

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Nombre de la asignatura	Taller de Diseño Arquitectónico 1: Fundamentos y Teoría	Resultado de aprendizaje de la asignatura:	introducción a la arquitectura, definición del diseño del proyecto arquitectónico, definición de conceptos fundamentales de la disciplina del arquitecto como son el espacio, la materialidad y el ser humano, el nacimiento de la arquitectura y su impacto en la sociedad.
Periodo	1	EAP	Arquitectura

Competencia	Descripción de la competencia	Nivel	Descripción de nivel
Aprendizaje Estratégico	Adquiere y aplica nuevo conocimiento usando estrategias eficaces para desarrollar tareas en diversas situaciones de aprendizaje, monitoreando el proceso y sus emociones, individualmente o en redes de aprendizaje.	1	Adquiere nuevo conocimiento usando estrategias eficaces para desarrollar tareas en situaciones simples de aprendizaje, individualmente o en redes de aprendizaje.
Experimentación y Comprensión de Problemas	Comprende los desafíos de diseño estructural y ambiental que se relacionan con la construcción e ingeniería de edificios y su diseño aplicando métodos de investigación, hacia la innovación tecnológica y la eficiencia constructiva para producir conclusiones y recomendaciones válidas.	1	Comprende los desafíos de diseño estructural y ambiental que se relacionan con la construcción e ingeniería de edificios y su diseño, mediante la aplicación de métodos de investigación hacia la innovación tecnológica y la eficiencia constructiva.
El Arquitecto y la Sociedad	Comprende el rol de la profesión de arquitecto y su función en la sociedad, evaluando el impacto social positivo de las soluciones a problemas de arquitectura, considerando el desarrollo sostenible de la sociedad, la economía, la sostenibilidad, la salud y la seguridad, los marcos legales, el patrimonio arquitectónico y urbanístico, y el medio ambiente.	1	Comprende el rol de la profesión de arquitecto y su función en la sociedad, identificando el impacto social positivo de las soluciones a problemas de arquitectura, considerando el desarrollo sostenible de la sociedad, la economía, la sostenibilidad, la salud y la seguridad, los marcos legales, el patrimonio arquitectónico y urbanístico, y el medio ambiente.

Semana	Hora s / Tipo de	Temas y subtemas	Propósito	Metodología / Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante - Aula virtual)	
Unidad 1		Nombre de la unidad: Introducción a la arquitectura		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de realizar composiciones, usando la geometría de Mondrian y Fibonacci mediante plantillas diseñadas para este fin.		Duración en horas	24
1	6P	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación de la asignatura y el sílabo - Presentación del docente y estudiante - La materialidad y el ser humano - El nacimiento de la arquitectura y su impacto en la sociedad 	<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar la sesión, cada estudiante identificará los componentes del sílabo. - Al finalizar la sesión, cada estudiante será capaz de analizar la relación entre la materialidad de los elementos arquitectónicos y las necesidades emocionales y físicas del ser humano, evaluando también el impacto social y cultural de los primeros desarrollos arquitectónicos, aplicando conceptos históricos 	Aprendizaje Experiencial	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Breve introducción teórica sobre la relación entre materialidad y necesidades humanas e histórica sobre los primeros desarrollos arquitectónicos. - Presentación del desafío: recrear maquetas de las primeras estructuras arquitectónicas. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes observarán y documentarán la materialidad de los productos arquitectónicos inmediatos. - Registro de las impresiones y emociones experimentadas con las diversas materialidades - Aplicación de conceptos históricos en la materialidad de las diversas culturas. - Utilizar materiales sensoriales para experimentar con texturas y colores. - Discusión grupal y reflexión sobre las experiencias sensoriales. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sesión de grupo para discutir las observaciones y reflexiones. - Cada estudiante presentará una breve síntesis de su experiencia y análisis. - Discusión general sobre la relación entre materialidad y necesidades humanas. - Presentación de las maquetas y explicación de las decisiones de diseño. - Debate moderado sobre el impacto social y cultural de cada estructura. - Reflexión individual sobre las lecciones aprendidas. 	<p>Materiales Sensoriales: Proporcionar materiales táctiles, olfativos y visuales para que los estudiantes exploren la diversidad de texturas, colores y olores presentes en la arquitectura. Esto estimulará sus sentidos y enriquecerá su comprensión de la materialidad.</p> <p>Juegos de Simulación: Utilizar juegos de simulación interactivos que permitan a los estudiantes participar en la planificación y construcción de estructuras arquitectónicas históricas, brindándoles una experiencia práctica y lúdica.</p> <p>Analizar los trabajos de materialidad de Eduardo Souto de Moura y Peter Zumthor (ganadores de premios Pritzker)</p> <p>Analizar el texto de Yuval Noha Harari "De animales a Dioses" para explicar el nacimiento de la arquitectura y su impacto en la sociedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Crear un video interactivo que muestre diferentes tipos de materialidad arquitectónica, destacando texturas, colores y formas. - Incluir comentarios de expertos y testimonios de usuarios que describan cómo la materialidad influye en sus experiencias emocionales y físicas en el espacio. - Crear un podcast narrando la evolución de la arquitectura desde sus inicios, destacando hitos históricos y su impacto en la sociedad y la cultura. - Establecer un foro de discusión en línea donde los estudiantes compartan sus reflexiones y perspectivas sobre el tema. - Plataformas de podcast y edición de audio. - Plataformas de foros en línea. - Recursos multimedia para enriquecer el podcast. 	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

