

## 1. PRESENTACIÓN DEL ESPACIO CURRICULAR

<b>Espacio curricular:</b> Taller en Red Arquisur. Ecología y Paisajismo Urbano				
<b>Código SIU-guaraní:</b> 00733		<b>Horas Presenciales</b>	45	<b>Ciclo lectivo:</b> 2024
<b>Carrera:</b>	Arquitectura	<b>Plan de Estudios</b>		
<b>Dirección a la que pertenece</b>		Arquitectura	<b>Bloque/ Trayecto</b>	Profesional
<b>Ubicación curricular:</b>	8vo Semestre	<b>Créditos</b> Elija un elemento.	<b>Formato Curricular</b>	Taller
<b>EQUIPO DOCENTE</b>				
<b>Cargo:</b> Docente a cargo	<b>Nombre:</b> Facundo Martín Antonietti	<b>Correo:</b> facundo.antonietti@ingenieria.uncuyo.edu.ar		

### Fundamentación

Dentro del Plan de Estudios de la Carrera de Arquitectura no existe un espacio permanente y específico que trabaje con la herramienta de la movilidad virtual y la internacionalización con otras unidades académicas de nuestro contexto Latinoamericano.

Según se establece en la ORD cd 008/17 El Plan de Estudios dispone de la creación de nuevas Asignaturas Electivas u Optativas con los criterios de validación que estipule el Consejo Directivo. Según establece el Plan de Estudios para las Optativas establece que sirven para profundizar los contenidos brindados en otras asignaturas como se especifica en el punto 3.4.2.2 "(...) *Es facultad del Consejo Directivo definir el número y los contenidos de los espacios curriculares optativos, así como las Orientaciones a las que pertenezcan los mismos, según las propuestas elevadas por el Director de Carrera(...)*" y en relación a las electivas (...) *son aquellos que se realizan como complemento para su formación, previo informe y aprobación de la Dirección de la Carrera, Comisión Ad-Hoc o Consejo Directivo según correspondiere. (...) El procedimiento de aceptación de las asignaturas electivas será reglamentado por el Consejo Directivo, a propuesta de la Dirección de Carrera.*

El Taller Virtual en Red Arquisur-Ecología y Urbanismo Urbano se ubica en el Área de Proyecto y Planeamiento, a modo de profundizar conceptos de la Arquitectura del Paisaje. Se vincula como soporte a los Diseños Urbanos Sustentables y de los Talleres de Integración Proyectual, que poseen otra escala y complejidad de intervención. Está dirigido a estudiantes de 4to, 5to y 6to año.

Los conocimientos previos que los estudiantes deberán tener son las Asignaturas de Teoría y Ambiente 1, Teoría y Ambiente 2, Análisis antropológico del hábitat, Diseño del paisaje, Morfología 1, Morfología 2 y Diseño Urbano Sustentable 1 (primer semestre).

Desde nuestra casa de estudios, por motivos de integración curricular y para continuar con los objetivos del Plan de Estudios, se fundamenta las actividades de intervención desde una mirada de la construcción pos humanista del paisaje urbano para reconfigurar y re equilibrar la relación entre medio antropizado y medio natural. La lógica del desarrollo urbano actual ha derivado en ciudades descontextualizadas con su medio físico natural. La falta de integración de las diversas disciplinas en la conformación de un constructo urbano único, han derivado en la deshumanización de la escala urbana por medio de la expansión difusa de las ciudades y la consecuente aparición de sistemas de infraestructura mono funcionales que segregan al tejido urbano. Se requieren propuestas contextuales

que aborden los límites ambientales existentes como opción de diseño urbano sustentable que se relacionan entre sistemas dinámicos cerrados y sistemas ecológicos abiertos (Pierre Bélanger). Ambos sistemas forman parte de los ecosistemas urbanos, donde lo "urbano" se consolida gracias a los recursos de lo "natural".

La Asignatura propone dos miradas que la sustentan, por un lado, el Taller como Red académica de MOVILIDAD VIRTUAL y por otro lado como Taller de PROYECTO Y CIUDAD que aborda la escala urbana y arquitectónica desde una mirada de la construcción de las ciudades Latinoamericanas como un paisaje cultural y natural en constante cambio que se aborda desde múltiples disciplinas para lograr modelos de diseño proyectual urbano contextuales (ad-hoc) y por lo tanto sustentables. El carácter matricial de la actividad permitirá generar una base de datos de más de 25 ciudades Latinoamericanas que serán los objetos de estudio. El Taller Virtual en Red Arquisur se presenta como la actividad de grado para la Cátedra UNESCO "Ciudad y Proyecto" dirigida por el Dr. Arq. Fernando Speranza.

En el sentido de la MOVILIDAD VIRTUAL, se entiende que en el contexto globalizado actual donde las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación han generado un impacto en la forma que se desarrollan las actividades humanas es imprescindible contar dentro del ámbito académico con espacios donde la vinculación digital permita generar nuevos procesos de construcción del pensamiento.

El desafío de la Asignatura, y a la vez su particularidad, radica en intentar construir conocimiento a partir de una vinculación entre contextos académicos diversos donde la elaboración de un proyecto urbano arquitectónico tenga como premisa la colaboración hipertextual entre alumnos y docentes de distintos contextos culturales, sociales y académicos. Se trata de explorar modos de trabajo que supriman la distancia y aprovechen las posibilidades de trabajo on-line y la comunicación instantánea. Cada contexto trabaja de forma presencial y la virtualidad se presenta en la relación hipertextual.

