



1, 2, 3... JAZZ TALLER

TALLER VERTICAL-CICLO BÁSICO OPCIÓN 2

ESCUELA DE ARQUITECTURA / UCR
PROGRAMA

2do SEMESTRE 2019

AQ-0100; AQ-0102; AQ-0103; AQ-0104

TIEMPO EFECTIVO: 17 SEMANAS;

INICIA EL 12/08; TERMINA EL 06/12

HOLISMO

El taller vertical reúne procesos de aprendizaje para los cuatro niveles de taller del ciclo básico, organizados en dos grandes temas a partir del énfasis subyacente de sus contenidos: METAMORFOSIS y MORFOGÉNESIS.

Lo que está atrás de la forma (Metamorfosis), aquello que despierta el origen. Lo habitual que nos rodea y donde se encuentra aquello que sustenta la necesidad y su solución. Esto que requiere de nosotros para ser desplegado

(explicado), que nos invita a ejercitarnos en la observación y la sensibilización de la "atención" para comprender cuando y donde somos: ser conscientes. Articular la forma (morfogénesis) será más sencillo partiendo del conocimiento de aquello que la sustenta. El origen de la forma no es accidental o caprichoso, forma parte de la causalidad.

ÉNFASIS GENERALES

Sensibilizar la percepción a través de la experiencia, el análisis contextual y el descubrimiento de las correlaciones humanas con el espacio. Las dimensiones integrales del ser humano.

Interpretar los factores físico-atmosféricos para la experiencia proyectual.

Identificar los factores socio-económico-productivo-culturales para la experiencia proyectual.

Fortalecer el aprendizaje de herramientas de exploración y comunicación gráficas e iconográficas.

Iniciar en la formación crítica de disciplinas de trabajo pertinentes a la experiencia de proyectar el espacio. El sentido del trabajo en la formación integral.

Construcción de un lenguaje arquitectónico fundamental para la comunicación apropiada de los contenidos teóricos.

Introducción al entendimiento y manejo del espacio arquitectónico en relación a sí mismo, con el hombre y con el contexto.

Introducción al estudiante en el proceso de diseño, procurando un entendimiento integral y manejo básico de las principales variables que intervienen en el diseño y la proyectación arquitectónica.

Descubrir la mutación desde conceptos abstractos a respuestas concreta, a partir de la articulación y el juego de fundamentos hacia respuestas estructurales y espaciales coherentes con sentido ético y estético.

Visualizar las relaciones: espacio-estructura-contexto-función-geometría, como organizadores inteligentes de las propuestas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar la disciplina de la observación. Sensibilizar la capacidad sensorial a propósito de la arquitectura.
- Reconocerse integralmente como una herramienta de aprendizaje, a través de su cuerpo, su movimiento, sus sentidos, su sentir y su razón. Para resolver desde su escala humana integralmente.
- Comprender en las relaciones de totalidad, el origen y consecuencias de nuestros gestos y acciones.
- Capturar las herramientas elementales para conceptualizar las ideas-fuerza que sustentan nuestras observaciones y propuestas.
- Desarrollar las destrezas necesarias para el manejo de instrumentos y medios de comunicación gráficos necesarios para expresar la arquitectura y su ambiente.
- Desarrollar capacidad para registrar y documentar apropiadamente, diferentes etapas del proceso proyectual: diagramación analítica, croquis conceptuales, croquis espaciales, plantas, cortes, elevaciones, modelos icónicos, etc.
- Formar en la utilización de vocabulario arquitectónico en razón de las unidades temáticas desarrolladas.
- Lograr un manejo de principios básicos del diseño del espacio arquitectónico y urbano, la percepción visual y los sistemas de ordenamiento que lo apoyan.
- Iniciarse en la construcción de espacios elementales que permitan sentir la tridimensionalidad, desde la idea de módulo, la composición y descomposición, principios de organización, relaciones, interdependencias.
- Entender y lograr un manejo de principios básicos de los sistemas estructurales primarios y secundarios, así como de diferentes posibilidades y características de los sistemas de cerramiento como pieles.
- Entender y manejar los principios básicos de las variables propias del contexto, clima, topografía, orientación, el lugar, otros...
- Manejar los principios básicos del diseño y proyectación arquitectónica, donde se involucren valores contextuales y de los usuarios posibles, desde sus dimensiones sociales-culturales-económicas-productivas.

