BLOQUE AVANZADO
TALLER DE DISEÑO
NIVELES 5 6 7 8

PLAN

programa general
grupo 01
primer ciclo de 2019

Contra la Modestia

Manifiesto contra la modestia en arquitectura.

Se me pide un texto sobre Arquitectura y Modestia para la revista francesa de pensamiento *Cosa Mentale*. ¿Una Arquitectura modesta? Hablar de una arquitectura modesta seria como hablar de una flor fea. Todas las flores son hermosas. También las más sencillas. “Mirad las flores del campo. Ni Salomón en toda su gloria se vistió como una de ellas”.

Siempre me ha molestado el término modestia, aunque se considere como una virtud. Siempre, para mí, ha tenido un cierto sentido peyorativo. Se dice modesto de alguien que es discreto, apocado y gris. De alguien que es un poco triste, un poco extraño y un poco anticuado.

Yo prefiero el término sencillo. Y más todavía si nos referimos a la arquitectura. Una arquitectura sencilla, lógica y racional. Lo que yo he llamado muchas veces, una arquitectura esencial.

Una arquitectura sencilla que no es modesta. Que puede contener operaciones complejas bien resueltas, y que jamás es minimalista.

Una arquitectura lógica que no es dura ni implacable. Que tiene la razón como principal instrumento con el que se crea.

Una arquitectura racional que no es racionalista, ni cruel ni rígida. Pero que si es razonable, que tiene razones por las que se pone en pie.

Las obras de la Historia de la arquitectura que más me interesan son aquellas que, lejos de ser modestas, son impresionantes por su sencillez, su lógica y su racionalidad.

El Panteón de Roma, la Acrópolis de Atenas o la Villa Rotonda de Palladio, son sencillas. Son esenciales.

El Pabellón de Barcelona de Mies o la *Maison de Verre* de Chareau o la Casa de Melnikov en Moscú, son enormemente lógicas. Levantadas de la mano de la razón.

La casa de Barragán o el Museo Serralbes de Siza o la Torre de Porto de Eduardo Souto, son obras de gran racionalidad. Podemos dar razones de ellas.

Mi arquitectura ni es ni quiere ser modesta. Mi arquitectura trata de ser sencilla, lógica y racional. En una sola palabra, esencial. Mi arquitectura no quiere ser minimalista ni dura ni racionalista. Ni tampoco caprichosa ni superficial ni formalista.

Intento hacer una arquitectura esencial, radicalmente hermosa, con la profunda belleza procede de la verdad. Y así permanecer en la memoria de los hombres.

La búsqueda de la Verdad y de la Belleza, ese es mi intento.

Alberto Campo Baeza; Varia ARCHITECTONICA

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
ESCUELA DE ARQUITECTURA

BLOQUE AVANZADO - GRUPO 01:
talleres cinco, seis, siete y ocho
programa general de curso
1-2019

TALLER DE DISEÑO V. AQ-0105
7 créditos
Horario L-M-V 2:00 p.m. a 6:00 p.m.
Requisito AQ-0104
TALLER DE DISEÑO VI. AQ-0106;
7 créditos
Horario L-M-V 2:00 p.m. a 6:00 p.m.
Requisito AQ-0105
TALLER DE DISEÑO VII. AQ-0107
7 créditos
Horario L-M-V 2:00 p.m. a 6:00 p.m.
Requisito AQ-0106
TALLER DE DISEÑO VIII. AQ-0108
7 créditos
Horario L-M-V 2:00 p.m. a 6:00 p.m.
Requisito AQ-0107

Página electrónica: http://bloqueavanzado01ucr.weebly.com/

Colegiatura Docente:
ARQ. JOHNNY PÉREZ GONZÁLEZ (COORDINADOR) jperezarq@gmail.com
ARQ. JOSÉ MANUEL BOSCHINI FIGUEROA
ARQ. KAROL ORTEGA BORLOZ linearte@ice.co.cr
ARQ. CARLOS MATA QUESADA cmataq@gmail.com
ARQ. KARINA CASTRO
ARQ. MIGUEL HERRERA CHAVARRIA

1. PROLEGÓMENO.

El sistema de organización que, tanto la Dirección como el Consejo Académico de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica, implementaron desde el ciclo 1-2012 se basa en la valoración de los dominios y destrezas de parte de los estudiantes, más que en productos o resultados tangibles. Estas modificaciones están comprendidas y explicitadas en el documento del Consejo Académico denominado: Marco General. Talleres por ciclos, Febrero 2012.

En él se desprende que, al finalizar el Tercer año de la Carrera de Arquitectura, el estudiante comprenda y domine de manera básica el diseño y la proyectación de sistemas arquitectónicos de mediana complejidad, dando especial énfasis en el manejo exhaustivo (extensivo) de todas

las distintas variables que intervienen, aun cuando no alcance un gran refinamiento en las soluciones.

Concretamente, se espera un manejo objetivo de:

- las dimensiones funcionales y constructivas del diseño,
- las propuestas estructurales acordes con el contexto y la finalidad previstos,
- la legislación involucrada, desde los planes reguladores, hasta las diferentes leyes y reglamentos vigentes,
- el desarrollo metodológico para la manipulación de las variables de diseño, donde la rigurosidad en la definición de las limitaciones-posibilidades sea lo que predomine,
- que lo anterior se integre como una totalidad en proyectos funcionales, técnica y constructivamente apropiados y bien adecuados a su contexto.

