

PROGRAMAS DE ASIGNATURA

Taller de Espacios y Objetos I

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIAT216					
4. Ubicación en la malla	3º semestre, 2º año					
5. Créditos	14					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	0	Teóricos	4	Prácticos	0	Ayudantía
9. Horas académicas	136	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Taller de Ideación y Creatividad Representación Prototipado Material Dibujo Técnico					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética	X	Creatividad		Observación y conceptualización	X	Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo		Empatía		Dominio de herramientas metodológicas		Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
	Responsabilidad pública		Trabajo en equipo		Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
X	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Visión global						
X	Visión analítica						
X	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

El Taller de Espacios y Objetos I, se plantea como el primer taller específico de la mención, por lo que tiene un carácter formativo. El alumno logra comprender y aplicar la metodología proyectual, procedimiento propio de la disciplina y base para el desarrollo de proyectos de diseño.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la línea '**Proyectual**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Eficiencia, Visión Analítica, Comunicación, Creatividad, y Representación y Visualización.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Visión Analítica • Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza su tiempo de manera eficiente, concretando sus trabajos de manera íntegra. • Ejecuta sus trabajos de forma limpia y precisa, cumpliendo con los requerimientos formales definidos por el profesor, para cada encargo realizado. • Sistematiza y comunica la información recopilada, generando una secuencia lógica y conducente a una propuesta de Diseño.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Representación y Visualización 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora ideas propias, por medio de asociaciones originales de los elementos observados. • Elabora proyectos y propone soluciones creativas a problemas de diseño. • Identifica elementos formales esenciales, tanto de espacios como de los objetos contenidos en éstos. • Sintetiza elementos formales, generando una interpretación propia de la realidad observada. • Genera relaciones entre los elementos observados y referentes seleccionados, con la finalidad de definir conceptos propios y originales. • Utiliza adecuadamente herramientas de representación, para construir imágenes, planos y láminas, permitiendo la correcta interpretación y facilitando la comunicación de sus trabajos. • Construye prototipos y maquetas las que utiliza como un medio de comunicación de sus ideas. • Utiliza materiales apropiados para la representación de materialidad a escala. • Controla la composición de elementos, por medio de grillas ordenadoras, en un formato de entrega determinado.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: Nociones básicas para el estudio del espacio y la forma. 1.1. Herramientas básicas (medidas, escalas métricas, modulación, grilla). 1.2. Construcción ortogonal (Espacio cartesiano). 1.3. Conceptos espaciales básicos (Tensión, compresión, horizontalidad,	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Creatividad • Representación y Visualización • Comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza correctamente herramientas de medición y traducción a escala, aplicadas a sus dibujos y maquetas. • Interpreta correctamente escalas y medidas al leer planimetría técnica. • Incorpora el uso de términos precisos para referirse a las propiedades físicas y conceptuales,

verticalidad, distribución, circulación, orden, estructura) 1.4. Continente y Contenido 1.4.1. Forma y espacio 1.4.2. Proporción y escala		aplicados a objetos volumétricos y espacios en las presentaciones que desarrolla
UNIDAD 2: Proceso y racionalización 2.1. Abstracción y síntesis 2.2. Relaciones volumétricas (Repetición, ritmo, secuencia, continuidad, discontinuidad, articulación, concentración, dispersión, etc.) 2.3. Operaciones volumétricas (Adición, substracción, desplazamiento, pliegue) 2.4. Composición espacial 2.4.1. Manejo de elementos en el espacio. 2.4.2. Comprender los elementos que definen, califican y significan el espacio.	<ul style="list-style-type: none"> • Visión Analítica • Creatividad • Representación y Visualización 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta elementos esenciales de objetos y/o espacios, graficando sus partes y características geométricas por medio del dibujo. • Genera operaciones volumétricas básicas en sus trabajos basados en volúmenes espaciales.
UNIDAD 3: Forma y diseño 3.1. Materia y Forma 3.2. Forma y estructura 3.3. Debate sobre la Forma y la Función 3.4. Forma y lenguaje 3.5. Forma y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Visión Analítica 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un postura propia ante la relación de función y forma, demostrando una integración de éstos conceptos.
UNIDAD 4: Proyecto de Diseño 4.1 Factores que intervienen en el diseño de espacios y objetos 4.2 Aplicación de la metodología proyectual 4.3 Definición de una propuesta de Diseño 4.4 Estudio de casos	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Creatividad • Representación y Visualización 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica eficientemente la metodología proyectual en el desarrollo de sus propuestas de diseño.
UNIDAD 5: Portafolio semestral Realización de un documento recopilatorio del trabajo del semestre.	<ul style="list-style-type: none"> • Visión Analítica • Comunicación • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un documento recopilatorio del proceso y resultados logrados durante el taller.

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Bitácora
- Portafolio
- Presentación oral y/o de proyectos
- Aprendizaje basado en problemas/ proyectos/ desafíos

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

- Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.). El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional). Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.
- Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Ching, F. (1998). *“Arquitectura: forma, espacio y orden”*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Di Mari, A. (2012). *Conditional Design: An introduction to elemental architecture*: B/S Publishers.
- Di Mari, A. (2012). *Operative Design: A Catalogue of Spatial Verbs*. Amsterdam: B/S Publishers.
- Kumar, V. (2013). *101 Design Methods*. New Jersey, John Wiley & Sons.
- Martin, B. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Beverly: Rockport.
- Marzona, D. (2004). *Arte Minimalista*. Madrid: Taschen.
- Wong, Wucius (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona. Editorial: Gustavo Gili.

Bibliografía Complementaria:

- Alexander, C.(1969). *Ensayo sobre la Síntesis de la Forma*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Blanciak, F. (2008). *Siteless: 1001 Building Forms*. Massachusetts: MIT Press.
- Bravo, U. (2008). *Metodología Proyectual: Una aproximación didáctica orientada al desarrollo de competencias*. Universidad del Desarrollo.
- Ching, Francis D.K. (2002). *Dibujo y Proyecto*. Barcelona. Ediciones Gustavo Gili.
- Eisenman, S. (2006). *Cómo crear portafolios de diseño*. Editorial Rockport.
- Grimley, C. (2013). *The interior design reference + speccifications book*. Editorial Rockport.
- Lee, P. (2001). *Object to Be Destroyed: The Work of Gordon Matta-Clark*. Massachusetts: MIT Press.
- Seonwook K. (2013). *Architectural and Program Diagrams 2 (Construction and Design Manual)*. Dom Publishers.
- Tondreau, B. (2009). *Principios fundamentales de composición*. Editorial Blume.
- Werner M. (2011). *Model Making (Architecture Briefs)* : Princeton Architectural Press.