

SEMINARIO DE INVESTIGACION APLICADA AL TRABAJO FINAL DE GRADO



UNCUYO
UNIVERSIDAD
NACIONAL DE CUYO



**FACULTAD
DE INGENIERÍA**

CRONOGRAMA

PRIMERA PARTE = PRIMER SEMESTRE

	Fecha	Clase N°	UNIDAD	Desarrollo	Actividad
MARZO	8	1	UNIDAD 1: EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN	Explicación P1 y P2. Diferencia entre práctica profesional y proceso de investigación. Investigación Científica e Investigación Aplicada en arquitectura.	Clase de presentación de la asignatura. Clase Teórica
	15	2	MESAS DE EXAMENES ESPECIALES + CLASES		Análisis de textos
	22	3	UNIDAD 2: LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA	Definición de teoría científica. Diferencia entre conocimiento y opinión. El programa de investigación.	Clase Teórica Análisis de textos
	29	4	FERIADO		
ABRIL	5	5	UNIDAD 2: LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA	2.1. LA IDEA, ORIGEN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fuentes de ideas para una investigación. Criterios para generar ideas. Las palabras como disparadores.	Clase Teórica Ejercicio de aplicación a la investigación propia - PALABRAS
	12	6		DIAGNÓSTICO sobre la realidad a investigar	Ejercicio de aplicación a la investigación propia - DIAGNÓSTICO
	19	7		2.2. LA CONSTRUCCION DEL PROBLEMA Objetivos de investigación Preguntas de investigación Justificación de la investigación Viabilidad de la investigación	Clase Teórica Ejercicio de aplicación a la investigación propia - PROBLEMA
	26	8			EXPOSICIÓN
MAYO	3	9	MESAS DE EXAMENES ESPECIALES + CLASES		Análisis de textos
	10	10	2.3. ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO Definición de teoría científica. Funciones principales del marco teórico. Fases y etapas de la elaboración del marco teórico. Recopilación de información.	Clase Teórica Desarrollo de la propia investigación	
	17	11		PARADIGMA	Ejercicio de aplicación Ejemplificación en imágenes de SUJETO y OBJETO
	24	12		2.4. PROPOSICION - HIPOTESIS Definición de un supuesto hipotético. Determinación de variables.	Clase Teórica Ejercicio de aplicación a la investigación propia - HIPÓTESIS
31	13	2.5. CASOS DE ESTUDIO Selección de casos según problema y paradigma.		Clase Teórica Ejercicio de aplicación a la investigación propia - CASOS DE ESTUDIO	
JUNIO	7	14	2.6. EL REPORTE FINAL Elaboración de conclusiones.	ENTREGA VIDEO N°1	
	14	15	Evaluación Parcial 1 (EP1). PRIMERA PARTE -		
	21		MESAS DE EXAMENES ORDINARIAS		
	28		SEMANA DE CONSULTA - MESAS ORDINARIAS		
JULIO	5		MESAS DE EXAMENES ORDINARIAS		
	12		RECESO INVERNAL		
	19		RECESO INVERNAL		

