



R

A

N

S

I

C

I

Ó

N

ARQDIS

ARQDIS

ANUARIO 03

**T
R
A
N
S
I
C
I
Ó
N**

TRANSICIÓN. 2021

CAMINANDO EN CAMBIO

Mientras el COVID-19 transita de pandemia a endemia, no es claro cuál es el camino a un futuro pospandemia. ¿Diseñamos para un mundo en conflicto?, ¿en transición energética?, ¿afectado por los desastres naturales? Y, para formar profesionales listos para enfrentar la incertidumbre, ¿cuál es el modelo educativo que debemos afianzar? Regresamos al campus y todo es diferente. La crisis desatada por la pandemia tocó cada ámbito de nuestras vidas, sacudiendo de manera sistémica las estructuras de la salud pública, el bienestar, la educación, la economía. Las preguntas sobre la senda de desarrollo surgen en todos los ámbitos. En este anuario se respiran esas inquietudes, la fragilidad del presente con propuestas de expresión y de creación desde la crítica.

La adaptación a esta nueva realidad requerirá cambios en los que la iniciativa individual y colectiva, y la colaboración local y global no tendrán precedentes. Necesitamos infraestructuras adaptables, mejores materiales, aprovechar la tecnología para que nuestra capacidad de reacción sea más efectiva. Y, al mismo tiempo, hay un llamado a la simplificación, a orientar nuestra manera de pensar asumiendo que lo que considerábamos ficción, hoy es una realidad.

No se pueden diseñar soluciones genéricas, y en aquellas que lo son buscamos altos niveles de personalización. Desde la oferta estatal la puesta en marcha de estructuras que puedan dar cobertura y atender los diferentes tipos de necesidades para las que debemos prepararnos no parece plausible. Todo parece indicar que desde todos los espacios de la sociedad la iniciativa y la adaptabilidad son la clave. La estrategia está siempre en beta.

La incertidumbre es lo que caracteriza los problemas complejos. Emprendemos un viaje similar al que realizaron aquellos exploradores que dejaron todo atrás para encontrar nuevos mundos. Las transiciones implican dejar aquello que conocemos, que nos es familiar y nos produce confort, pero también pueden ponernos en contacto con mundos de creatividad y satisfacción y mejores formas de relacionarnos entre nosotros y con nuestro entorno.

La incertidumbre es inherente a nuestras disciplinas, la arquitectura y el diseño. La tecnología está en constante cambio, los

materiales, los proyectos que acometemos. También en su enseñanza-aprendizaje (y seguramente en ello hay lecciones importantes); nuestra educación tendrá que estar en constante rediseño, pasar a través de lugares sin quedarnos, prepararnos mejor para vivir en transición.

Esta tercera edición del anuario *ARQDIS*—titulado *Transición*— recoge un año lleno de imaginación, visiones, furia, reclamos, propuestas e historias de ese mundo en transición. Nuestra comunidad hoy es más fuerte; tuvimos un año lleno de retos y preguntas inéditos; habitamos esta transición con determinación, inteligencia, afecto y esperanza.

Ahora, una mirada breve al contenido mismo del anuario. Lo hemos dividido en tres secciones: “Qué somos”, “Cómo lo hacemos (hoy, mañana y siempre)” y “Protagonistas”. La primera sección ejemplifica las nuevas avenidas acerca de cómo conceptualizamos nuestro propósito, a medida que encontramos nuevas empatías y desafíos viejas ideas que durante mucho tiempo se dieron por sentadas.

La segunda sección compila proyectos de nuestra comunidad estudiantil y docente a lo largo de los currículos, en los que la creación arquitectónica y de diseño busca responder a diferentes realidades, ofreciendo nuevas perspectivas. Los proyectos constituyen apuestas conscientes de la necesidad de reinventarse cotidianamente con el fin de perfeccionar nuestra capacidad para interpretar de forma más acertada el bienestar y el hacer. Combinar concepciones globales con tradiciones, gustos y colores locales y regionales puede darnos la pista para hallar mejores formas de lidiar con el presente y educar para un futuro más prometedor.

Finalmente, la tercera sección recoge los eventos, las exposiciones y conferencias que se llevaron a cabo durante el año, así como los reconocimientos a miembros de nuestra comunidad.

Mi profunda gratitud para todos los autores, estudiantes, profesores y equipo administrativo de la Facultad que hicieron posible este tercer anuario.

Un abrazo fuerte para todos,

Hernando Barragán
Decano, Facultad de Arquitectura y Diseño

Anuario ARQDIS TRANSICIÓN N.º 03. Julio de 2022

Raquel Bernal
Rectora - Universidad de los Andes

Hernando Barragán Romero
Decano - Facultad de Arquitectura y Diseño

Claudia Mejía Ortiz
Directora - Departamento de Arquitectura

Ricardo Sarmiento Gaffurri
Director - Departamento de Diseño

Laura Beltrán-Rubio
Eduardo Mazuera Nieto
Leonardo Parra Agudelo
María Luisa Vela Garavito
Curadores Anuario 2022

Camilo Ayala García
Daniela Atencio Valladares
Roxana Martínez Vergara
Eduardo Mazuera Nieto
Mónica Pachón Buitrago
Adriana Páramo Urrea
Ingrid Quintana Guerrero
Comité de publicaciones

Veronica Arancibia Daes
Natalia Delgado Alejo
Adriana Páramo Urrea
Diseño y diagramación

