

UNIDAD DE APRENDIZAJE TALLER ARQUITECTURA III

actualización 2021

FACULTAD DE ARQUITECTURA



ciclo escolar

2020 • 2020

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE DE LA MATERIA	TALLER DE ARQUITECTURA III				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	Aplicar conocimientos tipológicos y morfológicos en el proceso de diseño; así como las condicionantes del hábitat físico y social donde se ubicará la propuesta arquitectónica y el diseño de espacios públicos. Desarrollar habilidades para el dominio de los medios y herramientas para comunicar ideas y proyectos.	
EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	Bitácora de trabajo: apuntes, informes, diagramas, bocetos. Exposición oral/escrita. Láminas de presentación. Memoria descriptiva. Planimetría. Portafolio de trabajo.						
QUINTO SEMESTRE	HC	HE	HP	CRT	CRP	TCR	REQUISITO
	8	2				10	Taller de Arquitectura II

CONTENIDOS TEMÁTICOS

Unidad 1. Diseño activo: Narrativa del lugar a través de la deriva.

Unidad 2. Diseño experto: Equipamiento emergente.

Unidad 3. Diseño prospectivo: Habitabilidad urbana y performance en el espacio público.

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

Ellard, Collin, *La psicogeografía. La influencia de los lugares en la mente y en el corazón*, Barcelona, Editorial Planeta, 2016.

Fernández, Manu y Judith Gifreu (dirección), *El uso temporal de los vacíos urbanos*, Serie Urbanismo y Vivienda, Barcelona, Diputación de Barcelona, 2016.

Navarrete, Sandra (prólogo), "Creatividad, emoción y espacio", en *Cuaderno 109. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, año 25, No. 109, Buenos Aires, Universidad de Palermo, 2020/2021.

Rojas, Eduardo (editor), *Construir ciudades. Mejoramiento de barrios y calidad de vida urbana*, Washington, BID y Fondo de cultura económica, 2008.

Rubio Gutiérrez, Armida, "Narrar la arquitectura y la ciudad: tendencias teóricas y metodológicas, en la segunda mitad del siglo XX", en *Contexto*, vol. XIV, No. 20, Monterrey, Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma Nuevo León, abril 2020.

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 III				Quinto			04 agosto 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 II		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	03 agosto 2021						
ELABORÓ	Academia de la materia de Taller de Arquitectura Ili		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 de abstracción, análisis y síntesis.
Capacidad de trabajo en equipo.
Capacidad de comunicación oral y escrita.
Habilidades 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 activo.	DURACIÓN	Semanas	2
			Sesiones	8
COMPETENCIA DISCIPLINAR	Elaboración de argumentaciones y empleo de principios de composición derivados de la experimentación, comprensión y abstracción de la realidad o la imaginación, para la ideación y conceptualización del objeto de diseño. Demostrar habilidad y destreza en la comunicación oral y escrita aplicadas al proceso de diseño.			
CONTENIDOS:				
TEMA Y OBJETIVO PARTICULAR	SUBTEMAS	PRODUCTO QUE EVIDENCIE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIA, HABILIDADES Y ACTITUDES		
La narrativa del lugar a través de la deriva. Objetivo: realizar una lectura del espacio urbano arquitectónico y construir una narrativa que permita al estudiante desarrollar sus habilidades para la expresión oral, escrita y gráfica, que a su vez le permita reflexionar sobre el diseño arquitectónico.	1.1 Construcción del tema	1.1.1 Bitácora y/o apuntes de clase. 1.1.2 Exposición oral.		
	1.2 Lectura del espacio	1.2.1 Cartografía de los modos de vida. 1.2.2 Infografía o lámina de presentación: análisis de la preexistencia, casos de estudio		
	1.3 Registro oral y escrito	1.3.1 Bitácora de actividades: definición de estrategias ambientales, materiales, espaciales, de habitabilidad por medio de diagramas y mapas mentales.		
	1.4 Narrativa arquitectónica	1.4.1 Infografía o lámina de presentación: integración de estrategias de diseño y definición del anteproyecto (plantas, cortes, fachadas).		
		1.5.1 Memoria descriptiva del proyecto.		
NOMBRE DE LA UNIDAD:	2. Diseño experto.	DURACIÓN	Semanas	8
			Sesiones	32
COMPETENCIA DISCIPLINAR	Comprensión de las relaciones que existen entre las personas y las creaciones arquitectónicas, y entre estas y su entorno, armonizando los espacios en función dela escala y las necesidades del ser humano. Comprensión de la profesión del arquitecto y su función en la sociedad a través de proyectos con carácter social. Conciencia de las responsabilidades frente a los valores humanos, sociales, culturales, urbanos, de la arquitectura y del medio ambiente. Conocimiento adecuado de los medios para lograr una concepción ecológicamente sostenible y la conservación y rehabilitación medio ambiental			
CONTENIDOS:				

TEMA Y OBJETIVO PARTICULAR	SUBTEMAS	PRODUCTO QUE EVIDENCIE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIA, HABILIDADES Y ACTITUDES				
Equipamiento emergente. Objetivo: contribuir al fortalecimiento de la comunidad y del tejido social del lugar a través de un proyecto de equipamiento urbano enmarcado dentro del concepto de lo emergente.	2.1 Construcción del tema	2.1.1 Bitácora y/o apuntes de clase.				
	2.2 Análisis del contexto	2.1.2 Exposición oral (grabación).				
	2.3 Estrategias de diseño (NOTA: incluir estrategias ambientales)	2.1.3 Infografía o lámina de presentación: casos de estudio				
	2.4 Ante-proyecto	2.2.1 Narrativa del lugar.				
	2.5 Proyecto arquitectónico	2.2.2 Infografía o lámina o presentación o reporte escrito: análisis de la problemática del sitio.				
	2.6 Criterios técnico-constructivos	2.2.2 Infografía o lámina o presentación: análisis del sitio.				
	2.7 Criterio hidro-sanitario	2.3.1 Bitácora de actividades: definición de estrategias ambientales, materiales, espaciales, de habitabilidad por medio de diagramas y mapas mentales.				
	2.8 Memoria descriptiva	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, perspectivas; escala 1:50 o semejante.				
		2.6.1 Bitácora de actividades: definición de criterios y/o estrategias técnico-constructivas.				
3 Diseño prospectivo.		2.7.1 Bitácora de actividades: definición de criterios y/o estrategias hidro-sanitarias y técnico constructivas.				
		2.7.2 Plano de instalación hidráulica y sanitaria.				
		2.8.1 Memoria descriptiva o portafolio de trabajo				
NOMBRE DE LA UNIDAD:	DURACIÓN	<table><tr><td>Semanas</td><td>4</td></tr><tr><td>Sesiones</td><td>16</td></tr></table>	Semanas	4	Sesiones	16
Semanas	4					
Sesiones	16					
COMPETENCIA DISCIPLINAR	Habilidades para crear proyectos arquitectónicos que satisfagan exigencias estéticas. Comprensión de las relaciones que existen entre las personas y las creaciones arquitectónicas, y entre estas y su entorno, armonizando los espacios en función de la escala y las necesidades del ser humano.					

CONTENIDOS:		
TEMA Y OBJETIVO PARTICULAR	SUBTEMAS	PRODUCTO QUE EVIDENCIE LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIA, HABILIDADES Y ACTITUDES
Habitabilidad urbana y performance en el espacio público. Objetivo: motivar las prácticas sociales en el espacio público y potenciar sus condiciones de habitabilidad urbana desde un enfoque propositivo, experimental o efímero, utilizando la práctica del performance como catalizador de experiencias corporales.		3.1.1 Bitácora y/o apuntes de clase.
		3.1.2 Exposición oral.
		3.1.3 Infografía o lámina de presentación: definición del tema y casos de estudio.
	3.1 Construcción del tema	3.2.2 Infografía o lámina o presentación o reporte escrito: análisis de la problemática del sitio.
	3.2 Análisis del contexto	3.2.2 Infografía o lámina o presentación: análisis del sitio.
	3.3 Estrategias de diseño	3.3.1 Bitácora de actividades: definición de estrategias ambientales, materiales, espaciales, de habitabilidad por medio de diagramas y mapas mentales.
	3.4 Ante-proyecto	3.4.1 Infografía o lámina de presentación: integración de estrategias de diseño y definición del anteproyecto (plantas, cortes, fachadas).
	3.5 Memoria descriptiva	3.4.2 Memoria descriptiva o 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	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
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. Temáticas de conservación y gestión de residuos.	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.	Asumir la ética profesional y de los códigos de conducta aplicados al ejercicio de la arquitectura. 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. Reconocer los roles potenciales de los arquitectos en áreas de actividad convencionales y nuevas, así como en un contexto internacional. Contrar las responsabilidades frente a los valores humanos, sociales, culturales, urbanos, de la arquitectura y del medioambiente.

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.

Procesos de DISEÑO técnico y de la integración de las tecnologías de estructuras, construcción y de los sistemas de servicios como un conjunto funcionalmente eficaz.

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.

Imaginar, crear, innovar y de liderazgo en el proceso de diseño.

Utilizar creativamente técnicas constructivas, fundadas en el conocimiento de las

Recopilar información, definir problemas, aplicar análisis y juicios críticos y formular estrategias de acción.