Paralelamente a lo anterior, el estudiante debe demostrar intenciones indagatorias y/o búsquedas conceptuales que, sin llegar a ser investigaciones formales (que serán dominio necesario para los próximos niveles) sí integren tal variable como una más de las involucradas en las soluciones.

Por otro lado, al finalizar el Cuarto año de la Carrera de Arquitectura, se espera que el estudiante:

- comprenda y domine el diseño y la proyectación de sistemas arquitectónicos de mediana e incluso de gran complejidad, insertos en sectores urbanos específicos, dando énfasis en el manejo exhaustivo de todas las distintas variables que intervienen, y que de forma reflexiva y crítica aporten el sustento a propuestas con alto índice de viabilidad y sentido de realidad,
- tenga un manejo objetivo medio o alto de todas las dimensiones involucradas en el proceso de diseño arquitectónico que ya se inició en el año anterior (niveles V y VI de la carrera),
- involucre variables contextuales urbanas que se desprenderán de estudios sistemáticos y rigurosos (problematizaciones) del entorno donde se diseñarán y proyectarán los proyectos,
- indague sobre los diferentes problemas o desajustes que se presentan y desde ahí proponer posibles soluciones que de forma integral vengan a palear tales carencias o como alternativa,
- proponga opciones de cambio, opciones de desarrollo coherentes tanto con la identidad del sector detectado y sus usuarios o con sus posibles alternativas de transformación.

Especialmente, al final del Cuarto año se espera el dominio básico de todo un sistema o estrategia metodológica tanto de búsqueda de información, así como de su procesado, hasta lograr determinantes de diseño que concuerden con escenarios reales de participación desde la arquitectura y sus alcances. Igualmente, se espera se hayan desarrollado y utilizado metodologías de diseño personales en cada estudiante, las que le permitan registrar y procesar las variables que surjan durante cada proceso y desde éstas construir propuestas arquitectónicas sustentadas en conceptos viables contextualmente posicionados, todo ello en lapsos de tiempo relativamente cortos.

Para alcanzar lo anterior y de acuerdo al informe dado por la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, desarrollado para la UNESCO, para cumplir con lo que le es inherente a la educación ésta debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales: el primero es aprender a conocer; el segundo, aprender a hacer; el tercero, aprender a vivir juntos y el cuarto aprender a ser.

El Taller, en consonancia con promover estos cuatro aprendizajes fundamentales propone que los proyectos a realizar por los estudiantes se logren a través de dominios de aprendizaje que serán, en nuestro caso:

Dominio Cognoscitivo: aprender a conocer. Es el tipo de aprendizaje que tiende menos a la adquisición de conocimientos clasificados y codificados que al dominio de los instrumentos mismos del saber, puede considerarse a la vez medio y finalidad de la vida humana. Aprender para conocer supone, en primer término, aprender a aprender, ejercitando la atención, la memoria y el pensamiento. El proceso de adquisición del conocimiento no concluye nunca y puede nutrirse de todo tipo de experiencias.

Dominio Relacional / Social: Hace referencia a aprender a vivir juntos, aprender a vivir con los demás, este aprendizaje constituye una de las principales empresas de la educación contemporánea. Aprender a vivir juntos desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.

Dominio Psicomotor: Aprender a hacer está estrechamente vinculado a la cuestión de la formación profesional. Aprender a hacer a fin de adquirir no sólo una calificación profesional sino, más generalmente, una competencia que capacite al individuo para hacer frente a gran número de situaciones y a trabajar en equipo. Pero, también aprender a hacer en el marco de las distintas experiencias sociales o de trabajo que se ofrecen a los jóvenes, bien espontáneamente a causa del contexto social o nacional, bien formalmente al desarrollo de la enseñanza por alternancia.

Dominio Actitudinal: Aprender a ser, todos los seres humanos deben estar en condiciones, en particular gracias a la educación recibida en su juventud, de dotarse de un pensamiento autónomo y crítico y de elaborar un juicio propio, para determinar por sí mismos qué deben hacer en las diferentes circunstancias de la vida.

El Plan de Estudios de la Escuela de Arquitectura (2005) plantea para los niveles 5 y 6 las siguientes condiciones programáticas:

DESCRIPCIÓN
Desarrollo extensivo (exhaustivo) del diseño arquitectónico de mediana complejidad.

A partir de análisis y registro riguroso del contexto natural y artificial; de la correcta aplicación de sistemas estructurales específicos y predeterminados; del entendimiento y conceptualización de los sistemas electromecánicos básicos; del análisis exhaustivo de diferentes programas arquitectónicos dados en su dimensión funcional-organizativa como principio jerárquico-espacial, del conocimiento de la legislación vigente, del manejo intuitivo de distintos valores simbólicos y de carácter formal; lograr una propuesta arquitectónica que a través de una articulación rudimentaria, obligatoriamente integre todas las variables estudiadas y registradas.

Dar énfasis al desarrollo metodológico y a los procesos seguidos por los estudiantes como parámetro de evaluación, no así a los logros finales obtenidos.