2	6P	<p>- La arquitectura y la geometría, los principios ordenadores de la arquitectura</p>	<p>- Al finalizar la sesión el estudiante tomará partido por alguna de las corrientes arquitectónicas contemporáneas reconociendo los principios ordenadores de la arquitectura como un instrumento básico para su formación.</p>	<p>Aprendizaje Basado en Retos</p>	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repaso de las diferentes corrientes arquitectónicas a lo largo de la historia - Los conceptos de arquitectura expresadas por los principales arquitectos representantes de las diferentes corrientes arquitectónicas - La vinculación de las corrientes arquitectónicas con los principios ordenadores de la arquitectura. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formar grupos de 5 para asumir una postura determinada sobre tipos de arquitectura y su conceptualización. - Estos mismos grupos estudiarán un principio ordenador usando el texto de Francis Ching. - Presentar un panel con las conclusiones de las corrientes arquitectónicas - Presentar otro panel con el principio ordenador analizado. - El trabajo es en equipo para la planificación y construcción de los paneles. - Orientación y feedback del profesor durante el proceso creativo. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de paneles y explicación de los conceptos en general. - Discusión grupal sobre las corrientes arquitectónicas y la importancia a lo largo de la historia. - Reflexión individual sobre las lecciones aprendidas. 	<p>Plataformas Interactivas en Línea: Utilizar plataformas en línea que permitan a los estudiantes colaborar en tiempo real en el diseño de estructuras geométricas. Esto fomentará la colaboración y la exploración creativa.</p> <p>Software de Diseño Gráfico: Introducir a los estudiantes a software de diseño gráfico avanzado que les permita aplicar los principios de la geometría de Mondrian de manera digital. Esto les proporcionará una plataforma para experimentar y perfeccionar sus habilidades en el diseño arquitectónico.</p> <p>Para enfocar el tema de las corrientes arquitectónicas y los principios ordenadores de la arquitectura usaremos los textos de:</p> <p>Enlace 1.1 Que es la arquitectura. Enlace 1.2 Arquitectura, forma, espacio y orden</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Incluir preguntas y desafíos interactivos para evaluar el conocimiento adquirido. - Contenidos 3D de estructuras históricas. Utilizar Herramienta de Diseño Digital Colaborativo usando las plantillas de Mondrian. - Fomentar la colaboración mediante comentarios y sugerencias en tiempo real. - Plataformas de diseño gráfico en línea colaborativo. - Funciones de comentarios y revisión en tiempo real.
3	6P	<p>- La geometría de Piett Mondrian</p>	<p>- Al finalizar la sesión el alumno realizará ejercicios de composición creativa en 2d, geometría de PIETT MONDRIAN</p>		<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Breve introducción a la geometría de Mondrian - Presentar la geometría de Piett Mondrian en las diferentes artes y en la arquitectura. - Mostrar ejemplos históricos y contemporáneos. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - PRESENTAR EJEMPLOS DE TRABAJOS similares efectuados anteriormente. - ELABORAR UNA COMPOSICION en 2d USANDO PLANTILLAS DE MONDRIAN <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación y valoración de las composiciones individuales. - Síntesis de cómo la geometría de Mondrian contribuyó a proporciones estéticas. - Exhibición de las composiciones creadas. - Reflexión sobre la aplicabilidad de estos principios en futuros proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar 8 plantillas en 2d de Mondrian para ser trabajadas en el aula. - Utilizar dispositivos de realidad aumentada para permitir a los estudiantes ver proyecciones virtuales de estructuras basadas en Mondrian en el entorno físico del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografiar sus composiciones y realizar un collage y descargarlas en el aula virtual, mínimo 4 fotografías. - Utilizar una herramienta de diseño digital colaborativo que permita a los estudiantes crear composiciones arquitectónicas inspiradas en la geometría de Mondrian. - Ejemplos virtuales de estructuras basadas en Mondrian

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

4	6P	<ul style="list-style-type: none"> - La sucesión numérica de Fibonacci - Combinación de diversos elementos geométricos compositivos 	<p>- Al finalizar la sesión el alumno realizara ejercicios de composición creativa en 2d, usando la sucesión numérica de Leonardo de Pisa (Fibonacci). Siendo capaz de sintetizar combinando los diversos elementos geométricos estudiados en Mondrian y Fibonacci.</p>	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Breve introducción a la sucesión numérica de Fibonacci y su aplicación en composiciones, y diseños arquitectónicos. - Presentación de ejemplos históricos y contemporáneos - Revisión de los principios compositivos y su importancia en la arquitectura. - Presentación del proyecto colaborativo: diseñar composiciones utilizando diversos elementos geométricos. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - PRESENTAR EJEMPLOS DE TRABAJOS similares efectuados anteriormente. - ELABORAR UNA COMPOSICION en 2d USANDO PLANTILLAS DE MONDRIAN - COMBINAR LOS DIVERSOS ELEMENTOS GEOMETRICOS EN UNA COMPOSICION. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación y valoración de los proyectos individuales. - Análisis colectivo de cómo la sucesión de Fibonacci contribuyó a proporciones estéticas. - Reflexión sobre la aplicabilidad de estos principios en futuros proyectos. - Exhibición de las composiciones creadas. - Sesión de retroalimentación grupal, destacando aspectos positivos y áreas de mejora. - Reflexión individual sobre la experiencia de colaboración y comprensión avanzada de los principios compositivos. 	<p>-Elaborar plantillas en 2d, usando la sucesión numérica de Fibonacci.</p> <p>- Incorporar plataformas de Colaboración en Línea: Utilizar plataformas en línea que permitan a los estudiantes colaborar de manera remota en la creación de composiciones arquitectónicas. Esto facilitará la colaboración fuera del aula y enriquecerá la diversidad de ideas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografiar sus composiciones y realizar un collage y descargarlas en el aula virtual, mínimo 4 fotografías - Asignar a los estudiantes un proyecto colaborativo en una plataforma virtual donde cada uno contribuirá con elementos geométricos para crear una composición arquitectónica conjunta, respetando la plantilla de Fibonacci. - Fomentar la comunicación mediante chat y reuniones virtuales para discutir y ajustar las contribuciones. - Plataformas de colaboración en línea para proyectos arquitectónicos. - Herramientas de diseño geométrico en línea. - Comunicación virtual y herramientas de reuniones.
----------	-----------	---	---	---	--	--

