familiarizado con los espacios al dibujarlos en una correcta proporción -baños más pequeños que espacios abiertos- (3 puntos) o propuso "cajas" homogéneas que no denotan conocimiento del espacio (1 punto)?

Solución.

Parámetros a evaluar: La solución propuesta por el alumno ¿Fue adecuada y eficiente -parecida al modelo propuesto- (3 puntos) o es poco funcional y carente de lógica (1 punto)?

Croquis.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno es capaz de dibujar un croquis de manera clara que muestre su idea utilizando y nomenclatura apropiada (3 puntos) o requiere de apoyo oral para explicar su solución (1 punto)

Ejercicio 5. Dibujo de Concentración.

Tú eres uno con tu cerebro, pero la forma de trabajar de tu cerebro es un elemento único y personal.

El dibujo es un medio de expresión de tus ideas para poderlas comunicar con otras personas y eventualmente para dar instrucciones a un equipo técnico para construir los espacios que has diseñado.

Otra habilidad importante es tu capacidad de concentración; esto es por la importancia de mantener el foco y completar las tareas –muy importante en épocas de entregas-.

Además, esto te servirá para tus tareas de investigación: revisar códigos y normativas o para acudir a diversas fuentes de información y completar la tarea.

Instrucciones.

Ejercicio individual.

1. Utilizando papel, lápiz y las herramientas con las que cuentas, tu instructor te solicitará que dibujes de memoria la Facultad de Arquitectura.
2. Tu instructor utilizará música ambiental para buscar medir tus habilidades con influencias externas.
3. Tienes 45 minutos para completar el ejercicio.
4. Coloca tu nombre y tu matrícula en la esquina inferior derecha del papel.

Rúbrica de Evaluación (cada una con un valor de 1 a 3 puntos)

Orientación y Enfoque.

Parámetros a evaluar: ¿El estudiante realizó un dibujo que permite distinguir proporción y punto de enfoque (3 puntos) o erró en el intento de la expresión por perspectiva (1 punto)?

Calidad de Línea y Escala.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno fue capaz de expresar profundidad a través del uso de calidad de línea, así como proporcionar el dibujo a través de la escala de los elementos (3 puntos) o presentó un croquis plano usando un solo tipo de línea y/o desproporcionado (1 punto)?

Color y Sombras.

Parámetros a evaluar: ¿El alumno muestra soltura en su trazo utilizando sombras y colores (3 puntos) o presentó un dibujo plano, sin sombras y monocromático (1 punto)?

Retención de Detalles.

Parámetros a evaluar: El croquis presentado por el alumno ¿muestra una correcta incorporación de detalles propios del espacio (3 puntos) o es un dibujo general y poco expresivo (1 punto)?

Capacidad de Concentración.

Parámetros a evaluar: Durante la revisión presencial, ¿el alumno fue capaz de mantener la concentración y mantenerse dibujando pese a los distractores externos (3 puntos) o perdió la concentración errando el dibujo (1 punto)

Entrevista

Además de los cinco ejercicios ya descritos, los aspirantes deberán realizar una entrevista de carácter vocacional, en la que, dependiendo de sus acciones previas y sus intereses particulares, se trata de dar una clasificación relacionada con su vocación, así como por la información que el aspirante posee respecto a los requisitos para convertirse en un arquitecto.

Es muy importante que no subestimes esta etapa de la evaluación complementaria, puesto que en un gran porcentaje, esta entrevista puede proveer información para determinar el porcentaje de éxito a la titulación de la licenciatura en arquitectura.

Conclusión

Esta evaluación es complementaria a los procesos de ingreso a la Universidad determinados por la UV, así que esta evaluación busca detectar a aquellos aspirantes que tienen una mayor posibilidad de concluir la licenciatura en arquitectura desde una perspectiva vocacional.

Estamos seguros que esta guía será de ayuda a aquellos que no solo desean ingresar a la universidad, sino a aquellos que desean convertirse en arquitectos como un plan de vida. La arquitectura es una profesión increíble, pero es mucho más importante que forme parte de tu elección de vida.

Prepárate fuertemente para triunfar en esta tarea.

Bibliografía sugerida

Kostof, S. (1996). Historia de la arquitectura: Un recorrido por las épocas y los estilos. Alianza Editorial.

Ching, F. D. K. (2004). Arquitectura: Forma, espacio y orden. Editorial Gustavo Gili.

Rampton, K. (2013). Estudios sobre tectónica: La poética de la construcción en la arquitectura del siglo XIX y XX. Ediciones Akal.

Frederik; Matthew (2011) 101 COSAS QUE APRENDI EN LA ESCUELA DE ARQUITECTURA. Editorial Abada.

LEWIS; R.K. (2004) Así que quieres ser arquitector. Editorial Limusa

Le Corbusier. (2005). Hacia una arquitectura. Ediciones Infinito.

Banham, R. (2004). Teoría y diseño en la primera era de la máquina. Ediciones del Serbal.

Norberg-Schulz, C. (1988). El significado en las artes visuales. Ediciones Siruela.

Zumthor, P. (2016). Pensar la arquitectura. Editorial Gustavo Gili.

Rossi, A. (2017). La arquitectura de la ciudad. Editorial Gustavo Gili.

Rowe, C., & Koetter, F. (1999). La ciudad collage: El colapso del espacio público. Ediciones Infinito.

Alexander, C., Ishikawa, S., Silverstein, M., Jacobson, M., Fiksdahl-King, I., & Angel, S. (2002). Un lenguaje de patrones: Ciudades, edificios, construcción. Ediciones Omega.

Hejduk, J. (2004). La máscara de Medusa: Obras, 1947-1983. Editorial Gustavo Gili.

Schumacher, P. (2018). La autopoiesis de la arquitectura: Un nuevo enfoque para la arquitectura (Vol. 1). Editorial Gustavo Gili.

LE CORBUSIER (1946) Mensaje a los estudiantes de arquitectura. Editorial Infinito.

Fuentes, Pere. (2014) Casa COLLAGE. Editorial Gustavo Gilli.