A pesar del rigor esperado en la investigación previa al diseño, procurar que el estudiante no olvide la dimensión lúdica de éste, y las múltiples posibilidades que se abren ante una actitud creativa y de búsqueda. Alta complejidad/ámbito urbano

OBJETIVOS
Poseer la habilidad para analizar y registrar:

- las variables y determinantes del contexto (clima, topografía, orientación, el lugar específico urbano, suburbano o rural), valores morfológicos y tipológicos, valores simbólicos, sentido de lugar, el espacio urbano, el paisaje, otros.- los distintos sistemas estructurales de nuestro contexto tecnológico, sus propiedades y características, limitaciones, posibilidades, aporte espacial y arquitectónico, otros.
- los distintos sistemas constructivos (concreto armado y mampostería, estructuras esqueléticas de acero y/o madera, combinaciones), los módulos estructurales y constructivos, los diferentes materiales de nuestro medio, cualidades, características, limitaciones, módulos comerciales, detalles constructivos, posibilidades.
- los sistemas electromecánicos e instalaciones básicas de los edificios.
- las distintas reglamentaciones vigentes.

Desarrollar:

- la capacidad para analizar, jerarquizar y manejar las necesidades funcional-organizativas, de programas de complejidad media y media alta, e integrarlas dentro de una concepción espacial coherente.

- la capacidad para diseñar y proyectar soluciones arquitectónicas a partir de los análisis de las variables y condicionantes del diseño antes señaladas. (No se debe esperar soluciones muy afinadas o perfectamente resueltas, más bien en proceso de consolidación, pero integrales en su estrategia de manejo y extensivas en la cantidad de variables consideradas)
- la capacidad para registrar gráficamente las diferentes etapas del proceso, así como los resultados obtenidos.
- - la capacidad para manejar el tiempo disponible, las prioridades, las herramientas, sus habilidades, cumplir con requisitos, evolución y temperamento ante el diseño.

Ampliar en extensión y profundidad las experiencias del Diseño para introducirse en el manejo de relaciones espaciales y sociales de mayor envergadura y complejidad.

Llegar al rigor metodológico para resolver problemas de diseño-edificio.

CONTENIDOS

1. Ejercicios y proyectos de diseño dirigidos al desarrollo de las habilidades y destrezas señaladas como objetivos del curso.

Para los niveles 7 y 8 plantea:

DESCRIPCIÓN

Continuar con el proceso iniciado en el tercer año de carrera, aumentando la complejidad hacia un nivel de consolidación y manejo superior (síntesis) de organización, sin perder las posibilidades creativas del diseño.

Posibilitar al estudiante a decidir los materiales, los sistemas constructivos y estructurales adoptados con actitud reflexiva, crítica y rigurosa, hacia la solución de problemas de diseño arquitectónico aptos para nuestro medio, así como posibilidades espaciales, y expresivas propias.

Desarrollar técnicas de complejidad que solucionen lo climático-ambiental, lo urbano, lo técnico-constructivo, lo teórico-conceptual-simbólico y/o de lenguaje, con el fin de evaluar los conocimientos y destrezas de los estudiantes en éstas áreas.

Desarrollar destrezas para identificar los problemas de diseño y las diferentes posibilidades de solución mediante la exploración, experimentación y asociación, (incluso juego) con los criterios de diseño.

Desarrollar la percepción (visualización), como transformadora de imágenes, en imágenes mentales con forma y tamaño, color textura, recorridos en el espacio habitable, otros.

OBJETIVOS

- Desarrollar capacidad para expresar con el lenguaje apropiado las ideas arquitectónicas. Lograr comunicar conceptos espaciales y simbólico-formales dentro de la complejidad de la arquitectura a partir del análisis-síntesis de variables.
- Mostrar la habilidad para aplicar principios espaciales, estructurales, constructivos y de organización al desarrollo de espacios interiores y exteriores, elementos y componentes de los edificios.
- Mostrar habilidad para evaluar, seleccionar, configurar y detallar, como parte integral del diseño, combinaciones apropiadas de materiales, componentes y ensamblajes para satisfacer los requisitos del programa arquitectónico.
- Mostrar la capacidad de manejar conceptos de composición y plástica mediante el desarrollo y comprensión racional del proceso creativo, que unido al manejo de los aspectos espontáneos y relativamente autónomos del pensamiento sean tangibles en el diseño.
- Las habilidades adquiridas en el tercer año (y anteriores) permitirán al estudiante a comprender (construcción de estructuras mentales) el objeto de diseño y transformar éste, hasta su solución, lo cual garantizará que los conocimientos antes adquiridos fueron asimilados realmente.

CONTENIDOS

1. Ejercicios y proyectos de diseño dirigidos al desarrollo de las habilidades y destrezas señaladas como objetivos del curso.

2. DESCRIPCIÓN

Para el semestre 2-2018 la estrategia a desarrollar plantea el una propuesta de intervención a realizar en equipos de trabajo compuestos por estudiantes de Tercer Año y Cuarto Año, con evaluaciones que se realizarán según el nivel académico en el que se encuentran. La intervención se realizará en tres etapas procesales a lo largo del ciclo lectivo, incluyendo cada una de ellas diferentes actividades y entregas, tanto grupales como individuales.

Para ello se hará una subdivisión del grupo total de estudiantes que implique subgrupos con representación de todos los niveles (5º a 8º), atendidos cada uno por un profesor. Esto conformará seis grupos de estudiantes en total, con la posible rotación de profesores en distintas etapas del proceso de diseño.