SEGUNDA PARTE = SEGUNDO SEMESTRE	JULIO	12	RECESO INVERNAL			
		19				
		26	SEMANA DE CONSULTA - MESAS ORDINARIAS			
	AGOSTO	AGOSTO	2	MESAS DE EXAMENES ORDINARIAS		
			9	16	MESAS DE EXAMENES ESPECIALES + CLASES	Recuperación Video n°1
		16	FERIADO			
		23	17	UNIDAD 3. APLICACIÓN AL PROCESO PROYECTUAL	3.1. CASOS DE ESTUDIO Instrumentos de operacionalización: variables arquitectónicas. Selección de casos acordes al problema y al marco teórico. Análisis de casos internacionales, latinoamericanos y regionales.	Taller
		30	18		Crítica por grupos	
		6	19		Crítica por grupos	
		13	20		3.1. PREMISAS DE DISEÑO Métodos sistemáticos de diseño y programación. Elementos teóricos, metodológicos y técnicos necesarios para la elaboración de proyectos arquitectónicos. Premisas de contexto: paisajísticas, urbanísticas. Premisas arquitectónicas: formales, funcionales, espaciales, y técnicas. Premisas arquitectónicas, paisajísticas, urbanísticas. Premisas funcionales, formales, espaciales, y técnicas.	Clase Teórica Ejercicio de aplicación a la investigación propia - PREMISAS
		20	21		Crítica por grupos	
		27	22		3.2. PROGRAMA DE ACTIVIDADES Programa cualitativo subjetivo: de las necesidades físicas, psicológicas, emocionales, de las personas que habitarán el proyecto de la propuesta temática abordada. Programa cuantitativo objetivo: dimensionamiento de las actividades a desarrollar.	Clase Teórica Ejercicio de aplicación a la investigación propia - PROGRAMA
		OCTUBRE	4	23		Crítica por grupos
	11		24		Crítica por grupos	
	18		25	MESAS DE EXAMENES ESPECIALES + CLASES		
	25		26	Exposición VIDEO1 + VIDEO2 Integración Trabajo Final		
	1		27	Exposición VIDEO1 + VIDEO2 Integración Trabajo Final		
	NOVIEMBRE	8	28	PROMOCIÓN: ENTREGA REPORTE FINAL + VIDEO 1 + VIDEO 2		
		15	29	REGULARIZAR: ENTREGA COMPLETA - FIN DE CURSADO		

CONTENIDO

Segunda Parte

UNIDAD 3.

APLICACIÓN AL PROCESO PROYECTUAL

CASOS DE ESTUDIO



UNIDAD 3.

3.1.

CASOS DE ESTUDIO

Instrumentos de operacionalización: variables arquitectónicas.

Selección de casos acordes al problema y al marco teórico.

Análisis de casos internacionales, latinoamericanos y regionales.

ION ADVENTURE HOTEL SPA

- Arquitectos: Minarc
- Ubicación: ISLANDIA
- Año: 2013

1. Idea

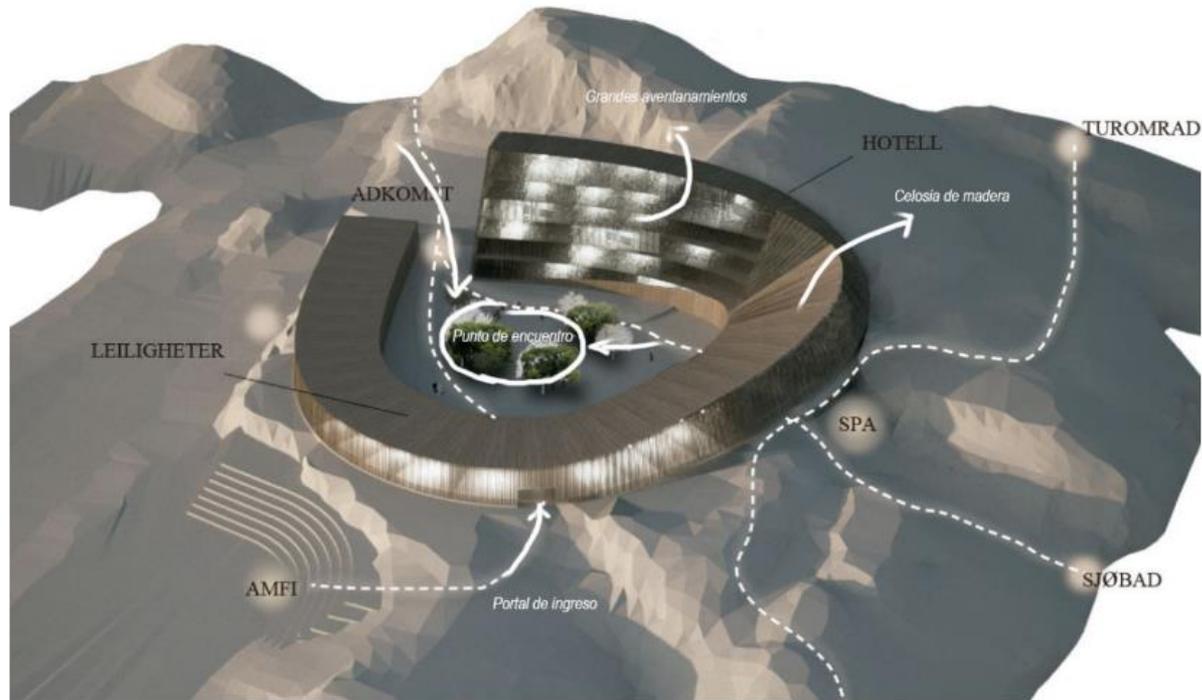
El proceso de diseño fue verdaderamente integral, ya que se quería levantar un edificio simple, que refleje la belleza natural de la región, y al mismo tiempo apelar a un diseño de lujo, exclusivo, personal e íntimo.

