



# PROGRAMACIÓN PARA EL DISEÑO

---



*ENFRENTAR UN PROCESO DE DISEÑO DE UNA MANERA OBJETIVA,  
UTILIZANDO CONCEPTOS Y TECNOLOGÍA CONTEMPORÁNEOS, QUE  
PERMITIRÁN CONSTRUIR UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN BASADA EN EL  
DISEÑO.*

## OBJETIVOS

- Entregar herramientas para enfrentar un proceso de diseño de una manera objetiva, utilizando conceptos y tecnología contemporáneos.
- Incentivar al alumno a lograr una visión crítica al enfrentar un proyecto desde la metodología que el curso imparte.
- Generar capacidad de construcción de estrategias de diseño ligadas al marco teórico, registradas a partir de diagramas y modelos asociativos.
- Alcanzar de un nivel de usuario de softwares generativos, suficiente para desarrollar un proyecto individualmente.

## PROGRAMA

**SESIÓN 1:** Introducción diseño generativo

**SESIÓN 2:** Componentes, variables y constantes

**SESIÓN 3:** Penalización, atractores

**SESIÓN 4:** Computación evolutiva. Parte 1

**SESIÓN 5:** Computación evolutiva. Parte 2

\*Este programa puede sufrir variaciones dependiendo de las circunstancias y avances de cada clase.

## PROFESORES



**MARIO VERGARA**

Máster en Arquitectura, Pratt Institute, Nueva York. Arquitecto Universidad Central.

**FORMATO: BLENDED**

**WWW.UAI.CL**

*La realización del presente curso exige un número mínimo de alumnos matriculados. Las fechas podrían sufrir modificaciones.*