MECÁNICA DEL JUEGO

El *resultado tangible* de un *proyecto* de arquitectura, es la *composición* de un *sistema de ordenamiento* de *elementos arquitectónicos*, dispuestos en *proporción y secuencia* tal, que ofrecen *respuesta pertinente y precisa* a la lectura de un *conjunto*

de variables, que han sido identificadas y valoradas previamente mediante *el análisis y la síntesis* como las partes de una *problematización específica*.

A.

Partimos de varias premisas para nuestro trabajo:

Premisa 1:

DISEÑO ES RESPUESTA: El diseño es una reacción **inteligente** del ser humano ante una circunstancia, situación o evento, que de otra manera sería poco articulado, poco neutralizado o poco encausado de forma apropiada y productiva, el diseño es una "conurrencia" que tiene lugar en la comprensión de todo lo que se va implicando.

POR ESTO VAMOS A REALIZAR DIFERENTES PROPUESTAS DE DISEÑO DE ESPACIO A MANERA DE RESPUESTAS CONCRETAS QUE ATIENDEN A SOLICITACIONES ESPECÍFICAS. DESDE SU LECTURA O APRECIACIÓN PARTICULAR, EL DISEÑADOR TRANSFORMA ESTAS VARIABLES DE DISEÑO EN INSUMO DE SU RESPUESTA.

Premisa 2:

ARQUITECTURA ES ORGANIZACIÓN: Entre muchas otras definiciones, el fenómeno de emergencia (tener principio en otra cosa, salir a flote, emerger, hacerse evidente) del espacio arquitectónico, sucede cuando podemos comprenderlo, al reconocer en el "un patrón de organización" compatible con nuestra manera de ver el mundo. Existe una organización donde "la información" fluye.

POR ESTO VAMOS A REALIZAR ESAS DIFERENTES PROPUESTAS DE ORGANIZACIÓN DE ESPACIO ATENDIENDO GUÍAS DE DIRECCIÓN QUE OFRECEN VARIABLES DE DISEÑO: FUNCIÓN; GEOMETRÍA; ESPACIALIDAD; CONTEXTO; LIMITANTES.

Premisa 3:

RELACION PROGRAMA<>CONTEXTO: El espacio arquitectónico emerge en la relación entre la vocación y el contexto, el programa que reúne las intenciones del proyecto y el lugar y circunstancia en que se emplaza. Uno determina al otro y viceversa. El objeto arquitectónico no sucede aislado del contexto en donde se provoca, sino que ese contexto lo determina, como en la relación biológica entre organismo-nicho. De igual manera una vez activo el objeto arquitectónico, el contexto no será el mismo, en tanto este objeto es "activo" y participa de ese contexto.

POR ESTO VAMOS A CONOCER UN CONTEXTO DESDE SU RELACIÓN CON EL OBJETO Y VAMOS A DETECTAR Y APROVECHAR SUS INFLUENCIAS MUTUAS PARA DESARROLLAR LAS PROPUESTAS.

Premisa 4:

ESTO ES UN TALLER DE DISEÑO: Nuestro nicho vital como diseñadores. Aquí respiramos y exhalamos ideas e inquietudes y entre todos construimos nuestra "noosfera" (el sistema vivo de los pensamientos) donde nos nutrimos como seres sociales que somos, de nosotros mismos.

POR ESTO VAMOS A REALIZAR LAS DIFERENTES PROPUESTAS DENTRO DEL MARCO DE LA PRÁCTICA DEL DISEÑO, EN EL TALLER, DENTRO DEL TIEMPO EFECTIVO COMO MÍNIMO, DE FORMA QUE CADA DISEÑADOR SE PERMITA MOSTRAR, COMPARTIR Y DOCUMENTAR SUS PROCEDIMIENTOS DE TRABAJO.

Premisa 5:

CAUSALIDAD EN LA FOMULA: Todo cuanto percibimos, ha sido traído a la realidad por procesos enlazados que se sostienen interdependientemente. La comprensión de estos procesos y de la naturaleza de estos enlaces, nos permite **comprender el origen y la consecuencia** de los fenómenos y las cosas que conocemos y hacemos.

