

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	1 de 4

FACULTAD: Ingenierías y Arquitectura

PROGRAMA: Arquitectura

DEPARTAMENTO DE: Arquitectura y Diseño Industrial

CURSO :	Taller de Diseño 1	CÓDIGO:	168114
ÁREA:	Diseño		
REQUISITOS:	NINGUNO	CORREQUISITO:	NINGUNO
CRÉDITOS:	5 TP= 2 Teóricos + 3 Prácticos	TIPO DE CURSO:	Teórico Práctica

JUSTIFICACIÓN

Establecer un abordaje de diseño con un enfoque creativo del hacer y el construir permanente, como manifestación o posibilidad humana de generar y resolver problemas, dando un acceso teórico – práctico tomando como base la expresión reflexiva alrededor de la sensibilidad y la estética como configuradoras del entorno.

OBJETIVO GENERAL

Alcanzar las competencias en el manejo de los elementos básicos sobre la arquitectura, a partir de la observación, medición, análisis y representación; proporcionando así las herramientas básicas para la concepción e interpretación del espacio formal, real y virtual para el acercamiento al conocimiento innovador y novedoso de los elementos básicos de la arquitectura con un pensamiento activo, autocrítico y curioso.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Adquirir el conocimiento de términos y conceptos que permitan al estudiante acercarse al estudio de los elementos básicos y primarios del diseño Bi y tridimensional.
- Introducir a los estudiantes de arquitectura en la conceptualización, análisis morfológico y explorativo de los elementos esenciales de la forma y el espacio y el habitar.
- Entender aspectos espaciales, formales, estructurales, matéricos y fenomenológicos, dentro de procesos complejos de la geometría.
- Descubrir y construir los elementos del vocabulario del diseño a través de la investigación, exploración, estudio, crítica y de la puesta en práctica.
- Cuestionar cómo los procesos de diseño pueden ser innovadores y novedoso, cuestionando las ideas y retroalimentando los conceptos de diseño existentes.

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	2 de 4

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS INTERPRETATIVA	INDICADORES
Capacidad de investigación y resolución de problemas de diseño.	Disposición para investigar en la búsqueda de nuevos conocimientos que aporten al desarrollo de las propias propuestas arquitectónicas y/o urbanas.
	Conocimiento de los métodos de investigación formativa en el proceso de proyectación arquitectónica.
	Creatividad para formular soluciones a las demandas del hábitat humano, en diferentes escalas y complejidades.
Capacidad de relacionar los principios básicos de diseño en los trabajos y retos propuestos.	Destreza para entender, interpretar y proyectar espacios arquitectónicos y/o urbanos que satisfagan integralmente los requerimientos del ser humano, la sociedad y su cultura, adaptándose al contexto en el cual se implantan.
	Habilidades de Diseño Fundamental
	Habilidades Críticas del Pensamiento
Capacidad de organización del trabajo, la disposición y habilidad para crear las condiciones adecuadas de los recursos humanos o materiales existentes para desarrollar las tareas con el máximo de eficacia y eficiencia.	Habilidades de Colaboración
	Voluntad para conformar y hacer parte de grupos de trabajo interdisciplinario, con el fin de desarrollar las diferentes técnicas de intervención, con el fin de mejorar los espacios urbanos y arquitectónicos deteriorados y/o en conflicto.
	Habilidades de Diseño Fundamental
Capacidad de responsabilidad en el trabajo, cuidando de que el funcionamiento de los recursos materiales y humanos sea el adecuado.	Habilidad para percibir, concebir y manejar el espacio en todas sus dimensiones, desde la concepción general, hasta el detalle en particular.
	Reconocimiento de la capacidad del arquitecto para aportar ideas a la sociedad para mejorar el hábitat
Capacidad de trabajar en equipo, tener disposición y habilidad para colaborar de manera coordinada en la tarea realizada conjuntamente por un equipo de personas para conquistar el objetivo propuesto.	Voluntad para conformar y hacer parte de grupos de trabajo interdisciplinario, con el fin de desarrollar las diferentes técnicas de intervención, con el fin de mejorar los espacios urbanos y arquitectónicos deteriorados y/o en conflicto.
	Habilidades de Colaboración