Con la preocupación por los modos de hacer, de enseñar y de analizar el proyecto arquitectónico en sus diferentes escalas planteamos la construcción de una propuesta pedagógica que se preocupe por una visión interdisciplinaria del proyecto. En este sentido se entiende que esta Asignatura tiene la doble oportunidad de construir conocimiento proyectual a la par de contrastar modos de decir, hacer y decir hacer arquitectura.

Se trata de promover un intercambio académico virtual y presencial desde una plataforma de vinculación hipertextual proyectual, transversal a las cátedras de proyecto de las instituciones intervinientes, que permita a docentes y estudiantes, a partir de una excusa, pretexto de interacción (ejercicio proyectual), contrastar fundamentos, prácticas, modos, estrategias y abordajes de la enseñanza proyectual entre contextos académicos.

Diseñar se aprende diseñando, en formato colaborativo y desde el simulacro pedagógico proyectual, ya que se concibe la enseñanza de proyecto como una serie de procesos que se encuentran articulados entre sí: por un lado, el proceso de enseñanza-aprendizaje; por otro, el proceso del diseño; e imbricado entre ambos, el proceso de vinculación. Con respecto a este último proceso planteado, sostenemos que la virtualidad nos permite utilizar herramientas digitales cotidianas de vinculación y comunicación (Facebook, Zoom, Google Meet, Skype, Messenger, Whatsapp, etc) tan cercanas a nuestros estudiantes, de cara a una vinculación no presencial, entre los diversos ámbitos académicos. La ventaja que encontramos en su uso es la posibilidad de acceder a la mayor cantidad de ámbitos académicos posibles sin el obstáculo que podría presentar la ausencia de una infraestructura adecuada. Así mismo,

los estudiantes destinatarios, en su carácter de nativos digitales, tendrán un abordaje fluido, empático y de alta pertenencia.

Se trata de abrir un espacio de vinculación en un tiempo corto, en formatos colaborativos presenciales y virtuales, entre prestigiosas instituciones del ámbito Regional, más específicamente del ARQUISUR, en el cual permita a las distintas instituciones académicas intervinientes, vincular a distancia, a los distintos actores que trabajamos en los Talleres de Proyecto en los distintos contextos de la Región. En última instancia se considera esta propuesta pedagógica una gran oportunidad de aproximación a los distintos modos de vinculación en la actividad proyectual con otros (sistema de trabajo profesional que ya hoy existe y para el cual nuestros futuros egresados deberán familiarizarse), y a partir de su desarrollo una oportunidad de concientizar acerca de las alternativas proyectuales de regionalizar la actividad académica y profesional.

Como fundamento para la vinculación, se establecen los siguientes objetivos de co-construcción entre docentes y discentes:

Que los ESTUDIANTES:

- Adviertan la oportunidad de intercambio de conocimiento en el área proyectual que están encarando dentro de su carrera de Arquitectura.
- Integren los conocimientos proyectuales adquiridos y construidos hasta la fecha en las diferentes asignaturas de su carrera.
- Reconozcan el trabajo en simultáneo, equidistante y multidireccional, en equipo, tanto con sus pares cercanos como con sus pares de la Región.
- Construyan conocimiento Proyectual desde formatos colaborativos de Proyecto.
- Complementen sus miradas o lecturas sobre los temas abordados.
- Habiliten el diálogo, y sean capaces de comunicar sus ideas de diseño en otro contexto académico.
- Descubran el placer por el conocimiento construido en colaboración.
- Potencien las herramientas virtuales de comunicación de cara a la construcción colectiva del conocimiento proyectual.
- Puedan dar cuenta de lo actuado en términos meta cognitivos.

Que los DOCENTES:

- Resulten los facilitadores de un proceso de construcción de Conocimiento Proyectual tanto virtual como presencial.
- Faciliten el intercambio entre los alumnos de los diferentes contextos culturales, resaltando la importancia de reconocer las múltiples miradas como elementos de construcción de nuevos conocimientos.
- Vinculen sus saberes, prácticas académicas y pedagógicas entre pares para el enriquecimiento mutuo.
- Divulguen las diferencias y similitudes recogidas en la experiencia.
- Reflexionen sobre la práctica pedagógica de la enseñanza proyectual en los diferentes contextos académicos.
- Puedan ser vehículo de futuros intercambios en la dimensión de un hipertexto como acto de vinculación.

Como propuesta local dentro de la Red Arquisur, el Taller Virtual en Red Arquisur plantea la intervención de contextos urbanos de múltiples escalas con aspectos físicos, históricos, culturales, sociales, económicos y políticos variados. Ante cada realidad del territorio es que las ciudades fueron reaccionando de diversas maneras obteniendo su propia identidad y desafíos. Se plantea desarrollar

conocimiento proyectual basado en la utilización de la metodología del Marco Lógico. El marco teórico se basa en los conceptos de pos-humanismo utilizando referentes de la Arquitectura del Paisaje como Field Operations, Latz und partners, Gilles Clement, Michel Desvigne, Charles Waldheim, Pierre Belanger, entre otros para generar conocimiento centrado en el paisajismo como herramienta para el diseño de la ciudad Latinomericana, que desplaza a la arquitectura como el tradicional promotor urbano (Charles Waldheim, 1997).

