

**Arquitectura Programa de  
unidad curricular Carrera:  
Arquitectura  
Plan: 2015**

**Ciclo:**

Primer ciclo. / Etapa Inicial

**Área:**

Proyecto y Representación. Es un área cuyos contenidos curriculares se dictan en la modalidad de cátedra múltiple con programas particulares que expresan diversas posturas conceptuales frente a la teoría, la praxis y las didácticas apropiadas al proyecto como protagonista en la formación del arquitecto. No obstante, existen los siguientes lineamientos programáticos generales que actúan como marco imprescindible de los programas particulares.

**Nombre de la unidad curricular:**

Proyecto y Representación \_Módulo 1\_de Adquisición y Reconocimiento.

**Organización temporal:**

Semestral.

**Semestre:**

Primer Semestre y Segundo Semestre

**Docente responsable:**

Profesores Titulares de Proyecto: Juan Carlos Apolo, Juan Articardi, Héctor Berio, Francesco Comerci, Alberto de Betolaza, Marcelo Danza, Raúl Velázquez, Salvador Schelotto, Gustavo Scheps, Profesor titular de Medios y Técnicas: Carlos Pantaleón.

**Equipo docente:**

Docentes Deapa y docentes Medios y Técnicas de Expresión.

**Régimen de cursado:**

Presencial.

**Régimen de asistencia y aprobación:**

Aprobación con evaluación continua de conocimientos y entrega de productos.

**Créditos:**

24 créditos.

**Horas totales:**

360 (15 horas por 24 créditos)

**Horas aula:**

180 (360/2)

**Año de edición del programa:**

2017

**Conocimientos previos recomendados:**

Básicos de geometría plana y del espacio. Proyecciones cilíndricas y Cónicas. Nociones de búsqueda y procesamiento de información. Básicos de trabajo en equipo y comunicación entre pares. Expresión de ideas por medio de esquemas, dibujo y/o verbal y escrita.

**Objetivos:**

El tramo de adquisición y reconocimiento, se concibe como el espacio académico para la introducción a las nociones del proyecto como herramienta de transformación de la realidad. En ese sentido se considera que esta iniciación debe realizarse en la misma práctica proyectual, entendida como una praxis que se aprende en ámbitos colectivos y requiere desarrollos de autonomía acordes con el avance del curso.

Es la etapa de iniciación al proyecto de arquitectura, entendido como proceso complejo y transmisible, en el cual confluyen conocimientos de otras disciplinas. Implica el primer contacto con sus códigos e instrumentos. En tal sentido, iniciará al estudiante en el manejo de herramientas básicas para la implementación del proyecto y la utilización de los medios de representación como instrumentos de comunicación e instancia

de mediación entre reflexión crítica y propuesta, viabilizando el proceso proyectual, tanto en su faz creativa como comunicativa.

Dado que dicho proceso proyectual exige el desempeño de etapas de ideación y presentación, se impone el pronto conocimiento y manejo de los códigos que regulan el lenguaje representacional. Estos códigos se despliegan en dos categorías: a) de alcance universal: Sistemas de Representación Codificada, b) de alcance limitado o particular: códigos propios del proyectista que pueden incluir los Sistemas de Representación Codificada<sup>1</sup>

Este curso tiene un marcado carácter experimental y motivador con especial énfasis en:

- Introducir al estudiante en el proceso de conocimiento del objeto y sus relaciones mediante el despliegue de los mecanismos de percepción y conocimiento de la forma.
- Promover el aprendizaje de los recursos para la representación del *objeto* durante el proceso de ideación y presentación.<sup>2</sup>
- Incentivar las experiencias perceptivas y promover exploraciones y reflexiones sobre eventos arquitectónicos concretos, de modo de suministrar al estudiante los recursos necesarios para el reconocimiento y manejo de la forma.
- Promover la utilización de la abstracción como vía de comprensión y generación de forma.<sup>3</sup>

### **Contenidos generales:**

Se introduce al estudiante en la disciplina, a través de presentación de ejemplos, análisis de contextos geográficos y sociales., relación ideación-forma y materialización del objeto arquitectónico, conceptos generales de requerimientos profesionales de la sociedad y elaboración de respuestas posibles.

