

1. CURSO

AR1D1. Taller de Diseño I (Obligatorio)

2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Curso	: AR1D1. Taller de Diseño I
2.2 Semestre	: 1 ^{er} Semestre.
2.3 Créditos	: 4
2.4 Horas	: 4 HT; 4 HP;
2.5 Duración del periodo	: 16 semanas
2.6 Condición	: Obligatorio
2.7 Modalidad de aprendizaje	: Presencial
2.8 Prerrequisitos	: Ninguno

3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

4. INTRODUCCIÓN AL CURSO

Taller de Diseño I: Fundamentos es el primer encuentro del estudiante con la cultura de taller que define la educación arquitectónica: ejercicios de diseño breves e intensivos, maquetación física, crítica mediante pin-up y crítica de mesa (desk-crit), y revisión iterativa. Partiendo de exploraciones puramente abstractas del espacio, la forma y la luz, el curso escala progresivamente estas operaciones hasta la primera propuesta habitable del estudiante – un pabellón mínimo o un ejercicio similar de pequeño objeto-a-espacio – mientras introduce las convenciones de dibujo ortogonal y tridimensional necesarias para comunicar ideas espaciales. Este curso no tiene prerrequisito dentro de la secuencia de Talleres de Diseño y es la base para Taller de Diseño II (AR1D2).

5. OBJETIVOS

- Identificar y aplicar los conceptos espaciales, formales y compositivos fundamentales – espacio, forma, luz, programa y precedente – que sustentan el diseño arquitectónico.
- Practicar el proceso de diseño iterativo (análisis del encargo, ideación, maquetación, crítica y revisión) mediante ejercicios breves de diseño desarrollados bajo una cultura de taller de pin-up/crítica de mesa.
- Producir dibujos ortogonales (plantas, cortes, elevaciones) que apliquen correctamente las convenciones de grosor de línea y de conjunto de planos.
- Construir y presentar maquetas físicas de estudio y de presentación de una propuesta de diseño, desde estudios volumétricos hasta una maqueta terminada.

6. RESULTADOS DEL ESTUDIANTE

AG-A04) Comunicación: Se comunica de forma efectiva e inclusiva con la comunidad de arquitectos y la sociedad en general, siendo capaz de comprender y redactar informes y documentación de diseño efectivos, y realizar presentaciones efectivas, teniendo en cuenta diferencias culturales, de idioma y de aprendizaje. (Usage)

AG-A09) Diseño o Desarrollo de Soluciones: Crea diseños arquitectónicos que satisfacen los requisitos estéticos y técnicos. (Usage)

7. TEMAS

Unidad 1: Fundamentos del Diseño Arquitectónico (10 horas)	
Resultados esperados: AG-A09	
Temas	Aprendizaje esperado (<i>Learning Outcomes</i>)
▪ Espacio, forma y orden: espacio positivo y negativo, cerramiento, umbral, secuencia espacial, jerarquía, escala y proporción como conceptos fundamentales del diseño arquitectónico ▪ Elementos arquitectónicos y sus roles espaciales: muro, piso, cielo raso y cubierta como cerramiento; columna, viga y losa como estructura ▪ Composición y operaciones formales: simetría, asimetría, equilibrio, ritmo, repetición, modulación, contraste y tensión como herramientas de la organización formal arquitectónica ▪ Luz y sombra como medios de diseño: calidad de la luz natural por orientación y momento del día; percepción de sombra y superficie material ▪ Percepción corpórea del espacio: la escala vivida (no la dibujada), la secuencia de movimiento y la experiencia cinestésica a través del espacio, y el involucramiento visual, acústico y táctil que define cómo un espacio se habita y se siente realmente ▪ La materialidad como medio de diseño experiencial: textura, peso, acabado superficial y color, y la atmósfera y carácter que la elección y el trabajo del material le dan a un espacio, a diferencia de las propiedades estructurales o técnicas del material ▪ Programa y organización espacial: zonificación funcional y diagramas de burbujas, sistemas de circulación (horizontal, vertical, de servicio), jerarquía espacial ▪ Métodos de estudio de referentes: marcos de análisis formal para obras canónicas; lectura de plantas, cortes y fotografías como inteligencia de diseño	▪ Identificar y describir los conceptos espaciales, perceptuales, materiales y compositivos clave que constituyen los fundamentos del diseño arquitectónico [Familiarizarse] ▪ Aplicar principios de diseño fundamentales - espacio, percepción, materialidad, luz, programa y composición - en el desarrollo de una propuesta arquitectónica espacial [Usar] ▪ Evaluar un proyecto de diseño o edificación por la calidad de su organización espacial, coherencia formal, experiencia perceptual, expresión material y uso de la luz y el programa, identificando fortalezas y áreas de mejora [Evaluar]
Lecturas : [Ching2015], [Unwin2014]	

