



METODOLOGÍA DEL DISEÑO URBANO Y DEL PAISAJE I

A) METODOLOGÍA DEL DISEÑO URBANO Y DEL PAISAJE I

B) DATOS BÁSICOS DEL CURSO

| Semestre | Horas de teoría por semana | Horas de práctica por semana | Horas trabajo adicional estudiante | Créditos | Clave |
|----------|----------------------------|------------------------------|------------------------------------|----------|-------|
| I | 03 | 0 | 03 | 06 | 61040 |

C) OBJETIVOS DEL CURSO

| | | |
|--|--|---|
| Objetivos generales | Al finalizar el curso el estudiante será capaz de: | |
| | Abordar el proceso general de diseño urbano y del paisaje, desde la investigación hasta las fases de proyecto. Hacer hincapié en la conceptualización, en función no solo de una explicación de ella, sino acompañada de la mayor cantidad posible de ejemplos (proyectos y obras o productos), de los cuales se realizará la lectura del concepto, así, el alumno podrá adquirir un bagaje inicial de proyectos, extrayendo de ellos un nivel conceptual. Enfocar dentro de la investigación básica, la estructura que organiza de manera sistematizada, los componentes o fragmentos del proyecto a nivel de la totalidad del sistema, sin investigar todavía en esta fase, los requerimientos particulares y específicos de cada una de las partes, lo cual es objetivo de la Metodología II. | |
| Objetivos específicos | Unidades | Objetivo específico |
| | UNIDAD 1 Proceso general del Diseño Urbano y del Paisaje (conocimiento e investigación básica) | Conocer un proceso de diseño o camino "seguro", paso a paso, y cuáles son las etapas cognitivas que involucra. Iniciar el entrenamiento en ese proceso desde la detección y el planteamiento del problema, hasta llegar a definir el programa urbano y del paisaje. |
| | UNIDAD 2 Concepto de Diseño Urbano y del Paisaje (análisis e interpretación de la información) | Conocer cómo llegar a establecer esquemas que expresen la estructura de funcionamiento de un sistema urbano y de paisaje, para poder traducir estos en conceptos de diseño. Comprender en que consisten las otras etapas de especificación del proceso de diseño. |
| UNIDAD 3 Estrategias para diseñar (síntesis) | Conocer diversos modos de generar ideas de diseño urbano y del paisaje, comprendiendo sus premisas y procedimientos básicos para aplicarlos en los primeros tres niveles del taller de síntesis. | |



D) CONTENIDOS Y MÉTODOS POR UNIDADES Y TEMAS

| Unidad 1 | Proceso general del Diseño Urbano y del Paisaje | # hs |
|-----------------------------------|--|-------------|
| Tema 1.1 | | # hs |
| Subtemas | <p>a) Exposición del proceso de diseño urbano y del paisaje como totalidad, en base a ejemplos. Desarrollo de las etapas de cada fase.</p> <p>b) Definición del área de estudio tomando en cuenta escalas de trabajo: Sitio, Distrito, Ciudad, Región.</p> <p>c) Estudio completo del área, en cuanto al medio físico natural, medio físico artificial, medio cultural. Investigación de gabinete y de campo. Recopilación y aplicación de la información.</p> | |
| Métodos de enseñanza | Por parte del docente, guía y asesoría, así como presentación de los temas y supervisión del registro de información realizados por el alumno en base a croquis y textos sintéticos. Exposición de Presentaciones PPT. Videos alusivos a la temática. Recorridos con los alumnos a espacios exteriores cercanos. | |
| Actividades de aprendizaje | Ejercicios de aplicación en clase, en referencia al programa de la materia y a las temáticas del taller de síntesis. Participación en exposiciones de trabajos de taller de síntesis y evaluación de su desarrollo metodológico. | |

| Unidad 2 | Concepto de Diseño Urbano y del Paisaje | # hs |
|-----------------------------------|--|-------------|
| Tema 2.1 | | # hs |
| Subtemas | <p>a) Selección, relación, organización y representación de la información.</p> <p>b) Correlación de la información en una Matriz de Interacción ambiental.</p> <p>c) Representar la estructura y dinámica del área de estudio, desde los aspectos de función e imagen a nivel conceptual.</p> | |
| Métodos de enseñanza | Por parte del docente, guía y asesoría, así como presentación de los temas y supervisión del registro de información realizados por el alumno en base a croquis y textos sintéticos. Exposición de Presentaciones PPT. Videos alusivos a la temática. | |
| Actividades de aprendizaje | Ejercicios de aplicación en clase, en referencia al programa de la materia y a las temáticas del taller de síntesis. Participación en exposiciones de trabajos de taller de síntesis y evaluación de su desarrollo metodológico. | |



