

## ARQUITECTURA 3

---

Área: Síntesis Carácter: Obligatorio  
Semestre: Cuarto  
Pre-requisitos: Aprobada todas las asignaturas del Primer semestre y ARQUITECTURA 2  
Cantidad de Sesiones: 17  
Códigos: 1129  
Carga Horaria Total: 136  
- Horas Teóricas: 34  
- Horas Prácticas: 68  
- Horas Autónomas: 34  
Créditos: 8

---

### II. Fundamentación

Proyecto de la Arquitectura se encuadra dentro de las materias o asignaturas cuyos contenidos y actividades programáticas preparan progresivamente al estudiante a sintetizar correctamente los valores culturales, tecnológicos y económicos de la sociedad y que se concreta en el diseño creativo.

Esta asignatura se articula como la columna vertebral del currículum de estudios. Se propone proveer, estimular e instrumentar en el estudiante una capacidad proyectual esencial y práctica que le permita encarar idónea y adecuadamente todo tipo de problemas de Diseño Arquitectónico, Urbanístico y de Paisaje.

Nuestra materia se nutre de los contenidos de aprendizaje de cursos anteriores y sirve de base a su vez para el desarrollo de otros ejercicios de diseño más complejos y para la asimilación – vinculada esencialmente al diseño creativo que corresponde a todas las asignaturas de Proyecto- del resto de los contenidos de asignaturas superiores. Las demás materias del mismo semestre son parte de los conocimientos que esta asignatura transfiere al proceso de diseño.

### III. Objetivos y/o competencias a ser desarrolladas en la asignatura, materia o módulo

#### Objetivos generales

- Transferir una metodología proyectual a la resolución de un ejercicio de diseño con un grado de complejidad acordes al conjunto de variables identificables según la información previa adquirida
- Generar y desarrollar una propuesta de diseño a partir de la conceptualización concreta de la problemática a resolver, que sea clara a nivel de intencionalidades.
- Implementar la propuesta de diseño a través de una correcta resolución a nivel de estructuración funcional, espacial, formal y constructiva.
- Crear diseños que constituyan un aporte a nivel de “significados” y que propugnen una adecuada interrelación con la ciudad, el barrio y el lugar, que son el soporte de la obra diseñada.
- Expresar gráficamente la propuesta arquitectónica a través del dibujo y de los modelos volumétricos.

### Objetivos específicos

- Reconocer en el proceso de diseño: la idea rectora y generadora del partido.
- Adoptar una metodología proyectual para su utilización en el ejercicio de diseño.
- Utilizar las tipologías funcionales y formales, la trama y coordinación modular y los sistemas constructivos tradicionales, como herramientas para la implementación de esa idea.
- Diseñar un elemento completo que tenga relaciones con la manzana con la calle y con el entorno, poniendo acento en las relaciones formales que tengan en cuenta la identidad del lugar.
- Expresar gráficamente las ideas que surgen durante el proceso de diseño, mediante plantas, cortes, alzados y perspectivas axonométricas, con un nivel de precisión y síntesis determinados.

### Competencias básicas

Como se explica en los fundamentos de la materia y en los objetivos generales, el alumno, al término del curso, sería capaz de:

- Encarar la resolución de un programa de cierta complejidad (en nuestro caso una monofuncionalidad compleja de uso privado o colectivo, en conjunto de media densidad)
- Resolver un problema de diseño con una capacidad proyectual esencial y práctica de una manera idónea y adecuada.
- Integrar correctamente los valores culturales, tecnológicos y económicos de la sociedad en la que se mueve, en la resolución del programa arquitectónico con el que se enfrenta.

## IV. Cuerpo de conocimientos organizado en unidades con sus respectivos objetivos y/o capacidades a ser desarrolladas

### UNIDAD 1: Ejemplo: Centro de Enseñanza de Idiomas

- Definición del Programa o la Función:
  - El Centro de Enseñanza en sí mismo: programa de necesidades.
  - El Centro en relación con el barrio: relación institución-pobladores; institución-otras instituciones cercanas.
- Condicionantes urbanos del tema a resolver:
  - El barrio.
  - La manzana.
  - La calle.
  - Los edificios vecinos.
  - La normativa municipal.
- Ejemplos de temas similares al que se plantea resolver:
  - De arquitectos extranjeros.
  - De arquitectos paraguayos.
  - De alumnos de semestres anteriores.

### UNIDAD 2: El proceso de Diseño

- Los pasos dentro del Proceso de Diseño:
  - El planteo de la necesidad.

- El análisis de la necesidad y de sus condicionantes y requisitos.
  - La conceptualización del tema a ser resuelto.
  - El establecimiento de unas pautas de diseño.
  - La idea rectora o generadora del partido arquitectónico.
  - El Partido arquitectónico.
  - El anteproyecto final.
- La adecuación ecológica: la topografía, la vegetación, la implantación en el terreno
- La estructuración espacial y funcional:
    - Los 5 tipos de estructuración espacial.
    - La clasificación de los espacios: principales y secundarios, sirvientes y servidos.
    - La coordinación de áreas funcionales.
    - La circulación como elemento de coordinación funcional.
    - Las limitaciones de áreas.
    - El uso del espacio exterior.
  - La materialización constructiva:
    - 2.3.1 El buen uso de los materiales tradicionales.
    - 2.3.2 Conceptualización inicial sobre el Hormigón Armado.
    - 2.3.3 Instalaciones de media complejidad.
  - La estructuración formal:
    - Elementos para la resolución volumétrica.
    - Elementos para la resolución de las fachadas.
    - Las tipologías formales.
  - La arquitectura como signo:
    - La forma y el significado.
    - El relacionamiento con el entorno mediato e inmediato.
    - La obra como aporte y la ciudad como soporte.

