

GUIA PARA EL APRENDIZAJE (*Classroom 08)

NOMBRE DE ALUMNO.....CURSO.....
ASIGNATURA:...**ARTES VISUALES**... NIVEL:....**Primero medio**.....

-CONTENIDO: “DISEÑO URBANO” (PARTE II)

-OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

-OA 1: Crear proyectos visuales con diversos propósitos, basados en la apreciación y reflexión acerca de la arquitectura, los espacios y el diseño urbano, en diferentes medios y contextos.

I.- Introducción:

En la anterior guía, vimos que los objetivos del Diseño Urbano se basaban en identificar la forma en que las personas usan los edificios y los espacios urbanos, y cómo se relacionan con los lugares donde viven, trabajan y pasean, analizando puntualmente, una serie de consideraciones espaciales: diseño, escala, densidad, apariencia y paisaje.

En el proyecto creativo que realizarás en ésta ocasión, de mejoramiento de un ESPACIO PÚBLICO a elección, a través de una CONSTRUCCIÓN TRIDIMENSIONAL (MINI-MAQUETA), dependerá totalmente de tu análisis y comprensión sobre las condiciones del contexto, lugar o entorno que escogiste.



Fotografías del Paseo Bandera (Santiago de Chile).

II.- Desarrollo del Contenidos / Habilidades (Conceptos Claves):

Reforzamiento sobre los Efectos (Beneficios) del Diseño Urbano

Ya habíamos definido anteriormente, que al pensar de manera coherente sobre la forma en que se diseñan los lugares, la disciplina del Diseño urbano podía aportar muchos beneficios, como crecimiento sostenible de un área o barrio, integración de la comunidad, recuperación de zonas en desuso, como fábricas o zonas industriales abandonadas, promover actividades deportivas y culturales, generar mayor atractivo turístico, etc.

Tu Propuesta y Proceso de Diseño deberá ser, entonces **DISEÑO IMAGINATIVO Y APROPIADO**, transformándose en una respuesta sensible al contexto local y factibilidad económica del proyecto.

Recuerda que habíamos afirmado que si se otorgaba muy poco peso al aspecto económico, el desarrollo podía fallar comercialmente; se le daba poco peso al contexto local, la propuesta peligraba de ser rechazada por la comunidad, o si el enfoque de diseño era DESUBICADO o incorrecto, las oportunidades del sitio se perderían, resultando un desarrollo inmobiliario mediocre Ejemplo: Los denominados “GHETTOS VERTICALES” (conjunto de edificios muy cuestionados en la comuna de Estación Central, por su hacinamiento y emplazamiento desproporcionado, que afecta la calidad de vida de las personas que allí habitan).

En el planteamiento de tu proyecto **“INTERVENCIÓN DE UN ESPACIO PÚBLICO”**, seleccionabas, entonces, un Espacio de su Entorno Cotidiano para ser Intervenido con

elementos del diseño urbano: como estaciones de metro, paraderos de buses, pasarelas peatonales, juegos infantiles, luminarias, bancos, etc. considerando su función, calidad, atractivo o interés patrimonial, escogiendo cuáles elementos conservarías, aquellos que transformarías y otros qué sería necesario incorporar para convertir ese espacio en uno estéticamente atractivo y qué aporte a la calidad de vida .(por ejemplo: modificar el acceso a una estación de metro, mejorar la estética y la comodidad de una pasarela o paradero de buses, incorporar una fuente o un espejo de agua en una vereda amplia, entre otros).

***El Objetivo de tu Proyecto de Diseño Urbano es que cuente con las características de un “Espacio y/o Lugar Exitoso”,** tales como el de tener **IDENTIDAD**, promoviendo la cultura distintiva y patrimonio natural, continuidad y claridad en la definición del espacio público y privado, **CALIDAD** en el tipo de actividades que se generan, áreas exteriores atractivas e inclusión en su infraestructura de las personas con capacidades diferentes y los adultos mayores, priorizando al peatón antes que al automóvil e integrar la **DIVERSIDAD** (un lugar con variedad y posibilidad de elección a través de una combinación usos compatibles que respondan a las necesidades locales).