Promueve la ejercitación de los elementos básicos del proyecto arquitectónico en sus distintos componentes: imaginación, ideación, representación, materialización espacial en maqueta.

Podrán tomarse diferentes temas de interés de la Arquitectura, abordando el manejo de la complejidad correspondiente a los primeros niveles del desarrollo proyectual de modo de introducir al estudiante en:

- La comprensión inicial del proyecto como herramienta de transformación de la realidad, la comprensión del proyecto como proceso y como conocimiento integrado de las diversas áreas de la disciplina.
- La introducción al conocimiento de la arquitectura, abordándolo desde múltiples puntos de vista: forma, composición, relaciones espaciales y cualidad espacial, acercando al estudiante a una definición del campo de la arquitectura, a sus códigos y sus instrumentos.
- La adquisición de nociones básicas de tecnologías a aplicar en la materialización del proyecto.
- Manejo de los recursos de representación para: a) el conocimiento y reconocimiento del objeto de arquitectura creado, b) la invención del objeto de arquitectura, c) la comunicación de los atributos del objeto de arquitectura.

### **Metodología de enseñanza:**

Se utiliza un conjunto de modalidades y técnicas de enseñanza y aprendizaje que, con diferencias y combinaciones, son de aplicación frecuente en la enseñanza de Taller.

En todos los casos se trata de metodologías que implican trabajos prácticos y de seguimiento docente de las distintas etapas en las que se va conformando el proyecto individual o colectivo de los estudiantes.

- la corrección individual que consiste en el seguimiento personal del trabajo del estudiante;
- la crítica indirecta que consiste en el análisis de un grupo de trabajos de estudiantes por parte de los docentes que es comentado en clases colectivas.
- la corrección en cascada que consiste en un ejercicio de críticas y análisis de trabajos por parte de los mismos estudiantes en el cual el docente actúa como moderador. Las clases de ponencias y presentaciones generales.
- clases magistrales de docentes o invitados calificados.

Es posible el trabajo grupal, individual o en parejas en las distintas instancias del semestre.

Las Unidades Curriculares, organizan su temática, contenidos y didácticas en coordinación con los contenidos hasta ahora propios de las asignaturas de Proyecto y Representación del Plan 2002.

---

<sup>1</sup> El correcto manejo de los Sistemas de Representación Codificada comprende la correcta representación de la estructura geométrica del objeto y de la estructura expresiva (materialidad y circunstancialidad fenoménica).

La metodología propuesta podrá presentar contenidos y recursos pedagógicos que atienden períodos de fuerte integración y períodos de trabajo más autónomo sobre contenidos propios de la Representación aunque pautados por las necesidades del Proyecto.

**Formas de evaluación:**

Una sola calificación que surge de la evaluación conjunta entre docentes de Proyecto y de Representación. Se instrumentan a lo largo del curso distintos modos de evaluación a partir de presentaciones y trabajos parciales que culminan en la presentación de un trabajo final de curso que puede adoptar distintos formatos de presentación.

1 El manejo de los Sistemas de Representación Codificada comprende la correcta representación de la estructura geométrica del objeto y de la estructura expresiva (materialidad y circunstancialidad fenoménica).

2 A cada una de ambas etapas corresponde el manejo de recursos exclusivos pero no excluyentes. En la etapa de ideación, se supone que la representación tiene como destinatario el propio creador del *objeto de arquitectura*, por lo que el lenguaje representacional puede adquirir códigos propios del autor. La etapa de presentación se considera como la etapa de *socialización* de las Características del objeto creado o en vías de crear. En esta etapa es necesario el manejo de recursos de representación codificados y altamente codificados para que la representación del objeto pueda ser comprendida cabalmente por otras personas.

3 De hecho, todo acto representacional es una abstracción en el sentido de que suprime atributos del *objeto de arquitectura* y enfatiza otros en la propia representación.

**Bibliografía básica:**

Acompaña cada uno de los programas específicos de cada curso dictado por la cátedra múltiple y que se adjunta como anexo de estos programas generales del Area.