**Aportes al perfil de egreso (De la Matriz de Tributación)**

CE - Competencias de Egreso Especificas	CE-GT Competencias Genéricas Técnicas	CE-GSPA Competencias sociales - Actitudinales
<i>No corresponde por no estar incluido en el plan de estudio vigente.</i>	<i>No corresponde por no estar incluido en el plan de estudio vigente.</i>	<i>No corresponde por no estar incluido en el plan de estudio vigente.</i>

**Expectativas de logro (del Plan de Estudio)**

No corresponde por ser una asignatura no existente en el Plan de Estudios vigente. Ver punto 3, CONTENIDOS/SABERES (Organizados por unidades, ejes y otros).

**Contenidos mínimos (del Plan de Estudio)**

No corresponde por ser una asignatura no existente en el Plan de Estudios vigente. Ver punto 3, CONTENIDOS/SABERES (Organizados por unidades, ejes y otros).

**Correlativos (Saberes previos/ posteriores del Plan de Correlatividades)**

Teoría y Ambiente 1, Teoría y Ambiente 2, Análisis antropológico del hábitat, Diseño del paisaje, Morfología 1, Morfología 2 y Diseño Urbano Sustentable 1 (primer semestre).

## 2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

**RA1:** Diseña en contextos urbanos regionales, abordando al contexto urbano arquitectónico latinoamericano de forma multi escalar

**RA2:** Utiliza herramientas geológicas y genealógicas con la teoría de capas urbanas dentro de un Marco Lógico para para formular estudios e investigaciones parametrizables referidas al diseño y la planificación urbanística de los espacios, equipamiento e infraestructura que conforman al hábitat.

**RA3:** Interviene en paisajes naturales, culturales e híbridos, desde la mirada la Arquitectura del Paisaje, como disciplina que puede dar respuesta al desarrollo urbano latinoamericano extendido en grandes territorios con complejidades ambientales crecientes.

**RA4:** Comprende el rigor disciplinar del diseño urbano desde una mirada ecológica centrada en la biofilia y el paisajismo urbano, para re alinear la forma tradicional en la que el constructo urbano se utiliza para realizar estudios, proyectar y dirigir obras destinadas a la concreción del paisaje.

**RA5:** Genera una experiencia pedagógica significativa de aprendizaje por medio de la súper estructura escalar masiva del Taller con una aproximación al metalenguaje y la construcción de conocimiento en base a la literatura digital con el fin de conocer y reconocer los modos del proceso proyectual en la región bajo la mirada particular de cada escuela de arquitectura.

### 3. CONTENIDOS/SABERES (Organizados por unidades, ejes y otros)

Propuesta de expectativas de logro:

Construir conocimiento hipertextual, colaborativo y matricial a escala masiva en instancias de vinculación con múltiples contextos y paradigmas de didáctica proyectual a nivel regional aplicando herramientas de morfogénesis con base en la ecología urbana y el paisajismo urbano poniendo en valor el concepto del Arquitecto Paisajista (Architecte Paysagiste) para repensar la infraestructura verde-marrón y gris, el futuro de las zonas suburbanas, los paisajes productivos, entre otros, utilizando herramientas GIS/SIC dando soporte teórico y práctico divergente al Área de Proyecto y Planeamiento como Asignatura Electiva respondiendo a la Certificación de Orientaciones.

Propuesta de contenidos mínimos:

- Abordar al contexto urbano arquitectónico latinoamericano desde el mapa/territorio y desde el recorrido basado en la psico-geografía.
- Poner en valor a la disciplina del paisajismo y sus autores como un medio para el desarrollo de la ciudad latinoamericana.
- Pensar al acto proyectual urbano desde la mirada ecológica, la biofilia y el paisajismo urbano para aplicar conceptos sustentables basados en el límite como estrategia.
- Utilizar herramientas de diseño de morfo-génesis basadas en sistemas ecológicos y biológicos.
- Reconocer a la infraestructura como un elemento articulador del diseño urbano.
- Desarrollar capacidad crítica frente al proceso de diseño versus el producto en el marco del triple proceso: vincular, enseñanza-aprendizaje y diseñar.
- Obtener las capacidades de intervenir en contextos ajenos mediados con prácticas didácticas de otras Escuelas de Arquitectura,
- Generar nuevo conocimiento en base al hipertexto y la meta cognición dentro del ámbito de la vinculación académica con otras escuelas de arquitectura latinoamericanas.
- Comprender la sintáctica y semántica del proceso proyectual.
- Reconocer la ficción proyectual como recurso de verosimilitud para el simulacro proyectual.
- Configurar estrategias proyectuales de acuerdo a las posibilidades de la emergencia programática dentro del espacio público de la ciudad.
- Validar procesos de diseño locales por medio de la interpelación de procesos de diseño ajenos.

#### **Módulo 1 – Introductorio**

Duración: 3 semanas. Total horas: 9 hs.

CLASE 1-INTRODUCCIÓN Y ENCUADRE

Tema 1. Teoría del paisajismo. Tipología, semántica, semiótica, estructuralismo, pos estructuralismo. Materialidad y palimpsesto.

Tema 2. Paisajismo urbano, el emerger de una nueva disciplina

Tema 3. Tercer paisaje. El jardín planetario, Especies Vagabundas.