Unidad 2: Proceso de Diseño y Métodos Creativos (16 horas)	
Resultados esperados: AG-A09	
Temas	Aprendizaje esperado (<i>Learning Outcomes</i>)
■ Análisis del brief y encuadre del problema: descomposición de un brief de diseño en requisitos espaciales, funcionales, contextuales y de rendimiento ■ Análisis de sitio arquitectónico: orientación solar y recorrido del sol, vientos predominantes y microclima, topografía y drenaje, visuales y ejes visuales, acceso vehicular y peatonal, tejido urbano y contexto circundante, y condicionantes existentes del terreno (servidumbres, retiros, instalaciones) como insumos para un concepto de diseño ■ Formulación de criterios de diseño: traducción de los requisitos del cliente y del usuario, los hallazgos del análisis de sitio, y las condicionantes normativas en un conjunto priorizado y medible de criterios funcionales, espaciales, ambientales y presupuestarios, usado para generar y evaluar alternativas de diseño ■ Ideación y desarrollo conceptual: bocetos, diagramas y collage como herramientas para explorar ideas espaciales; llegar al partido arquitectónico – la idea organizadora única que conduce un diseño – y traducirlo en propuestas espaciales y formales ■ Maquetación física como herramienta de diseño: maquetas de estudio para exploración espacial, estudios de masas, maquetas seccionales ■ Diseño iterativo y crítica: cultura de crítica presencial y de escritorio, recepción e integración de retroalimentación, ciclos de revisión ■ Narrativa de diseño y argumentación: articulación de la intención de diseño verbal y gráficamente, construcción de un argumento de diseño coherente ■ Procesos de diseño colaborativo e interdisciplinario: codiseño con ingenieros, arquitectos paisajistas y actores comunitarios	■ Describir las etapas de un proceso de diseño arquitectónico iterativo, desde el análisis del brief y del sitio, pasando por la formulación de criterios de diseño y el desarrollo conceptual (partido), hasta la revisión y la propuesta final [Familiarizarse] ■ Aplicar el análisis de sitio, la formulación de criterios de diseño, y métodos sistemáticos de ideación y crítica iterativa para desarrollar y refinar una propuesta arquitectónica espacial en respuesta a un brief de diseño [Usar] ■ Evaluar la coherencia y efectividad de un proceso de diseño, incluyendo la calidad de la articulación del concepto, la iteración y la capacidad de respuesta a la crítica [Evaluar]
Lecturas : [Lawson2005], [Unwin2014]	

Unidad 3: Dibujo Ortográfico y Convenciones (14 horas)	
Resultados esperados: AG-A04	
Temas	Aprendizaje esperado (<i>Learning Outcomes</i>)
■ Proyecciones ortográficas: planta (plano de corte a la altura típica de los ojos o 1.5 m), corte (corte a través del edificio, mostrando estructura) ■ Dibujos paraline: isométrico (ángulos iguales, escala real), axonométrico (planoblicuo, alzado oblicuo) y su uso para mostrar la profundidad espacial sin distorsión de perspectiva ■ Dibujo en perspectiva (proyección cónica): construcción de perspectiva de uno, dos y tres puntos, puntos de fuga, línea de horizonte y punto de estación – la familia de proyección convergente usada para vistas experienciales y de presentación, en contraste con las convenciones de proyección paralela del dibujo ortográfico y paraline ■ Boceto arquitectónico a mano alzada y esquemas diagramáticos: apuntes de observación rápida, in situ o de memoria, para registrar edificios y espacios; calidad de línea y proporción a ojo, sombreado tonal ligero, y diagramas de partido (parti), de burbujas y de concepto como un modo de representación suelto e interpretativo, distinto del dibujo técnico medido a línea ■ Convenciones de grosores de línea: jerarquía de línea de contorno, corte de sección, primer plano, plano medio, fondo y líneas ocultas ■ Organización del conjunto de dibujos: bloque de título, numeración de láminas, índice de dibujos; relación entre plantas (arquitectónica, estructural, MEP) ■ Acotación y anotación: acotaciones en cadena, acotaciones generales, ejes de cuadrícula, cotas de nivel, marcas de corte, etiquetas de acabado, etiquetas de puertas y ventanas ■ Normalización de la representación de planos: ISO 128 (principios generales) e ISO 5455 (escalas) como referencias internacionales; requisitos nacionales de presentación de planos y juegos de láminas para la obtención de licencia (p. ej. el Reglamento Nacional de Edificaciones del Perú bajo la Ley 29090)	■ Identificar los tipos de dibujo ortográfico, paraline y en perspectiva estándar - planta, corte, alzado, axonométrico, isométrico, perspectiva de uno/dos/tres puntos - así como el boceto arquitectónico a mano alzada y los esquemas diagramáticos, y describir sus respectivos usos [Familiarizarse] ■ Producir un conjunto de dibujos ortográficos (planta, corte, alzado) para un edificio pequeño que aplique consistentemente las convenciones de grosor de línea, acotación [Usar] ■ Evaluar un conjunto de dibujos arquitectónicos por su claridad, integridad y adherencia a los estándares gráficos, identificando acotaciones faltantes [Evaluar]
Lecturas : [ChingGraphics2014]	

8. PLAN DE TRABAJO

8.1 Metodología

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

8.2 Sesiones Teóricas

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

8.3 Sesiones Prácticas

Las sesiones prácticas se llevan en clase donde se desarrollan una serie de ejercicios y/o conceptos prácticos mediante planteamiento de problemas, la resolución de problemas, ejercicios puntuales y/o en contextos aplicativos.

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

***** EVALUATION MISSING *****

10. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA