

MENCIÓN

3

DISEÑO GENERATIVO

DEFINICIÓN

A través de la mención Diseño Generativo, el alumno deberá adquirir la capacidad de levantar, evaluar e interpretar datos y variables que informen un proyecto arquitectónico/urbano avanzado; construyendo un sistema complejo de relaciones proyectuales con base en procesos ágiles de diseño, vinculado a tecnologías y herramientas para el prototipado rápido, la fabricación análoga/digital, así como la exploración material/constructiva.

El alumno de arquitectura UDD con mención en Diseño Generativo profundizará en las competencias específicas de exploración, lógica, capacidad analítica, materialización y comunicación proyectual.

OBJETIVOS

- Desarrollar en el alumno la capacidad de sistematización del proceso de diseño a través del levantamiento, análisis y visualización de datos y variables como elementos que nutran el proyecto arquitectónico.
- Acercar al alumno al desarrollo de una arquitectura asociada a nuevas metodologías generativas de diseño, prototipado, y fabricación digital.
- Otorgar herramientas que permitan manejar estrategias y lógicas de información, desde procesos análogos y digitales.
- Desarrollar en el alumno la capacidad de trabajo en un ámbito iterativo para la resolución de las problemáticas que inciden en el proyecto arquitectónico y/o urbano.

	8° SEMESTRE INTRODUCCIÓN A LA PROFUNDIZACIÓN DISCIPLINAR	9° SEMESTRE PROFUNDIZACIÓN DISCIPLINAR 1	10° SEMESTRE PROFUNDIZACIÓN DISCIPLINAR 2
NOMBRE	LÓGICAS Y PENSAMIENTO SISTÉMICO	PROCESOS GENERATIVOS	SEMINARIO DE TÍTULO DISEÑO GENERATIVO
OBJETIVOS	Estudiar la incidencia de las nuevas líneas de pensamiento sistémico y diseño generativo que definen la arquitectura contemporánea.	Explorar las herramientas que permiten el manejo ágil de datos y variables en el proceso de diseño arquitectónico.	Explorar lógicas generativas que informen las bases teóricas y estrategias de desarrollo para el proyecto de título.
VINCULACIÓN AL PLAN DE ESTUDIOS	INVESTIGACIÓN APLICADA	ESTRATEGIA DE TITULACIÓN	ANTEPROYECTO DE TÍTULO
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización, Lógicas y Operaciones de la Arquitectura de la Información. • Metodologías de Pensamiento Sistémico (Casos de estudio) • Visualización y Representación de datos y variables (Mapeo / Esquemas / Diagramas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaces Digitales y lenguaje de programación visual. • Computación Digital v/s Análoga. • Diseño en base a reglas • Software Generativo (Rhino / Grasshopper). • Prototipado y Fabricación Digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seminario de Diseño Generativo. • Estrategias y Procesos Generativos aplicados al proyecto de título.
PERFIL DOCENTE	Arquitecto, Magíster en Arquitectura compleja o similar + Invitados.	Arquitecto, Magíster en Arquitectura compleja o similar- capacitado en software de información.	Arquitecto, Magíster en Arquitectura compleja o similar.
METODOLOGÍA	TEÓRICO Clases lectivas tipo seminario.	TEÓRICO - PRÁCTICO Ejercicios proyectuales y laboratorio.	SEMINARIO Clases expositivas, desarrollo de tesina de título.
HORAS/ CRÉDITOS	68 hrs. / 8 Créditos	68 hrs. / 8 Créditos	68 hrs. / 8 Créditos