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 2		Nombre de la unidad:	Diseño del proyecto arquitectónico		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de incorporar el espacio como objeto de estudio, explorándolo como recurso de diseño arquitectónico.	Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de	Temas y subtemas	Propósito	Metodología /Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – Aula virtual)	
5	6P	- Espacios con Mondrian y Fibonacci.	- Al finalizar la sesión el alumno deberá generar espacios en una maqueta creativa en 3d, usando sus plantillas de 2d de Mondrian y Fibonacci.	Aprendizaje Experiencial	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Breve introducción teórica sobre los espacios y su importancia en el diseño arquitectónico. - Presentación de ejemplos de obras que aplican estos principios. - Explicación de la actividad experimental usando maquetas de trabajos de ciclos anteriores realizados por alumnos de la EA de la UC como punto de referencia. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de plantillas de los trabajos en 2d de Mondrian y Fibonacci para convertirlo en 3d. - Realizar una maqueta en una base dura de 30X30 en la que la plantilla 2d se convierta en 3d. - Los estudiantes experimentarán directamente con la manipulación de elementos y la generación de espacios. - Se fomentará la experimentación libre para que los estudiantes exploren diferentes enfoques y soluciones transformando sus plantillas <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sesión de revisión y discusión grupal. - Exposición de las plantillas creadas por cada estudiante. Y las maquetas elaboradas. - Reflexión sobre las decisiones de diseño, aprendizajes y desafíos encontrados. 	<p>1. Aplicaciones de Diseño Arquitectónico Interactivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar aplicaciones de diseño arquitectónico que permitan a los estudiantes experimentar con los principios de Mondrian y Fibonacci de forma interactiva. Estas aplicaciones podrían simular la creación de composiciones visuales equilibradas utilizando plantillas predefinidas. <p>2. Revisar el video: Diseño Arquitectónico/ jugando geometría. (se encuentra en la Guía de trabajo)</p>	<p>1. Foro de Discusión en Línea:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes publicarán imágenes de edificios o espacios arquitectónicos que reflejen principios de Mondrian y Fibonacci que encuentren en su entorno. Luego, discutirán en el foro cómo estos principios se aplican en el diseño arquitectónico. <p>2. Creación de Collages Digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes crearán collages digitales utilizando Fotografías de sus composiciones y realizar un collage y descargarlas en el aula virtual, mínimo 4 fotografías 	
6	6P	- Espacios con plantillas generadas	- Al finalizar la sesión el alumno deberá generar espacios en una maqueta creativa en 3d, usando plantillas preestablecidas de 9y de 12 piezas.	Aprendizaje Experiencial	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Breve introducción teórica sobre los diversos tipos de espacios aplicados en un diseño arquitectónico. - Presentación de ejemplos de obras que aplican estos principios. - Explicación de la actividad experimental usando maquetas de trabajos de ciclos anteriores realizados por alumnos de la EA de la UC como punto de referencia. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usando las plantillas de 9 o de 12 piezas alcanzadas por la catedra el estudiante comenzara a generar espacios en una maqueta en una base dura de 30X30 en la que la plantilla 2d se convierta en 3d. - Los estudiantes experimentarán directamente con la manipulación de elementos y la generación de espacios. - Se fomentará la experimentación libre para que los estudiantes exploren diferentes enfoques y soluciones transformando sus plantillas <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sesión de revisión y discusión grupal. - Exposición de las plantillas creadas por cada estudiante conjuntamente con las maquetas elaboradas. - Reflexión sobre las decisiones de diseño, aprendizajes y desafíos encontrados. 	<p>1. Herramientas de Modelado Paramétrico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducir a los estudiantes en herramientas de modelado paramétrico que les permitan generar plantillas arquitectónicas innovadoras. Estas herramientas les darán la capacidad de explorar diseños basados en principios específicos y ajustar parámetros para adaptarse a diversas funciones espaciales. <p>2. Plataformas de Colaboración en Tiempo Real:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar plataformas en línea que faciliten la colaboración en tiempo real, permitiendo a los estudiantes trabajar juntos para generar y refinar plantillas arquitectónicas. Pueden compartir ideas, realizar comentarios y trabajar en equipo para desarrollar soluciones creativas. 	<p>1. Laboratorio de Diseño Virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes utilizarán software de diseño arquitectónico para generar plantillas arquitectónicas basadas en principios específicos de diseño, como la funcionalidad, la eficiencia espacial o la estética. Luego, compartirán sus diseños en un repositorio en línea y comentarán sobre las elecciones de diseño de sus compañeros. <p>2. 2. Creación de Collages Digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes crearán collages digitales utilizando Fotografías de sus composiciones y realizar un collage y descargarlas en el aula virtual, mínimo 4 fotografías 	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

