

Programa de Asignatura

Carrera:	Arquitectura
Plan de Estudios:	Res. 145/08 C.D. y Res. 713/08 C.S.
Año Académico:	2020
Asignatura:	Diseño Cívico e Innovación Urbana
Encargado de Curso:	Roberto Kawano

Régimen de cursado

Tiempo de cursado:	Módulo de 30 horas semestral
Periodo lectivo:	1º Semestre
Turno:	Tarde (13.30-19.00 hs.)

Carga Horaria (clases presenciales)

1º Semestre	Teoría	Práctica	Subtotal
Hs Semanales:	1.5	1.5	3
Hs Totales:	15.0	15.0	30
		Total:	30.0

Objetivos mínimos según el Plan de estudios

- Completar la oferta de formación general.
- Aportar a la investigación y formación de conocimientos y recursos humanos.
- Aportar a la flexibilidad del sistema.
- Reconocer las particularidades vocacionales del alumnado.
- Proporcionar espacios de formación académica a los avances del desarrollo disciplinar.
- Generar intereses de profundización disciplinar.
- Orientar la formación de posgrado.

Composición del Equipo Docente a designar por el Consejo Directivo:

Profesor titular	Roberto Kawano (rkawano@gmail.com) Grado Académico: Doctor Dedicación: Semiexclusiva
Jefe de Trabajos Prácticos	Gisel Levit (gigilevit@gmail.com) Grado Académico: Arquitecta Dedicación: No Posee
Auxiliar de 2da	Federico Yacucci (federico.yacucci@gmail.com) Grado Académico: Estudiante Dedicación: No Posee

Equipo Docente complementario:

Nombre y Apellido	Grado Académico	Cargo	Dedicación	Actividad
Catalina Tarré	Estudiante	Adscripto	No Posee	
Lucia Marracino	Estudiante	Adscripto	No Posee	
Agustín Abraham	Estudiante	Adscripto	No Posee	

Requerimientos de espacio y equipamiento

Aula para 20/60 alumnos con oscurecimiento, equipo multimedia (notebook y cañón con audio) y tableros. Conexión a internet.

Desarrollo de las clases de manera online, clases de 45 minutos teórico y 45 minutos práctico con dinámicas digitales de generación de proyectos colectivos de manera digital.

Régimen de Correlatividades

(Requisitos Académicos Mínimos para acceder al cursado de la asignatura)

Correlativas Anteriores	Condición
Introducción al Urbanismo	Regular
Historia II	Regular
Análisis proyectual II	Aprobado
Epistemología I	Aprobado

Régimen de Promoción y Regularización (de acuerdo con Res. 109/04 CD y 110/04 CD)

	Asistencia	Trabajos Prácticos Entregados	Trabajos Prácticos Aprobados	Parciales Aprobados
Promoción	80%	100%	100%	
	Otros:			
Regularización		100%		
	Otros:			

Escala de Calificaciones

Escala de Calificaciones	Nota Concepto
0 y 1	Reprobado
2, 3, 4 y 5	Insuficiente
6	Aprobado
7	Bueno
8	Muy Bueno
9	Distinguido
10	Sobresaliente

Objetivos Generales

El curso se plantea como un espacio de experimentación en torno a los nuevos paradigmas de producción colectiva del espacio urbano que surgen en el contexto de la llamada tercera modernidad. En contraposición a los espacios existentes altamente diseñados de la ciudad, se presenta el diseño cívico como proceso de diseño innovador y colectivo otra forma posible de planificación y concepción y al placemaking como de reconversión, producción, apropiación y uso del espacio público con sentido de pertenencia. A partir de las nuevas lógicas de interacción e innovación social, se propone una nueva forma de trabajo multidisciplinar que se sirve de la esfera digital y el trabajo en redes para poner en consideración un sentido más humano de los mismos.

En su desarrollo, el curso tendrá como objetivo final de colaborar con proyectos de la red de Placemaking. Participación del curso dentro de las escuelas internacionales con acceso a la red de colaboración y actualización profesional. Práctica de proyecto libre sobre concursos de carácter internacional con respaldo académico de expertos internacional y certificado de participación. Colaboración con universidades extranjeras.

Así, se definen los siguientes objetivos generales:

- ? Generar un espacio académico de reflexión e innovación en torno a la tríada: ciudad, tecnología y sociedad. Tecnologías y el trabajo en red, aplicados a iniciativas cívicas.
- ? Reflexionar sobre los nuevos paradigmas del urbanismo contemporáneo, en relación a la calidad urbana, los medios y dinámicas de producción del espacio y la participación ciudadana.
- ? Reflexionar sobre las nuevas prácticas cívicas conocidas como: Ciudad Compartida, Economías Colaborativas, Urbanismo Táctico, entre otros tipos de Ciudadanías Emergentes.
- ? Indagar en las nuevas herramientas del placemaking como proceso de mejora colectiva del entorno físico.

Objetivos Particulares

Incorporar nuevas metodologías de análisis y actuación artísticas abiertas y colaborativas en el espacio urbano.