**CLASE 2-MARCO TEÓRICO, REFERENTES Y BIBLIOGRAFÍA**

Tema 4. Paisajes responsivos. Cartografías.

Tema 5. Referentes. Burle Marx, Piet Oudolf, Michel Desvigne, James Corner FIELD OPERATIONS, Gilles Clement, Latz und Parners, Teresa Moller, Enric Miralles y Carmé Pinos.

**CLASE 3-ABORDAJE DE LA SEMANA INTENSIVA Y DESARROLLO DE LA POSTAL**

Tema 6. Ficciones proyectuales

Tema 7. Flaneurs y Psicogeografías

**Módulo 2 – Taller Virtual en Red semana intensiva de vinculaciones on-line**

Duración: 1 semana intensiva. 8 días. Total horas obligatorias: 3 hs. (15 hs de carga horaria a modo de trabajos prácticos por fuera del cursado).

**CLASE 4-SEMANA INTENSIVA**

Tema 8. Urbanismo utópico.

**Módulo 3 – Meta cognición constructiva**

Duración: 2 semanas. Total horas: 6 hs.

**CLASE 5-ECOLOGÍA URBANA Y SISTEMAS HÍBRIDOS**

**CLASE 6-ECOLOGÍA URBANA Y SISTEMAS HÍBRIDOS**

**Módulo 4 – Diseño proyectual vinculado**

Duración: 9 semanas. Total horas: 27 hs. Según ORD CD N 002/16 16 horas presenciales y 11 horas virtuales (24% de virtualidad). Las clases virtuales serán asignadas de acuerdo a la posibilidad de conexiones con las otras unidades académicas.

**CLASE 7- DESARROLLO DE INTERVENCIÓN URBANA-TALLER MORFOGÉNESIS-DIAGRAMAS**

**CLASE 8- DESARROLLO DE INTERVENCIÓN URBANA-TALLER MORFOGÉNESIS-MAQUETA**

**CLASE 9- DESARROLLO DE INTERVENCIÓN URBANA-TALLER MORFOGÉNESIS-MAQUETA**

**CLASE 10- DESARROLLO DE INTERVENCIÓN URBANA-TALLER MORFOGÉNESIS-MAQUETA+LÁMINAS**

**CLASE 11- PRESENTACIÓN CON CONTEXTOS SOBRE AVANCES DE PROYECTO-PUESTA EN COMÚN**

**CLASE 12- INTRODUCCIÓN DE PARÁMETROS POS ENCUENTRO**

**CLASE 13- DESARROLLO DE INTERVENCIÓN URBANA-TALLER MORFOGÉNESIS-MAQUETA+LÁMINAS**

CLASE 14-ENTREGA

CLASE 15- PRESENTACIÓN A CONTEXTOS DEL PROYECTO-CONCLUSIONES

#### 4. MEDIACION PEDAGÓGICA (metodologías, estrategias, recomendaciones para el estudio)

La mediación pedagógica se da de manera presencial y colaborativa. Durante el cursado presencial se utilizarán estrategias pedagógicas que favorezcan al proceso de enseñanza-aprendizaje donde se deberán manifestar de manera evidente las acciones sistemáticas llevadas a cabo en un marco de trabajo grupal y colaborativo donde se estimule el proceso creativo utilizando disparadores generando un sentido de construcción de experiencias pedagógicas significativas. Se presenta una vinculación en una instancia presencial y otra colaborativa. Se abordarán criterios didácticos para la integración y articulación de la teoría y la práctica.

Se desarrollará un Taller presencial donde se realizarán actividades pedagógicas:

- Clases teóricas. Método expositivo.
- Talleres prácticos de modelación y representación gráfica.
- Aprendizaje basado en problemas, orientadas con críticas constructivas.
- Aprendizaje cooperativo.
- Profesionales y docentes invitados.

En las instancias presenciales se buscará desarrollar en los ESTUDIANTES una actitud de reflexión crítica, compromiso, participación y colaboración. Se considera al alumno como un individuo cargado de subjetividad y potencialidades que se desenvuelve como parte de un grupo (social y colectivo), por lo que se considerará su dinámica de desempeño en el taller de diseño por medio de las siguientes etapas que conforman un sistema intuitivo:

1. **OBSERVACIÓN, PERCEPCIÓN Y DESCRIPCIÓN.** PROBLEMA DE DISEÑO-TEORÍA
2. **EXPLORACIÓN SISTÉMICA Y ANALÍTICA.** DISEÑO DEL PROBLEMA-METODOLOGÍA
3. **MANIPULACIÓN CONSCIENTE Y ACCIÓN.** EJECUCIÓN DEL PROBLEMA-COMUNICACIÓN

#### **INSTANCIAS COLABORATIVAS:**

Habrá cuatro instrumentos o herramientas virtuales de comunicación colaborativa:

##### **A- El blog:**

Es público, cualquier usuario de internet puede acceder a él. Es una herramienta horizontal y equidistante. <http://tallervirtualenredarquisur.blogspot.com.ar>

Oficia de Plataforma de la materia desde la cual acceder a toda la información referida al mismo. Dicha información organizada desde botones en la barra superior, y a los dos laterales del cuerpo

central contienen todos los accesos necesarios y sus respectivas vinculaciones. Desde este Blog se puede acceder a los otros dos instrumentos: "BITACORA" de Proceso (un grupo cerrado de Facebook) y "PORTAFOLIO" de Aula (apartado en el cual se presenta una síntesis gráfica y conceptual de lo actuado). Es gerenciado y actualizado por la Coordinación Académica del Taller Virtual a partir de las sugerencias o consultas de los Docentes Coordinadores de cada contexto.

