

Imagen: Hospedaje en la Cantera, viendo al Tungurahua | La Cabina de la Curiosidad



ARP620167

Sexto Semestre B | 2025 1S

ARQUITECTURA SOSTENIBLE Y PAISAJE

Facultad de Ingeniería | Carrera de Arquitectura | UNACH

L 503 - Bloque L

Lunes 14:00 - 16:00 | Miércoles 17:00 - 19:00

Instructora:

Johanna Medina

johanna.medina@unach.edu.ec

500 - Bloque L

+593987336511 (prefiero email!)

Tutorías: Viernes 15:00 - 18:00 (bajo agenda)

“No estamos educados para experimentar el tiempo profundo. Nos enseñan a vivir en un mundo superficial en donde los humanos estamos desconectados de la naturaleza.
Ya no sentimos <awe>”

Stephan Harding, Long Time Academy.

*awe: una sensación de temor mezclado con respeto y admiración.

DESCRIPCIÓN DE LA CLASE

Esta clase es un primer acercamiento hacia el estudio del territorio, a través de nociones básicas de paisaje y arquitectura sostenible. Promueve comprender el objetivo nacional del Buen Vivir (derecho al hábitat saludable, a una ciudad digna y la función social y ambiental de la propiedad).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Concientizar nuestra responsabilidad como diseñadores y constructores
2. Compromiso ético
3. Dominar medios y herramientas para comunicar propuestas
4. Conocer la normativa legal que rige la arquitectura, la construcción y el urbanismo
5. Conocer las metodologías de investigación en arquitectura y paisaje
6. Potenciar la capacidad creativa, innovadora y de liderazgo
7. Integra equipos interdisciplinarios para intervenir en espacios
8. Proyectar integralmente los requerimientos del ser humano, sociedad, cultura, territorio.
9. Planea, programa, presupuesta proyectos
10. Diseña y ejecuta proyectos de paisajismo
11. Elabora programas funcionales de espacios urbanos y rurales
12. Evalúa el impacto ambiental y social de las obras
13. Crea en función del tiempo y lugar, integrando variables técnicas, estéticas, ambientales, con identidad cultural y bajo un enfoque biocéntrico

ESTRUCTURA DE LA CLASE

La mayoría de las semanas seguiremos una estructura simple y repetitiva: Los Lunes empezarán con una prueba (1 pregunta) sobre una lectura asignada, seguida de una conferencia que sintetizará varias fuentes. Los Miércoles serán discusiones en base al tema de la clase.

Se realizará un proyecto práctico a lo largo del semestre, algunos Miércoles, estarán destinados a su avance.

MÉTODOS DE ESTUDIO

Componente de Docencia: Conferencias y Discusiones (35%)

Prácticas de Aplicación y Experimentación: Estudio de Referentes y Proyecto (35%)

Actividades de Aprendizaje Autónomo: Lecturas y Pruebas (30%)

RECURSOS

Para el estudio de referentes y para el proyecto semestral necesitarán los mismos recursos análogos y digitales que para la clase de Diseño Arquitectónico: Adobe, Rhino o SketchUp, AutoCAD, Plant app, etc.

ATENCIÓN Y COMPROMISO

Prestar atención y mostrar compromiso es crucial en todas las clases. Recuerden que deben cumplir un mínimo del 70% de asistencias en el semestre, si se pasan, el sistema automáticamente los reprobará.

Por favor, infórmenme vía email sobre alguna falta injustificada o una falta anticipada. Es responsabilidad de cada estudiante igualarse.

Llegar más de 10 min atrasados, se considerará una falta sin justificación. Prefiero que estén el clase un minuto antes de que empiece.

TRABAJO TARDÍO

Es crucial que entreguen su trabajo a tiempo. Atrasos pueden llegar a penalizarse con un punto por día. En el caso de alguna calamidad doméstica o enfermedad, deberán comunicarlo vía email lo más pronto posible y ANTES de la entrega.

USO DE TECNOLOGÍA

El uso de computadoras, celulares y tabletas no está permitido durante las clases, excepto en casos de emergencia o durante las discusiones para investigar información adicional relevante con el tema.

La investigación demuestra beneficios cognitivos al escribir a mano. El uso de información tecnológica que pueda distraernos del propósito de la clase no está permitido en ningún momento

RÚBRICA GENERAL

10 Excede las expectativas en todas las maneras, con especial maestría en el uso de materiales y profunda reflexión.

9 Consistente trabajo que alcanza los requerimientos y evidencia momentos de desarrollo excepcional con buen uso de materiales.

8 - 7 Trabajo satisfactorio, alcanza los requerimientos básicos con uso básico de materiales.

6 - 0 Insatisfactorio, no cumple con los requerimientos.

RÚBRICA DE INVESTIGACIÓN

	ESTÉTICA	PROCESO	INFORMACIÓN	DISCURSO
10	Diseño organizado, visualmente claro y atractivo. Uso consistente de tipografía, colores y gráficos.	Proceso consciente, profundo, iterativo y lógico. Decisiones sofisticadas y fundamentadas. Registro y reflexión excelente.	Contenido detallado y relevante, con análisis profundo y uso coherente de fuentes.	Presentación fluida y clara. Ideas organizadas, con uso efectivo de lenguaje técnico y ejemplos.
9	Diseño limpio y funcional, con mínimos ajustes necesarios en gráficos o tipografía.	Proceso iterativo, lógico y seguro; demuestra balance entre las fases de producción y exploración del proyecto.	Información precisa y conectada con el tema. Análisis sólido con pequeñas áreas de ajuste.	Exposición precisa y bien estructurada, con ligera necesidad de ajuste en ritmo o lenguaje.
8	Organización adecuada, con gráficos y tipografía funcionales, aunque con oportunidades de mejora visual.	Metodología iterativa evidente. Decisiones fundamentadas. Reflexión adecuada. Registro detallado con áreas menores.	Contenido claro y fundamentado, con análisis apropiado y fuentes confiables.	Discurso coherente y estructurado. Se evidencian ideas claras y conexión con el público.
7	Diseño legible, con ajustes necesarios en consistencia visual o elementos gráficos.	El proceso demuestra adecuada comprensión de las condiciones y problemáticas del proyecto.	Información correcta y relevante, aunque necesita mayor profundidad o conexión entre ideas.	Presentación entendible, con momentos de inseguridad o uso limitado de recursos expresivos.
6	Estructura funcional pero con desequilibrios en gráficos, tipografía o composición general.	Proceso lineal con iteraciones básicas. Reflexión y registro incompletos. Decisiones poco profundas.	Contenido adecuado pero limitado en análisis o con conexión superficial entre conceptos.	Discurso funcional, aunque con falta de dinamismo o conexión constante con la audiencia.
5	Diseño estructurado, pero con elementos visuales dispersos o poco cohesionados.	Proceso limitado y poco iterativo. Decisiones inconsistentes. Reflexión superficial. Registro insuficiente.	Información relacionada al tema, pero falta sustento teórico o análisis más detallado.	Exposición con estructura básica, pero con momentos de confusión o inseguridad.
4	Presentación básica con gráficos simples. Tipografía y organización visual requieren mayor atención.	Proceso rudimentario y desorganizado. Iteraciones mínimas. Reflexión y registro descuidados o ausentes.	Datos relevantes pero insuficientes. Conexiones conceptuales y análisis poco desarrollados.	Discurso poco claro, con estructura débil y dificultad para comunicar ideas clave.
3	Elementos visuales presentes pero desordenados o poco claros en la composición general.	Proceso débil, sin lógica iterativa. Decisiones irrelevantes. Registro básico y confuso.	Información fragmentada o desorganizada. Análisis limitado y conexión débil con el tema.	Falta de conexión con el público. Momentos confusos y fallos en estructura del discurso.
2	Diseño inconsistente y desorganizado. Elementos gráficos y tipografía dificultan la lectura.	Proceso pobre, sin metodología. Reflexión mínima. Registro deficiente y sin lógica.	Contenido con poca profundidad o desarrollo teórico. Fuentes limitadas o inconsistentes.	Exposición desorganizada y con problemas en claridad y conexión de las ideas.
1	Lámina sin cohesión visual o estructura clara. Elementos gráficos irrelevantes o ausentes.	Sin proceso evidente. Decisiones arbitrarias. Reflexión y registro inexistentes.	Información irrelevante o desconectada del tema, con ausencia de análisis y sustento.	Presentación sin preparación. Ideas desconectadas, con problemas significativos en estructura y comunicación.