2. Contexto

El hotel se emplaza en uno de los escenarios naturales más impresionantes de Islandia. Cerca de un Parque Nacional, está muy bien situado sobre las laderas multicolores, con una espectacular vista hacia el lago.

Sabiendo esto y evitando generar un profundo impacto en el entorno natural, nuestro enfoque fue crear una experiencia dramática, tal como es el paisaje natural de Islandia, generando entornos naturales que pueden coexistir, integrar, incluso sinergizar.



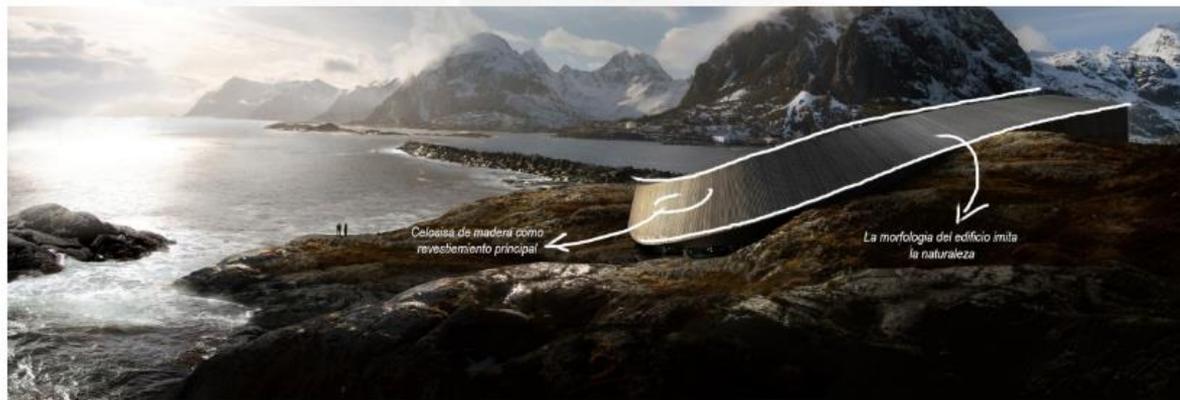


3. Actividades

El programa del complejo contempla abitaciones de hotel, apartamentos, centro de spa, piscina de agua salada y un anfiteatro.

4. Espacialidad

Snøhetta ha desarrollado el proyecto teniendo en cuenta una serie de factores: las limitaciones del paisaje relacionadas con la nueva construcción, los aspectos funcionales y técnicos del acceso, la infraestructura, la ecología y la sostenibilidad, así como la conexión con las áreas exteriores y los edificios existentes.



5. Morfología

El hotel imita esta orografía al diseñarse como un volumen que se cierra sobre sí mismo pero que, igual que los picos más altos de la cordillera que defiende el lugar, crece en altura para captar las espectaculares vistas del entorno con la celosía de su fachada.

6. Materialidad

La construcción de un hotel de bajo consumo y de bajo impacto es un factor esencial para crear un destino turístico sostenible que respete las características únicas del sitio, esto se logra gracias al uso de de las últimas tecnologías y también se usan materiales de la zona para fabricar el revestimiento exterior de madera.

OBRA**IDEA**

Se quería cumplir la finalidad de fortalecer la cultura de este lugar, por lo que se tuvo que reflexionar sobre lo que estaba antes. Pero al mismo tiempo se quería encontrar una expresión estética contemporánea para el espíritu y el alma tradicional de la isla.

CONTEXTO

El lugar fue creado para ser un motor económico y cultural de la isla de Fogo, uno de los asentamientos más antiguos de Canadá, creado en respuesta a la necesidad urgente de darle una nueva relevancia a su tradición, se asentó sobre la costa rocosa de la isla.

ACTIVIDADES

El complejo está compuesto por 29 habitaciones, áreas comunes como una galería, un comedor y un bar.

ESPACIALIDAD

El edificio principal es una planta en X, con un volumen en dos plantas de oeste que contiene los espacios públicos, mientras que el volumen de cuatro pisos, paralelo a la costa, contiene las 29 habitaciones. Los techos de las habitaciones del cuarto piso siguen la inclinación de la cubierta y las 3 habitaciones en el este tienen espacios de doble volumen con la zona de los dormitorios en el entresijo.

MORFOLOGÍA

Morfología limpia y sencilla, de forma ortogonal que gracias a su envergadura destaca por sobre el terreno.

MATERIALIDAD

El hotel es un edificio con estructura de acero altamente aislada y las ventanas tienen triple acristalamiento. La clasificación de transmisión de sonido de 69 db entre habitaciones asegura que los huéspedes sólo escuchen el sonido de las olas cercanas. Los paneles solares térmicos se ubican en el tejado.



El proceso de diseño fue verdaderamente integral, ya que se quería levantar un edificio simple, que refleje la belleza natural de la región, y al mismo tiempo apelar a un diseño de lujo, exclusivo, personal e íntimo.

El hotel se emplaza en uno de los escenarios naturales más impresionantes de Islandia. Cerca de un Parque Nacional, está muy bien situado sobre las laderas multicolores, con una espectacular vista hacia el lago.

El hotel ofrece alojamiento, un sector para comidas, áreas comunes, un spa y una piscina exterior con aguas termales.

El amplio uso de ventanas de gran tamaño en todo el hotel captura la luz natural, lo que reduce la necesidad de iluminación artificial, entregando una vista panorámica del impresionante contexto.

El hotel emerge a partir del musgo que cubre la montaña como un volumen ortogonal revestido de una especie de lava solidificada.

Una amplia gama de productos reciclados y materiales reutilizados se aplica en todo el hotel, lo que refleja el compromiso con la simplicidad y el medio ambiente.



Crea un vínculo entre el océano y las altas montañas al norte y al noroeste, extendiéndose hacia el mar tanto al sur como al oeste.

El complejo se sitúa un pequeño saliente que conecta la montaña y el océano tratándose de la mayor anomalía térmica en el mundo por su latitud— ya que las temperaturas medias de Lofoten permanecen por encima de los 0°C durante todo el año, pese a su cercanía al ártico.

El programa del complejo contempla abitaciones de hotel, apartamentos, centro de spa, piscina de agua salada y un anfiteatro.

Shoehetta ha desarrollado el proyecto teniendo en cuenta una serie de factores: las limitaciones del paisaje relacionadas con la nueva construcción, los aspectos funcionales y técnicos del acceso, la infraestructura, la ecología y la sostenibilidad, así como la conexión con las áreas exteriores y los edificios existentes.

El hotel imita esta orografía al diseñarse como un volumen que se cierra sobre sí mismo pero que, igual que los picos más altos de la cordillera que defiende el lugar, crece en altura para captar las espectaculares vistas del entorno con la celosía de su fachada.

La construcción de un hotel de bajo consumo y de bajo impacto es un factor esencial para crear un destino turístico sostenible que respete las características únicas del sitio, esto se logra gracias al uso de las últimas tecnologías y también se usan materiales de la zona para fabricar el revestimiento exterior de madera.

PREMISAS DE DISEÑO

UNIDAD 3:

3.2.

PREMISAS DE DISEÑO

Métodos sistemáticos de diseño y programación.
Elementos teóricos, metodológicos y técnicos necesarios para la elaboración de proyectos arquitectónicos.

Premisas de contexto: paisajísticas, urbanísticas.

Premisas arquitectónicas: formales, funcionales, espaciales, y técnicas.

8.1 PREMISAS DEL PROYECTO

IDEA	CONTEXTO	ACTIVIDADES	ESPACIALIDAD	MORFOLOGÍA	MATERIALIDAD
<p>Generar un concepto que defina al objeto arquitectónico, pero que a su vez fortalezca la cultura, el contexto y la relación del usuario con este.</p> <p>Nueva forma de tratar la arquitectura hotelera, mediante la innovación en actividades que estimulen la experimentación multisensorial.</p>	<p>Búsqueda de un terreno es zona suburbana o rural permitiendo la desconexión de la urbe, favoreciendo la tranquilidad y la vinculación con la naturaleza. De esta forma mejoran las condiciones para implantar un observatorio.</p> <p>Terreno con buena accesibilidad a través del transporte terrestre, además de que debe contar con servicios básicos para abastecer el edificio.</p>	<p>Los espacios interiores deben ampliarse en el exterior mediante límites transparentes o expansiones funcionales.</p> <p>En las zonas privadas se debe contemplar una estética cálida, permitiéndole al usuario experimentar una sensación de comodidad y cobijo aún en un contexto extremo como es el ártico.</p> <p>En los espacios espirituales trabajar las escalas para que el sujeto se introduzca en la inmensidad de la naturaleza, consolidando los procesos de reflexión.</p>	<p>Proponer la innovación tanto de las actividades cotidianas, como de aquellas nuevas funciones que puede albergar un hotel en el polo ártico. Las funciones del edificio se organizan en distintos ejes, alojamiento, experimentación y técnico:</p> <p>En el sector de alojamiento se busca el confort adecuado, mediante la calidez de los espacios íntimos.</p> <p>La creación de espacios que incentiven la experimentación multisensorial de los fenómenos naturales, tanto diurnos como nocturnos, permitiendo al usuario una alternativa espiritual.</p> <p>La zona técnica que ayude a los científicos a realizar estudios del ambiente, y que a su vez los resultados se vinculen con el resto de las actividades.</p>	<p>En cuanto a su aspecto formal buscar una identidad mediante la diversidad morfológica, pero respetando la naturaleza y topografía del contexto.</p> <p>La propuesta morfológica debe responder tanto a las funcionalidades de sus espacios, como también a los principios de aprovechamiento climático.</p> <p>La forma debe abrirse al exterior, permitiendo vinculación del interior con la naturaleza del entorno.</p>	<p>Propiciar al edificio materiales de la zona manteniendo la esencia propia del lugar.</p> <p>El diseño debe fortalecer la propiedad de cada material, permitiendo la estimulación sensorial de la persona.</p> <p>Innovación en el sistema constructivo permitiendo variantes morfológicas, dotando al edificio de una identidad, pero sin desprenderse de la configuración topográfica del entorno.</p>

Ilustraciones por Nendo Inc

PROGRAMA



UNIDAD 3:

3.3.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Programa cualitativo subjetivo: de las necesidades físicas, psicológicas, emocionales, de las personas que habitarán el proyecto de la propuesta temática abordada.

Programa cuantitativo objetivo: dimensionamiento de las actividades a desarrollar.

9.1 Programa cualitativo estimativo

En este apartado se desarrollará el programa desde un lugar más abstracto, donde se exploran las propiedades emocionales y sensitivas que va a tener cada espacio.

Zona de ingreso

- Lobby 60 m²
- Recepción 20 m²
- Sanitarios 20 m²
- Volumen 500 m³

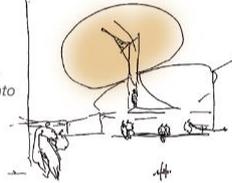
*Iniciación
Umbral hacia
experiencias*



Zona de servicios:

- Lavandería 30 m²
- Almacenamiento de blancos 20 m²
- Sala de máquinas 50 m²
- Estacionamiento 300 m²
- Volumen 300 m³