#### **B- La Bitácora de Proceso**

Es una herramienta virtual sencilla pero extremadamente útil. Está construida sobre un grupo cerrado de Facebook. Es privativa de los participantes y en ella se inscriben (en su muro) las intervenciones de los grupos de estudiantes y docentes. Se evidencia quien observa, quien participa, a quien "le gusta".

La particularidad de esta herramienta es que quedan registrados en el tiempo todas las intervenciones, evidenciando la trazabilidad de los procesos y sus opiniones en verdadera magnitud. Resulta un aula 24 hs y es donde se postean comentarios, opiniones, sugerencias, imágenes e ideas, croquis, fotos, videos, audio... en clave propositiva, proyectual o bien como referente proyectual.

Es la usina del Portafolio del Aula. El administrador de la Bitácora irá construyendo una síntesis de lo posteado en este grupo cerrado de Facebook. Esta herramienta incorpora los conceptos de simultaneidad y multi-direccionalidad.

#### **C- El Portafolio de Aula**

Es una herramienta virtual pública que pretende presentar una síntesis de los aspectos más relevantes del taller.

Muestra las dos dimensiones: Comunicacional y Proyectual. Es una herramienta que no solo evidencia gráficamente lo transitado por el workshop (proceso y producto), sino que otorga espacialidad "real" a la interacción "virtual": le pone cara al ciberespacio.

Fundamentalmente gráfica y fotográfica, esta herramienta rescata de la "usina" que es la Bitácora de Proceso, las fotos enviadas por los Coordinadores Docentes de cada contexto o Escuela participante, las imágenes de los grupos más relevantes y construye el "clase a clase" que explicita la progresión y la continuidad de la materia. Es actualizada diariamente con el material posteado por los grupos de estudiantes y los envíos de los coordinadores de cada contexto.  
Link: <http://portafoliotallervirtualenredarquisur.blogspot.com.ar/>

#### **D- Conferencias y Referentes:**

Cada Escuela o Facultad participante, a través de su Coordinador Docente designado podrá "colgar" en los apartados "CONFERENCIAS" y "REFERENTES" los textos, videos, planos, artículos,

clases teóricas, fotografías y todo aquel material didáctico que se entienda pueda servir a los participantes del Taller Virtual. Si bien este material se puede colgar o postear en el muro del grupo de Facebook, la diferencia de ponerlo en el Blog radica en su institucionalidad, es decir, que no es una acción espontánea sino más bien fundamentada desde lo pedagógico. Otro tanto ocurrirá con el armado colectivo de la Bibliografía.

La Coordinación Académica solicitará este material por mail y lo dispondrá para su uso público. Por ejemplo, si en un contexto académico consideran necesario dar una clase teórica ligada a la vivienda mínima sobre tecnología o morfología o historia, o tal vez sobre los modos de trabajar o pensar de tal o cual Arquitecto referente, se recibirá el material por mail y se lo incluirá en el apartado correspondiente.

#### **E- Feria de ciudades y Ciudad Arquisur**

Se utilizará las plataformas y softwares pertinentes para lograr una integración de la literatura digital dentro de las actividades. La ciudad Arquisur es el mapa de los contextos participantes que utiliza un Padlet geo referenciado del cual se analizan metadatos que son insumos para las vinculaciones proyectuales. La Feria de Ciudades utiliza la plataforma Miro para facilitar un ámbito de trabajo colaborativo en simultáneo donde se evidencia el proceso del acto proyectual de manera transversal.

#### **F-Vinculaciones:**

Los sistemas de vinculación previstos son modestos, pero eficientes. El desafío radica en usar las herramientas e instrumentos virtuales que hoy utilizamos cotidianamente los estudiantes y docentes de la Región sin pretensiones o sofisticaciones de hard ni de software. La primer preocupación es la de construir colaborativamente el “canal”, el semi retículo de vinculación. En futuras ediciones del Taller Virtual, se irá complejizando este sistema de forma que la interacción entre participantes sea más ambiciosa. Hoy preferimos trabajar desde lo posible por sobre lo deseado, desde lo que los recursos de nuestras escuelas poseen por sobre sofisticaciones tal vez accesibles pero de dificultosa coordinación. Esto no quiere decir que no sea ambicioso el desafío, y menos que pueda prescindir de la paciencia y buena predisposición de “todos” los participantes.

Los sistemas previstos de vinculación serán cuatro y se realizarán según la “AGENDA” adjunta:

**F.1- Envío de Postales:** Se trata de que cada estudiante le envíe a otro colega de la Región (elegido al azar del listado de “PARTICIPANTES”), una “Postal”. Una postal con la característica imagen, croquis o fotografía de un lado y un comentario, una salvedad del contexto del emisor escrita en su reverso (un rasgo característico de su ciudad, de su contexto, lo que él le quiera contar). Las postales se cuelgan en el grupo cerrado de Facebook o Bitácora y todos las ven pese a tener un destinatario.

