

UNIDAD DE APRENDIZAJE TALLER ARQUITECTURA II

FACULTAD DE ARQUITECTURA



ciclo escolar

2020 • 2020

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE DE LA MATERIA	TALLER DE ARQUITECTURA II				ÁREA DE CONOCIMIENTO	Diseño	
PROPÓSITO TERMINAL	Instruir y orientar al estudiante sobre los métodos de investigación aplicados al proceso proyectual, así como motivar aptitudes para la conceptualización e ideación de soluciones arquitectónicas, la práctica y el desarrollo de anteproyectos, proyectos arquitectónicos y de ejecución, como respuesta al problema de diseño planteado.				COMPETENCIAS	Referir en el proyecto arquitectónico la aplicación de las condicionantes del hábitat físico y social donde se ubicará la propuesta arquitectónica, así como de conocimientos tipológicos y morfológicos en el proceso de diseño.	
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	Bitácora de trabajo: apuntes, informes, diagramas, bocetos. Exposición oral/escrita. Láminas de presentación. Memoria descriptiva. Planimetría. Portafolio de trabajo.						
SEGUNDO SEMESTRE	HC	HE	HP	CRT	CRP	TCR	REQUISITO
	8	2				10	Taller de Arquitectura I

CONTENIDOS TEMÁTICOS

Unidad 1. Diseño prospectivo.

Unidad 2. Diseño activo.

Unidad 3. Diseño experto.

RECURSOS

Dispositivo para trabajo en línea -de preferencia computadora- Acceso a internet.

Plataforma Google Classroom Y Meet, para organización de las sesiones, exposición de temas, resolución de dudas, asignación y entrega de trabajos.

Lecturas asignadas.

Materiales de trabajo para la representación escrita y gráfica, de preferencia reciclables y de bajo costo.

Instrumentos de dibujo.

BIBLIOGRAFÍA

DEBAUT, Carolina, (2020). Vivienda colectiva y modos de habitar, La Plata: FAU – UNLP.

LIVINGSTON, Rodolfo, (2006). Arquitectos de familia. El método. Arquitectos de la comunidad (en papel), Bogotá: Nobuko.

MONTIEL, Rozana (2018). UH. Espacios comunes en unidades habitacionales, CDMX: Arquine.

PELLI, Víctor Saúl, (2007). Habitar, Participar, Pertenecer: incluirse en la sociedad, Bogotá: Nobuko.

SARQUIS, Jorge, (2003). Itinerarios de proyecto. La investigación proyectual como forma del conocimiento en arquitectura, Bogotá: Nobuko.

SARQUIS, Jorge, (2006). Arquitectura y modos de habitar, Bogotá: Nobuko.

STILL, Brian and Kate Crane, (2017). Fundamentals of user-centered design, Boca Raton: Taylor & Francis Group.

SCHITTICH, Christian (ed.), (2007). In detail. Housing for people of all ages. Flexible, unrestricted, senior friendly, Basel: Edition Detail.

SCHNÄDELBACH, Holger, (2018). Adaptative architecture – a conceptual framework, MediaCity.
ZUMTHOR, Peter, (2014). Pensar la arquitectura, Barcelona: Gustavo Gili.

PROGRAMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.- IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

ESPACIO ACADÉMICO		Facultad de Arquitectura		PROGRAMA ACADÉMICO	Licenciatura en Arquitectura		ÁREA ACADÉMICA	Diseño
NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE				SEMESTRE AL QUE PERTENECE			FECHA DE ELABORACIÓN	
Taller de Arquitectura II				Cuarto			04 febrero 2021	
CLAVE	HORAS DE TEORÍA	HORAS DE PRÁCTICA	TOTAL DE HORAS	CRÉDITOS	TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	CARÁCTER DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE		ETAPA DE FORMACIÓN A LA QUE PERTENECE
	2	8	8	10	Taller	Obligatorio		Básica
REQUISITOS PARA CURSAR LA UNIDAD DE APRENDIZAJE	Taller de Arquitectura I		PERFIL DEL DOCENTE	Arquitecto, experiencia comprobable 2 años en la docencia y en la profesión (Enfocada en temas de investigación y diseño urbano arquitectónico)				
			FECHA	28 enero 2021				
ELABORÓ	Academia de la materia de Taller de Arquitectura II		VoBo	Dr. Arq. Juan Carlos Lobato Valdespino				
			CARGO	Coordinador de la Academia de Diseño				

2. OBJETIVO TERMINAL DEL CURSO

Potenciar y desarrollar en el estudiante la comprensión del proceso de diseño arquitectónico a través del concepto de habitabilidad de los espacios domésticos, priorizando la accesibilidad universal, las circunstancias sanitarias y el respeto al medio ambiente, a través de ejercicios teórico-prácticos de diseño arquitectónico que consideren la observación, el análisis y la experimentación sobre la dimensión espacial.