Alejandra Muñoz Suárez
Corrección de estilo

Veronica Arancibia Daes
Diseño de carátula

Alejandro Barragán Ardila
Oscar Prieto Novoa
Fotografías

Xpress Estudio Gráfico y Digital S. A. S.
Impresión

Anuario ARQDIS Universidad de los Andes Facultad de Arquitectura y Diseño

Carrera 1. este núm 18A-70, bloque C
Tel: +(571) 3324511 - 3394949, ext. 2480
Bogotá, Colombia
<https://arqdis.uniandes.edu.co/publicaciones/series/anuario/>
<https://arqdis.uniandes.edu.co>
ISSN 2711-4252
ISSN Digital 2805-9689
\$30.000 pesos (Colombia)

Ediciones Uniandes
Edificio Barichara, torre B, oficina 1401
Tel. +(571)3394949, ext. 2133
Bogotá, Colombia
<http://ediciones.uniandes.edu.co>
infeduni@uniandes.edu.co

Distribución y ventas
Tienda Uniandes
<https://tienda.uniandes.edu.co>

Nota legal:
Los contenidos publicados por el Anuario ARQDIS son de acceso abierto. El Anuario ARQDIS no realiza cobros o pagos a los autores por la evaluación, traducción o publicación de sus artículos. Todos los contenidos del Anuario ARQDIS, a menos que se indique lo contrario, están bajo la licencia de Creative Commons Attribution License*

*Atribución: Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, retocar y crear a partir de una obra propia, incluso con fines comerciales, siempre y cuando den crédito al autor por la creación original. Esta es la más flexible de las licencias ofrecidas. Se recomienda para máxima difusión y utilización de los materiales licenciados.

Universidad de
los Andes
Colombia

ARQDIS FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

Universidad de los Andes | Vigilada Mineducación
Reconocimiento como Universidad: Decreto 1297 del 30 de mayo de 1964.
Reconocimiento personería jurídica: Resolución 28 del 23 de febrero de 1949 Minjusticia. Acreditación institucional de alta calidad,
10 años: Resolución 582 del 9 de enero del 2015, Mineducación.

DETALLE

- 76 **SERIES**
CURSO FABRICACIÓN DIGITAL
- 80 **HILANDO EL TIEMPO PERDIDO**
MARÍA FERNANDA ZAFRA ZAMBRANO
- 84 **MIRADOR DE LAS BOCAS**
CAMILLO ANDRÉS GARCÍA RIVERA Y ANTONIO VÉLEZ RODRÍGUEZ
- 88 **CAOS FRAGMENTADO UN PROCESO INFINITO DE INICIOS Y FINALES**
PAULA ALEJANDRA SUÁREZ VARGAS
- 92 **CUBIERTA PLAZA DE MERCADO LAS CRUCES**
DIANA LOAIZA, JAVIER CHAPARRO, JULIANA FONSECA Y TERESA PÁEZ
- 96 **ABDUCCIÓN WEIMAR 1929**
ELOÍSA CASTRO, EMILIA CASAS, ANDRÉS RIVEROS Y MARÍA JOSÉ VELASCO
- 100 **NAVE ESPACIAL. MUTACIÓN DE UNA ESFERA**
DANIELLA CORTÉS ZAPATA Y ANA GABRIELA RODRÍGUEZ RAMÍREZ
- 104 **MORTAJA GERMINAL**
JUANA VILLATE
- 108 **LA PARADOJA DEL ESPACIO**
ELISA VAN COTTHEM VIVAS
- 112 **DUELE. AUTOBIOGRAFÍA VISUAL**
CAMILLO ANDRÉS SORIANO PÉREZ

¿CÓMO LO HACEMOS?

- 118 **UN AÑO DE NOTICIAS FALSAS + INFOGRAFÍA**
CAMILA PADILLA, ISABELLA ORTIZ Y ÁNGELA MORA
- 122 **UNIVERSIDAD DE PAZ**
SOFÍA ECHEVERRÍ, JEAN CARLOS RODRÍGUEZ, VALERIA ESCOBAR, MARÍA FERNANDA ROJAS Y PAULA VARGAS
- 128 **OLE MATACHO**
CARTELISMO Y EXPRESIÓN URBANA
JUAN PABLO CORREA ACEROS
- 132 **CIUDAD ABIERTA**
CENTRO DE INTEGRACIÓN, BOGOTÁ
JULIANA CARRILLO, NICOLÁS GÓMEZ, DIANA LOAIZA, PAULA ALEJANDRA PINTO Y MARÍA FERNANDA ROJAS
- 138 **IN. VISIBLE MANIFIESTO ARQUITECTÓNICO**
BRAYAN IGNACIO PARADA MILA
- 144 **LANA DE VIENTO**
JULIANA GONZÁLEZ, SOFÍA LÓPEZ LAGOS, CAMILA VARGAS Y LAURA VELANDIA
- 150 **MUZÚ 51B VIVIENDAS TELARES**
SALOMÓN HERNÁNDEZ Y SABRINA ZIELCKE
- 156 **ARBORACEOUS**
LAURA VANESSA MARTÍNEZ, ALFREDO GARCÍA, FELIPE LOZANO E ISABELA SEPÚLVEDA
- 162 **LA FÁBRICA**
MARIANA BECERRA ADANA, MARÍA JOSÉ GONZÁLEZ Y MATEO ALFONSO MUNEVAR
- 168 **DESCIFRANDO LA IMAGEN**
DAVID EDUARDO RAMOS, LAURA MELISSA OTÁLORA, ALYSSON LÓPEZ CHACÓN, NICOLÁS GÓMEZ BALDERRAMA Y DAVID ESTEBAN CABRERA

MODA

¿QUIÉ SOMOS? ¿QUIÉ SOMOS? ¿QUIÉ SOMOS?