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	3 de 4

	Capacidad de comunicación interpersonal.
Capacidad de autonomía, es decir, de realizar una tarea de forma independiente, ejecutándola de principio a fin, sin necesidad de recibir ayuda o apoyo.	Compromiso ético frente a la disciplina y al ejercicio de la profesión de arquitecto
	Capacidad de conciliar todos los factores que intervienen en el ámbito de la proyectación arquitectónica y urbana
Capacidad de relación interpersonal.	Habilidad para liderar, participar, coordinar trabajo interdisciplinario en arquitectura y urbanismo
	Habilidades de Colaboración

UNIDAD 1

TEMA	HORAS DE CONTACTO DIRECTO		HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE DEL ESTUDIANTE.
	T	P	
1.1 Campo significativo de la Arquitectura. Forma y semiótica.	6 T	3 P	6
1.2 Visión holística, sistémica y compleja de la Arquitectura.	6 T	3 P	6
1.3 Definir y demostrar los conceptos básicos del diseño en la arquitectura.	3 T	6 P	6
1.4 Arquitectura caos y orden	3 T	6 P	6
Primera entrega	9 T	0 P	6
TOTAL	27 T	18 P	30
PRIMER CORTE: Evaluación 20% (semana cinco/9 horas)			

UNIDAD 2

TEMA	HORAS DE CONTACTO DIRECTO		HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE DEL ESTUDIANTE.
	T	P	
2.1 Criterios Formales	3 T	6 P	6
2.2 Criterios Tectónicos	3 T	6 P	6
2.3 Criterios Escalares	3 T	6 P	6
2.4 Criterios de composición	3 T	6 P	6

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	4 de 4

Segunda entrega	9 T	0 P	6
TOTAL	21 T	26 P	30
SEGUNDO CORTE: Evaluación 20% (semana once/9 horas)			

UNIDAD 3

TEMA	HORAS DE CONTACTO DIRECTO		HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE DEL ESTUDIANTE.
3.1 Topofilia del Habitar	3 T	6 P	6
3.2 Campo valorativo y significativo de la forma. Criterios de Fenomenología	3 T	6 P	6
3.3 Relación contexto y Hábitat	3 T	6 P	6
Tercera entrega	9 T	0 P	6
TOTAL	18 T	18 P	24
TERCER CORTE: Evaluación 20% (semana dieciseis/9 horas)			

METODOLOGIA

El Taller se basará en procesos de comprensión y armónica entre:

1- Condiciones para compartir los procesos de enseñanza y aprendizaje

a- REALIDAD
b- PARTICIPACION
c- LÓGICA

2- Condiciones que cumplirán los objetos, fruto de la investigación

a- FIRMEZA
b- UTILIDAD
c- BELLEZA

3- Condiciones que surgirán en la comunidad educativa con el cumplimiento de las metas

a- IMAGINACION
b- CREATIVIDAD
c- EXPRESIVIDAD

A lo largo del semestre se busca rescatar y sembrar valores y cualidades del taller, perdidos o relegados en los cursos habituales, basado en sesiones personales de corrección que resultan poco activas y participativas. El taller busca generar un concepto de "inteligencia colectiva", redescubriendo, el juego, la memoria, la participación, la integración de conocimientos, la interdisciplinarietà, el resolver casos precisos, en espacios precisos y en tiempo limitado, retoma la experiencia del trabajo con la presencia de los docentes, con el objeto de estudio inmediato, con el intercambio de ideas y con el conocimiento a partir de la

	Contenidos Programáticos	Código	FGA-23 v.01
		Página	5 de 4

conversación directa, animada y didáctica. Este lenguaje o Arquitectura es el eje de la “práctica”, es el “como” de lo que se hace, por lo que es imprescindible su liderazgo y aparición desde los primeros dibujos (croquis, perspectivas, axonometrías, modelos, etc.).