La siguiente fase de los dos los ejercicios que realizaste en la anterior guía, (donde desarrollabas dos ideas para realizar tu diseño, seleccionando una fotografía del lugar escogido y después lo dibujabas modificado y mejorado a través de los recursos del **DISEÑO URBANO**) es una **MINI-CONSTRUCCIÓN TRIDIMENSIONAL, O SEA, UNA MINI-MAQUETA.**

III.- Cierre. Síntesis de Conceptos Claves.

Actividad:

“Construcción Tridimensional (MAQUETA)”:

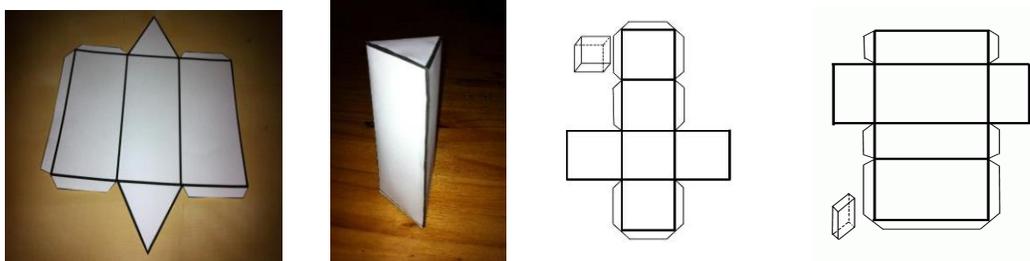
Aplicaremos los conceptos del DISEÑO URBANO en la elaboración de una **MINI-MAQUETA, tomando en cuenta** el interés y aporte al mejoramiento de la calidad de vida de las personas que lo habitan, qué necesidades pretenden resolver las modificaciones que tú propones, aportes imaginativos que hiciste a las formas, colores y texturas del aspecto estético que distingue al lugar seleccionado, etc.

Puedes volver a utilizar la técnica de pliegue y corte para elaborar estructura básica de los edificios que incluirá la mini-maqueta, o también reciclando volúmenes existentes (cajas de fósforos, envases pequeños de todo tipo, etc.), como lo hiciste en la MAQUETA DE CIUDAD FUTURISTA anterior.

*El trabajo se debe realizar con el siguiente formato:

- **Base cartón piedra 1/8 de mercurio**

*Ejemplos de CUERPOS GEOMÉTRICOS (Plantillas de Confección)



- Deben incluir veredas y calles realizadas con cartulinas de colores y otros elementos decorativos.

*Pauta Evaluativa de Trabajo “DISEÑO URBANO”:

I. Aspectos Formales del Trabajo:

- a) Formato Exigido: 1/8 de mercurio...10 pts.

II.Habilidades

Procedimentales:

- a) Técnicas de Pliegue, cortado o pegado.....10 pts.
- b) Técnicas Pictóricas (color).....10 pts.

c) Limpieza y oficio...10 pts.

III.Habilidades Conceptuales:

-Aplicación de Conceptos del DISEÑO URBANO (30 PUNTOS EN TOTAL):

a) IDENTIDAD y/o CARÁCTER DEL LUGAR.....10 pts.

b) CALIDAD DEL ESPACIO PÚBLICO.....10 pts.

c) ASPECTO ESTÉTICO ATRACTIVO (propuesta de formas creativas, colores, texturas atractivas).....10pts.

PTJE. TOTAL: 70

****RECURSOS COMPLEMENTARIOS:** *Video de apoyo en el classroom de la asignatura

*Consultas por mensajes vía classroom

* **e-mail institucional:** ingrid.aguilera@colegiofernandodearagon.cl