



EJERCICIO de DISEÑO 1+

RE_HABITAR_ ESPACIOS QUE TRANSFORMAN Y SE TRANSFORMAN

Se presenta una propuesta de actividad práctica grupal con un enfoque proyectual experimental, centrada en la reutilización de contenedores marítimos como unidades habitacionales, promoviendo la resolución de problemas espaciales, la creatividad y el desarrollo del pensamiento proyectual. El trabajo busca integrar criterios de diseño, ergonomía, iluminación y flexibilidad espacial en el desarrollo de la propuesta y sus relaciones espaciales, considerando las limitaciones dimensionales del contenedor como una oportunidad para desarrollar soluciones innovadoras.

1. ESPECTATIVAS DE LOGRO

- Analiza las potencialidades y limitaciones espaciales de la unidad habitacional.
- Aplica criterios de ergonomía, habitabilidad y confort ambiental.
- Diseña una propuesta de diseño coherente con el usuario, sus demandas y el sitio.
- Comunica gráficamente un proyecto de diseño mediante representaciones técnicas y conceptuales.

2. CONSIGNA GENERAL

Diseñar una unidad habitacional de aproximadamente 60 m², utilizando contenedores marítimos High Cube de 20 y/o 40 pies, destinada a un usuario específico.

3. ETAPAS Y TAREAS A DESARROLLAR

1. Investigación y análisis

- Investigar las características técnicas de los contenedores marítimos.
- Analizar casos de estudio nacionales e internacionales e Identificar ventajas y limitaciones del sistema constructivo.

2. Definición del usuario y sitio de implantación

- Definir el perfil del usuario -perfil, necesidades y expectativas- y el sitio de implantación.
- Elaborar moodboard que sintetice la identidad del proyecto.

4. CRONOGRAMA DE ENTREGA

10. agosto Entrega Parcial_Investigación y análisis I Moodboard conceptual
24. agosto Entrega Parcial_Estudio morfológico y relaciones espaciales I Maqueta de estudio
31. agosto Entrega Parcial_ Anteproyecto estructuración en planta

7. septiembre **ENTREGA FINAL ED 1**

- Memoria descriptiva del proyecto
- Concepto de diseño I Moodboard
- Plantas técnicas y expresivas
- Renders o perspectivas
- Maqueta física (escala 1:50) o modelo digital tridimensional -con contexto inmediato-

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- | | |
|--|------|
| ▪ Coherencia con perfil de usuario y premisas propuestas | 20 % |
| ▪ Calidad del diseño espacial | 20 % |
| ▪ Creatividad e innovación | 25 % |
| ▪ Resolución funcional y ergonómica | 25 % |
| ▪ Calidad gráfica y comunicación del proyecto | 10 % |