La idea, simple, radica en conocerse a partir de un juego de antaño, pero en clave digital, romper el hielo y a la vez hacer los respectivos comentarios de cada aspecto de la ciudad del emisor al receptor. De esta manera, todos conocerán algún aspecto de los contextos de los otros y se dará comienzo a un trabajo colaborativo, virtual, simultáneo, equidistante, de cara a develar qué hacer durante el propio proceso de diseño.

**F.2- Teleconferencia múltiples, chats y llamadas:** Este tipo de vinculación es el más atractivo y vistoso por lo palpable de la imagen simultánea. Ver y escuchar a los otros en su contexto otorga realismo a la virtualidad. Es una videoconferencia múltiple en la que por medio de Zoom o GoolgeMeet gratuito, los actores conectados comparten pantalla y pueden hablar y tener imagen de los demás en su pantalla. Se darán vinculaciones entre los estudiantes con el uso de medios de mensajería para optimizar el diálogo entre las partes.

**F.3- Clases Teóricas en Videos:** Esta modalidad permite conocer los modos de aproximación teórica de los diferentes contextos académicos. Resulta muy enriquecedor tanto para estudiantes como para docentes. Se trata de colgar en Youtube pequeños videos de no más de 20 minutos que a la manera de las conocidas sesiones TED, desarrollen temas ligados a la disciplina en general y al ejercicio del Workshop en particular. Temas de las distintas áreas o departamentos de nuestras facultades como por ejemplo historia, morfología, tecnología, sistemas de producción, modos de proyectar, modos de representación, etc. De a poco, con el tiempo, se irá haciendo una base de datos (una videoteca virtual), donde los pequeños videos queden a disposición de aquel que los necesite.

**4.- Foro Debate, Chat:** Este tipo de modalidad es posible en aquellas herramientas como Facebook o Whatsapp, que permiten introducir conceptos cortos en simultáneo. La instantaneidad que hoy permiten los celulares hace muy ágiles estas actividades y permite hacer mediciones de participación instantánea. En el Workshop, dependiendo de la cantidad de inscriptos, se podrán pautar este tipo de actividades para discutir ideas, programas, conceptos o todas aquellas cuestiones relativas a los trabajos de los grupos.

## 5. INTENSIDAD DE LA FORMACION PRACTICA

Ámbito de formación práctica	Carga horaria	
	Presencial	No presencial
<b>Formación Experimental</b>	-	-
<b>Resolución de problemas</b>	-	-
<b>Actividades de proyecto y diseño</b>	<b>45</b>	-
<b>Práctica profesional Supervisada</b>	-	-
<b>Carga horaria total</b>	<b>45</b>	-

## 6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 6.1. Criterios de evaluación

La evaluación y acreditación de saberes se realizan bajo la Ordenanza 108/10-CS-UNCUYO. Los criterios de evaluación se realizarán con la Taxonomía de Bloom revisada (2001) corroborando que se validen con las prácticas los Resultados de Aprendizaje. La evaluación se realizará con un sistema ordinal creciente de acuerdo a la complejidad de la producción elaborada en cuanto se cumpla en primera instancia con la capacidad de comprender y repetir conceptos, la aplicación de conceptos en nuevos escenarios, el desarrollo analítico meta cognitivo, la justificación y evaluación de diagnósticos y, finalmente, la creación de conceptos propios. La rúbrica con los criterios de evaluación se basa en los resultados de aprendizaje, la expectativa de logros, contenidos mínimos y los saberes mediados con estrategias pedagógicas que generen una experiencia significativa.