Se persigue como intención darle un seguimiento personalizado a cada estudiante, considerando los conocimientos con que ingresa y amplificándolos para alcanzar el perfil de salida que le exige el Plan de Estudios, con una estrategia de diseño cooperativo que precie compartir conocimientos y experiencias más que competir por un resultado.

3. OBJETIVO GENERAL DEL TALLER

Lograr en los estudiantes el suficiente dominio en la toma de decisiones asociadas al diseño arquitectónico y urbanístico y a su representación, producto de experiencias surgidas de prácticas de diseño de complejidad media y alta y en donde se contemplen las variables inherentes a éstos, como son: lo teórico-contextual, lo espacial-participativo, lo funcional-organizativo, lo climático-ambiental, lo técnico-constructivo, lo simbólico-filosófico y lo idiosincrático, matizado por la posición personal de cada estudiante.

4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Lograr el dominio básico de una metodología de investigación sobre los conceptos propios del diseño arquitectónico y urbanístico, además de las herramientas para trasladar sus resultados como determinantes y guías del diseño en un proceso coherente (un partido de diseño arquitectónico o urbanístico consecuente) y que desemboque en una respuesta razonada, inteligente y creativa.
- Impulsar en los estudiantes el dominio en la búsqueda de información pertinente al proceso de diseño, que les permita el desarrollo y maduración de la toma de consciencia y formación de criterio que posibilite la toma de decisiones ante las distintas variables del proceso de proyectar la idea urbano-arquitectónica.
- Desarrollar y profundizar la habilidad en los estudiantes para aplicar principios espaciales tridimensionales, estructurales, constructivos, de organización, de significado y otros, tanto en espacios interiores como en exteriores, así como dominar elementos y componentes de los edificios y del entorno urbano.
- Alcanzar el dominio básico del análisis crítico de proyectos existentes y/o proyectados, de leyes y reglamentos, de parámetros, medidas y normativas vigentes y cómo confrontarlos con sus ideas propias.
- Dominar el planteamiento de ideas claras que sustenten proyectos urbanos y arquitectónicos, así como la caracterización y programación de los distintos componentes que los constituyen.

- Dominar el uso de diferentes lenguajes expresivos, apropiados para exponer conceptos e ideas arquitectónicas y urbanísticas abstractas, así como la representación técnica necesaria para explicitar una propuesta de diseño arquitectónico o urbanístico.
- Demostrar la habilidad para evaluar, seleccionar, configurar y detallar, como parte integral del diseño, combinaciones apropiadas de materiales y sistemas constructivos aptos para satisfacer los requisitos de un programa arquitectónico o urbanístico definido o a definir por los estudiantes, según el caso.

5. EL TALLER

ESPACIO Y TIEMPO: las tres sesiones semanales de clases para el Bloque Avanzado 01 se realizarán, salvo excepciones justificadas y preavisadas, en el Taller del cuarto piso de la Escuela de Arquitectura.

El trabajo en el Taller durante las cuatro horas de las tres tardes especificadas en el horario es obligatorio y será registrado por los docentes. No se permitirá la utilización del espacio-tiempo de Taller para realizar actividades que no sean compatibles directamente con el desarrollo de los temas asignados**. El estudiante con doce (12) inclusive o más ausencias injustificadas se considera automáticamente reprobado.**

La asistencia se registrará en el rango temporal que va de las 2:00 p.m. a las 2:20 p.m., luego de esa hora el estudiante que no se haya registrado se considerará ausente. Abandonar el Taller antes de la hora de salida sin autorización del Coordinador o del Profesor Guía o utilizar el horario de Taller para actividades que no sean propias del mismo implican ausencia y así se registrará.

TRABAJO EN EL TALLER: debe entenderse y asimilarse que la guía del docente es una parte del proceso de diseño, siendo la discusión con los compañeros, la reflexión y la auto-evaluación los mejores referentes para encontrar las soluciones apropiadas y personalizadas a los problemas que se plantearán. Es por eso que la mayor parte del tiempo de Taller se destinará al trabajo individual, a la discusión y/o a la presentación oral-gráfica en conversatorios sobre los proyectos e investigaciones que los estudiantes desarrollarán. Concretamente se espera que el ambiente de TALLER gire en torno al trabajo que realicen los estudiantes y que éste no sea un lugar para hacer solamente correcciones o revisiones de los proyectos.

Es muy importante que los estudiantes asimilen que el Taller de Diseño es un curso que tiene un valor de siete (7) créditos, según el Plan de Estudios vigente y que la definición de crédito según el Reglamento de Régimen Académico Estudiantil es:

> Crédito. Es la unidad valorativa del trabajo del estudiante, equivalente a tres horas semanales de su trabajo, durante quince semanas, aplicadas a una actividad que ha sido supervisada, evaluada y aprobada por el profesor.

Por lo tanto, cada estudiante de Taller debería al menos dedicarle veintiún horas semanales de trabajo adicionales a las doce horas presenciales. El uso adecuado del tiempo es, por ende, imprescindible.

OPERATIVIDAD: el desarrollo del TALLER y según la envergadura y la naturaleza de las problemáticas a enfrentar, será abordado desde el trabajo grupal de los estudiantes. Específicamente, el grupo total de estudiantes se subdividirá para conformar, como ya se dijo, seis subgrupos de revisión constituidos por estudiantes de los todos los niveles académicos del Taller. Cada subgrupo será organizado por el Profesor Tutor respectivo para el abordaje de los proyectos a realizar.