- 10 **EN-TENDEDERO**
ESTUDIANTES ARQDIS LIDERADOS POR: ALEJANDRA RESTREPO, CAMILA ALEJANDRA GARCÍA, NATALIA HERNÁNDEZ Y SALOMÓN LENIS
- 16 **LÍMITES TRANSPUESTOS**
MARÍA LAURA BARAZARTE, JUAN SEBASTIÁN SÁNCHEZ, ISABELA RODRÍGUEZ, TABARES Y SARA CAMILA SUÁREZ
- 22 **COTA DE TERRA**
LUIZA ÁLVAREZ, EMILIA CASAS, JUAN ESTEBAN LOAIZA Y VALERIA PALACIOS
- 28 **ARQUITECTURA PARA LA MEDIANCIA, PARQUE ECOLÓGICO ENTRE NUBES**
SAMUEL VELÁSQUEZ GONZÁLEZ

HOY

- 34 **SEMBLANZA**
LAURA LORENA LASSO MUÑOZ
- 40 **CENTRO DE LA OPORTUNIDAD**
MARÍA ALEJANDRA CASAS RUIZ Y DAVID JULIÁN GUERRERO RIVAS
- 44 **SERIE DOCUMENTAL DEL LABORATORIO DE DISEÑO PARA LA JUSTICIA**
FACULTADES DE ARQUITECTURA Y DISEÑO, DERECHO E INGENIERÍA DE LA UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
- 48 **PROGRAMMED MATERIALISM: FICTIONAL TRANSLATIONS**
DANIELA ATENCIO
- 54 **CARTOGRAFÍAS DE COSECHA E INTELIGENCIAS COLECTIVAS**
CHRISTIAAN JOB NIEMAN
- 58 **LAB N-COHOUSING**
PABLO BORDA CLEVES
- 64 **DELIRIA**
ISABELLA GIRALDO, ISABELA FERRO, AMIRA SANABRÍA, LUCIANA JIMÉNEZ, JULIANA SEPÚLVEDA, SEBASTIÁN MARÍN Y MARÍA ALEJANDRA ROMERO
- 70 **BAUHAUS REVERBERADA**
UNA EXPOSICIÓN SOBRE BAUHAUS Y AMÉRICA LATINA
ÍNGRID QUINTANA GUERRERO, CÉSAR PEÑA Y VIRGINIA GUTIERREZ

SIEMPRE

- 293 **REENCUENTRO NATURAL: SECRETOS DE LA CIUDAD**
VIVIAN NATALIA COMBARIZA Y JAVIER GARCÍA
- 296 **ERA**
MARÍA LUISA BARRERO Y ANA GABRIELA RUEDA
- 302 **METAMORFOSIS PARA LA VIDA URBANA Y DOMÉSTICA**
LAURA GABRIELA CASALLAS CUELLAR
- 308 **CALCULADORA MECÁNICA**
LUCAS QUINTERO LUGO Y GABRIELA MÁRQUEZ LOAIZA
- 314 **CENTRO ODEÓN**
MICROCLÚSTER DE MÚSICA
LOUIS AMADEUS ARTEAGAY SOFÍA HERNÁNDEZ
- 320 **EXPEDICIÓN BIOMATERIAL**
LUZ ÁNGELA DÍAZ, LAURA VALENTINA DÍAZ, JUAN ESTEBAN LOAIZA,
SOFÍA VILLAMIL Y CHIARA VOLPI
- 326 **ARTICULANDO VIDA, CORREDOR ECOLÓGICO**
DIANA CAROLINA MANRIQUE
- 330 **CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE BIODIVERSIDAD URBANA Y VIVIENDA COMPARTIDA**
SOFÍA PRADO Y VALENTINA TRUJILLO
- 334 **LA ANTI-REVOLUCIÓN MOLECULAR DISIPADA**
DAVID EDUARDO HERNÁNDEZ ANDRADE
- 340 **RECOPIACIÓN TRABAJOS INSTRUMENTOS I**
MARÍA ALEJANDRA RODRÍGUEZ
- 344 **EL LLAMADO DEL CLARET**
LOUIS AMADEUS ARTEAGA
- 350 **RENOVACIÓN URBANA EN SAN BERNARDO**
LAURA MARÍA PRADA
- 356 **A QUIEN PUEDA INTERESAR: CARTAS MATERIALES DE DENUNCIA**
SOFÍA CARRASCO MUVIDI
- 362 **LA GRIETA COMO OPORTUNIDAD DE CONEXIÓN**
DANNA VALENTINA PADILLA
- 370 **PUBLICACIONES**
- 372 **EVENTOS**
- 386 **EXPOSICIONES**
- 392 **#ORGULLOARODIS**
- 402 **PROGRAMAS**
- 410 **EN REDES**
- 412 **PROFESORES**
- 414 **EQUIPO**