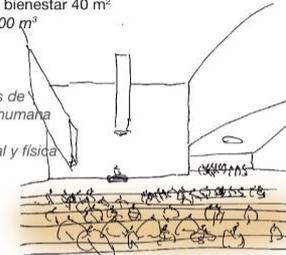
*Apoyo
Sustento*



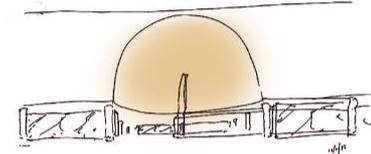
Zonas comunes

- Restaurante 250 m²
- Café/bar 100 m²
- Piscina 90 m²
- Espacio de bienestar 40 m²
- Volumen 2400 m³

*Contacto
Experiencias de
interacción humana
Asistencia
Salud mental y física*



*Estudio
Ciencia
Experimentación con la naturaleza del sitio, con las luces
nocturnas danzantes
Contemplación*



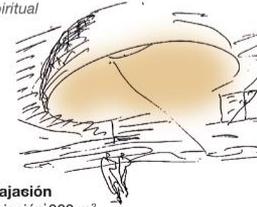
Área de contemplación

- Observatorio 800 m²
- Recorridos, espacios exteriores de estancia y encuentro dentro del predio del hotel 100 m²

*Contemplación
Esplendor de la naturaleza
Conexión con el entorno*



*Contención
Meditación
Introspección
Conexión espiritual
Energía*

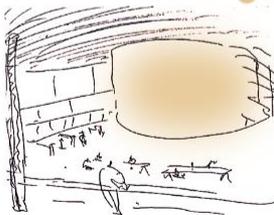


Zonas de relajación

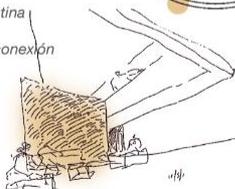
- Salón de relajación 200 m²
- Sauna 30 m²
- Volumen 1150 m³

Ilustraciones Emmanuelle et Laurent Beaudouin

*Apoyo
Cuidado
Bienestar*



*Descanso
Desconexión rutina
Confort
Apropiación y conexión
con el entorno*



Zona de hospedaje

- Habitaciones 400 m²
- 20 unidades de 20 m² (con vestíbulo, dormitorio y sanitario)
- Volumen 1600 m³

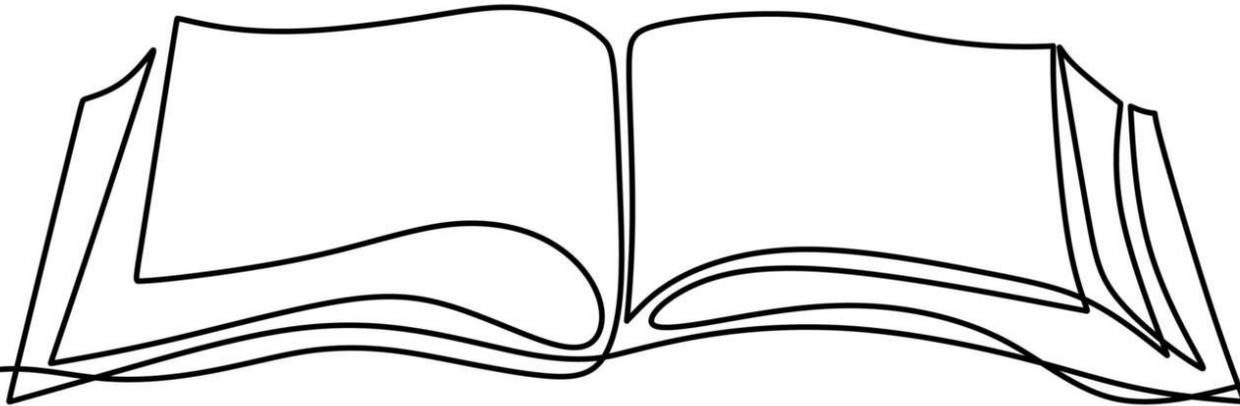
Zona administrativa

- Oficinas de gerencia y asesoramiento 60 m²
- Volumen 180 m³

PRESENTACIÓN FINAL

EVALUACIÓN

1. Asistencia a clases
2. Actividades prácticas de taller y exposiciones
3. Un (1) evaluación parcial
4. Reporte Final
5. Video Temático
6. Video Metodológico
7. Póster



HOY COMENZAMOS EL CAMINO...