7	6P	<p>- Espacialidad diferentes desde operaciones consignadas</p>	<p>- Al finalizar la sesión el alumno deberá presentar una maqueta en 3d en la que pueda analizar y evaluar el concepto de espacialidad, resultante de diversas operaciones consignadas, aplicando criterios arquitectónicos establecidos.</p>	Aprendizaje Experiencial	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Breve explicación teórica sobre LA ESPACIALIDAD: - Breve explicación teórica sobre las operaciones consignadas: la extensión, la forma, la posición, la distancia, la dirección el movimiento y la conexión espacial. - Presentación de ejemplos prácticos. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asignación de tareas específicas a cada grupo para analizar y evaluar operaciones consignadas - Uso de herramientas colaborativas para la documentación y análisis. - Fomentar la discusión y la toma de decisiones conjunta. - Elaborar una maqueta en una base dura de 30X30 usando las mismas plantillas anteriores, en la que se pueda analizar el concepto de la espacialidad y las operaciones consignadas. - Usar monigotes para tal fin. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de los análisis realizados por cada grupo. - Sesión de debate y discusión grupal sobre la espacialidad y sus operaciones consignadas. - Exposición de las maquetas y sus evaluaciones personales sobre la espacialidad 	<p>1. Simulaciones Virtuales de Operaciones Consignadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emplear simulaciones virtuales que permitan a los estudiantes experimentar con diferentes operaciones arquitectónicas y evaluar la espacialidad resultante. Estas simulaciones podrían proporcionar escenarios interactivos donde los estudiantes puedan aplicar criterios arquitectónicos y observar los efectos en tiempo real. <p>2. Plataformas de Evaluación Colaborativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el blog de Francisco Laura Cordova sobre ESPACIALIDAD 	<p>1. Análisis de Casos de Estudio en Video:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se proporcionarán videos de casos de estudio donde se apliquen diferentes operaciones arquitectónicas. Los estudiantes analizarán la espacialidad resultante en función de los criterios arquitectónicos establecidos y compartirán sus observaciones en un documento colaborativo en línea. <p>2. Wiki de Operaciones Consignadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes colaborarán en la creación de un wiki en línea donde recopilarán información sobre diversas operaciones arquitectónicas. Para cada operación, proporcionarán ejemplos, análisis de su efecto en la espacialidad y posibles aplicaciones en el diseño arquitectónico. <p>3.. Creación de Collages Digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes crearán collages digitales utilizando Fotografías de sus composiciones y realizar un collage y descargarlas en el aula virtual, mínimo 4 fotografías
8	6P	<p>- Espacios, recorridos y sensaciones en el diseño de un proyecto arquitectónico</p>	<p>- Al finalizar la sesión el alumno será capaz de Incorporar los recorridos y las sensaciones (sensibilidad) a la generación de espacios en la elaboración de sus maquetas creativas, y vincularlo a un proyecto arquitectónico.</p>	Aprendizaje Experiencial	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Breve revisión teórica sobre la relación entre espacios, recorridos y sensaciones en el diseño arquitectónico. - Presentación de proyectos destacados que ejemplifiquen esta interrelación. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes realizaran una maqueta en una base dura de 30X30 en la que generaran espacios, a ello deben de incrementar recorridos y sensaciones - Se deberá usar monigotes para explicar gráficamente la sensibilidad del proyecto. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de los análisis de la sensibilidad. - Presentación de maquetas con mejores resultados - Exposición de las maquetas y sus evaluaciones personales sobre la sensibilidad. 	<p>1. Analizar el texto de Juhani Pallasmaa , los ojos de la piel.</p> <p>2. Analizar la obra de Mauricio Rocha Centro para la atención del invidente,</p> <p>3. Plataformas de Realidad Virtual para Presentaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar plataformas de realidad virtual que permitan a los revisar sus diseños de manera inmersiva. Esto les dará la oportunidad de guiar a otros a través de los espacios diseñados y compartir las sensaciones que intentan evocar, promoviendo la colaboración y la retroalimentación entre pares. 	<p>1. Storyboard Interactivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes crearán storyboards interactivos utilizando herramientas en línea donde describan recorridos específicos a través de espacios diseñados por ellos mismos. Incorporarán elementos visuales y narrativos para comunicar las sensaciones que desean evocar en cada espacio. <p>2. Simulaciones de Realidad Virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes utilizarán plataformas de realidad virtual para crear simulaciones de sus diseños arquitectónicos. Podrán experimentar con diferentes configuraciones espaciales y recorridos virtuales para evaluar cómo influyen en las sensaciones del usuario. Luego, compartirán sus experiencias y reflexiones en un foro en línea. <p>3. Creación de Collages Digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes crearán collages digitales utilizando Fotografías de sus composiciones y realizar un collage y descargarlas en el aula virtual, mínimo 4 fotografías

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 3		Nombre de la unidad:	Conceptos fundamentales		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de explorar las configuraciones morfológicas con sus geometrías elementales estableciendo relaciones entre ellas.	Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de	Temas y subtemas	Propósito	Metodología /Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante - Aula virtual)	
9	6P	- La geometrización o arquitecturización de la palabra	- Al finalizar la sesión el alumno deberá geometrizar, arquitecturizar o transformar una palabra en un producto arquitectónico.	Aprendizaje experimental	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción al tema: Que significa arquitecturizar, geometrizar i transformar una palabra en un producto arquitectónico. - Como generar arquitectura partiendo de palabras. - Ejemplos prácticos: Mostrar ejemplos de trabajos anteriores realizados por estudiantes de la EA de la UC <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentación práctica: Se les asigna una palabra a cada estudiante. - El estudiante utilizara para su soporte teórico : fotografías, pinturas, dibujos, imágenes, sonidos, música poesía, escultura - Discusión en grupos pequeños: Los estudiantes comparten sus hallazgos y los exponen, discuten las elecciones de diseño y reflexionan sobre el proceso de geometrización. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de resultados: Cada estudiante muestra su diseño al grupo y explica las decisiones tomadas durante el proceso. - Reflexión y síntesis: Discusión grupal sobre los desafíos encontrados, los aprendizajes adquiridos y las aplicaciones futuras de la geometrización de la palabra en el diseño arquitectónico. - Asignación de tareas: Los estudiantes reciben una tarea para aplicar lo aprendido en casa y prepararse para la siguiente sesión. 	<p>1. Utilizamos un recurso digital denominado: 365 dias sketchando de Miros space</p> <p>2. Así mismo revisamos la primera parte de dos videos resumen elaborado por estudiantes de la EA de la UC.sobre el tema.</p> <p>3. Software de modelado 3D: Permite a los estudiantes visualizar y modificar sus diseños en tres dimensiones, facilitando la experimentación y la iteración en el proceso de diseño.</p> <p>4. Impresoras 3D: Permiten a los estudiantes materializar sus diseños en modelos físicos, lo que les brinda una comprensión más tangible de los conceptos de geometrización de la palabra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta un video sobre el soporte teórico de su palabra, y como lo Arquitecturiza. Luego lo descarga al aula virtual. - Desafío de diseño interactivo: Proporciona a los estudiantes un desafío de diseño donde deben transformar una palabra en un diseño arquitectónico utilizando herramientas digitales. Esto puede ser realizado a través de una plataforma en línea que permita la creación y presentación de diseños. <p>Recursos Innovadores:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Plataforma de diseño en línea: Ofrece una herramienta interactiva que permite a los estudiantes experimentar con diferentes formas y estructuras arquitectónicas mientras aplican los principios de geometrización de palabras. 2. Tutoriales en video: Proporciona videos tutoriales que guíen a los estudiantes en el uso de herramientas digitales específicas para la geometrización de palabras, como software de modelado 3D o herramientas de diseño gráfico. 	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