BIBLIOGRAFIA BASICA

- CONTO, Juan Carlos. La percepción del otro. Colombia 2000
- KANDINSKY, Vasily. Punto y línea sobre el plano. Editorial Labor S.A. Barcelona, 1994
- MUNARI, Bruno. Diseño y comunicación visual. Gustavo Gili. Barcelona, 1977
- SAUSMAREZ, Mauricio. Diseño Básico. Gustavo Gili. Barcelona. 1995
- WONG, Wicius. Fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional. Gustavo Gili. Barcelona, 1982.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

ALBERS, J. La interacción del color. Alianza Forma. Madrid 1979
 CASSIRER, Ernst. Filosofía de las formas simbólicas. Fondo de cultura económica. México 1998
 CHING, F. Arquitectura: forma espacio y orden. Editorial Gustavo Gili, S. A., 1999.
 RICHARDSON. Grandes ideas para pequeños edificios.
 SÁNCHEZ, Mauricio. Morfogénesis del objeto de uso. Universidad Jorge Tadeo Lozano.
 SCOTT, Robert. Fundamentos del diseño. Noriega editors.
 GUEVARA Serafín Eduardo. Diseño Industrial. Conceptos para la construcción de la forma. Bucaramanga. 2010
 LAWLOR Robert. Geometría Sagrada. Filosofía y practica. Madrid 1996.
 GRILLO Carlos Antonio. De la Ciencia hacia una Naturaleza Compleja. Barcelona, 2005.
 WONG, Wicius. Principios del diseño en color. Gustavo Gili. Barcelona, 1992.
 YORY. Carlos Mario. Taller de Topofilia. Topofilia o la dimensión poética del habitar. Santa Fe de Bogotá. CEJA. 1998. (Segunda edición 2007).

DIRECCIONES ELECTRONICAS DE APOYO AL CURSO

http://riba.sirsidynix.net.uk/uhtbin/cgiirsi/?ps=P3dl5EgSb9/MAIN_CAT/168460027/38/1/X/BLASTOFF

<http://www.ribapix.com/>

Nota. Durante el semestre el docente debe trabajar como mínimo una lectura en ingles, así mismo es indispensable el manejo de una bitácora de trabajo con todos los trabajos que se realicen y clase, y finalmente todos los ejercicios del primer semestre se deben desarrollar con técnicas manuales.

**Contenidos Programáticos****Código** FGA-23 v.01**Página** 7 de 4**UNIDAD Nº: 1****NOMBRE DE LA UNIDAD: ARQUITECTURA Y COMPLEJIDAD.****COMPETENCIAS A DESARROLLAR:** Capacidad para entender la complejidad de la forma por medio de la percepción

CONTENIDOS	ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL PROFESOR	HORAS CONTACTO DIRECTO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL ESTUDIANTE	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE	HORAS ACOMPAÑAMIENTO AL TRABAJO INDEPENDIENTE	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN QUE INCLUYA LA EVALUACIÓN DEL TRABAJO INDEPENDIENTE
La arquitectura en el marco del pensamiento complejo, holístico y sistémico.	Introducción general a la arquitectura, sus posibilidades, retos, historia, perfiles, metas, visión y misión del arquitecto de la universidad de Pamplona	15	Lecturas, talleres, ejercicios que promuevan la curiosidad y creatividad en la profesión del arquitecto.	10	9	Control de lectura, evaluación teórica y bitácora de diseño.
El fenómeno de la percepción. Campo perceptivo de la forma.	Desarrollo teórico de la clase, ejemplos	18	Lecturas, ejercicios, rápidos de diseño, ejercicios de semiótica, percepción y escala.	10	9	Evaluación de los diferentes procesos desarrollados en el aula de clase. Entrega final