<b>POSTAL</b>	El ejercicio se resuelve correctamente y comprende la consigna. El texto aporta poco, o la grafica es de poca creatividad <b>5 puntos</b>	La propuesta de postal aplica y analiza correctamente a la ciudad. La gráfica y el texto son coherentes entre sí. <b>7 puntos</b>	La propuesta justifica por intermedio de un proceso de síntesis de manera innovadora los aspectos esenciales de la ciudad evaluando de manera crítica posibles problemáticas y oportunidades. <b>10 puntos</b>		
<b>CAPA DURA</b>	El ejercicio se resuelve correctamente y comprende la consigna. El texto aporta poco o la grafica es de poca creatividad <b>3 puntos</b>	El estudio de las capas es analítico dejando en evidencia las problemáticas detectadas con el uso de cartografías duras. <b>7 puntos</b>	La cartografía es innovadora organizando la información, valorando las problemáticas e innovando en la representación. <b>10 puntos</b>		
<b>RECORRIDO</b>	El recorrido es coherente al clasificar la información reconociendo aspectos básicos de la ciudad pero con poca articulación con los problemas de la capa dura <b>5 puntos</b>	La capa dura es evidente en el recorrido implementando una estrategia que identifica las partes con una representación aceptable. <b>7 puntos</b>	Se utilizan las estrategias del flaneur y la sicogeografía para crear un recorrido modélico de las problemáticas acompañados con una representación innovadora. <b>10 puntos</b>		
<b>CAPA SIGNIFICATIVA</b>	Es interesante y aborda la ciudad ajena comprendiendo los conceptos claves pero no aporta mayor rigor desde la gráfica y la síntesis narrativa. <b>5 puntos</b>	Aplica los conceptos brindados por los estudiantes locales y analiza de manera correcta interpelando la ciudad a examinar con una buena memoria descriptiva. <b>7 puntos</b>	La capa significativa evalúa la ciudad ajena con una mirada crítica acompañada con una construcción narrativa que teoriza sobre las problemáticas, creando una mirada diversa sobre lo ya conocido. <b>10 puntos</b>		
<b>HIPÓTESIS DE TRABAJO Y MARCO TEÓRICO</b>	Se aplican los contenidos teóricos brindados por la asignatura y se vinculan con el análisis de la ciudad en estudio. La vinculación con el otro contexto es escasa. <b>5 puntos</b>	El marco teórico relaciona y compara diferentes aspectos para dar respuesta las problemáticas. La vinculación con el otro contexto es buena. <b>7 puntos</b>	La conjugación del uso del marco teórico, la hipótesis y los contenidos brindados conforman un cuerpo sólido e innovador que valida al proceso de trabajo. La vinculación con el otro contexto es óptima, creando un proyecto colaborativo. <b>10 puntos</b>		
<b>ENCUADRE DE SECTOR Y PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b>	Los criterios son adecuados y suficientes para dar una posible respuesta. Los recursos gráficos son simples. <b>5 puntos</b>	El encuadre es coherente y la propuesta es clara para dar una respuesta certera frente al problema en estudio con una gráfica eficiente <b>7 puntos</b>	Se destaca la relación entre el problema, hipótesis, marco teórico y encuadre del sector creando una nueva interpretación del problema en estudio. <b>10 puntos</b>		
<b>PROYECTO Y NARRATIVA</b>	El diseño paisajístico, croquis, esquemas y diagramas son correctos y cumplen con las expectativas de logro. La narrativa gráfica no es eficiente. <b>15 puntos</b>	El diseño paisajístico, croquis, esquemas y diagramas se son correctas. La narrativa gráfica es heterogénea y no colabora en el involucramiento del lector en el proyecto. <b>20 puntos</b>	El diseño paisajístico, croquis, esquemas y diagramas demuestran una aplicación eficaz con una gráfica tradicional proponiendo mitigar las problemáticas que impactan al ambiente construido. La narrativa gráfica es coherente. <b>25 puntos</b>	El diseño paisajístico, croquis, esquemas y diagramas se destacan con una gráfica superadora proponiendo construcciones que mejoran las condiciones del ambiente construido. La narrativa gráfica es muy buena. <b>30 puntos</b>	El diseño paisajístico, croquis, esquemas y diagramas se destacan con una gráfica innovadora proponiendo construcciones que mejoran notablemente al ambiente construido. La narrativa gráfica es exquisita. <b>35 puntos</b>
<b>CONCLUSIÓN</b>	Incorrecta o no existente <b>0 puntos</b>	Bien desarrollada <b>3 puntos</b>	Valida el proceso de aprendizaje <b>5 puntos</b>		

## 6.2. Condiciones de regularidad

El ALUMNO será REGULAR cuando haya haber presentado y aprobado con seis (6) todos los trabajos prácticos desarrollados y posea un 80% de Asistencias. Para Aprobar la Asignatura deberá rendir un examen integrador de los conocimientos adquiridos.

## 6.3. Condiciones de promoción

Para la PROMOCIÓN los ALUMNOS deberán aprobar la totalidad (100%) de los trabajos prácticos descriptos en cada módulo con un puntaje de 8 (ocho) y poseer el 80% de Asistencia.

#### 6.4. Régimen de acreditación para

- **Para promoción**

Se deberán presentar los trabajos prácticos consignados en Criterios de evaluación dentro de cada módulo con una valoración ordinal mayor a 80% (de un total de 100%)

- **Para regular**

Se deberán presentar los trabajos prácticos consignados en Criterios de evaluación dentro de cada módulo con una valoración ordinal mayor a 60% (de un total de 100%). Para acreditar la Asignatura como regular, se deberá presentar un trabajo integrador en la mesa de examen.

- **Para libres**

No se aceptan ALUMNOS libres.

**A.** Estudiante libre en el espacio curricular por no haber cursado la asignatura.

**B.** Estudiante libre en el espacio curricular por insuficiencia; *es decir, haber cursado la asignatura, y haber aprobado actividades específicas del espacio curricular y no haber cumplido con el resto de las condiciones para alcanzar la regularidad.*

**C.** Estudiante libre en el espacio curricular por pérdida de regularidad (LPPR) por vencimiento de la vigencia de la misma y no haber acreditado la asignatura en el plazo estipulado.

**D.** Estudiante libre en el espacio curricular por pérdida de regularidad (LPPR), por haber rendido CUATRO (4) veces la asignatura, en condición de estudiante regular, sin lograr su aprobación.

## 7. BIBLIOGRAFIA

Titulo	Autor /es	Editorial	Año de Edición	Ejemplares Disponibles	Sitios digitales
Ciudades Hojaldre Visiones urbanas del siglo 21	GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos	EDICIONES GIMENEZ GILI	2004		
Cartographic Grounds Projecting the Landscape Imaginary	DESIMINI Jill y WALDHEIM Charles	PRINCETON ARCHITECTURAL PRESS	2016		
Ecological Urbanism	MOSTAFAVI Mohsen y DOHERTY Gereth	Harvard GSD Press	2010		
KM3-Excursions on capacities	MVRDV	Actar	1999		
Landscape as Urbanism: A General Theory	WALDHEIM, Charles	Princeton University Press	2002		
El proyecto local, hacia una conciencia local	MAGNAGHI, Alberto	EDITORIAL ARQUITECTONICS.	2003		
Critical regionalism: arquitectura e identidad en un mundo globalizado.	TZONIS Y LEFAIVRE	EDITORIAL PRESTEL.	2003		
Landscape Architecture Theory An Ecological Approach	MURPHY, Michael D.	ISLAND PRESS	2016		