- 172 **PABELLÓN**
PROYECTO FINAL FABRICACIÓN DIGITAL
CURSO: FABRICACIÓN DIGITAL
- 176 **LEVEL UP**
SARA RODAS ARANGO, MARÍA DEL ROSARIO VENEGAS, ISABELLA QUINTERO, LAURA ALEJANDRA HERNÁNDEZ, ANA GABRIELA ESTÉVEZ Y DANIELA ANDREA HERNÁNDEZ
- 182 **CONCURSO ESPACIO: CUERPO Y MOVIMIENTO**
LUCAS ARIZA PARRADO, ALEXANDER RUDOLF GÜMBEL, MARTÍN ALEJANDRO CAICEDO SÁNCHEZ, MARÍA CAMILA PÁEZ CORREA
- 186 **PARADOJAS EMOCIONALES VOL.1**
REPORTE DE CONCEPTOS
CURSO: DISEÑO INSPIRADO EN EMOCIONES
- 192 **JUEGOS DE LA MIRADA**
MARIANA DUQUE E INÉS AGUETTÁZ
- 196 **EXPEDICIÓN GRATITUD**
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA Y DEPARTAMENTO DE DISEÑO UNIANDES
- 202 **CONCURSO ACADÉMICO**
IDEAS PARA UN HÁBITAT PRODUCTIVO Y DE CALIDAD PROPUESTAS PARA LA VIVIENDA SOCIAL
COORDINADORES: CLEMENCIA ESCALLÓN, JUAN MANUEL MEDINA, ALBERTO MIAMI, DIEGO VELANDIA Y RAFAEL VILLAZÓN
- 208 **MÖGE**
AZALYA LATORRE, CAMILA PADILLA, SEBASTIÁN LONDOÑO Y LINA SAMPER
- 212 **JARDÍN**
SANTIAGO CAICEDO Y DANIEL SHAMBO
- 218 **VACÍOS TOPOGRÁFICOS**
JUAN DIEGO RAMÍREZ RODRÍGUEZ
- 224 **ANTIMORAL**
JUAN DAVID SALAZAR CUELLAR
- 230 **M.P.E.R. MONUMENTO PRODUCTOR DE ENERGÍAS RENOVABLES**
PABLO BORDA CLEVES
- 238 **BOIHISÇA-ATA**
PABLO CAMPUZANO CORREA, AGOSTON OTTO WALTER Y ALEXANDER HERNÁNDEZ CARO
- 242 **EL DESPERTAR**
NATALIA COMBARIZA, ÁNGELA MORA Y DIEGO HERNÁNDEZ
- 246 **DISTIMIA**
THOMAS GUANA Y JUAN PABLO PÉREZ
- 252 **CITY GRID**
JUAN DAVID RODRÍGUEZ, ISABEL NAVARRETE Y FELIPE ZORRO
- 258 **EL DRAMA DEL DESENCANTADO**
DAVID ESTEBAN CABRERA, LAURA MELISSA OTÁLORA, ALYSSON LOPEZ CHACÓN, DAVID EDUARDO RAMOS Y NICOLAS GÓMEZ BALDERRAMA
- 264 **VIVO & BOBA**
JUAN PABLO CORREA ACEROS
- 270 **ANTIMONUMENTO: HÍPER-ARTEFACTO**
SOFÍA VALENTINA HERNÁNDEZ, JOSÉ LUIS ACEVEDO Y LOUIS AMADEUS ARTEAGA
- 276 **EASY AS A KISS: HUMANIZING TECHNOLOGY THROUGH DESIGN**
HERNANDO BARRAGÁN
- 280 **TYPD | TECLADO MODULAR**
OSCAR ROJAS LÓPEZ Y SANTIAGO MATIZ DURÁN
- 286 **TRADUCCIONES**
LA UTOPIA Y EL VACÍO PERFORMATIVO
JUAN MANUEL SANDOVAL PERDOMO

MAÑANA

PROTAGONISTAS



Muestra de proyectos que sintetizan la metodología, la investigación y los saberes que definen nuestra facultad, y exaltan la dimensión estética de nuestras disciplinas en su presentación y en los detalles.



EN-TENDEDERO

ESTUDIANTES ARODIS
LIDERADOS POR: ALEJANDRA RESTREPO,
CAMILA ALEJANDRA GARCÍA, NATALIA
HERNÁNDEZ Y SALOMÓN LENIS

PROFESORES: ROXANA MARTÍNEZ, LEONARDO PARRA Y
SOLANGY TREJOS
CURSO: MESAS DE TRABAJO ARODIS EN PARO

ESPACIO DE DIÁLOGO, EXPRESIÓN Y REFLEXIÓN EN EL MARCO DEL PARO NACIONAL 2020 EN COLOMBIA.

EN-TENDEDERO surge como una intervención urbana que busca propiciar un espacio de escucha y diálogo frente al Paro Nacional de 2021 en Colombia. Valorando la diversidad de opiniones y brindándole un espacio a cada una de ellas dentro de un todo que nos construye y une como nación.

Este fue un espacio dado para construir un diálogo desde la expresión artística, invitando siempre a la reflexión y posibilitando dentro del mismo, la convergencia de distintas opiniones de la sociedad colombiana frente a la situación actual del país.

Planteado a modo y alusión de un “tendedero” (siendo este un elemento representativo del paisaje y el hogar colombiano), el EN-TENDEDERO logró un alcance a nivel nacional, siendo replicado en más de 15 territorios a lo largo del país y documentado por varios medios de comunicación nacionales.





Fotografías: Daniela Hernández, Martín Domínguez y Juan Nicolás del Cairo
 Publicado en: *Revista Semana*, La W, Caracol, TeleAntioquia y TeleMedellín
 Reconocimiento: Todos Somos Creadores, entregado por la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá

Participación de estudiantes ARQDIS, liderados por:

@ Alejandra Restrepo Ruiz. a.restrepor@uniandes.edu.co | Camila Alejandra García. ca.garciag@uniandes.edu.co
 Natalia Hernández Garcés. n.hernandezg@uniandes.edu.co | Salomón Lenis. s.lenis@uniandes.edu.co

Be <https://www.behance.net/gallery/138969133/EN-TENEDERO>

IG @en_tendedero



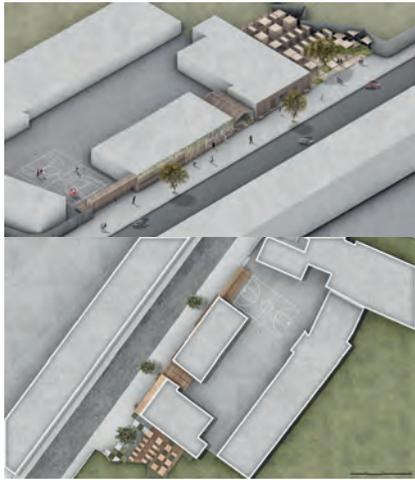
En el sector del colegio José Félix Restrepo existe un gran muro que se impone como límite entre las dinámicas del barrio y las actividades académicas. Por tanto, se establece la necesidad de vincular estos factores en el desarrollo de una propuesta que reinterprete la construcción del límite; que se convierta en una frontera tangible e intangible. Así, surge Límites transpuestos, donde las barreras se convierten en fronteras catalizadoras de actividades y revitalizadoras de dinámicas antes y después del muro.