- ? Concientizar al estudiante sobre la importancia de transformarse en agentes activos de participación.
- ? Prototipar una instancia cívica en el entorno local a partir del trabajo en red y las nuevas tecnologías.
- ? Participación y práctica en proyectos de intervención urbana físicos o digitales.

Fundamentación

Durante las últimas décadas la tecnología ha experimentado avances vertiginosos que han

impactado directamente en la forma de vida de las personas. En este nuevo contexto, internet parece ofrecerse como un "espacio" para las relaciones sociales alternativo al espacio físico "tradicional", destacándose, sin embargo, como una herramienta a través de la cual se están experimentando modelos de gestión colectivos exitosos. El trabajo en Red potencia, entre otras cosas, las identidades sociales y los intereses no económicos de las personas, convirtiéndolos en una fuerza de mucha influencia. En términos generales, los entornos de trabajo en red tienden a funcionar más como un procomún que como un mercado. Y en términos particulares, la tecnología facilita y promueve mayores instancias de intercambio y asociación entre los actores sociales, redefiniendo la incidencia de las barreras físicas y los emplazamientos. Como define F. Ascher, "hace falta un nuevo urbanismo que se corresponda con las formas de pensar y actuar de esta tercera modernidad", entendiendo al planificador de esta nueva era, con roles de gestión dentro de una estructura que tiende a la horizontalidad y al trabajo en red, es necesario generar espacios de encuentro para pensar el espacio común, donde se involucre directamente al ciudadano como actor y protagonista del espacio que habita.

El Diseño Cívico integra el trabajo en red y la inteligencia colectiva en el territorio físico, permitiendo a los actores urbanos no sólo un uso más intenso del espacio, sino también la apropiación del mismo como un bien del común.

El curso propone, a partir de dinámicas de taller, apoyados en trabajos en red y con mirada en estas confluencias, indagar en torno a otras formas de apropiación, uso y producción colectiva del espacio urbano. El valor de lo inmaterial, el valor de uso y el valor de lo colectivo. Pasar del diseño al "placemaking". Para ello, se parte del estudio de iniciativas cívicas exitosas actuales que se destacan por su base social y relacional.

En dicho marco de acción el Placemaking o Intervención Urbana Colectiva actúa con el fin de democratizar la construcción del espacio público, generando mecanismos de innovación y despertando instancias de participación ciudadana creativas y efectivas, orientadas a definir ciudades socialmente integradoras y espacios con sentido de pertenencia. Así, se entiende que cada estrategia-proyecto sobre la ciudad debe gestionarse como un proceso que supone herramientas de trabajo versátiles y revisables, que faciliten a los ciudadanos implicarse en un rol más protagónico en su territorio, guiando y potenciando su actuación.

Visión: Por su participación en redes internacionales de formación abierta y transdisciplinar, el curso será un espacio de innovación sobre nuevos contenidos útiles para la aplicación en diversas áreas del urbanismo, artísticas y del diseño.

Palabras claves: placemaking, lugar, espacio público, urbanismo táctico, diseño cívico, innovación urbana, ciudadano prosumidor, proceso de diseño.

Contenidos Temáticos

El programa se divide en dos grandes bloques temáticos, a saber:

Bloque temático I. Diseño Cívico

I.1 Nuevos paradigmas de producción urbana. Procomún

I.2 Gobernanza, post-representatividad y democracia líquida. Ciudadanía prosumidora.

I.3 Economías colaborativas. Extituciones.

I.3 Espacio Público - Espacio Civil. Calidad urbana y Sostenibilidad.

Bloque temático II. Innovación Urbana y Placemaking

II.1 Civitas-polis. Del foro romano al digital. (Hibridación físico-digital - nuevas herramientas)

Urbanismo de código abierto. Tipos de Innovación urbana.

II.2. Dimensión Lúdica del espacio público. Gamificación.

II.3. Estudio de casos. Placemaking

II.4. Proceso de diseño. Prototipado y aplicaciones prácticas.

Descripción de actividades de la cátedra

Programación

El curso se organiza a partir de la elaboración de trabajos de los estudiantes, con curatoría del

equipo docente, que formarán parte del desarrollo y solución de proyectos internacionales como colaboradores y participantes de los mismos.

Para esto es importante el cruce de experiencias que se entablará desde el cursado con universidades y agrupaciones de diversas partes del mundo. Se fomentará a los participantes de la materia optativa a trabajar como un equipo pre-profesional y grupo focal con el propósito de desarrollar una propuesta de mirada local a problemáticas y a abordajes globales.

En cada clase se dictará un contenido teórico y se avanzará en la co creación de proyectos y gestión de los mismos, clase a clase, con el acompañamiento de herramientas digitales.

La celebración final será el aporte integrador de todos los contenidos temáticos y prácticos compartidos a un proyecto de aplicación internacional y replicable.

Nuevos paradigmas de producción urbana. El espacio público de calidad como ámbito de integración socio espacial. Dimensión Lúdica del espacio público.

Introducción al Diseño cívico y la innovación urbana, en el contexto de las nuevas herramientas digitales e iniciativas de asociación económicas y culturales en relación con la ciudad y el entorno próximo. Gobernanza y Ciudadanía prosumidora. Presentación y análisis de experiencias.