Manifiesto del Tercer Paisaje	CLEMENT, Gilles	EDICIONES GIMENEZ GILI	2004		
The Planetary Garden and Other Writings	CLEMENT, Gilles	UNIVERSITY OF PENNSYLVANIA PRESS	2015		
Especies vagabundas ¿Una amenaza?	CLEMENT, Gilles	EDICIONES GIMENEZ GILI	2010		
Una breve historia del jardín	CLEMENT, Gilles	EDICIONES GIMENEZ GILI	2019		
El jardín en movimiento	CLEMENT, Gilles	EDICIONES GIMENEZ GILI	2012		
Responsive Landscapes Strategies for Responsive Technologies in Landscape Architecture	CANTRELL, Bradley y HOLZMAN Justine	ROUTLEDGE	2016		
Syntax of Landscape, Peter Latz	WEILACHER, Udo	BRIKHAUSER	2008		
Taking Measures Across the American Landscape	CORNER, James y MACLEAN, Alex S.	Yale University Press	1996		
Natures Intermédiaires les paysages de Michel Desvigne	DESVIGNE, Michel	BIRKHAUSER	2009		
BASIC LANDSCAPE ARCHITECTURE- ECOLOGICAL DESIGN	ROTTLE, Nancy YOCOM, Ken	EDITORIAL AVA BOOK	2010		
Planting the Natural Garden	OUDDOLF, Piet y GERRITSEN, Henk	TIMBER PRESS	2019		
The Landscape Urbanism Reader	WALDHEIM, Charles	PRINCETON ARCHITECTURAL PRESS	2006		
Landscape infrastructure case studies by swa	WALDHEIM, Charles CZERNIAK, Julia HUNG, Ying-Yu AQUINO, Gerdo ROBINSON, Alexander	BIRKHAUSER, BASEL	2011		
Landscape as Infrastructure a Base Primer	BELANGER, Pierre	ROUTLEDGE	2017		
The limits to capital	HARVEY, David	EDITORIAL VERSO, LONDON	2006		
La producción del espacio	LEFEBVRE, Henri	CAPITAN SWING	2013		
The Urban Revolution	LEFEBVRE, Henri	UNIVERSITY OF MINNESOTA	2003		
Rhythmanalysis	LEFEBVRE, Henri	CONTINUUM	2007		



Ensayo sobre la síntesis de la forma	ALEXANDER, Christopher	INFINITO, BS AS	1986		
La estructura del medio ambiente	ALEXANDER, Christopher	TUSQUETS EDITORES	1980		
Del texto a la acción	RICOUER, Paul N	FONDO DE LA CULTURA ECONÓMICA BS AS	2010		
Heurística del diseño	BREYER, Gastón	EDICIONES FADU, UBA	2003		
La escena presente	BREYER, Gastón	EDICIONES INFINITO, BS AS	2005		
Ts brooks 06_trim session	SPERANZA, Fernando Martín	DEPARTAMENTO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS, U POLITECNICA DE VALENCIA, ESPAÑA	2012		
Proceso y estética del diseño	BOHIGAS, Oriol	EDIT. TUSQUETS, BARCELONA	1972		
Bases conceptuales del diseño	BREYER, Gastón-DOBERTI, Roberto-PANDO, Horacio	EDICIONES FADU, UBA	2003		
Contra una arquitectura adjetivada	BOHIGAS, Oriol	EDIT. SEIX BARRAL, BARCELONA	1969		

### 7.1. Recursos digitales del espacio curricular (enlace aula virtual y otros)

Aula Abierta MOODLE

<https://aulaabierta.ingenieria.uncuyo.edu.ar/course/view.php?id=2040&section=0#tabs-tree-start>

Miro-Feria de ciudades

[https://miro.com/app/board/uXiVMvJ8kqQ=?share\\_link\\_id=205349384509](https://miro.com/app/board/uXiVMvJ8kqQ=?share_link_id=205349384509)

Facebook-Bitácora:

[https://www.facebook.com/groups/5812056075562016/?hoisted\\_section\\_header\\_type=recently\\_seen&multi\\_permaLinks=5928075933960029](https://www.facebook.com/groups/5812056075562016/?hoisted_section_header_type=recently_seen&multi_permaLinks=5928075933960029)

Blog:

<https://tallervirtualenredarquisur.blogspot.com/>

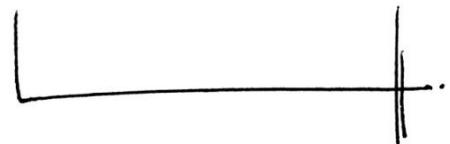
Padlet Ciudad Arquisur:

<https://padlet.com/tallervirtualenredarquisur/tvred-arquisur-2023-pro7yfpqn5zibi1m>

## 8. FIRMAS



Prof. Emilia F. Sordo  
Docente Titular de la  
Carrera Ingeniería  
Facultad de Ingeniería  
Universidad Nacional de Cuyo



V°B° DIRECTOR/A DE CARRERA

DOCENTE RESPONSABLE A CARGO

Fecha 13-04-2023

Fecha 12-04-2023