10	6P	<p>- Maqueta conceptual</p>	<p>- Al finalizar la sesión, cada estudiante será capaz de: desarrollar una maqueta conceptual que refleje de manera creativa y efectiva la palabra asignada respetando los principios abordados en la fase del soporte teórico utilizando materiales y técnicas adecuadas.</p>	<p>Aprendizaje basado en retos</p>	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción al tema: La palabra, el concepto, el boceto y el paso a la maqueta conceptual.. - Se presenta ejemplo de maquetas conceptuales elaboradas por alumnos de la EA de la UC como punto de partida . <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo personal: Los estudiantes comienzan a desarrollar sus maquetas conceptuales, aplicando los conceptos y principios abordados en la teoría. - Sesión de diseño: Los alumnos idean y esbozan sus maquetas discutiendo estrategias y tomando decisiones creativas. - Implementación: Los estudiantes trabajan en la construcción de sus maquetas utilizando materiales y técnicas adecuadas. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de maquetas: Cada alumno presenta su maqueta conceptual y explica su enfoque de diseño. - Evaluación y retroalimentación: Se proporciona retroalimentación constructiva sobre los diseños presentados, destacando los puntos fuertes y las áreas de mejora. - Reflexión final: Los estudiantes reflexionan sobre el proceso de diseño, los desafíos enfrentados y las lecciones aprendidas. Se promueve la discusión sobre la importancia de la creatividad y la efectividad en la comunicación visual en el diseño arquitectónico. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plataforma de desafíos de diseño: Ofrece a los estudiantes desafíos específicos relacionados con el diseño arquitectónico, estimulando su creatividad y capacidad de resolución de problemas. 2. Bibliotecas virtuales de materiales y texturas: Proporcionan a los estudiantes una amplia gama de recursos visuales para enriquecer sus maquetas conceptuales y explorar diferentes estilos y materiales de construcción. 3. Herramientas de modelado 3D en línea: Permiten a los estudiantes colaborar en tiempo real en el diseño y la construcción de sus maquetas conceptuales, facilitando la comunicación y la iteración entre los miembros del equipo. 4. Plataformas de presentación interactiva: Permiten a los estudiantes presentar sus maquetas conceptuales de manera dinámica y atractiva, utilizando recursos multimedia para resaltar los aspectos clave de sus diseños. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de Collages Digitales: Los estudiantes crearán collages digitales utilizando Fotografías de sus maquetas conceptuales, realizar un collage y descargarlas en el aula virtual, mínimo 4 fotografías - Exploración de materiales y técnicas: Los estudiantes investigan diferentes materiales y técnicas de construcción que pueden utilizar en sus maquetas conceptuales. Esto puede incluir la revisión de tutoriales en línea, la consulta de libros y revistas de diseño, y la búsqueda de inspiración en proyectos arquitectónicos existentes. <p>Recursos Innovadores:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recursos en línea sobre diseño arquitectónico: Proporciona acceso a plataformas educativas en línea que ofrecen cursos, tutoriales y materiales de referencia relacionados con el diseño arquitectónico y la construcción de maquetas. 2. Bibliotecas digitales de materiales: Ofrece una biblioteca virtual que contiene una variedad de materiales de construcción, texturas y acabados para que los estudiantes exploren y seleccionen los más adecuados para sus maquetas conceptuales.
-----------	-----------	-----------------------------	---	------------------------------------	--	---	--

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

11	6P	<p>- Maqueta de geometría euclidiana</p>	<p>- Al finalizar la sesión el alumno deberá trabajar su creatividad en un ejercicio de transformación formal hasta lograr expresarla en una maqueta EUCLIDIANA, sin perder la esencia de la maqueta conceptual.</p>	<p>Aprendizaje Experimental</p>	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción al tema: Jacques Derrida- La Teoría de la deconstrucción - Las configuraciones morfológicas y sus 7 variantes -Características de la Geometría Euclidiana - Se presenta ejemplo de maquetas de geometría euclidiana elaboradas por alumnos de la EA de la UC como punto de partida . <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo personal: Los estudiantes comienzan a transformar sus maquetas conceptuales, en maquetas de geometría euclidiana - Sesión de diseño: Los alumnos manipulan, exploran sus líneas, planos, y volúmenes buscando estrategias y tomando decisiones creativas. - Implementación: Los estudiantes trabajan en la construcción de sus maquetas utilizando materiales y técnicas adecuadas. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de maquetas: Cada alumno presenta su maqueta de geometría euclidiana y explica su enfoque de diseño. - Evaluación y retroalimentación: Se proporciona retroalimentación constructiva sobre los diseños presentados, destacando los puntos fuertes y las áreas de mejora. - Reflexión final: Los estudiantes reflexionan sobre el proceso de diseño, los desafíos enfrentados y las lecciones aprendidas. Se promueve la discusión sobre la importancia de la creatividad y la efectividad en la comunicación visual en el diseño arquitectónico. 	<p>1. Utilizamos un recurso digital denominado: CONFIGURACIONES MORFOLOGICAS EN ARQUITECTURA. Alojado en youtube.com del arquitecto Ren Morgado. De igual forma utilizamos el material de la Escuela de Arquitectura de la UC denominado Configuraciones morfológicas</p> <p>2. Simulaciones interactivas en línea: Proporcionan a los estudiantes herramientas para explorar los principios geométricos básicos de manera interactiva y práctica, facilitando su comprensión y aplicación en la construcción de maquetas.</p> <p>3. Tutoriales y videos educativos: Ofrecen a los estudiantes recursos didácticos para aprender sobre herramientas de medición y precisión, así como técnicas de construcción utilizadas en la geometría euclidiana.</p> <p>4. Software de modelado 3D y tecnología de impresión 3D: Permiten a los estudiantes diseñar y construir sus maquetas de geometría euclidiana, brindándoles la oportunidad de experimentar con diferentes formas y estructuras arquitectónicas.</p>	<p>- Creación de Collages Digitales: Los estudiantes crearán collages digitales utilizando fotografías de sus maquetas de geometría euclidiana , realizar un collage y descargarlas en el aula virtual, mínimo 4 fotografías.</p> <p>- Investigación de conceptos geométricos: Los estudiantes investigan los 7 tipos de geometría , y exploran cómo se aplican en el diseño arquitectónico. Pueden utilizar recursos en línea, libros de texto y videos educativos para profundizar en estos conceptos.</p> <p>Recursos Innovadores:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Herramientas de modelado 3D en línea: Proporciona acceso a software de modelado 3D basado en la web que permite a los estudiantes crear y manipular modelos virtuales de sus maquetas de geometría euclidiana, lo que les permite experimentar con diferentes configuraciones y diseños. 2. Simulaciones interactivas: Ofrece simulaciones interactivas en línea que permiten a los estudiantes explorar conceptos geométricos de manera visual y práctica, lo que facilita su comprensión y aplicación en el diseño arquitectónico.
-----------	-----------	--	--	---------------------------------	---	---	--