LÍMITES TRANSPUESTOS

MARÍA LAURA BARAZARTE,
JUAN SEBASTIÁN SÁNCHEZ,
ISABELA RODRÍGUEZ TABARES Y
SARA CAMILA SUÁREZ

PROFESORES: JUANITA FONSECA ULLOA Y
CAMILO SALAZAR FERRO
CURSO: PROYECTO U. I. DINÁMICAS ESPACIALES



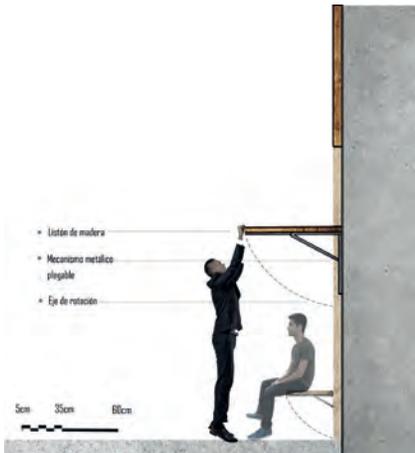


El proyecto se divide en siete etapas que responden a una condición del muro: un mirador, un muro alterable de carácter comercial, una estación para bicicletas, una estación de bolsillos, un huerto, una galería y una biblioteca. De esta forma, un muro hermético se convierte en una frontera con diferentes matices que posibilita el intercambio de dinámicas entre los distintos actores, revitalizando la relación público -privado.

2. Axonometría final y planta general



3. Corte y perspectiva del mirador



4. Corte y perspectiva zona de los vendedores





5. Perspectiva zona de bicicletas



7. Corte invernadero



6. Perspectiva de la estación de bolsillo



8. Perspectiva galería de arte



9. Perspectiva de la biblioteca



COTA DE TERRA COTA DE TERRA

LUISA ÁLVAREZ, EMILIA CASAS, JUAN ESTEBAN
LOAIZA Y VALERIA PALACIOS

PROFESORAS: CAROLINA AGUDELO Y ÁNGELA SOTOMONTE
CURSO: ESTUDIO 6. MODA LA GRAN INDUSTRIA CREATIVA

Cota de Terra es una marca de vestuario cimentada sobre la concepción del género como una categoría de identidad fluida, el cuerpo como un medio para lo ritual, la sensibilidad por los oficios y el cuidado del entorno.

El proyecto surge del personaje Ganimedes, un viajero del mundo que encarna la tierra mediterránea y latina, hibridando las estéticas, estilos de vida y maneras de vestir que se condensan en sus cotas. Así pues, Cota de Terra.

Desde un inicio, estos principios configuraron la dirección creativa mediante la minuciosa selección de materiales y la búsqueda de un lenguaje visual neutro. Esto condujo a posicionar la marca en un mercado prémium por sus prendas de alta calidad, procesos artesanales y diseños exquisitos, cuyo valor radica en oponerse al *fast fashion* y las restricciones del vestir entorno a los roles de género.

Más adelante, el proyecto se especializó en dos frentes: la experimentación material y la definición de los diseños. La primera consistió en un recorrido por técnicas de trabajo lento y valor cultural en el territorio, de las que se seleccionaron el tejido de máquina y la tintura natural. Allí fue posible establecer un diálogo con la artesana Rosario Galvis, quien acompañó y ejecutó todo el proceso del tejido aportando con su experticia sobre el proceso de diseño. Cabe resaltar que allí fue posible identificar una cuestión ética fundamental en relación con el trabajo con artesanos, pues el sensibilizarse por una labor de estas consistía en ir más allá de hacer una pieza por encargo. Por el contrario, era un proceso debía darse por medio de una construcción conjunta que permitiera entender y aprender de Rosario con el fin de honrar su trabajo y experiencia desde la marca.



Por otro lado, la tintura natural fue un proceso más personal del grupo, pues se realizó una exploración de color en los hogares de los miembros y con ayuda de herramientas propias, lo que naturalmente operó sobre el error y el ajuste. Sobre un registro y revisión de recetas de otras fuentes, fue posible definir una paleta de color material acorde con la dirección creativa; que además les brindó a las prendas un carácter mucho más orgánico y fino.

El segundo frente fue mucho más intuitivo, dado que el grupo completo se dedicó a encontrar referentes e imaginar las prendas desde el seguimiento de los lineamientos estéticos acordados y el gusto propio. A continuación, se seleccionaban y combinaban las ideas más atractivas desde la conversación conjunta y, a través de un acto más curatorial, se clasificaron las siluetas, estructuras y detalles de las prendas en tres líneas: Narcisa, Ulises y Morfeo. La colección se convirtió entonces en una unión de tres ocasiones de uso —elegante, de calle y descanso— y fue bautizada como De Raíz.