Pensar y representar en tres dimensiones la exploración de DISEÑO.

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

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.

8. FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Correal Pachón, Germán Darío y Hernando Verdugo Reyes, "Sobre modelos pedagógicos y el aprendizaje del proyecto arquitectónico", en *Revista de Arquitectura*, vol.13, Bogotá, Universidad Católica de Colombia, 2011, pp. 80-91.

Hernández Galán, Jesús (dirección), *Accesibilidad universal y diseño para todos. Arquitectura y urbanismo*, Palermo, Fundación ONCE, 2011.

Hernández Pezzi, Carlos, *Un Vitruvio Ecológico: Principios y práctica del proyecto arquitectónico sostenible*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2010.

Huerta Peralta, Jaime, *Discapacidad y diseño accesible. Diseño urbano y arquitectónico para personas con discapacidad*, Lima, CODIS, 2007.

Muntañola Thornberg, Josep, *La arquitectura como lugar*, Barcelona, Edicions UPC, 1995.

Pallasmaa, Juhani, *La mano que piensa. Sabiduría existencia y corporal en la arquitectura*, Barcelona, GG, 2012.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Ellard, Collin, *La psicogeografía. La influencia de los lugares en la mente y en el corazón*, Barcelona, Editorial Planeta, 2016.

Fernández, Manu y Judith Gifreu (dirección), *El uso temporal de los vacíos urbanos*, Serie Urbanismo y Vivienda, Barcelona, Diputación de Barcelona, 2016.

Navarrete, Sandra (prólogo), "Creatividad, emoción y espacio", en *Cuaderno 109. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, año 25, No. 109, Buenos Aires, Universidad de Palermo, 2020/2021.

Rojas, Eduardo (editor), *Construir ciudades. Mejoramiento de barrios y calidad de vida urbana*, Washington, BID y Fondo de cultura económica, 2008.

Rubio Gutiérrez, Armida, "Narrar la arquitectura y la ciudad: tendencias teóricas y metodológicas, en la segunda mitad del siglo XX", en *Contexto*, vol. XIV, No. 20, Monterrey, Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma Nuevo León, abril 2020.

8a Recursos en línea

Abasolo Llaría, José, "El arquitecto como etnógrafo: trabajo de campo y representación en las investigaciones de Con Wajiro", en *ArchDaily México*, 9 de agosto de 2021. En: [\[https://www.archdaily.mx/mx/966311/el-arquitecto-como-etnografo-trabajo-de-campo-y-representacion-en-las-investigaciones-de-kon-wajiro?utm_medium=email&utm_source=ArchDaily%20%C3%A9xico&kth=5,002,299\]](https://www.archdaily.mx/mx/966311/el-arquitecto-como-etnografo-trabajo-de-campo-y-representacion-en-las-investigaciones-de-kon-wajiro?utm_medium=email&utm_source=ArchDaily%20%C3%A9xico&kth=5,002,299)

Garfías Molgado, Alfonso y Guzmán Ramírez, Alejandro, "Metodología para el análisis de habitabilidad urbana", en *Arquitectura y urbanismo*, vol. XXXIX, núm. 1, La Habana, Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría, 20 Diciembre 2017. En: [\[https://www.redalyc.org/jatsRepo/3768/376858935007/html/index.html\]](https://www.redalyc.org/jatsRepo/3768/376858935007/html/index.html)

Hernández Martínez, Pedro, "Performar arquitectura", en *ArchDaily México*, 8 de agosto de 2013. En: [\[https://www.arquine.com/performar-arquitectura/#:~:text=La%20pr%C3%A1ctica%20del%20performance%2C%20por,%2Dsujeto%2C%20espectador%2Dartista.\]](https://www.arquine.com/performar-arquitectura/#:~:text=La%20pr%C3%A1ctica%20del%20performance%2C%20por,%2Dsujeto%2C%20espectador%2Dartista.)

Laboratorio para la ciudad, "Espacio público", Gobierno de la ciudad de México, 2018. En: [\[https://labcd.mx/conceptos/espacio-publico/\]](https://labcd.mx/conceptos/espacio-publico/)

New Generations, "4 prácticas emergentes en Europa: de la arquitectura como tarea cívica hasta el interés por los materiales", en *Archdaily, México*, 10 nov 2020. En: [\[https://www.archdaily.mx/mx/951134/4-practicas-emergentes-en-europa-de-la-arquitectura-como-tarea-civica-hasta-el-interes-por-los-materiales\]](https://www.archdaily.mx/mx/951134/4-practicas-emergentes-en-europa-de-la-arquitectura-como-tarea-civica-hasta-el-interes-por-los-materiales)