Prototipado y realización de una Iniciativa Cívica Colectiva. Reflexión y evaluación crítica de la experiencia realizada. Debate de oportunidades de la acción cívica.

Guía de Actividades

Organización General

Cronograma

Cada clase se organiza en dos módulos, uno teórico para el abordaje conceptual, y otro en modalidad taller, que contempla trabajos prácticos de desarrollo grupal e individual.

Clase 1:

Presentación y Marco teórico de la materia.

Modalidad de trabajo y evaluación.

Nuevos paradigmas de producción urbana. Procomún.

Módulo práctico: Trabajo en Taller. Mapa de intereses sobre el espacio público.

Clase 2: Gobernanza, post representatividad y democracia líquida.

Módulo teórico: Módulo práctico: Trabajo en Taller.

Clase 3:

Módulo teórico: Ciudadanía prosumidora.

Módulo práctico: Análisis del caso internacional de colaboración. Similitudes y diferencias con nuestros casos. Posibilidades de actuación.

Clase 4:

Módulo teórico: Economías colaborativas. Extituciones

Módulo práctico: Estudio de casos de nuevas iniciativas cívicas

Clase 5: Módulo teórico: Civitas-polis. Del foro romano al digital. (Hibridación físico-digital - nuevas herramientas digitales, TICs, Civic Tech) Urbanismo Open Source

Módulo práctico: Trabajo en Taller. Actividad para el desarrollo creativo.

Clase 6:

Módulo teórico: Espacio público. Calidad urbana y sostenibilidad.

Módulo práctico: Análisis del caso internacional y local.

Clase 7:

Módulo teórico: Dimensión Lúdica del espacio público. Gamificación.

Módulo práctico: Trabajo en Taller. Brainstorming de diseño e innovación cívica. Espacios generadores y promotores del ejercicio de la ciudadanía.

Clase 8:

Módulo teórico: Placemaking. Estudio de casos

Módulo práctico: Proceso de diseño. Prototipado y aplicaciones prácticas.

Clase 9:

Módulo práctico: Proceso de diseño. Prototipado y aplicaciones prácticas

Clase 10:

Reflexión y evaluación crítica de la entrega realizada. Debate de oportunidades de la acción cívica.

Bibliografía

Bibliografía básica

Título: Rehabitar la calle

Autor(es): HABITAR

Editorial: UPC

Edición: - 2010

Ejemplares en cátedra: 1

Tipo o soporte: Digital

Título: Greenvia. Transferencias de la innovación social al espacio publico.

Autor(es): Vivero de iniciativas ciudadanas

Editorial: VIC + Alfredo Borghi

Edición: - 2012

Ejemplares en cátedra: 1

Tipo o soporte: Digital

Título: Ciudades para la gente

Autor(es): Gehl Jan

Editorial: Infinito

Edición: Buenos Aires - 2014

Ejemplares en cátedra: 2

Tipo o soporte: Papel

ISBN/ISSN: 978-987-9393-80-2

Título: "Espacio/tiempo". En Modernidad Líquida

Autor(es): Bauman, Zygmunt

Editorial: Fondo de cultura económica

Edición: Rosario - 2002

Ejemplares en cátedra: 1

Tipo o soporte: Papel

ISBN/ISSN: 950-557-513-0

Título: Los nuevos principios del urbanismo

Autor(es): Ascher, Francois

Editorial: Alianza

Edición: Madrid - 2004

Ejemplares en cátedra: 1

Tipo o soporte: Digital

ISBN/ISSN: 978-84-206-4198-0

Título: Urbanismo Táctico 3: Casos Latinoamericanos

Autor(es): Kurt Steffens

Editorial: :Ciudad Emergente-Street Plans

Edición: - 2013

Ejemplares en cátedra: 1

Tipo o soporte: Digital

Título: Territorios Inteligentes (Cap. 10 "La ciudad sostenible", pp. 214-241)

Autor(es): VEGARA, A; de las RIVAS, J.L

Editorial: Fundación Metrópoli

Edición: Madrid - 2004

Ejemplares en cátedra: 1

Tipo o soporte: Digital

ISBN/ISSN: 84-609-2698-2

Título: La era de la información. Economía, sociedad y cultura

Autor(es): CASTELS, M.

Editorial: Alianza

Edición: Madrid - 1997

Ejemplares en cátedra: 1

Tipo o soporte: Digital

ISBN/ISSN: 968-23-2168-9

Título: Arquitectura social y participación en red

Autor(es): DI SIENA, D.

Editorial: El país

Edición: - 2015

Ejemplares en cátedra: 1

Tipo o soporte: Digital

Título: Calles compartidas. Versión 1.0

Autor(es): déribe LAB

Edición: - 2015

Tipo o soporte: Papel

Título: Ganar la calle: compartir sin dividir

Autor(es): BORTHAGARAY, Andrés

Editorial: Infinito

Edición: Buenos Aires - 2009

Tipo o soporte: Digital

Bibliografía complementaria

-

Otras fuentes de información

-