3. COMPETENCIAS GENÉRICAS DEL CURSO

Compromiso ético y responsabilidad social.
Capacidad creativa.
Capacidad de investigación
Capacidad crítica y autocrítica.
Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
Capacidad de trabajo en equipo.
Capacidad de comunicación oral y escrita.
Habilidades en el uso de las herramientas TIC.
Habilidad para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas.
Compromiso con la preservación del medio ambiente.

4. RECURSOS DIDÁCTICOS

Dispositivo para trabajo en línea -de preferencia computadora- Acceso a internet.
Plataforma Google Classroom Y Meet, para organización de las sesiones, exposición de temas, resolución de dudas, asignación y entrega de trabajos.

Lecturas asignadas.

Materiales de trabajo para la representación escrita y gráfica, de preferencia reciclables y de bajo costo.

Instrumentos de dibujo.

5.- DESARROLLO POR UNIDADES

NOMBRE DE LA UNIDAD:	1. Diseño prospectivo.	DURACIÓN	Semanas	5
			Sesiones	20
COMPETENCIA DISCIPLINAR	Conocimiento adecuado sobre las condiciones físicas , tecnológicas, confort térmico y factores climáticos que repercuten en la propuesta arquitectónica y habilidad para desarrollar un proyecto a través de la definición de las necesidades de la sociedad, los clientes y los usuarios, definiendo requisitos contextuales y funcionales en diferentes entornos construidos.			
CONTENIDOS:				
TEMA Y OBJETIVO PARTICULAR	SUBTEMAS	PRODUCTO QUE EVIDENCIE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIA, HABILIDADES Y ACTITUDES		
Adaptabilidad de espacios domésticos. El objetivo es transformar un entorno doméstico mejorando las condiciones de habitabilidad de los usuarios de la vivienda a partir de un proceso adaptativo.		1.1.1 Bitácora y/o apuntes de clase. 1.1.2 Exposición oral.		
	1.1 Construcción del tema	1.2.1 Cartografía de los modos de vida. 1.2.2 Infografía o lámina de presentación: análisis de la preexistencia, casos de estudio		
	1.2 Análisis del contexto	1.3.1 Bitácora de actividades: definición de estrategias ambientales, materiales, espaciales, de habitabilidad por medio de diagramas y mapas mentales.		
	1.3 Estrategias de diseño	1.4.1 Infografía o lámina de presentación: integración de estrategias de diseño y definición del anteproyecto (plantas, cortes, fachadas).		
	1.4 Ante-proyecto	1.5.1 Memoria descriptiva del proyecto.		
	1.5 Narrativa arquitectónica			

NOMBRE DE LA UNIDAD:	2. Diseño activo.	DURACIÓN	Semanas	2
			Sesiones	8
COMPETENCIA DISCIPLINAR	Dar evidencia del uso adecuado de métodos y procesos de investigación cualitativa, cuantitativa y mixta, sobre las variables y componentes del sistema arquitectónico a resolver y su contextualización social, ambiental, cultural, económica y técnica para la argumentación de sus proyectos.			
CONTENIDOS:				
TEMA Y OBJETIVO PARTICULAR	SUBTEMAS	PRODUCTO QUE EVIDENCIE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIA, HABILIDADES Y ACTITUDES		

Hábitat justo; vivienda rural sustentable para la comunidad purépecha autónoma de San Francisco Pichátaro.

El objetivo es reconocer a la comunidad de San Francisco Pichátaro como una comunidad autónoma y, a partir de esta circunstancia particular, proponer un entorno habitable, rural y sustentable.

- 2.1 El lugar
- 2.2 El barrio
- 2.3 La vivienda

2.1 Lámina de análisis e identificación de la problemática, organización sociopolítica, dinámicas culturales y su relación con la vivienda tradicional.

2.2 Lámina de análisis socio espacial, equipamiento y movilidad en el barrio tradicional purépecha; síntesis e ideas de proyectos de mejora a escala barrial.

2.3 Lámina de análisis del habitante y sus necesidades; programa arquitectónico, diagramas, esquemas de organización y distribución espacial; propuesta morfológica y de materialidad y procesos constructivos.