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

12	6P	<p>- Maqueta de geometría dislocada</p>	<p>- Al finalizar la sesión el alumno deberá trabajar su creatividad en un ejercicio de transformación formal hasta lograr expresarla en una maqueta DISLOCADA, sin perder la esencia de la maqueta conceptual.</p>	Aprendizaje experimental	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción al tema: Presentación de los conceptos avanzados de diseño y teoría arquitectónica relacionados con la geometría dislocada. - Características de la Geometría Dislocada. - Se presenta ejemplo de maquetas dislocadas elaboradas por alumnos de la EA de la UC como punto de partida . <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo personal: Los estudiantes comienzan a transformar sus maquetas conceptuales, en maquetas de geometría dislocada - Sesión de diseño: Los alumnos manipulan, exploran sus líneas, planos, y volúmenes buscando estrategias y tomando decisiones creativas. - Implementación: Los estudiantes trabajan en la construcción de sus maquetas utilizando materiales y técnicas adecuadas. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de maquetas: Cada alumno presenta su maqueta de geometría dislocada y explica su enfoque de diseño. - Evaluación y retroalimentación: Se proporciona retroalimentación constructiva sobre los diseños presentados, destacando los puntos fuertes y las áreas de mejora. - Reflexión final: Los estudiantes reflexionan sobre el proceso de diseño, los desafíos enfrentados y las lecciones aprendidas. Se promueve la discusión sobre la importancia de la creatividad y la efectividad en la comunicación visual en el diseño arquitectónico. 	<p>1. Utilizamos un recurso digital denominado: CONFIGURACIONES MORFOLOGICAS EN ARQUITECTURA. Alojado en youtube.com del arquitecto Ren Morgado. De igual forma utilizamos el material de la Escuela de Arquitectura de la UC denominado Configuraciones morfológicas</p> <p>2. Casos de estudio multimedia: Proporcionan a los estudiantes ejemplos visuales de proyectos arquitectónicos que incorporan la geometría dislocada de manera innovadora, inspirándolos y estimulando su creatividad.</p> <p>3. Software de diseño paramétrico y modelado generativo: Permite a los estudiantes explorar nuevas formas y estructuras arquitectónicas mediante algoritmos y procesos de diseño avanzados.</p> <p>4. Plataformas de presentación multimedia interactiva: Permiten a los estudiantes presentar sus maquetas de geometría dislocada de manera dinámica y atractiva, utilizando recursos multimedia para destacar los aspectos más innovadores de sus diseños.</p>	<p>- Creación de Collages Digitales: Los estudiantes crearán presentaciones digitales utilizando las plataformas de presentación multimedia interactiva para destacar los aspectos más innovadores de sus maquetas de geometría dislocada.</p> <p>- Análisis de proyectos arquitectónicos: Los estudiantes analizan proyectos arquitectónicos contemporáneos que incorporan la geometría dislocada de manera innovadora. Pueden investigar a través de artículos, entrevistas con arquitectos, y visitas virtuales a edificios emblemáticos para comprender cómo se aplican estos conceptos en la práctica.</p> <p>Recursos Innovadores:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Plataformas de realidad virtual: Proporciona acceso a experiencias inmersivas en realidad virtual que permiten a los estudiantes explorar proyectos arquitectónicos en 3D y entender cómo se utilizan los conceptos de geometría dislocada en el diseño de edificios. 2. Herramientas de colaboración en línea: Facilita la colaboración entre estudiantes a través de herramientas en línea que les permiten compartir ideas, recursos y comentarios sobre sus diseños de maquetas de geometría dislocada, promoviendo el intercambio de conocimientos y la retroalimentación constructiva.
-----------	-----------	---	---	--------------------------	--	--	---