## **V. Estrategias didácticas para implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje, abarcando las actividades de formación y de investigación.**

Teniendo en cuenta las características particulares de nuestra materia, que se desarrolla de un modo eminentemente práctico, como corresponde a un aula de Taller, la metodología a implementar a lo largo de todo el curso será la que responde al concepto expresado por Bloch: “aprender es resolver problemas”.

El problema en nuestro caso es la resolución de un ejercicio de diseño. Para resolverlo se seguirán los pasos especificados en el modelo de Bloch, y que regirán en cierto sentido, la selección de las actividades a ser desarrolladas por los alumnos.

Según este modelo se prevén, de modo genérico, las siguientes actividades:

- a) identificación del problema: clases del profesor.
- b) información sobre el problema: combinación de clases del profesor y socializadas, ya que la información se va recabando por medio de la integración grupal.
- c) resolución del problema: es fundamentalmente una actividad de tipo individual, orientada por la ayuda del profesor. Se caracteriza por ser fundamentalmente un modelo icónico, porque el problema se resuelve por medio del dibujo de plantas, cortes y volumetrías, acompañadas de explicaciones de las decisiones tomadas por parte del alumno (actividades simbólicas-verbales).
- d) evaluación: es individualizada e icónica, porque se evalúa el diseño final de cada alumno, expresado en dibujos y modelos volumétricos.

Es, por lo tanto, una metodología en la que la función del profesor es fundamentalmente mediadora entre los contenidos del aprendizaje y la actividad discente. El profesor motiva y orienta. El alumno es quien, en una actitud activa se informa y se ejercita en la evolución del problema planteado.

#### **Medios auxiliares**

- Equipamiento de mesas y bancos de dibujo.
- Equipamiento audiovisual: pizarra, proyector de trabajos en *power point*.
- Un local para guardar temporalmente los trabajos terminados o a evaluar.

### **VI. Estrategias de evaluación con su respectiva distribución porcentual de peso para evaluaciones de actividades teóricas, prácticas, investigación, extensión, según corresponda**

Se requerirá una asistencia mínima del 70% sobre el total de clases que se desarrollen. La presencia y entrega de los “esquicios” establecidos durante el curso será del 100%. La reparación de una posible ausencia justificada a estas entregas de trabajo se hará según lo regulado en el Capítulo X, Art. 41. inciso C del Reglamento General de la FADA-UNA

- La asistencia mínima es un requisito para obtención de derecho a examen, previo e independiente a las evaluaciones.
- Se debe lograr un rendimiento promedio mínimo de 60% en la sumatoria de todas las actividades a desarrollar en el curso
- Cumplir con lo establecido en el Capítulo XI, Art. 42 del Reglamento General de la FADA-UNA.

Las evaluaciones durante el curso serán:

- Forma: práctica y oral
- Evaluador: equipo docente
- Momento: en tres momentos del curso
- Grado de libertad en la respuesta: semi-estructurada

Estas evaluaciones son equiparadas a la elaboración de un trabajo práctico, ya que consiste en la entrega de láminas con la memoria descriptiva y justificativa del proyecto y los planos correspondientes. La forma oral apunta a permitir una mayor claridad en la exposición de los conceptos que pertenecen al ámbito de la creatividad artística y que son difíciles de exponer – de un modo claro y diáfano-, por escrito.

Habrán 3 evaluaciones de este tipo, que suman cada un 20 punto y abarcan:

- La primera: Los contenidos de la unidad A y de la Unidad B, los ítems 1.1 a 1.6
- La segunda: los contenidos de la unidad B: ítems 2.1 y 2.2 con todos los sub-ítems incluidos.
- La tercera: los contenidos de la Unidad B: ítems 2.3, 2.4 y 2.5 con todos los sub-ítems incluidos.

### **VII. Actividades de extensión y de responsabilidad social universitaria asociadas a la carrera**

Relevamientos y elaboración de planos de arquitectura como apoyo para la gestión de tareas asociadas a concursos de ideas u otro tipo de gestión, para instituciones, como por ej.

Municipalidades, Gobernaciones, otros, que busquen la colaboración de la FADA, dentro y fuera del Campus de la UNA.

## **VII. Fuentes bibliográficas**

### **Básica**

- Charlas para principiantes (Eduardo Sacriste).
- Pasos hacia una metodología de Diseño (B. Litwin – R. Sorondo – J. Uriburu).
- Espacio, Forma, Orden (F. Ching).
- Dibujar: Aprender y pensar. Aprender a pensar (Pablo Barbadillo).
- Forma y Diseño: Louis Kahn.

### **Complementaria**

- Teoría de la Arquitectura (Enrico Tedeschi).
- El ámbito del Hombre (Luis Borobio).
- Arquitectura: temas de composición (R. Clark – M. Pause).
- Croquis-Dibujos-Procesos (Miguel A. Roca).
- El dibujo arquitectónico (F. Ching).
- Proyectar un edificio: ocho lecciones de Arquitectura (Ludovico Quaroni).