El grupo colegiado de docentes determinará el tipo de organización que permita darle seguimiento y guía a los estudiantes. Es factible también la no asignación de profesor guía, esto es que todos los docentes interactúen con todo el grupo de estudiantes, sin tener una asignación específica.

Para las entregas programadas se realizarán evaluaciones a puerta cerrada, consignándosele a cada estudiante por escrito las razones de la evaluación otorgada.

De igual forma se deja abierta la incursión de invitados y de docentes no integrantes del Taller a los procesos cotidianos de observación, guía y evaluación.

OBSERVACIÓN-GUÍA: las discusiones docente-estudiante, sean individuales o colectivas se harán en momentos en donde se observe un avance en el desarrollo de la propuestas, actividad que deberá ser observada o compartida por los demás estudiantes. Aquellos estudiantes que a criterio de los docentes no estén desarrollando labores propias del proceso de diseño en el Taller, no tendrán derecho a la observación-guía.

Durante las horas de Taller, los docentes podrán realizar actividades de guía cuándo y cómo lo juzguen conveniente de forma colectiva a los estudiantes de su grupo, quedando la conversación individual a su discreción y estrictamente aplicada para cuando el estudiante ya tenga una propuesta particular en desarrollo, evitando que los comentarios docentes vengan a influenciar o conducir directamente en el proceso de concepción del proyecto y siendo el estudiante quien deba proponerla o encontrarla por sí mismo.

Cada docente llevará un registro de las revisiones efectuadas por sus estudiantes, siendo obligatoria al menos una (válida) por semana para poder realizar la entrega que esté en proceso.

Los docentes podrán negar una observación-guía del proceso al estudiante cuando a su juicio no exista una evolución o desarrollo adecuado en el trabajo que este siga, ya sea por falta de dedicación, que el trabajo mostrado sea insuficiente desde la última observación-guía hecha, que no haya cumplido con tareas específicas asignadas o porque recién el mismo día tuvo monitoreo de observación-guía con otro docente.

De igual forma, como ya se mencionó, docentes asignados a otros subgrupos y/o invitados de otros cursos de la Escuela podrán asistir a dichas actividades, amplificando o introduciendo nuevos puntos de vista a la problemática que se desarrolle, sin que sus apreciaciones sean excluyentes de lo sugerido por los tutores de turno, quienes en última instancia resuelven la orientación-guía final de los trabajos de cada grupo de estudiantes a su cargo.

SEMINARIOS: en las charlas cotidianas, cortes, entregas y cualquier otro momento, se podrá utilizar la discusión y/o presentación oral/gráfica, incluso multimedia, tipo seminario, donde los estudiantes expondrán su trabajo frente a las demás personas y ante los docentes, y donde le serán hechas observaciones y sugerencias para el mejoramiento de las propuestas que se presenten. Tales presentaciones servirán como amplificadores para los demás participantes del Taller, quienes desarrollan a su vez “otras” alternativas para resolver el mismo u otro problema semejante. Por tanto, es imprescindible la presencia de quienes forman parte del subgrupo de estudiantes en estas actividades, las que serán suspendidas por los docentes a cargo si la totalidad del sub-grupo de estudiantes no está presente, pendiente y activamente participando de dicho evento.

CONTROL DE PROCESO: El grupo de docentes llevará un control/monitoreo del desarrollo, avance y profundidad del proceso de cada estudiante, mismo que le permitirá reconocer la necesidad e idoneidad de solicitar si así se considera, labores específicas. También permitirá el seguimiento y la evolución de cada persona.

Basado en esto, si algún o alguna estudiante lleva un buen proceso de diseño y está lo suficientemente adelantado, el grupo de docentes podrá autorizar la presentación de entregas con anticipación a la fecha definida en el calendario de Taller; esta condición podría ser útil a estudiantes que tengan un avance significativo que les permitiría una mejor programación de su tiempo, en relación con las entregas de trabajos de otros cursos. **Igualmente, si un estudiante**

tras un buen proceso obtiene una nota parcial igual o superior a 8,75 antes de la última entrega programada, los docentes pueden eximirle de hacer la entrega final, si el estudiante así lo aprobara, asignándole como calificación el promedio de las obtenidas antes.

CHARLAS PARALELAS: Se espera que a través de charlas formales e informales por parte de los docentes o de otros invitados se pueda profundizar críticamente en las alternativas del diseño urbanístico y arquitectónico, según intereses particulares, según condiciones específicas u otros argumentos que sirvan de motivación para enfrentar al diseño de una forma más creativa y menos estereotipada.

TRABAJOS ESPECÍFICOS: Algunos de los docentes podrán solicitar labores específicas, cuando a su juicio, la evolución o desarrollo del o la estudiante o grupo de estudiantes así lo amerite. Estas labores pueden ser asignadas con contenidos y alcances diferenciados para cada estudiante o grupo de estudiantes. Su objetivo es motivar el avance desde perspectivas no abordadas, de lograr una mayor profundidad y dominio de lo propuesto, de acercarse a la solución o comprobación de la propuesta.