POR ESTO VAMOS A REALIZAR TRABAJO QUE NOS PERMITA PERCIBIR ESTOS ENLACES, SU CAUSALIDAD Y REPERCUSIONES EN NUESTRO QUEHACER CON EL ESPACIO, LA ESTRUCTURA Y LA FORMA.

Premisa 6:

ALQUIMIA: El aprendizaje es un fenómeno completo en que la totalidad del Ser es objeto de aprendizaje. Tanto lo intelectual como lo físico y lo espiritual, participan del proceso de aprendizaje de forma integral. En este proceso de "capere"<>"solve et coagula"<>fiat lux se construye constantemente el conocimiento.

POR ESTO TRABAJAMOS EN DIFERENTES AREAS DE COMPETENCIAS (ACTITUDES, DESTREZAS, CONOCIMIENTOS) Y MEDIANTE DIFERENTES MEDIOS (CONSTRUCCION, SOCIALIZACION, DESARROLLO DE IDEAS, REFLEXION, COMPROBACION, ANALISIS-SINTESIS)

B.

Las y los estudiantes del taller vertical, compartiremos un solo "lugar" de estudio, cuya complejidad nos ha de ser útil como referente contextual para el ejercicio de diseño que se desarrollara de forma individual.

El trabajo de este semestre será separado por niveles y la verticalidad será el producto del diálogo en el taller y con los mediadores.

Utilizando la lectura del lugar como concurso de variables para el diseño, se dará continuidad a dos ejercicios de diseño individual (T3+T4). El T1 y el T2 desarrollaran sus ejercicios con otro ritmo.

Cada ejercicio tiene sus "objetivos", "alcances" y "entregables" específicos. El estudiante debe aprovechar sus revisiones, evaluaciones y proceso para fortalecer cada fase. Cada etapa de cada proyecto, puede requerir de estrategias de presentación diferentes para efectos de exploración y evaluación. Los mediadores guiaran al respecto.

T3 y T4: Dos ejercicios de diseño individual.
Ejercicio 1 (8 semanas; 2 evaluaciones: 20% intermedio y 20% final + Síntesis 10%)
Ejercicio 2 (8 semanas; 2 evaluaciones: 20% intermedio y 20% final + Síntesis 10%)

T1 y T2: Tres ejercicios individuales.
Ejercicio 1 (4 semanas; dos evaluaciones: 5% y 20%)
Ejercicio 2 (4 semanas; dos evaluaciones: 5% y 20%)
Ejercicio 3 (8 semanas; dos evaluaciones: 20%; y 20% + Síntesis 10%)

PARA FINALIZAR CADA EJERCICIO DE DISEÑO, INDIVIDUAL, CADA ESTUDIANTE DEBERÁ OFRECER UNA LÁMINA DE SÍNTESIS GRÁFICA QUE DOCUMENTE LOS ASPECTOS MÁS SIGNIFICATIVOS DEL PROCESO Y LOS RESULTADOS MÁS ELOCUENTES QUE PERMITAN COMPRENDER LA PROPUESTA INTEGRALMENTE, ENTRE CADA EJERCICIO DE DISEÑO INDIVIDUAL Y EL TRABAJO DE TRIBU.

Estas láminas representan una herramienta de "ordenamiento del pensamiento" (Síntesis como proceso de convergencia y detección de lo relevante). Las láminas pueden ser diagramadas mediante recursos manuales o recursos digitales. Pero todo el contenido de diseño (dibujos de plantas, cortes, elevaciones, etc.) debe haber sido elaborado manualmente y la fotografía de maqueta debe ser de un modelo físico construido manualmente.

Cada lámina tiene un formato de área 60x90cms y en disposición vertical (necesariamente). Lo significativo en la lámina de síntesis es que ofrezca una "historia" del proceso de diseño para cada uno de los ejercicios de diseño individual y su vínculo con el ejercicio de comprensión contextual, mostrar el proceso desde sus inicios hasta sus conclusiones finales, señalando los puntos más significativos y jerárquicos. La síntesis del proyecto muestra el empoderamiento de quien diseña sobre su proceso y el manejo de sus ideas.

C.

EL ORDEN EN TALLER; Cada estudiante debe prepararse un espacio de trabajo propio debidamente acondicionado para dibujar y hacer maquetas con seguridad y comodidad y cada Tribu deberá propiciarse un espacio de reunión para cuando establezcan sus sesiones de trabajo. Se plantearán sectores por nivel para facilitar el control del proceso.