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 4		Nombre de la unidad:	La arquitectura y su impacto en la sociedad		Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de proponer soluciones iniciales de proyectos arquitectónicos de construcciones de complejidad elemental, elaborando cuatro maquetas de impacto a la sociedad, respetando las configuraciones morfológicas y su verbalización.	Duración en horas	24
Semana	Horas / Tipo de	Temas y subtemas	Propósito	Metodología /Estrategias	Actividades para la enseñanza aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – Aula virtual)	
13	6P	- Maqueta de geometría proyectiva	Al finalizar la sesión el alumno deberá trabajar su creatividad en un ejercicio de transformación formal hasta lograr expresarla en una maqueta PROYECTIVA, sin perder la esencia de la maqueta conceptual.	Aprendizaje experimental	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación teórica sobre los principios de la geometría proyectiva y su aplicación en el diseño arquitectónico. - Debate dirigido sobre la importancia de comprender la geometría proyectiva en el diseño arquitectónico. - Se presenta ejemplo de maquetas proyectivas elaboradas por alumnos de la EA de la UC como punto de partida para inspirar a los estudiantes y contextualizar el tema. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo personal: Los estudiantes comienzan a transformar sus maquetas conceptuales, en maquetas de geometría proyectiva - Sesión de diseño: Los alumnos manipulan, exploran sus líneas, planos, y volúmenes buscando estrategias y tomando decisiones creativas. - Implementación: Los estudiantes trabajan en la construcción de sus maquetas utilizando materiales y técnicas adecuadas. - Supervisión y asistencia individualizada para garantizar la comprensión y aplicación correcta de los principios de geometría proyectiva. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación y análisis de las maquetas construidas por los estudiantes. - Sesión de retroalimentación grupal para discutir los aciertos y desafíos encontrados durante la actividad práctica. - Reflexión final sobre la importancia de aplicar los principios de la geometría proyectiva en el diseño arquitectónico y su impacto en la calidad de los proyectos. 	<p>1. Utilizamos un recurso digital denominado: CONFIGURACIONES MORFOLOGICAS EN ARQUITECTURA. Alojado en youtube.com del arquitecto Ren Morgado. De igual forma utilizamos el material de la Escuela de Arquitectura de la UC denominado Configuraciones morfológicas</p> <p>2. Utilización de realidad aumentada para visualizar y manipular modelos tridimensionales proyectivos en tiempo real.</p> <p>2. Uso de impresión 3D para crear estructuras proyectivas complejas y permitir a los estudiantes interactuar físicamente con los conceptos.</p> <p>3. Aplicación de software de simulación de luz y sombra para experimentar con la proyección en entornos virtuales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de Collages Digitales: Los estudiantes crearán presentaciones digitales utilizando las plataformas de presentación multimedia interactiva para destacar los aspectos más innovadores de sus maquetas de geometría proyectiva. - Creación de un foro en línea donde los estudiantes puedan compartir ejemplos de proyectos arquitectónicos que aplican principios de geometría proyectiva. - Asignación de lecturas y videos interactivos sobre conceptos fundamentales de geometría proyectiva y su aplicación en el diseño arquitectónico. - Desafío individual: los estudiantes deben investigar y seleccionar una técnica específica de geometría proyectiva para aplicar en la construcción de una maqueta virtual o física. Pueden utilizar herramientas como software de modelado 3D o técnicas de dibujo manual. - Plataformas de realidad virtual que permitan a los estudiantes explorar modelos tridimensionales de estructuras proyectivas en un entorno inmersivo. - Herramientas de diseño paramétrico para experimentar con la generación automática de formas y estructuras proyectivas. - Tutoriales en línea y simulaciones interactivas para aprender técnicas avanzadas de geometría proyectiva. 	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE
MODALIDAD PRESENCIAL

14	6P	- Maqueta de geometría fractal	Al finalizar la sesión el alumno deberá trabajar su creatividad en un ejercicio de transformación formal hasta lograr expresarla en una maqueta FRACTAL , sin perder la esencia de la maqueta conceptual.	Aprendizaje experimental	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción teórica sobre los conceptos básicos de fractales y su aplicación en el diseño arquitectónico. - Se presenta ejemplo de maquetas de geometría fractal elaboradas por alumnos de la EA de la UC como punto de partida . - Debate dirigido sobre la importancia de comprender la geometría proyectiva en el diseño arquitectónico. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo personal: Los estudiantes comienzan a transformar sus maquetas conceptuales, en maquetas de geometría fractal - Sesión de diseño: Los alumnos manipulan, exploran sus líneas, planos, y volúmenes buscando estrategias y tomando decisiones creativas. - Implementación: Los estudiantes trabajan en la construcción de sus maquetas utilizando materiales y técnicas adecuadas. - Supervisión y asistencia individualizada para garantizar la comprensión y aplicación correcta de los principios de geometría fractal. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exhibición y análisis de las maquetas de geometría fractal realizadas por los estudiantes. - Sesión de retroalimentación individualizada para evaluar el proceso de creación y la calidad de las maquetas. - Discusión grupal sobre las aplicaciones y posibilidades de los fractales en el diseño arquitectónico contemporáneo. 	<p>1. Utilizamos un recurso digital denominado: CONFIGURACIONES MORFOLOGICAS EN ARQUITECTURA. Alojado en youtube.com del arquitecto Ren Morgado. De igual forma utilizamos el material de la Escuela de Arquitectura de la UC denominado Configuraciones morfológicas</p> <p>2. Revisamos el texto de Inés Moisset sobre los fractales y formas arquitectónicas.</p> <p>3. Implementación de algoritmos genéticos para la generación automática de patrones fractales, desafiando a los estudiantes a optimizar y personalizar los resultados.</p> <p>4. Uso de tecnologías de modelado paramétrico para explorar la variabilidad y complejidad de las estructuras fractales.</p> <p>5. Incorporación de herramientas de realidad virtual para visualizar y navegar por maquetas fractales a gran escala.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta en línea para evaluar el nivel de conocimiento previo de los estudiantes sobre fractales y su aplicación en arquitectura. - Visionado de documentales y conferencias de expertos en fractales en arquitectura, seguido de discusiones asincrónicas sobre las aplicaciones y desafíos en el diseño arquitectónico. - Desafío grupal: los estudiantes deben colaborar en la creación de una galería virtual de maquetas fractales utilizando herramientas de modelado 3D colaborativo. Cada equipo debe generar y compartir al menos una maqueta fractal original. - Plataformas de modelado 3D en la nube que permitan la colaboración en tiempo real entre los estudiantes para la creación de maquetas fractales. - Software de generación de fractales interactivo que permita a los estudiantes experimentar con diferentes parámetros y algoritmos para crear estructuras fractales personalizadas. - Recursos de realidad aumentada para visualizar y explorar maquetas fractales en entornos físicos mediante dispositivos móviles. - Creación de Collages Digitales: Los estudiantes crearán presentaciones digitales utilizando las plataformas de presentación multimedia interactiva para destacar los aspectos más innovadores de sus diseños.
----	----	--------------------------------	---	--------------------------	--	---	--