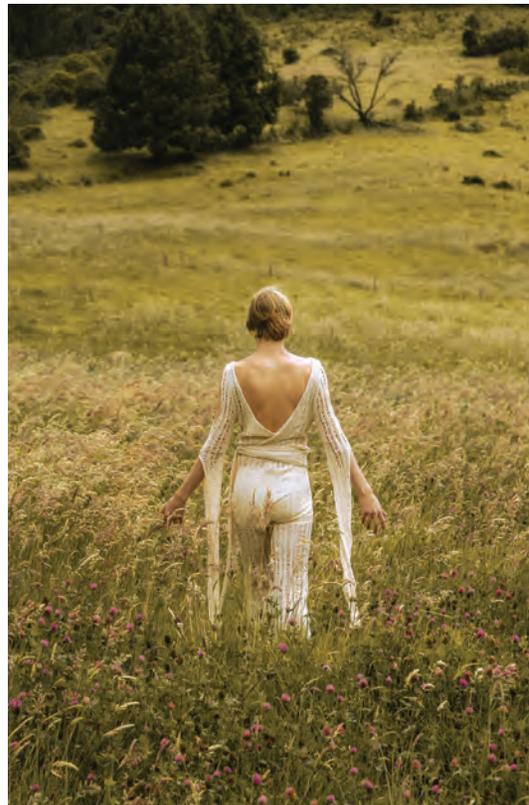
Finalmente, la implementación estratégica de la marca se basó en materializar canales como el sector minorista y la venta en línea, así como en el posicionamiento desde la identificación de la posible competencia en los mercados locales y globales. Como cierre de un largo y complejo camino que supuso el desarrollar una marca desde cero, surgen nuevos retos e inquietudes sobre cómo darle continuidad a futuro.

“NUESTRA HIPÓTESIS ES QUE LA INDUSTRIA DE LA MODA AHORA PRIORIZARÁ LAS PROPUESTAS QUE MEDIANTE EL RESCATE DE TRADICIONES Y LA DISMINUCIÓN DEL IMPACTO, PUEDAN RESIGNIFICAR LAS DISCIPLINAS DEL DISEÑADOR COMO UN ACTOR POLÍTICO ACTIVO QUE GENERE CONVERSACIONES IMPORTANTES”.

@ Luisa Álvarez. l.alvarez@uniandes.edu.co
Emilia Casas. e.casas@uniandes.edu.co
Juan Esteban Loaiza. je.loaiza@uniandes.edu.co
Valeria Palacios. v.palacios@uniandes.edu.co

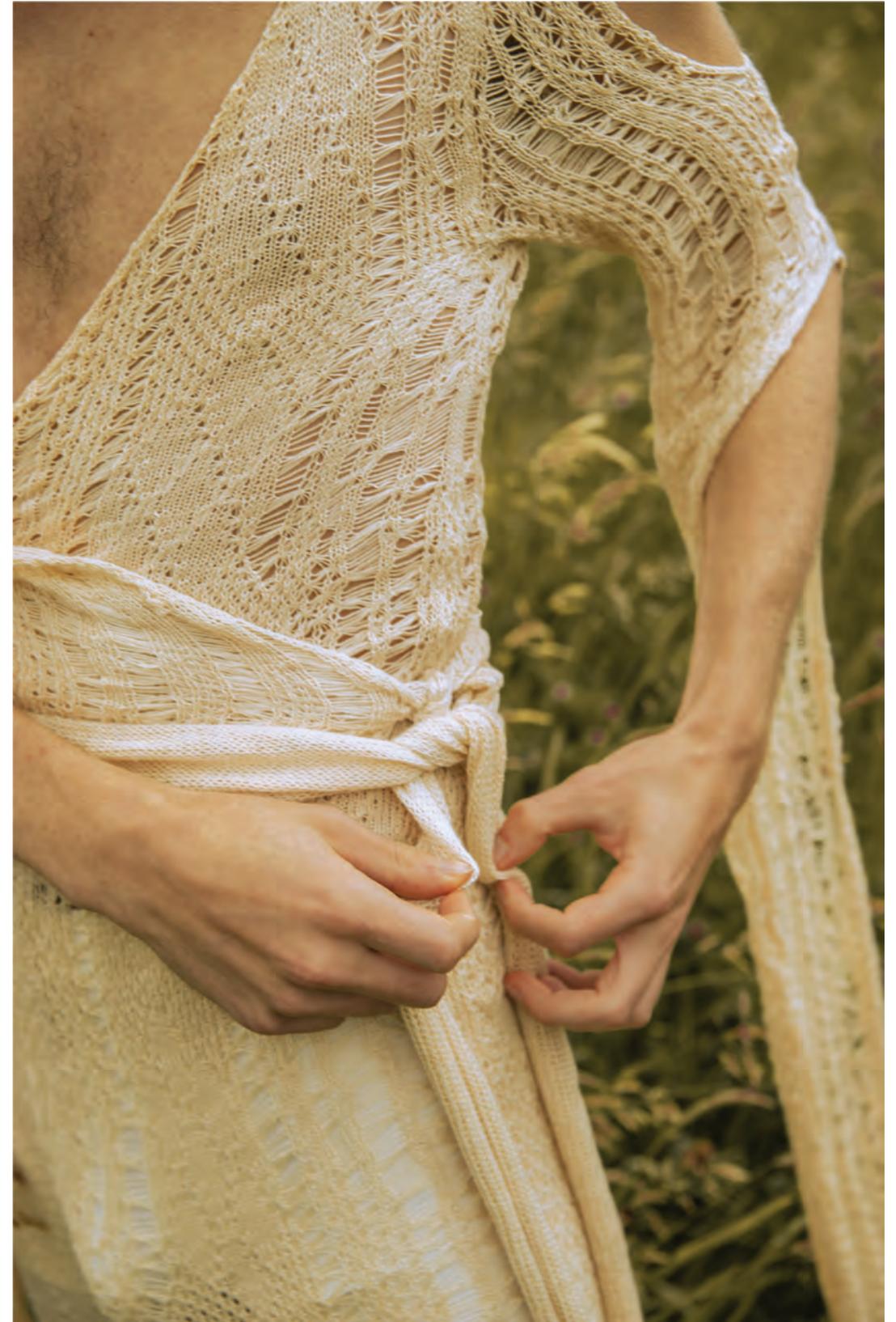
BE <https://www.behance.net/gallery/135366797/Cota-de-Terra>