LA BITÁCORA; A lo largo del proceso, cada estudiante deberá hacerse de una bitácora de proceso, en formato "doble carta", en donde acumule todos los borradores, bocetos, copias, etc., del trabajo conjunto y del individual. *Todo EL PROCESO se hará usando lápiz o bolígrafo, mano y regla y escuadras, papel mantequilla, periódico o bond (a escala cuando es requerido). La presentación final se debe realizar con herramientas manuales,* de forma clara y legible, que permita la comprensión integral de la propuesta en ausencia del estudiante (sin explicaciones verbales). **(EL PROCESO, es el cuerpo fundamental del curso de diseño,** los resultados finales son importantes, pero resultados finales sin proceso no tienen valor para este taller. La o el estudiante deberá desarrollar dentro del plazo establecido, etapa por etapa no de una sola vez-, el material que se requiera según el avance de la propuesta; esto se refiere a mostrar mapas de análisis en borrador y limpio, croquis de propuestas, diagramas de funcionamiento, diagramas de interrelaciones, matrices de interrelaciones, cuadros de información, estudios de localización, propuestas en plantas de distribución, propuestas de estructuraciones en bocetos, cortes diagramáticos, cortes de proceso, cortes de resultados, propuestas de cerramientos, análisis de fachada, elevaciones propuestas, vistas axonométricas de volúmenes, vistas axonométricas de detalle, vistas axonométricas escrutantes, maquetas de boceto, maquetas de detalle, maquetas de estructuras, maquetas finales, imágenes tridimensionales, etc. El material será desarrollado a escala y con instrumentos de dibujo (reglas y escuadras), a partir del

momento que la propuesta lo exige – maduración de la propuesta-, antes será desarrollado a mano alzada, con herramientas que permitan mostrar la intencionalidad de las propuestas)

EL CROQUIS; Debe ser abundante en el proceso del estudiante de segundo año. El verbo del diseñador es gráfico y su palabra el trazo. La o el estudiante conversa con un lápiz en la mano y conforme dice frases dibuja conceptos. Su boceto es espacial, tridimensional cuando menos, porque habla de la totalidad del espacio que imagina. Líneas firmes o trémulas, pesadas o veladas, nos cuentan la definición de nuestros pensamientos. Cuando tenemos una idea asible la comprobamos construyéndola, haciéndola tangible.

EL MODELO; El modelo nos permite la visualización de muchas dimensiones en tiempo real y de forma permanente. Nos permite visualizar el espacio más cerca de su realidad y relativamente lejos de su abstracción. La maqueta, ha sido parte del proceso desde los albores de las propuestas, se ha transformado y maltratado por ello, cuando se hace la presentación final, el modelo debe tener muy buen aspecto, ser magistral en su calidad interpretativa de la idea del diseñador, no es un diagrama solamente, sino que cuenta la concepción del proyecto en todos sus componentes, no es una piel que oculta el proyecto arquitectónico, es una imagen escalada, tridimensional y holística de la propuesta. El modelo es de suma importancia para el proceso y para la presentación final en términos de evaluación: un buen modelo mejora la nota, un mal modelo la afecta sensiblemente, ausencia de modelo destruye la nota. A lo largo del proceso serán desarrollados varios modelos con diferentes temáticas (campo, concepto, espacialidad, estructura, envolvente, integral), que se deben implementar en las entregas finales.

EL CORTE-PLANTA Y EL CORTE-ELEVACIÓN; La gráfica ortogonal es una

síntesis. Una partitura que puede ser leída e interpretada con precisión por otros que no la escribieron. Es la abstracción de las ideas generadoras en el código de las dos dimensiones pero con ínfulas de tres dimensiones. Cuando todo parece concluido, el dibujo bidimensional correlacionado (planta-corte; corte-elevación; planta-planta; planta-elevación) nos permite descubrir nuevas preguntas por responder. Este ejercicio de comprobación pone en evidencia la solvencia de nuestro pensamiento. ¿Hemos pensado en todo lo que debimos haber pensado?, ¿todo se relaciona con todo?, ¿todos los componentes están presentes?, ¿o fue que dejamos espacio a la incertidumbre constructiva?