Contenidos Programáticos

Código FGA-23 v.01

Página 8 de 4

UNIDAD N°: 2

NOMBRE DE LA UNIDAD: CRITERIOS CONSTRUCTIVOS DE LA FORMA

COMPETENCIAS A DESARROLLAR: Capacidad para resolver problemas sencillos de diseño

Capacidad de innovación

Capacidad para la aplicación de metodologías de diseño

Capacidad para investigar para solucionar problemas sencillos de diseño

Capacidad de argumentar los ejercicios realizados

CONTENIDOS	ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL PROFESOR	HORAS CONTACTO DIRECTO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL ESTUDIANTE	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE	HORAS ACOMPAÑAMIENTO AL TRABAJO INDEPENDIENTE	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN QUE INCLUYA LA EVALUACIÓN DEL TRABAJO INDEPENDIENTE
Criterios de unidad. Punto. Línea. Plano. Volumen Contorno. Superficie. Espacio.	Clases magistrales Ejemplos donde estén vinculados los sentidos haciendo énfasis en lo visual y auditivo gracias a las aulas multimedia. Acompañamiento del proceso por medio de trabajos prácticos dirigidos	18	Trabajos de aplicación de conceptos según los retos planteados y las directrices ofrecidas para el desarrollo de los mismos. Lecturas	10	9	Entregas parciales y correcciones. Entregas de trabajo final



Contenidos Programáticos

Código

FGA-23 v.01

Página

9 de 4

Criterios de orden y tectónica. Axialidad. Uniaxialidad. Coaxialidad. Retícula. Simetría. Asimetría. Estructura.	18		10	9	
Criterios escalares. Situación. Escala. Proporción.	18		10	9	
Criterios de composición. Tono. Integración. Disgregación. Tensión. Ritmo. Frecuencia. Densidad.	18		10	9	
Criterios					



Contenidos Programáticos

Código

FGA-23 v.01

Página

10 de 4

adaptativos.

Adición.
Sustracción.
Compresión.
Torsión.

18

10

9

**Contenidos Programáticos****Código** FGA-23 v.01**Página** 11 de 4**UNIDAD N°: 3****NOMBRE DE LA UNIDAD: HABITAT Y FENOMENOLOGIA****COMPETENCIAS A DESARROLLAR:** Capacidad para comprender, organizar y juzgar teorías de diseño
Capacidad de conducir, organizar y estructurar el trabajo en equipo, : Capacidad para argumentar proyectos de diseño, Capacidad para argumentar proyectos de diseño

CONTENIDOS	ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL PROFESOR	HORAS CONTACTO DIRECTO	ACTIVIDADES A DESARROLLAR POR EL ESTUDIANTE	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE	HORAS ACOMPAÑAMIENTO AL TRABAJO INDEPENDIENTE	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN QUE INCLUYA LA EVALUACIÓN DEL TRABAJO INDEPENDIENTE
Habitat y topofilia . hacia una arquitectura de lugar. Leyes perceptivas de la forma. El todo. Ley dialéctica. Ley de analogía. Ley de contraste. Ley de cierre. Ley de compleción.	Clase magistral Ejemplos visuales Acompañamiento del proceso por medio de trabajos prácticos	15	Trabajos de aplicación de conceptos Lecturas	10	9	Evaluación de procesos y entregas. Cabe resaltar que en esta ultima evaluación el estudiante realizara su primera aproximación a una hábitat, el cual es producto de las reflexiones y actividades efectuadas durante todo el semestre.

**Contenidos Programáticos****Código**

FGA-23 v.01

Página

12 de 4

Pregnancia. Principio de equilibrio.						
Campo significativo de la forma.	Clases magistrales y trabajo práctico de acompañamiento del proceso	9	Lecturas Desarrollo del proyecto final	10	5	Evaluación del proceso y entrega final
Hacia una arquitectura de Lugar.	Clases magistrales y trabajo de acompañamiento del proceso	9	Lecturas Desarrollo del proyecto final	10	5	Evaluación del proceso y entrega final