IG <https://www.instagram.com/cotadeterra/?hl=es-la>



CRÉDITOS DE IMÁGENES:

Fotógrafo: Samuel Mendez | Modelo: Lorenzo Graham
Maquillaje y peinado: Valeria Palacios y Emilia Casas
Artesana en tejido: Rosario Galvis
Localización: La Calera Cundinamarca





ARQUITECTURA PARA LA MEDIANCIA, PARQUE ECOLÓGICO ENTRE NUBES

SAMUEL VELÁSQUEZ GONZÁLEZ

PROFESORES: LORENZO CASTRO E IVÁN LIZCANO
CURSO: UNIDAD AVANZADA

Un *collage* resume el origen del proyecto. En primer lugar, una fotografía tomada en 1967 en la que están mis abuelos y tres de mis tíos en su casa en el barrio La Victoria, que retrata la historia de las personas que viven en la localidad de San Cristóbal. Un lugar donde se alzan en el paisaje los cerros orientales y las nubes que arropan la ciudad que se trepa en las montañas. Una riqueza de fauna y flora y diez quebradas que fluyen desde los cerros luchando por su vida en medio de un mundo de concreto. El corte de las capas tectónicas de Humboldt y la pintura *El corazón de los Andes*, desde una hoja hasta un volcán, cada cosa haciendo parte de un todo.

El filósofo Augustin Berque acuña el término *mediancia*, que viene del latín *medietas*: mitad, para explicar la relación del ser humano con su medio. La mediancia implica que nuestro ser está constituido por dos mitades indisociables, una es nuestro cuerpo, como individual, y la otra es nuestro medio, como exterior. Entendiendo que el mundo es una serie de capas, de acciones y reacciones, todo está conectado y todo tiene efecto sobre todo lo otro.

1. Collage "Motivaciones"





2. Mediancia



MUESTRA XXI ANUAL DE ESTUDIANTES SCA-BC 2021

UN SISTEMA

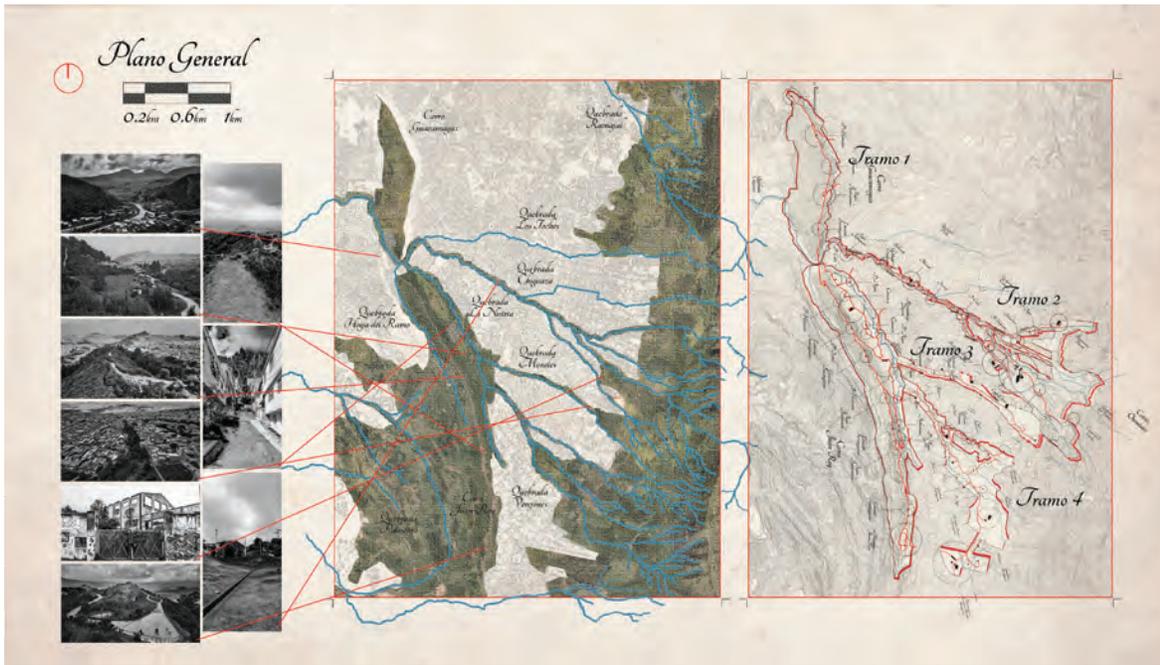
Una mirada sistémica a la manera de Humboldt o Frederick Church fue necesaria para aproximarme a entender el Parque Entre Nubes. El proyecto se concibe entonces como un sistema integral. Se divide en tres grandes categorías que responden cada una a una estrategia en particular de la siguiente manera:

Las **unidades de paisaje** buscan lograr una regeneración ambiental, completar y revivir lo que estaba muerto. Se hace después de un proceso de una fuerte intervención urbana. Se aplica el principio de sucesión vegetal, que es básicamente un cambio cíclico en el que unas especies van tomando un lugar de suelo desnudo o afectado, y dan lugar a la aparición de nueva vegetación.

Los **caminos** buscan conectar una construcción fragmentada del paisaje, carente de continuidad. La propuesta quiere coser o unir, generar una experiencia en la que los habitantes conozcan el lugar donde viven gracias al acto de caminar.

