



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE: Arquitectura
MODALIDAD PRESENCIAL
SÍLABO
TALLER DE ARQUITECTURA I
NIVEL
SEGUNDO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la asignatura TALLER DE ARQUITECTURA I Carrera Arquitectura		
Código UTA-FDAA-AR-MP-UB-02-03	PRERREQUISITOS	
Modalidad PRESENCIAL	Asignatura	Código
	TALLER DE DISEÑO BASICO	UTA-FDAA-AR-MP-UB-01-03
Unidad organizacional curricular BÁSICA		
Créditos/Horas 5 Nivel SEGUNDO	CORREQUISITOS	
	Asignatura	Código
CARGA HORARIA		
Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana 5	Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico 80	Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo 160
Horas de tutoría académica semanales 1	Horas de tutoría presenciales por ciclo académico 16	Horas de tutorías virtuales por ciclo académico 0

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	5
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	80
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	160
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	240

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Taller de Arquitectura I introduce al estudiante en el proceso de proyectación arquitectónica a través del diseño de espacios habitables organizados con proporción y escala, con énfasis en el usuario. Se exploran principios fundamentales como la organización y circulación del espacio, la relación entre antropometría y el espacio personal, y la proporción y escala en el diseño arquitectónico. A lo largo del curso, el estudiante analiza las condicionantes del lugar, condiciones climáticas, y morfología del terreno. Propone espacios generando recorridos arquitectónicos en base a un programa considerando al ser humano como usuario. Diseña soluciones espaciales justificando la forma arquitectónica con un marco teórico. Todo esto para desarrollar ejercicios de diseño arquitectónico que le permitirá comprender la unidad mínima de habitar (habitación) y su integración en una unidad de vivienda mínima dentro del contexto urbano. Como primer taller en la formación del estudiante, esta asignatura sienta las bases teóricas y metodológicas del proceso de diseño arquitectónico, fundamentales para los talleres posteriores.

Descripción de la asignatura Taller de Arquitectura I introduce al estudiante en el proceso de proyectación arquitectónica a través del aprendizaje basado en proyectos (ABP), metodología que permite aplicar conocimientos teóricos a situaciones reales de diseño. El curso se centra en la identificación y análisis de estrategias proyectuales para la creación de espacios habitables organizados con proporción y escala, centrados en el usuario. Se abordan aspectos fundamentales como la organización del espacio, la circulación, la proporción y la escala, la relación entre la antropometría y el espacio personal, y el diseño centrado en el usuario. A lo largo de la asignatura, los estudiantes desarrollarán proyectos arquitectónicos progresivos que les permitirán comprender la unidad mínima de habitar y su integración en una unidad de vivienda mínima dentro del contexto urbano. Mediante la exploración, el análisis y la reflexión, se busca que el estudiante adquiera habilidades de diseño y argumentación proyectual. La metodología de enseñanza se basa en un enfoque participativo, colaborativo y experiencial, en el cual los estudiantes son protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Se fomenta la investigación, el análisis crítico y el trabajo en equipo, incentivando la comunicación, el intercambio de ideas y el respeto por distintas perspectivas. La evaluación se enfoca tanto en los resultados finales como en el proceso de aprendizaje, valorando la evolución del pensamiento proyectual y el desarrollo de competencias en cada etapa del proyecto. La asignatura se estructura en cuatro unidades curriculares básicas, que abarcan los siguientes contenidos mínimos: Unidad 1: Arquitectura entre la teoría y la práctica. Saber proyectar. Unidad 2: Organización, circulación, proporción y escala. Unidad 3: Espacio habitable, énfasis en antropometría en relación al espacio personal. Unidad 4: Diseño centrado en el usuario. Resultado de aprendizaje de la asignatura: Proyectar espacios habitables organizados con proporción y escala, haciendo énfasis en el usuario.

Objetivo general de la asignatura Desarrollar en el estudiante las habilidades y conocimientos fundamentales para proyectar espacios habitables organizados con proporción y escala, haciendo énfasis en el usuario, mediante la aplicación del aprendizaje basado en proyectos. A través del análisis, la exploración y la experimentación, el estudiante identificará y aplicará estrategias de diseño arquitectónico, considerando principios de organización, circulación, antropometría y diseño centrado en el usuario.

Objetivos específicos de la asignatura

- 1.-Identificar los fundamentos teóricos y metodológicos del diseño arquitectónico para aplicarlos en el desarrollo de proyectos.
- 2.-Aplicar principios de organización y circulación en la proyectación de espacios habitables con proporción y escala adecuadas.
- 3.-Diseñar espacios habitables considerando la antropometría y la relación entre el cuerpo humano y el espacio personal.
- 4.-Desarrollar proyectos arquitectónicos basados en las necesidades y experiencias del usuario.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Identificar los fundamentos teóricos y metodológicos del diseño arquitectónico para aplicarlos en el desarrollo de proyectos.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
1.1.- Arquitectura: definiciones, enfoques y fundamentos	5	4	6	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
1.2.- El proceso proyectual: fases, métodos y herramientas de diseño.	5	4	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Trabajos
1.3.- Función, forma y espacio: principios de composición arquitectónica.	10	8	12	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Control de lectura Trabajos
SUBTOTAL HORAS	20	16	24	TOTAL HORAS: 60

Resultados de aprendizaje: Identifica los fundamentos teóricos y metodológicos del diseño arquitectónico para aplicarlos en el desarrollo de proyectos.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Conferencias , Prácticas de campo, trabajos de observación dirigida, Talleres, Generación de datos y búsqueda de información

Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento

Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Aplicar principios de organización y circulación en la proyectación de espacios habitables con proporción y escala adecuadas.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
2.1.- Organización del espacio: zonificación y distribución funcional.	5	4	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones escritas u orales en actividades practicas Evaluaciones Parciales Control de lectura Trabajos
2.2.- Circulación en arquitectura: tipos y estrategias de diseño.	5	4	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Control de lectura Trabajos
2.3.- Proporción y escala: principios y aplicaciones en el diseño arquitectónico.	10	8	12	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Control de lectura Trabajos
SUBTOTAL HORAS	20	16	24	TOTAL HORAS: 60

Resultados de aprendizaje: Aplica principios de organización y circulación en la proyectación de espacios habitables con proporción y escala adecuadas.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos, Resolución de problemas, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Diseñar espacios habitables considerando la antropometría y la relación entre el cuerpo humano y el espacio personal.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
3.1.- Relación entre el cuerpo humano y el espacio habitable.	10	8	12	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Trabajos
3.2.- Antropometría y ergonomía: fundamentos y aplicaciones en Arquitectura.	5	4	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Mapas Conceptuales
3.3.- Espacio personal y percepción del entorno construido.	5	4	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Mapas Conceptuales Trabajos
SUBTOTAL HORAS	20	16	24	TOTAL HORAS: 60

Resultados de aprendizaje: Diseña espacios habitables aplicando principios de antropometría y ergonomía para responder a las necesidades del usuario.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Simulaciones, Resolución de problemas, Talleres, Generación de datos y búsqueda de información

Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento

Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Desarrollar proyectos arquitectónicos basados en las necesidades y experiencias del usuario.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
4.1.- Diseño centrado en el usuario	5	4	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Trabajos Otros: Maquetas
4.2.- Programa Arquitectónico	5	4	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Trabajos Otros: Maquetas
4.3.- Anteproyecto de espacios habitables	10	8	12	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Evaluaciones Parciales Trabajos Otros: Maqueta y laminas
SUBTOTAL HORAS	20	16	24	TOTAL HORAS: 60

Resultados de aprendizaje: Desarrolla proyectos arquitectónicos que integran criterios funcionales y experienciales, asegurando soluciones espaciales centradas en el usuario.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Resolución de problemas, Talleres, Generación de datos y búsqueda de información

Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento

Habilidades Blandas : Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

Áulico para las actividades del proceso de enseñanza-aprendizaje sincrónico que se realizarán en aulas físicas o virtuales; Real para la realización de ejercicios prácticos donde se apliquen los conocimientos teóricos y Virtual mediante el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación que se concretan en el aula virtual DEADV "Taller de Arquitectura I". En este espacio el alumnado accederá a la información básica del curso y tendrá un espacio para revisar y entregar los trabajos propuestos en la asignatura

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Identificar los fundamentos teóricos y metodológicos del diseño arquitectónico para aplicarlos en el desarrollo de proyectos.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Taller con reactivos y/o rúbrica de evaluación
2.- Aplicar principios de organización y circulación en la proyectación de espacios habitables con proporción y escala adecuadas.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Taller en clase reactivos y/o rúbrica de evaluación
3.- Diseñar espacios habitables considerando la antropometría y la relación entre el cuerpo humano y el espacio personal.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Taller con reactivos y/o rúbrica de evaluación
4.- Desarrollar proyectos arquitectónicos basados en las necesidades y experiencias del usuario.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Taller con reactivos y/o rúbrica de evaluación

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Solà-Morales, I. D. & Montaner, J. M.	2016	Introducción a la arquitectura: conceptos fundamentales	1	Universitat Politècnica de Catalunya	España Barcelona	1	150	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Bibliografía contemporánea, Arquitectura: Introducción, conceptos, criterios y parámetros generales							
URL:	https://0x102pykw-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/61415							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ching, Francis D.K.	2012	Arquitectura forma, espacio y orden	3a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	430 páginas.	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00512							
Comentario:	Libro clásico: Este libro contiene temas sobre 1. Arquitectura.-- 2. Elementos primarios.-- 3. Forma.-- 4. Forma y espacio.-- 5. Organización.-- 6. Circulación.-- 7. Proporción y escala.-- 8. Principios							
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Bonvehi, F.	2019	Viviendas unifamiliares: Arquitecturas (in)útiles	1	Editorial Nobuko	Argentina Buenos Aires	1	127	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: Bibliografía contemporánea con una crítica adecuada a la realidad de la vivienda unifamiliar								
URL: https://0x102pykw-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/218493								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Moia, J.L.	2011	Cómo se proyecta una vivienda	1a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	151 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos: BDA00582								
Comentario: libro clásico, La metodología de como saber proyectar una vivienda muestra como es la experiencia del arquitectura con base a como poder realizar la función y forma								
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Neufert, Ernst	2014	Arte de proyectar en arquitectura	16a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	568 páginas.	Físico
Código/Ubicación base de datos: BDA00522								
Comentario: Libro clásico: La arquitectura se proyecta como un arte y ahí es donde el artista nace como arquitecto y proyecta su experiencia.								
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Mosquera Torres, G. Franco Calderón, Á. M	2022	Vivienda y cultura: modos de habitar y construir la vivienda en el espacio urbano y rural en Colombia	1	Programa Editorial Universidad del Valle.	Colombia Bogotá	1	178	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: Libro contemporáneo, pertinente como apoyo para el desarrollo de modelos de vivienda en el contexto latinoamericano. Relación entre arquitectura y las formas de habitar.								
URL: https://0x102pykw-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/230530								