RÚBRICA DE DISEÑO

	ARTICULACIÓN	PROCESO	CRAFT	AGENDA
10	La base conceptual del proyecto demuestra una clara conexión con complejas problemáticas (Historia, Contexto Social, Desafíos Ecológicos, etc).	Decisiones conscientes y sofisticadas decisiones de diseño tomadas evidentemente a lo largo del proceso.	Clara conexión entre ideas y su investigación a través de una cuidadosa selección y manipulación de materiales y otras representaciones del diseño.	Una Agenda original de diseño es desarrollada, explorada con profunda curiosidad y comunicada claramente.
9	El diseño organiza espacio y experiencias, usando una diversidad de técnicas espaciales.	Proceso iterativo, lógico y seguro; demuestra balance entre las fases de producción y exploración del proyecto.	Excelente artesanía muestra intención y cuidado.	Le estudiante participa constantemente en las críticas a manera de diálogo, escuchando y probando.
8	La intención del diseño es claro y se aplica en una variedad de escalas, el uso de diferentes escalas han sido usadas efectivamente para avanzar el diseño.	Información seleccionada sobre las condiciones del sitio, programa e intenciones conceptuales son desarrolladas constantemente para evolucionar y refinar el diseño.	Clara demostración de la importancia del "artefacto" en la producción del diseño.	Auto-crítica y auto-reflexión es abundante, evidente, perspicaz y transformativa.
7	Problemáticas complejas interactúan adecuadamente	El proceso demuestra adecuada comprensión de las condiciones y problemáticas del proyecto.	Atención a la estética de "hacer"	La Agenda toma una posición clara y los resultados del diseño muestran un entendimientos de como el proceso de diseño explora dicha agenda.
6	Relaciones claras entre espacio y experiencia, sin embrago, la relación es monótona y/o predecible.	Uso claro de una metodología iterativa, sin embrago, las fases de producción y/o exploración del diseño no evolucionan significativamente.	Trabajo de buena calidad, con atracción moderada.	La crítica externa es escuchada, interpretada y utilizada para evolucionar el proyecto.
5	El diseño responde a problemáticas en una variedad de escalas, sin embrago, es notablemente débil en algunas o varias escalas.	La información seleccionada es usada inteligentemente como puntos de partida para la creación del diseño a lo largo del proceso.	El compromiso con la materialidad de la representación del diseño necesita mucho más trabajo.	Auto-crítica es evidente e integral para el desarrollo del proyecto.
4	Potenciales componentes conceptuales son determinados, sin embargo, están relacionados y explorados solo superficialmente	Proceso claro y efectivo, nunca realmente desarrollado.	Los elementos de representación mejorarían con mayor atención a la calidad de los materiales y el proceso artesanal.	La Agenda está articulada, mas permanece rudimentaria y pobremente explorada.
3	Las escalas de intervención no son comprendidas, produciendo una organización débil del diseño en puntos críticos.	Tendencia a cambiar de una a otra dirección sin investigar realmente cada opción, sugiriendo incertidumbre con respecto a un proceso iterativo.	Las elecciones de materiales distraen del propósito real del diseño.	Esfuerzos por incorporar aprendizajes de críticas externas son débiles e inconsistentes.
2	El proyecto está inadecuadamente desarrollado en todas las áreas.	Desarrollo inadecuado del proyecto debido a poco o nulo empleo de un proceso metodológico.	Ideas permanecen desconectadas, sin capacidad de representarse a través de la producción de elementos.	La Agenda no está articulada; exploraciones que podrían construirla son ignoradas. Momentos de auto-crítica son escasos y/o no generan impacto.
1	Los espacios diseñados tienen poca organización o intención y mínima conexión con posibles experiencias.	No hay conexión alguna entre el resultado y el proceso de diseño.	Baja calidad o negligencia al crear su artesanía sin un sentido desarrollo estético.	Auto-crítica no es evidente. La crítica externa es constantemente ignorada, no se muestra esfuerzo para luchar por el proyecto.

HONESTIDAD ACADÉMICA

El Plagio es una seria falta a la Honestidad Académica y no será tolerada bajo ninguna circunstancia. Plagiar es tomar el trabajo, las ideas, las palabras de alguien más y presentarlas como propias. Esto podría pasa intencionalmente, a mono de engaño, o podría no ser intencional como resultado de un descuido. En cualquier caso, es una violación al código académico y puede ser penalizado gravemente.

BIBLIOGRAFÍA

Roger, A. (2007). Breve tratado del paisaje. Ed. Biblioteca Nueva, Madrid.

Saltmarsh, E. (Anfitriona). (2021). *The Long Time Academy* [Podcast]. Headspace Studios, The Long Time Project, Scenery Studios. Disponible en <https://open.spotify.com/show/2Gi9HUelPFFA5GT0KyOfB3>

Czechowski, D., Hauck, T., & Hausladen, G. (Eds.). (2015). *Revising Green Infrastructure: Concepts Between Nature and Design* (1st ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/b17639>

Schjetnan, M. (2017). *Reconciliar Ciudad y Naturaleza*. México, Universidad Nacional Autónoma de México.

Brumann, C., & Schulz, E. (eds.) *Urban Spaces in Japan: Cultural and Social Perspectives*. Routledge.

Chin, W. Y. *The Making of a Garden City: The Story of Singapore's Green Transformation*. Ethos Books.

Watson, J. Lo—TEK: *Design by Radical Indigenism*. Taschen.

Marris, E. *Rambunctious Garden: Saving Nature in a Post-Wild World*. Bloomsbury USA

Koolhaas, R., & Mau, B. S,M,L,XL. *Monacelli Press*.

La Cabina de la Curiosidad. *Los Caminos del Agua*. Ediciones El Viento.

Spirn, A. W. *The Language of Landscape*. Yale University Press.

McHarg, I. L. *Design with Nature*. John Wiley & Sons.

SCAPE. "Resilient by Design: Strategies for a Sustainable Urban Future."

Holmes, R. Sand, Silt, and Soil: *An Introduction to the Theory and Practice of Soil Mechanics*. Cambridge University Press.

Gehl, J. *Cities for People*. Island Press

de Jong, T. M., & van der Voordt, D. J. M. (eds.) *Ways to Study and Research Urban, Architectural, and Technical Design*. Delft University Press.