EJERCICIOS CORTOS: También pueden desarrollarse ejercicios cortos –repentinas-, sobre el tema desarrollado o temas afines a los distintos proyectos. Estos ejercicios tienen como objetivo lograr el avance a perspectivas no observadas, a reorientar el desarrollo y a nivelar-balancear los alcances o profundidad del proceso de diseño. La evaluación de tales trabajos no tendrá un valor numérico pero si serán de carácter obligatorio, su desarrollo se comprende como parte del proceso que el estudiante debe llevar a cabo. Cuando estos ejercicios se dieren, los docentes podrán escoger los más representativos para ser discutidos, para analizar los alcances, los aciertos y las debilidades que pudieran mostrar.

HERRAMIENTAS: hemos notado la mala utilización que se viene dando a las herramientas de diseño, una de ellas y la más evidente, son los ordenadores o computadoras. Esta tecnología se ha convertido en un distractor, pues por su atractivo cautiva al permitir la "construcción" rápida de imágenes que desvían la atención a la forma y no al fondo y contenido del proyecto, rompiendo la evolución de un proceso de diseño consciente, coherente y profundo, en donde se pongan a prueba, consolidación, replanteo y comprobación, todas las variables que componen la idea arquitectónica y no sólo la "forma", no sólo la "imagen".

Se viene dejando a lado la toma de decisiones, la autocrítica en la evolución del proceso de diseño. La idea arquitectónica debe madurarse en la comprobación, en el proceso de enfrentar y visualizar desde todos los ángulos y puntos de vista la propuesta, no es posible concebir un diseño en unos pocos días previo a una entrega, se requiere de horas –a veces días- de maduración.

Los docentes del Taller creemos que el nivel de manejo –que hasta hoy hemos notado en la mayoría de los estudiantes-, de los programas de dibujo asistidos por computadora aun no permite un control de esta herramienta en el proceso de diseño. Somos del parecer que se debe utilizar con mayor énfasis otra herramienta que viene siendo mal utilizada: la expresión gráfica manual. En muchos casos se ha percibido la casi no utilización de la misma, en paralelo a la poca capacidad de comunicar y manipular la idea arquitectónica. El manejo de la diagramación conceptual, la expresión del lenguaje arquitectónico, la manipulación gráfica de ordenadores o pautas geométricas y la expresión técnico constructiva son solo algunos tópicos en donde se evidencia la deficiente manipulación de las herramientas dentro del proceso de diseño. Igualmente, la poca o nula comprensión en la utilización de los modelos físicos –maquetas y maqueta-croquis- como herramienta del proceso y no solo como instrumento de acompañamiento de presentación. Por tanto será en conjunto con los y las docentes que cada estudiante definirá la idoneidad y el momento para la utilización y desarrollo de la idea arquitectónica con cualquiera de las anteriores herramientas de diseño.

ORDENADORES: el uso de representaciones desarrolladas con ordenadores está permitido en todo el proceso de diseño, incluso las presentaciones con utilización de proyectores digitales (salvo para las entregas a puerta cerrada), pero su uso en horario de Taller será restringido y/o

inadmitido según el criterio de los tutores, pero en todos los casos en donde ésta sea permitida se deberán presentar los correspondientes documentos impresos para la visualización de la idea, donde el docente pueda dejar comentarios y consignar las observaciones realizadas, según estipula y exige la reglamentación vigente.

Para efectos de cortes evaluativos y entregas la falta de documentación impresa equivale a la no presentación de los trabajos, aun cuando se tengan motivos para tal falta. Si no hay documentos impresos, se entiende que no hay presentación y por lo tanto, la evaluación será cero (0,00).

El Taller privilegia, como se detalla más adelante, el uso de registros gráficos procesales "en papel", bajo la figura de la Bitácora de proceso.

En todos los casos, cuando se permita representar instalaciones arquitectónicas en medios digitales, con gráficas bidimensionales –plantas, cortes, elevaciones-, estas deben estar correctamente expresadas.

No se permitirán representaciones o vistas en planta, corte o elevación de modelos 3D para mostrarlas, donde la información del fondo, líneas, "rendereados", sombras, texturas o la perspectiva, dificulten la lectura. Este tipo de representación se limitará a las láminas de Presentación Ejecutiva que se solicitan con cada entrega.

Por tanto se espera una expresión basada en el dibujo a líneas. Si el estudiante realiza modelos digitales tridimensionales, bien puede presentarlos pero no sustituyen la representación gráfica bidimensional propia de la arquitectura, que permita evaluar a fondo las soluciones técnico-constructivas propuestas.

Si se utiliza software, se aconseja, usar los "especializados" tipo CAD (Auto-Cad, Vector-Works, Revit, etc.) para tales propósitos, dejando otros más explorativos (tipo Sketch-Up o Rhino) para etapas de búsqueda espacial o lenguaje tridimensional expresivo.

Es nuestro parecer que en algunos momentos el uso de los ordenadores en el horario de Taller –al igual que los reproductores antes mencionados- inhibe la formación y participación del ambiente/actividad esperada del Taller, por tanto su utilización queda sujeta a la utilidad que antes se mencionó dentro del proceso de diseño, eso sí, la misma nunca deberá ser utilizada en actividades distractoras como "chatear", escuchar música, visualizar videos, trabajos de otras asignaturas u acciones no relacionadas a la dinámica propia del taller.