NOMBRE DE LA UNIDAD:	3 Diseño experto.	DURACIÓN	Semanas	8
			Sesiones	30
COMPETENCIA DISCIPLINAR	Conocimiento sobre la historia y teoría de la arquitectura (tipologías) relacionadas con la arquitectura; conocimiento adecuado sobre las condiciones físicas , tecnológicas, confort térmico y factores climáticos que repercuten en la propuesta arquitectónica y habilidad para desarrollar un proyecto a través de la definición de las necesidades de la sociedad, los clientes y los usuarios, definiendo requisitos contextules y funcionales en diferentes entornos construidos y actuar con conocimiento de los sistemas naturales y entornos construidos.			
CONTENIDOS:				
TEMA Y OBJETIVO PARTICULAR	SUBTEMAS	PRODUCTO QUE EVIDENCIE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIA, HABILIDADES Y ACTITUDES		

Vivienda colectiva.

El objetivo es desarrollar un proyecto de vivienda, en un entorno rural o urbano, cuyo eje central gira alrededor de la idea de lo colectivo relacionado con los diferentes modos de habitar el entorno doméstico en el mundo contemporáneo.

- 2.1 Construcción del tema
- 2.2 Análisis del contexto
- 2.3 Estrategias de diseño
- 2.4 Ante-proyecto

2.1.1 Bitácora y/o apuntes de clase.
2.1.2 Exposición oral

2.2.1 Infografía o lámina de presentación: análisis de la preexistencia, casos de estudio

2.5 Proyecto arquitectónico

2.6 Criterios técnico-constructivos

2.7 Criterio hidro-sanitario

2.8 Narrativa arquitectónica

2.3.1 Bitácora de actividades: definición de estrategias ambientales, materiales, espaciales, de habitabilidad por medio de diagramas y mapas mentales.

2.4.1 Infografía o lámina de presentación: integración de estrategias de diseño y definición del anteproyecto (plantas, cortes, fachadas).

2.5.1 Proyecto arquitectónico (planimetría): plantas, cortes, fachadas, escala 1:50 o semejante.

2.6.1 Bitácora de actividades: definición de criterios y/o estrategias técnico-constructivas.

2.6.2 Plano estructural (¿?)

2.7.1 Bitácora de actividades: definición de criterios y/o estrategias hidro-sanitarias.

2.7.2 Plano de instalación hidráulica y sanitaria.

2.7.1 Portafolio de trabajo.

6.- MÉTODOS DE ENSEÑANZA

En el área de diseño se busca el aprendizaje significativo a través de experiencias de enseñanza aprendizaje donde se busca enfrentar al estudiante a una situación real. Se trabaja la metodología de solución de problemas y proyectos.

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS

CONOCIMIENTOS

Historia y teoría de la arquitectura, así como las artes, tecnologías y ciencias humanas relacionadas con la arquitectura.
Condiciones físicas, tecnológicas, confort térmico y factores climáticos que repercuten en la propuesta arquitectónica.
Las bellas artes como factor de prueba que puede influir en la calidad del DISEÑO.
Las técnicas de investigación como parte inherente del aprendizaje de la arquitectura, tanto para estudiantes como para profesores.
Técnicas estructurales, materiales y construcción.
La teoría y métodos de DISEÑO.
Antecedentes de DISEÑO y de crítica arquitectural.
Ciclo de vida de los materiales, temas de sostenibilidad e impacto ambiental, concepción para el consumo reducido de energía, así como de sistemas pasivos y su gestión.

HABILIDADES

Crear proyectos arquitectónicos que satisfagan las exigencias estéticas y técnicas.
Actuar y comunicar ideas a través de la colaboración, el diálogo, el cálculo, la escritura, el dibujo, la maqueta y la evaluación.
Utilizar la técnica manual, electrónica, gráfica y de maqueta para explorar, desarrollar, definir y comunicar una propuesta de concepción.
Realizar procesos y procedimientos de DISEÑO.
Actuar con conocimiento de los precedentes históricos y culturales en arquitectura local y mundial.
Actuar con conocimiento de las bellas Artes que influya en la calidad del DISEÑO arquitectónico.
Actuar con conocimiento de la sociedad, así como para trabajar con clientes y usuarios que representen las necesidades de la sociedad.
Desarrollar un proyecto a través de la definición de las necesidades de la sociedad, los clientes y los usuarios, y para investigar y definir requisitos contextuales y funcionales en diferentes entornos construidos.
Actuar con conocimiento de los sistemas naturales y entornos construidos.
Recopilar información, definir problemas, aplicar análisis y juicios críticos y formular estrategias de acción.
Pensar y representar en tres dimensiones la exploración de DISEÑO.