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

15	6P	<p>- Maqueta de geometría vectorial</p>	<p>Al finalizar la sesión el alumno deberá trabajar su creatividad en un ejercicio de transformación formal hasta lograr expresarla en una maqueta VECTORIAL, sin perder la esencia de la maqueta conceptual</p>	Aprendizaje experimental	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teoría de la deconstrucción y los elementos de la geometría vectorial. - Se presenta ejemplo de maquetas de geometría vectorial elaboradas por alumnos de la EA de la UC como punto de partida. - Debate dirigido sobre la importancia de comprender la geometría proyectiva en el diseño arquitectónico. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo personal: Los estudiantes comienzan a transformar sus maquetas conceptuales, en maquetas de geometría vectorial - Sesión de diseño: Los alumnos manipulan, exploran sus líneas, planos, y volúmenes buscando estrategias y tomando decisiones creativas. - Implementación: Los estudiantes trabajan en la construcción de sus maquetas en el aula: base de 30x30 utilizando materiales y técnicas adecuadas. - Supervisión y asistencia individualizada para garantizar la comprensión y aplicación correcta de los principios de geometría fractal. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisión y análisis de las maquetas vectoriales realizadas por los estudiantes. - Sesión de retroalimentación grupal para compartir experiencias y discutir los desafíos encontrados durante la actividad práctica. - Reflexión final sobre la utilidad y versatilidad de la geometría vectorial en el proceso de diseño arquitectónico. 	<p>1. Utilizamos un recurso digital denominado: CONFIGURACIONES MORFOLOGICAS EN ARQUITECTURA. Alojado en youtube.com del arquitecto Ren Morgado. De igual forma utilizamos el material de la Escuela de Arquitectura de la UC denominado Configuraciones morfológicas</p> <p>2. Plataformas en línea de diseño colaborativo que permitan a los estudiantes trabajar simultáneamente en la creación y edición de maquetas vectoriales en tiempo real.</p> <p>3. Utilización de tabletas gráficas y lápices digitales para fomentar la expresión creativa y la colaboración en el diseño de maquetas.</p> <p>4. Integración de herramientas de realidad aumentada para superponer modelos vectoriales en entornos físicos y facilitar la retroalimentación entre los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de Collages Digitales: Los estudiantes crearán presentaciones digitales utilizando las plataformas de presentación multimedia interactiva para destacar los aspectos más innovadores de su maqueta vectorial. Creación de un banco de recursos en línea con tutoriales, ejemplos y casos de estudio de maquetas arquitectónicas diseñadas mediante técnicas de dibujo y modelado vectorial. - Asignación de ejercicios prácticos que desafíen a los estudiantes a aplicar conceptos geométricos mediante software de diseño vectorial, como Adobe Illustrator o Inkscape. - Herramientas de realidad virtual que permitan a los estudiantes visualizar y manipular maquetas vectoriales en un entorno inmersivo. - Plataformas de aprendizaje adaptativo que proporcionen retroalimentación personalizada sobre las habilidades de diseño vectorial de cada estudiante. - Bibliotecas de símbolos y elementos arquitectónicos vectoriales de acceso libre para enriquecer el proceso de diseño de maquetas.
16	6P	<p>- Maqueta de geometría topológica</p>	<p>Al finalizar la sesión el alumno deberá trabajar su creatividad en un ejercicio de transformación formal hasta lograr expresarla en una maqueta TOPOLOGICA, sin perder la esencia de la maqueta conceptual</p>	Aprendizaje experimental	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teoría de la deconstrucción y los elementos de la geometría topológica. - Se presenta ejemplo de maquetas de geometría topológica elaboradas por alumnos de la EA de la UC como punto de partida. - Debate dirigido sobre la importancia de comprender la geometría topológica en el diseño arquitectónico. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sesión práctica de construcción de maquetas topológicas utilizando materiales flexibles y técnicas de manipulación espacial. - Ejercicios prácticos dirigidos para explorar y experimentar con diferentes formas y estructuras topológicas. - Tutoría individualizada para ayudar a los estudiantes a comprender y aplicar los conceptos topológicos en sus maquetas. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación y discusión de las maquetas topológicas creadas por los estudiantes. - Sesión de retroalimentación grupal para evaluar la comprensión y la calidad de las maquetas. - Reflexión final sobre el papel de la topología en el diseño arquitectónico y su influencia en la percepción del espacio y la forma. 	<p>1. Utilizamos un recurso digital denominado: CONFIGURACIONES MORFOLOGICAS EN ARQUITECTURA. Alojado en youtube.com del arquitecto Ren Morgado. De igual forma utilizamos el material de la Escuela de Arquitectura de la UC denominado Configuraciones morfológicas</p> <p>2. Empleo de tecnologías de escaneo 3D para capturar maquetas físicas y explorar las relaciones topológicas de forma interactiva.</p> <p>3. Uso de software de análisis topológico para identificar patrones y estructuras emergentes en las maquetas creadas por los estudiantes.</p> <p>4. Integración de dispositivos de realidad mixta para permitir a los estudiantes interactuar con modelos topológicos de manera inmersiva y colaborativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de Collages Digitales: Los estudiantes crearán presentaciones digitales utilizando las plataformas de presentación multimedia interactiva para destacar los aspectos más innovadores de su maqueta topológica. - Debate en línea sobre la importancia de la topología en el diseño arquitectónico contemporáneo, con ejemplos de proyectos que aplican principios topológicos. - Investigación individual: los estudiantes deben investigar y analizar una maqueta arquitectónica existente para identificar y describir las relaciones topológicas presentes en ella. - Plataformas de realidad mixta que permitan a los estudiantes interactuar con modelos topológicos en entornos físicos mediante dispositivos de realidad virtual y aumentada. - Herramientas de análisis topológico en línea que ayuden a los estudiantes a comprender y visualizar las relaciones espaciales en sus maquetas.