<u>BITÁCORA</u>: nuestra capacidad de recordar hace posible la reinterpretación –rehacer- avanzar sobre lo hecho. Una herramienta positiva es aquella que nos permita ante la posibilidad del olvido tener registro que no facilite esa retro-visión, ese bucle retro-alimentador en donde veamos y recordemos nuestras experiencias previas y como con éstas tomamos decisiones/sacrificios de valor que nos permiten avanzar en una dirección/respuesta.

Un proceso de diseño requiere del registro de las experiencias vividas que posibilite la oportunidad de regenerar la idea, de retroalimentarla, la bitácora surge como un diario, como libro de viaje, en donde se contengan las intenciones y proceso desarrollado, un registro de búsquedas, los insumos y las tomas de decisión. Una herramienta para la especulación, la incubación, la reorganización, la retroalimentación, la expresión, la aplicación, la toma de decisiones y la formación de criterio. Registro que permite regresar en el proceso (retroalimentación) para observar las distintas tomas de decisión (bifurcaciones) que indicaron avanzar en determinado rumbo si es necesario replantearse el camino seguido.

Por tanto, cada estudiante deberá mantener y hacer uso de una bitácora de papel bond sujeto por medio de resorte o cualquier otro medio de sujeción o empaste, que permita una fácil manipulación, en formato L/4. Esta bitácora deberá portarla en horario de Taller y servirá como herramienta de comunicación en los eventos de observación/guía, trabajos específicos, ejercicios cortos, cortes evaluados, seminarios y entregas.

PROCESO EN PAPEL: es fundamental en cualquier proceso de diseño hacer uso de distintas herramientas para registrar, traducir, ordenar, procesar, evaluar y progresar en el desarrollo de la idea arquitectónica. Ya hemos mencionado la utilización de algunas herramientas, adicionalmente a éstas, es imprescindible abordar y progresar la idea traduciéndola gráficamente sobre láminas de papel, que posibiliten no solo la construcción de órdenes geométricos que permitan los trazos iniciales de las propuestas de diseño, sino además el replanteo y trazar sobre trazos. El objetivo detrás de ello es procurar un mecanismo de traslado de la idea conceptual al papel, que sirva a la vez como espacio de comunicación y mejora del lenguaje gráfico propios de la representación en la arquitectura.

Se requiere que todos los estudiantes del Taller, al desarrollar su proceso de diseño, lo hagan sobre papel en formato L/1, se puede usar papel tipo "bond", aunque recomendamos usar también papeles traslúcidos tales como "papel vegetal" o "pergamino", papel "mantequilla", papel "canario", etc.

Es importante mencionar el valor de realizar una práctica en donde se utilicen múltiples herramientas en el proceso de diseño, así como múltiples gráficas, que permitan "visualizar" la propuesta en construcción desde distintos puntos, ángulos o sectores. El espacio arquitectónico tiene diversas dimensiones, intentar su diseño desde un solo punto de vista o desde una sola dimensión fragmenta la solución del mismo. Entonces en todo proceso de discusión-observación-comunicación- de la idea entre docentes y estudiantes, se deberán presentar las láminas en donde se ha registrado y ejecutado el proceso de diseño, la no presentación de este material posibilita al docente a no realizar dicha actividad.

PORTAFOLIO DIGITAL: Todo estudiante debe entregar una carpeta digital con la síntesis de todos los trabajos realizados durante el curso, investigaciones, propuestas conceptuales y proyectos arquitectónicos o urbanos.

Esto se hará en un CD que será revisado por los docentes de turno, siendo tal práctica una política de la Dirección de la Escuela en razón de lo estipulado en el Plan de Estudios de la Carrera, y del Plan de Mejoramiento vinculado al Proceso de Acreditación de la misma. Para la carpeta digital, todas las imágenes mostradas deberán ser "escaneadas", fotografiadas o haberse construido digitalmente para ser incorporadas al CD.

El único requisito es que pueda ser leído por cualquier sistema operativo –preferiblemente debe venir en formato digital tipo PDF-. No se permiten archivos que no sean imágenes, pues dificulta su lectura si no se tiene la versión específica de cada "software" o programa utilizado.

La estructura de las carpetas con la información deberá coincidir con los cortes de entrega del semestre para facilitar la ubicación de la información en caso de ser necesario. En el caso de proyectos desarrollados en grupo, también deberán entregar un registro digital paralelo a la entrega final del proyecto conjunto, además de una copia impresa del trabajo realizado, copias que quedarán en custodia en el Taller, para futuras referencias. Este documento impreso, debe ser tipo revista y que pueda ser almacenado sin deterioro.

PRUEBA DE AMPLIACIÓN: Si algún estudiante al finalizar el curso no lo aprueba pero su nota final le permite realizar la Prueba de Ampliación, se le podrá solicitar:

- una prueba específica a resolver en una o varias sesiones en taller;
- un ejercicio a resolver fuera de taller;
- el seguimiento de un ejercicio realizado durante el semestre, en ésta modalidad se debe desarrollar y corregir lo que se le indique por escrito en documento o en las láminas de su proyecto y sus correlaciones en todo su alcance.

Además y como lo establece la reglamentación vigente, al ser esta prueba comprensiva de todo el curso, incluye por lo tanto todos los objetivos, alcances y dominios implícitos de todas las etapas del curso o de todos los proyectos desarrollados, aun cuando no sean anotados específicamente. Tales objetivos o alcances deberán estar señalados en el documento específico de Taller o en el documento específico de cada proyecto a realizar.