ACTITUDES Y VALORES

Comprender la profesión de arquitecto y su función en la sociedad, en particular elaborando proyectos que tengan en cuenta los factores sociales.
Favorecer el contexto social en el que se procuran los entornos construidos, de los requisitos ergonómicos, de espacio, temas de equidad y acceso.
Implicar las relaciones que existen, por un lado, entre las personas y las creaciones arquitectónicas y, por otro, entre éstas y su entorno, así como la necesidad de armonizar las creaciones arquitectónicas y los espacios en función de la escala y de las necesidades del hombre.
Asumir la relación existente entre la arquitectura y otras disciplinas creativas.

Reconciliar factores divergentes, integrar conocimientos y aplicar técnicas en la creación de una solución conceptual.

8. FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

DEBAUT, Carolina, (2020). Vivienda colectiva y modos de habitar, La Plata: FAU – UNLP.
LIVINGSTON, Rodolfo, (2006). Arquitectos de familia. El método. Arquitectos de la comunidad (en papel), Bogotá: Nobuko.
MONTIEL, Rozana (2018). UH. Espacios comunes en unidades habitacionales, CDMX: Arquine.
PELLI, Víctor Saúl, (2007). Habitar, Participar, Pertenecer: incluirse en la sociedad, Bogotá: Nobuko.
SARQUIS, Jorge, (2003). Itinerarios de proyecto. La investigación proyectual como forma del conocimiento en arquitectura, Bogotá: Nobuko.
SARQUIS, Jorge, (2006). Arquitectura y modos de habitar, Bogotá: Nobuko.
STILL, Brian and Kate Crane, (2017). Fundamentals of user-centered design, Boca Raton: Taylor & Francis Group.
SCHITTICH, Christian (ed.), (2007). In detail. Housing for people of all ages. Flexible, unrestricted, senior friendly, Basel: Edition Detail.
SCHNÄDELBACH, Holger, (2018). Adaptative architecture – a conceptual framework, MediaCity.
ZUMTHOR, Peter, (2014). Pensar la arquitectura, Barcelona: Gustavo Gili.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

ALONSO Pereira, José Ramón, (2005). Introducción a la historia de la arquitectura, Barcelona: EDITORIAL REVERTÉ.
BLOOMER, Kent C. y Charles W Moore, H. Blume, (1979). Madrid: Cuerpo, memoria y arquitectura. Introducción al diseño arquitectónico.
BOTTURA, Roberto, (2014). Color, gráfica y arquitectura, Málaga: Links Books.
DE SOLA Morales, Ignasi, (2002). Introducción a la arquitectura. Conceptos fundamentales, México: Ed. Alfaomega.
GIBSS, Jenny, (2006). Diseño de interiores, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
IGELIS GUILLARD, Jorge, (1989). Croquis: dibujo para arquitectos y diseñadores, México: Ed. Trillas.
MAUTE Poch, Luis (2007). Arquitectura y Armonía, México: Editorial Trillas.
OBOLEOSKY, Laura, (2007). La evaluación en el taller de arquitectura: una mirada exploratoria, Bogotá: Nobuko.
ORTIZ HERNANDEZ, Georgina, (2004). Usos, aplicaciones y creencias acerca del color, México: Editorial Trillas.

8a Recursos en línea

ARQUINE, Jams no.23, (2020). "Vivienda colectiva". En: [https://www.youtube.com/watch?v=fjadd-le1wY&feature=emb_logo]

CAPBA TV, (2019). "Usos y flexibilidad del espacio en viviendas multifamiliares, el estudio platense Gianserra Lima". En: [https://www.youtube.com/watch?v=cbSsoZEHwU&feature=emb_logo]

ESCALA HUMANA, (2019). "Cohousing vivienda colaborativa", RTVE. En: [https://www.youtube.com/watch?v=7SYU3r3QprQ&feature=emb_logo]

"Housing Reform M04 / MINIMO" (2020). ArchDaily. En: [<https://www.archdaily.com/948794/housing-reform-m04-minimo>]

SCHNÄDELBACH, Holger, (2018). Adaptative architecture – a conceptual framework, MediaCity. En: [https://www.researchgate.net/publication/235218510_Adaptive_Architecture_-_A_Conceptual_Framework]

SMIT, Josephine, (2020). "Rethink: how Covid is rearranging the design of the homes", The RIB Journal. En: [<https://www.ribaj.com/intelligence/rethink-post-pandemic-housing-rcka-urbed-prp-guild-housing>]

"Vivienda para construir comunidad", (2016). La Borda, cooperativa de viviendas en cesión de uso. En: [<http://www.laborda.coop/es/>]

ZABALBEASCOA, Anatxu, (2021). "En México han inventado el ensancha-pisos", El País. En: [https://elpais.com/elpais/2021/01/24/del_tirador_a_la_ciudad/1611512157_784502.html]