

Programas de Asignatura

Taller de Espacios y Objetos II

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIAT226					
4. Ubicación en la malla	Cuarto semestre, segundo 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	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Taller de Ideación y Creatividad Representación Prototipado Material Visualización de Ideas Composición y Color Dibujo Técnico					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética	X	Creatividad		Observación y conceptualización		Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo	X	Empatía		Dominio de herramientas metodológicas	X	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		
	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Visión global						
X	Visión analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

El Taller de Espacios y Objetos II, se plantea como la continuación de su taller predecesor, sin embargo éste tiene un carácter ejercitativo. Este curso centra su atención en el estudio de contextos reales, agudizando la capacidad de observación y análisis del alumno, considerando actividades, flujos, restricciones y elementos constitutivos propios de cada contexto. Se presenta la noción de lugar y se determinan las características y requerimientos de sus usuarios. De esta manera el alumno es capaz de definir una propuesta conceptual coherente con el análisis realizado, seleccionar e interpretar referentes adecuados para su propuesta y considerar el contexto y sus habitantes en la inserción de la propuesta.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la línea 'Proyectual' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Visión analítica, Creatividad, Empatía, y Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> Visión analítica 	<ul style="list-style-type: none"> Sistematiza la información recopilada, generando una secuencia lógica y conducente a una propuesta de diseño que incorpore requerimientos formales.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> Creatividad Empatía Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora ideas propias, por medio de asociaciones originales de los elementos observados a partir de las necesidades y requerimientos del usuario. 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. Selecciona materiales apropiados para la construcción de sus propuestas de diseño. Incorpora herramientas tecnológicas en la representación de sus propuestas de Diseño. Selecciona procesos de producción adecuados para los requerimientos del encargo.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: Lugar y contexto 1.1. Noción de lugar 1.2. Análisis y síntesis del lugar 1.3. Espacio y significado 1.4. Variables del espacio frente a los actos humanos. 1.5. La escala humana y los objetos 1.6. Estudio de casos	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción. • Visión analítica 	Explica la noción de “lugar” y lo aplica en el análisis de elementos significantes del espacio.
UNIDAD 2: Relaciones espaciales 2.1. Tipologías espaciales (Espacio interior-exterior-intermedio). 2.2. Relación espacio público/privado 2.3. Vínculos espaciales (Vinculación directa e indirecta, espacio autónomo).	<ul style="list-style-type: none"> • Visión analítica 	Utiliza con precisión términos que le permiten definir las relaciones espaciales presentes en un determinado contexto.
UNIDAD 3: Condicionantes físicas del espacio 3.1. Noción de límite 3.2. Espacio y luz 3.3. Espacio y materialidad (Transparencia, translucidez, textura, color, peso, temperatura) 3.4. Espacio y estructura	<ul style="list-style-type: none"> • Visión analítica • Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción. 	Define mediante un análisis crítico, las condicionantes físicas del espacio en un contexto dado.
UNIDAD 4: Condicionantes funcionales del espacio 4.1. Zonificación y jerarquización espacial 4.2. Espacio y programa (Funciones en el espacio) 4.3. Circulaciones y flujos 4.4. Espacio y mobiliario (Tipologías de mobiliario; mobiliario en obra, mobiliario según programa, mobiliario y función-oficina, cocina, laboratorio, educación, etc)	<ul style="list-style-type: none"> • Visión analítica • Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción. 	Organiza información y esquematiza mediante el dibujo y herramientas, las condicionantes funcionales de un espacio dado.
UNIDAD 5: Proyecto de Diseño 5.1. Registro, observación y análisis del lugar. 5.2. Estudio de usuarios 5.3. Recopilación de antecedentes. 5.4. Recopilación y análisis de referentes 5.5. Proceso de definiciones conceptuales 5.6. Definición del programa espacial 5.7. Zonificación y distribución 5.8. Determinación de materiales 5.9. Prototipado y representación planimétrica	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Empatía • Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción. 	<p>Recopila antecedentes en torno a los requerimientos de los usuarios y los plasma de forma creativa en un proyecto de diseño.</p> <p>Aplica la metodología proyectual en el desarrollo de sus propuestas de diseño.</p>

<p>UNIDAD 6: Portafolio semestral Realización de un documento recopilatorio del trabajo del semestre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción. 	<p>Desarrolla un documento que recopile el proceso y resultados logrados durante el taller, de forma creativa mediante el uso de herramientas tecnológicas.</p>
---	---	---

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
- Salidas a terreno
- 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.
- Jones, J. (1985) *“Diseñar el Diseño”*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Kahn L. (2000). *Between Silence and Light: Spirit in the Architecture of Louis I. Kahn*. Boston. Shambhala
- 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*
- Norberg-Schulz, C. (1991) *Genius Loci : Towards a phenomenology of architecture* . Rizzoli.
- Samur S. (2001) *Poética del lugar "Genius Loci"* .
- Wong, Wucius (1995) *Fundamentos del diseño*. Barcelona Editorial Gustavo Gili.

Bibliografía Complementaria:

- Baker K. (2008) *The Lightning Field*. New Haven: Yale University Press.
- Bravo, U (2008) *Metodología Proyectual: Una aproximación didáctica orientada al desarrollo de competencias*. Universidad del Desarrollo.
- Eisenman, S (2006) *Cómo crear portafolios de diseño*. Editorial Rockport
- Grimley, C (2013) *The interior design reference + specifications book*. Editorial Rockport.
- Grynstejn, M. (2007) *Take your time : Olafur Eliasson* San Francisco : Thames and Hudson.
- Long R. (2005) *Richard Long: Walking the Line*. San Francisco : Thames and Hudson.

- 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.