PORTAFOLIO: Cada estudiante debe velar por construir un portafolio digital de sus proyectos. La documentación necesaria la definirá cada estudiante pero no puede faltar: excelente presentación, legibilidad y orden, representaciones graficas de diferentes partes del proceso, representaciones graficas de cierre o presentación final, reporte fotográfico muy explorativo de modelos.

FINALMENTE; La arquitectura no está en el papel (el plano, el croquis, la maqueta). La arquitectura suele usar el papel como "campo" germinal. Pero es la **EXPLORACIÓN INTENSA** (del pensamiento y la dialéctica del espacio) lo que permite a la arquitectura salir de la TRAMPA bidimensional y abstracta del papel. Usando esas herramientas con intención (el plano, el croquis, la maqueta) hay que LANZARSE a la búsqueda del espacio en todas sus dimensiones, en toda su experiencia, en toda su complejidad y no focalizarse en su síntesis representativa como el fin último, sino como un medio solamente. (Sii) el DISEÑADOR se anima a dar ese salto infinito, encontrara en la disciplina del diseño la herramienta para resolver el espacio, pero además la motivación para liberarse a sí mismo de esa trampa de papel que le distorsiona sus objetivos y de participar en la construcción de pensamiento.

LA EVALUACIÓN

Todas las notas serán publicadas en el lapso de los siguientes 10 días hábiles luego de la presentación de los trabajos. Para efecto de establecer notas, se dará continuidad al siguiente esquema de evaluación y sus criterios.

ESQUEMA DE EVALUACIÓN

EJERCICIO INDIVIDUAL 1: (T1+T2)	25%
---------------------------------	-----

EJERCICIO INDIVIDUAL 1.
TIEMPO OFICIAL: 4 SEMANAS; (Revisiones grupales; Una evaluación parcial y otra final, con la escucha del grupo por nivel).

FASE PRELIMINAR (Semanas 1 y 2; 5%)
FASE DE CIERRE (Semanas 3 y 4; 20%)

EJERCICIO INDIVIDUAL 2: (T1+T2)	25%
---------------------------------	-----

EJERCICIO INDIVIDUAL 2.
TIEMPO OFICIAL: 4 SEMANAS; (Revisiones grupales; Una evaluación parcial y otra final, con la escucha del grupo por nivel).

FASE PRELIMINAR (Semanas 5 y 6; 5%)
FASE DE CIERRE (Semanas 7 y 8; 20%)

EJERCICIO DISEÑO INDIVIDUAL 1: (T4+T3)	40% + 10% SINTESIS
--	--------------------

PROYECTO DE DISEÑO INDIVIDUAL 1.
TIEMPO OFICIAL: 8 SEMANAS; (Revisiones grupales por nivel; Una evaluación individual con la escucha de otros compañeros –parcial- y una evaluación en seminario –final-).

FASE PRELIMINAR (Semanas 1, 2, 3, 4; 20%)
FASE DE CIERRE (Semanas 5, 6, 7, 8; 20%)

EJERCICIO DISEÑO INDIVIDUAL 2: (T3+T4)	40% + 10% SINTESIS
--	--------------------

PROYECTO DE DISEÑO INDIVIDUAL 2.
TIEMPO EFECIVO: 8 SEMANAS (Revisiones individuales o grupales por nivel; Una evaluación individual con la escucha de otros compañeros –parcial-, y una evaluación de síntesis –final-).

FASE PRELIMINAR (Semanas 10, 11, 12, 13; 20%)

FASE DE CIERRE (Semanas 14, 15, 16, 17; 20%)

EJERCICIO DISEÑO INDIVIDUAL 2: (T3+T4)
40% + 10% SINTESIS

EJERCICIO INDIVIDUAL 3 (T1+T2). TIEMPO EFECIVO: 8 SEMANAS (Revisiones grupales por nivel; Una evaluación individual con la escucha de otros compañeros –parcial-, y una evaluación de síntesis –final-).