ACCESO VIRTUAL: Siguiendo las directrices emanadas de la Dirección en conjunto con el Consejo Asesor de la Escuela, se viene fortaleciendo la utilización de una Web del curso; en la misma podrán encontrarse enlaces a información de trabajos realizados en semestres anteriores, reglamentos, planes reguladores, mapas de diversa índole, fotos, y videos de las giras realizadas, entre otros.

El Bloque avanzado 01 cuenta con una página electrónica cuya dirección es:

http://bloqueavanzado01ucr.weebly.com/

USO DE REPRODUCTORES DE SONIDO y/o VÍDEO: la utilización desmedida e inapropiada de estas tecnologías inhibe la participación de las personas en la dinámica esperada del TALLER, al "desconectarse" de las actividades que les rodean, por tanto se prohíbe el uso de estos aparatos así como de teléfonos móviles, radios, grabadoras y cualquier otro aditamento tecnológico, que en su accionar contamine sónicamente o desvincule a quien lo use, del ambiente del TALLER. Recomendamos activar los teléfonos en modo silencioso o vibración y responder llamadas sólo cuando sean de primordial importancia.

6. PROYECTOS / EVALUACIÓN.

Durante el semestre los estudiantes desarrollarán proyectos de diseño urbano-arquitectónico, cuyo ámbito será el La Sede Universitaria del Caribe de la Universidad de Costa Rica en Turrialba, información adicional será expuesta en documentos adjuntos a este Programa General del curso y que podrán ser ampliados o modificados en una sesión conjunta del grupo de estudiantes y docentes, hasta una semana antes de cada entrega evaluada; pudiendo estos últimos pedir requisitos específicos diferenciados a cada estudiante particular si así lo creen conveniente o necesario, dadas las características de la problemática o el enfoque adoptado en el proyecto que se desarrolla; incluso por la posible detección de debilidades puntuales en el proceso del estudiante.

A cada grupo de revisión se le asignará un profesor responsable. Esto no inhibe la posibilidad de ejecutar rotaciones momentáneas, la incursión de docentes invitados a los procesos cotidianos de observación y guía o los alcances descritos en el ítem OPERATIVIDAD.

Cada nivel tiene asignados tres proyectos, a saber:

NIVELES 5, 6, 7 y 8.

Etapa Uno grupal (20%): Análisis de sitio, Plan de Intervención del sitio, programa y definición de proyectos de intervención.

Etapa Dos individual (35%): programa, diseño arquitectónico específico.

Etapa Tres individual (45%): Programa, diseño arquitectónico y Presentación Ejecutiva (síntesis proyectual impresa más maqueta, más portafolio digital.)

Para las etapas dos y tres cada se realizarán dos entregas evaluadas, que se contemplan en la Calendarización de actividades del Taller, teniendo las mismas los siguientes porcentajes con respecto al valor de cada una:

- primera entrega: 40%
- segunda entrega: 60%

Todos los proyectos serán desarrollados contemplando cuatro etapas procesales:

1. investigación, formulación, delimitación y configuración;
2. diseño específico;
3. resolución técnico-constructiva y
4. representación y síntesis

El estudiante que, por razón injustificada no realice una entrega evaluada pierde el curso, se le asignará una calificación de 0,00 en dicha entrega y se le consignará en su nota final el porcentaje que haya obtenido hasta el momento de su exclusión. Podrá continuar en el Taller como ejercicio académico pero sin calificación.

Todas las entregas o cortes evaluados de los trabajos indicados en el calendario adjunto, serán únicamente de 2:00 a 2:20 p.m. estrictamente aplicado, después de las 2:20 p.m. al estudiante se le considerará ausente y pierde el derecho a entregar o presentar su trabajo, excepto por razones de fuerza mayor demostradas. **No se aceptan excusas por entregas incompletas, atrasos al imprimir, fallos en la información digital u olvidos de información en la casa que impidan hacer la entrega de los documentos y/o modelos**.

7. CALENDARIZACIÓN

Se adjunta el cronograma de actividades del Taller para este ciclo lectivo, el cual también puede ser consultado en la página del Taller.

8. BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA

- Campos Baeza, Alberto (2000). La Idea construida. Editorial Nobuko.
- Campos Baeza, Alberto (2010). Pensar con las Manos. Editorial Nobuko.
- De la Puerta, José María (2010). Vivienda, envolvente, hueco. Editorial Actar. Barcelona, España.
- Fernández Güell, José M. (1997). Planificación estratégica de ciudades. Edit. Gustavo Gili. México.
- Hearn, Fil. (2006). Ideas que han configurado edificios. Edit. Gustavo Gili. Barcelona.
- Marcolli, Atillio. (1978). Teoría del campo. Xarait Ediciones Madrid.
- Montaner, Josep M. (2002). Las formas del siglo XX. Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Montaner, Josep M. (2008). Sistemas arquitectónicos contemporáneos. Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Montaner, Josep María (2011). La Modernidad Superada Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Pla, Maurice(2005). La Arquitectura a través del Lenguaje. Editorial G.G. Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Zunthor, Peter (2005). Pensar la Arquitectura. Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Otros textos, fascículos o capítulos específicos de libros serán indicados en su momento.

PLAN

DE