| | | |
|-----------------------------------|---|-------------|
| Unidad 3 | | # hs |
| Estrategias para diseñar | | # hs |
| Tema 3.1 | | |
| Subtemas | <p>a) Formular las principales estrategias de diseño urbano y del paisaje para conseguir los objetivos que se persiguen.</p> <p>b) Detectar asociaciones y relaciones principales, síntesis de: Asociaciones Naturales, Ambientales, Artificiales y Mixtas.</p> <p>c) Formulación de propuestas, políticas y lineamientos generales, para poder aplicarlos en los primeros tres niveles del taller de síntesis.</p> | |
| Lecturas y otros recursos | Visita de obras de diseño urbano y del paisaje. | |
| Métodos de enseñanza | Por parte del docente, guía y asesoría, así como presentación de los temas y supervisión del registro de información realizados por el alumno en base a croquis y textos sintéticos. Exposición de Presentaciones PPT. Videos alusivos a la temática. Recorridos con los alumnos a espacios exteriores cercanos. | |
| Actividades de aprendizaje | Ejercicios de aplicación en clase, en referencia al programa de la materia y a las temáticas del taller de síntesis. Participación en exposiciones de trabajos de taller de síntesis y evaluación de su desarrollo metodológico. | |

E) ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Se expondrán por parte del profesor los contenidos teóricos aplicados, la explicación se complementará con ejemplos y análisis de los mismos para identificar las ideas y modos de diseño. Se deberá buscar una vinculación directa de la enseñanza y el aprendizaje dado por este curso con los ejercicios planteados y desarrollados en el taller de síntesis.

F) EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

| Elaboración y/o presentación de: | Periodicidad | Abarca | Ponderación |
|---|---------------------|---------------|--------------------|
| Primer examen parcial | Unidad | Unidad 1 | 33% |
| Segundo examen parcial | Unidad | Unidad 2 | 33% |
| Tercer examen parcial | Unidad | Unidad 3 | 33% |
| Otra actividad | | | |
| Examen ordinario | | 3 unidades | Promedio |
| TOTAL | | semestre | 100% |

G) BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS INFORMÁTICOS

Textos básicos

- HIGUERAS Ester, Urbanismo Bioclimático, Barcelona, GG, 2006.
 LAURIE Michael, Introducción a la arquitectura del paisaje. Barcelona, GG 1983.
 LYNCH, Kevin, La imagen de la ciudad, Buenos Aires, Infinito, 1976.
 LYNCH, Kevin, La ciudad como medio ambiente, Madrid, Alianza editorial, S.A., 1967, 266 p.
 McHARG, Ian L., Proyectar con la Naturaleza, Barcelona, GG, 2000.
 SCHJETNAN, Mario., Calvillo, Jorge., Peniche, Manuel. Principios de Diseño Urbano Ambiental. Ed. Árbol México 1997.
 ROBLEDO Lara, Eichmann Díaz Eduardo, compiladores, Antología. Diseño Urbano. UNAM, 3ª., ed, México D.F., 2000.



Textos complementarios

- ACKOFF, Russel L., El arte de resolver problemas, las fábulas de Ackoff, México, Limusa, 1980.
ALEXANDER, Christopher, The process of creating life: The Nature of Order, 4 vols., Hardcover, 2003.
____ et al., A pattern language /Un lenguaje de patrones, Barcelona, G. Gili, 1974.
JONES, Christopher, Métodos del diseño, Barcelona, G. Gili, 1974.
PORTOGHESI, Paolo y Rolando Scarano (ed.), Il progetto di architettura, Roma, Newton & Compton, 1999.
RAYNAUD, Dominique, Architecture comparées, Marsella, Parenthèse, 2000.
SALAZAR González, Guadalupe, "Conceptos y concepciones de diseño", Asinea, Año 9, edición XXII, mayo de 2003, pp. 77-85.
____, "Por un espacio apropiable", Hábitat, México, Año 3, otoño de 1995, pp. 30-32.

Sitios de Internet

- www.gdu.com.mx
www.cornerstonegardens.com
www.gsd.harvard.edu
www.revivechapultepec.org.mx

Bases de datos