FASE PRELIMINAR (Semanas 10, 11, 12, 13; 20%)

FASE DE CIERRE (Semanas 14, 15, 16, 17; 20%)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En cada revisión evaluada se aplican los siguientes criterios:

REQUISITOS DE PRESENTACIÓN (Vale 10%):

1. Presentación dentro del límite de tiempo establecido;
2. Presentación estricta de todo el material solicitado;
3. El material solicitado está completo y terminado;
4. Se entregó memoria digital cuando fue solicitada;

Para ser candidatos de evaluación, el material que se presente en cada caso,

deberá cumplir con los siguientes tres requisitos básicos:

- a) Estar elaborados mediante recursos manuales exclusivamente. (No serán evaluados los procesos desarrollados y/o presentados mediante uso de recursos digitales-electrónicos)
- b) Cumplir con al menos el 80% de los **recursos mínimos de representación.**
- c) Hacer uso del corte y el modelo físico como herramientas esenciales.

La indicación "No recibido para evaluación" significa que el material presentado no se ha considerado congruente con las calidades solicitadas en los requisitos y se aplicará calificación 1.

Las fechas de presentación evaluada están programadas para cada nivel de taller por separado. El proceso de evaluación iniciara a las 2:30 pm. Habitualmente excepto para la fecha 06/12 que será a las 10:00 am. Los profesores tomaran lista de puntualidad a esa hora en todas las evaluaciones y cuando la evaluación sea a puerta cerrada, 2:30 será la hora de abandonar el salón, dejando la exhibición montada. (Justificaciones según reglamentos. Se admiten entregas la fecha anterior o por encomienda debidamente justificadas)

CALIDAD COMUNICATIVA (Vale 20%):

1. La grafica permite la lectura completa del proyecto.
2. Los "modelos" permiten la lectura de la espacialidad y la interacción de sus componentes.
3. La calidad gráfica y el buen oficio de maquetas demuestra dedicación y rigor en el trabajo e interés por comunicar sus ideas.
4. Se muestra integralidad grafica entre toda la información presentada: formato único, técnica única, cajetín informativo.

5. Se muestra un sentido de composición y organización de la información.
6. Se ofrece abundancia de información gráfica e iconográfica.
7. Cuando hay presentación oral el estudiante usa el recurso para enriquecer su presentación dando claridad a su propuesta.
8. Cuando hay presentación de memoria digital, el material resume todas las características anteriores.

Todas las técnicas son permitidas excepto el uso de herramienta electrónica o digital. Se sugiere usar dibujo con lápices e instrumentos manuales sobre papel mantequilla. Para el desarrollo de modelos todas las técnicas son permitidas pero se sugiere explorar con materiales que emulen adecuadamente el comportamiento mecánico, el sentido de proporción y escala.

CONTINUIDAD EN EL PROCESO (Vale 30%):

1. Cumple con las repentinas y/o tareas que son realizadas semana a semana.
2. Le da uso efectivo a las repentinas y/o tareas para nutrir el proyecto;
3. Muestra evolución, clarificación y crecimiento revisión sobre revisión en el proceso;
4. Muestra constancia, presencia y participación el trabajo del taller;
5. Acude a material teórico como charlas y bibliografía;

Cada revisión debe mostrar avance respecto a la anterior para tener valor de nota. La nota de proceso no se construye el día de la evaluación sino a lo largo de todo el tiempo dedicado al proyecto.

ALCANCE DE LOS PROPÓSITOS (Vale 40%):

1. El producto del ejercicio de diseño muestra sentido de organización, funcional, contextual, geométrica,

- especial y estructural. Descubrimiento de patrones de organización.
2. El producto del ejercicio de diseño hace uso de variables específicas como recurso de diseño. Se lee idea generatriz, partido arquitectónico, concepto espacial, exploración formal, conexión de pensamientos.
3. El producto del ejercicio de diseño aprovecha las características locales de clima, paisaje, usuario y topografía como recursos de diseño (manejo de factores ambientales y preexistencias del entorno);
4. Se permite leer una idea de la estructurabilidad, con algún sentido de orden y en relación con el espacio arquitectónico;
5. Se da seguimiento a las investigaciones previas y se usan características y actividades del programa arquitectónico en el producto del ejercicio de diseño;
6. Muestra sentido de escala en relación con el programa del ejercicio de diseño (proporción en relación con la vocación y operatividad del proyecto) y sentido de escala en relación con la lectura del contexto;
7. Hay enfoque en lo "pertinente", y se procesa la información coherentemente para provocar una respuesta de diseño ligada a la lectura de situación o coyuntura del ejercicio (Claridad conceptual).
8. En los ejercicios de grupo se logra hacer del dialogo un proceso de formación de criterio e inclusión de pensamientos.
9. En la lámina de síntesis se produce una reflexión sobre lo significativo y categórico en la toma de decisiones a lo largo del proceso de diseño.

AMPLIACIÓN:

Si algún estudiante, al finalizar el curso y no aprobarlo de forma directa, pero su nota final le permite realizar la prueba de ampliación; tendrá la oportunidad en esta prueba, de desarrollar y corregir lo que se le indique por escrito en las láminas de su último ejercicio de diseño individual, dedicando además atención

a las correlaciones entre todas las indicaciones de los profesores en todos los alcances del ejercicio. Pero además de estas anotaciones y como bien lo establece el Reglamento de Régimen Académico vigente, al ser comprensivo de todo el curso, incluye por lo tanto todos los objetivos y alcances de todas las etapas del proceso, aun cuando no sean anotados específicamente. Tales objetivos están señalados en este documento y en el específico de los proyectos realizados.

PRUEBA DE AMPLIACION: La prueba de ampliación consiste en la extensión de un tiempo adicional de una semana para terminar las partes del último ejercicio de diseño. Solamente tendrán derecho a este tiempo adicional, aquellos estudiantes que:

1. Su nota sea igual o mayor de 5.75 y menor de 6.75
2. Tengan notas registradas en todas las etapas de evaluación del proceso del taller.

¿QUIÉN APRUEBA EN AMPLIACIÓN?:
Aprueban la ampliación, las y los estudiantes que cumplan estrictamente con todos los requisitos de presentación solicitados en la prueba. Los mismos entregables solicitados para la entrega final del 2do ejercicio de diseño individual con todas las correcciones y completitudes solicitadas por los profesores.

HORARIO DE PROFESORES

MAG. ARQTA. ANDREA MARTINEZ MIERCOLES / VIERNES
ARQTA. MARILU VARGAS LUNES/MIERCOLES/VIERNES
MAG. ARQ. ALEJANDRO UGARTE LUNES / MIERCOLES / VIERNES
Msc. ARQ. MARIO CAMPOS LUNES / MIERCOLES/VIERNES
MAG. ARQ. ALFONSO MASIS LUNES/MIERCOLES/VIERNES

Msc. ARQ. OMAR CHAVARRIA LUNES / MIERCOLES / VIERNES

HORARIO DE ATENCIÓN: Mismos días de 6:00 a 7:00 pm y/o acordado con cada mediador.

BIBLIOGRAFÍA

Material de lectura.

ATMOSFERAS. Peter Zumthor. Editorial Gustavo Gili. 2006
Hall. Edward. LA DIMENSION OCULTA.
Bachelard Gastón. La Poética del Espacio. Fondo de Cultura Económica de España. Madrid 1993
Ferrater Carlos. SINCRONIZAR LA GEOMETRIA. Actar. Barcelona 2006.
Unwin. Simón. ANALISIS DE LA ARQUITECTURA. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2003.

Lectura de apoyo técnico para revisar a lo largo del proceso

Edward White SISTEMAS DE ORDENAMIENTO, INTRODUCCIÓN AL PROYECTO ARQUITECTÓNICO
Germer Jerry. ESTRATEGIAS PASIVAS PARA COSTA RICA. CSUCA, 1986.
Ching F. ARQUITECTURA; FORMA, ESPACIO Y ORDEN. Edit. G.G., Última edición
Neufert. ARTE DE PROYECTAR EN ARQUITECTURA. México: Editorial Paperback, 1995.
Pomero, Julius y Zelnick, Martín. LAS DIMENSIONES HUMANAS DE LOS ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS. Edit. G.G., 1998.
Engel. Henio. Sistemas de Estructuras. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2001.
Francis Ching. Building Construction Illustrated. Jhon Wiley & Sons Inc. USA 2001
Moore. Fuller. COMPRENSIÓN DE LAS ESTRUCTURAS EN ARQUITECTURA. Editorial McGraw-Hill. Canadá. 2000.
Marcolli. Atilio. Curso de observación. Teoría del Campo.
Olgay Victor. ARQUITECTURA Y CLIMA. GustavoGilli. Barcelona 2002
O.H. Koenisberger y otros. VIVIENDAS Y EDIFICIOS EN ZONAS CALIDAS Y TROPICALES. Ed. PARANINFO. Madrid 1977