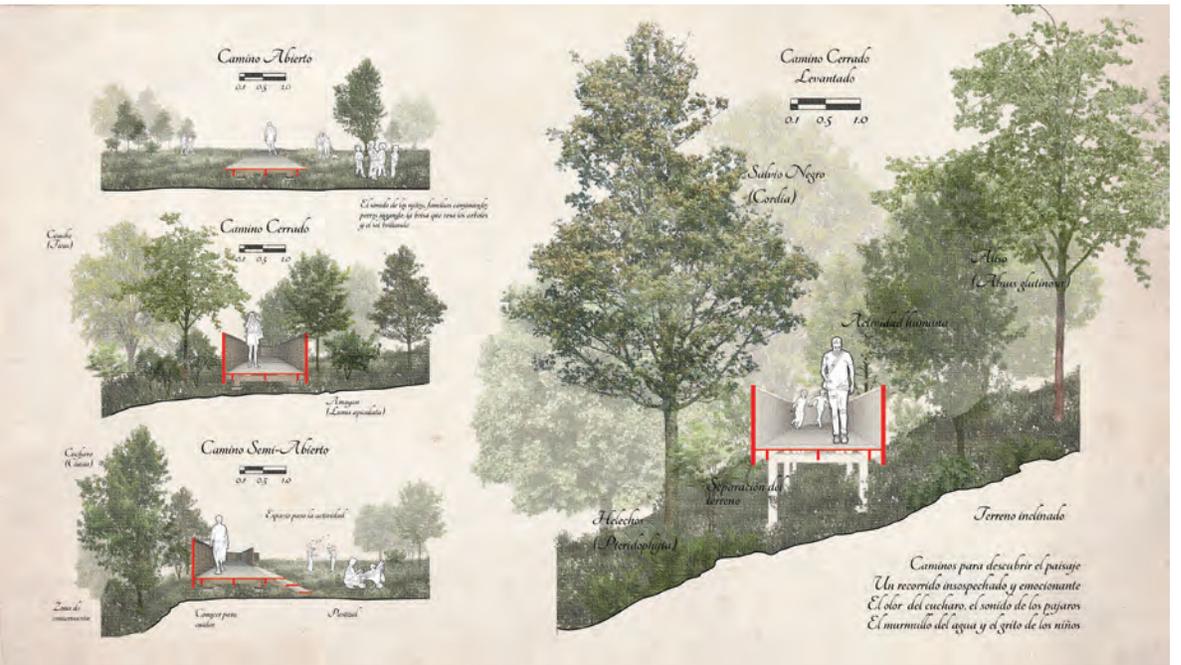
Los **sitios de tensión** buscan potenciar, se plantean como un catálogo de edificios que se ubican en el paisaje de la forma más respetuosa y estratégica posible. Un centro cívico para la memoria y la integración social, placas deportivas, mercados donde el alimento puede ser vendido con el esfuerzo de aquellos de manos anchas y palmas ásperas.

4. Plano general



3. Mediancia

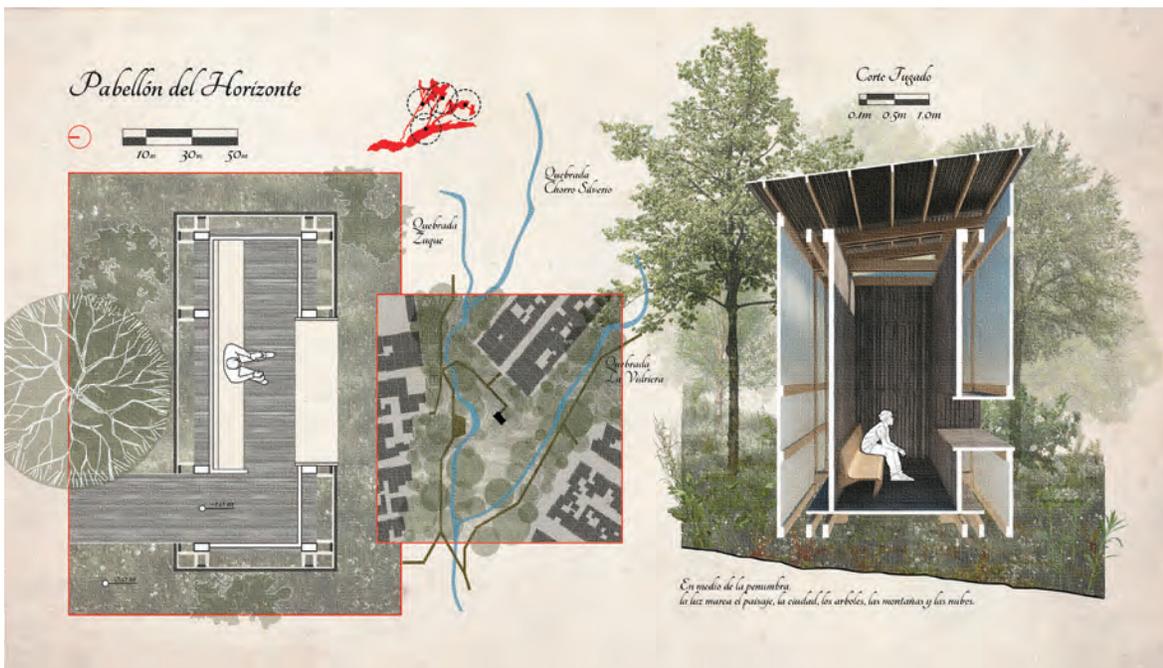
5. Cortes caminos





6. Vista general

7. Pabellón del horizonte



8. Renders. Pabellón del horizonte



"ESPÍRITUS SE DESPIERTAN ENTRE LAS MONTAÑAS, CON EL CANTO DE LAS AVES Y EL AROMA DE LAS MONTAÑAS."

Poema en un cartel a la entrada del Parque Entre Nubes.

Y para cumplir con el fin último de crear una arquitectura para la mediancía, se plantean cuatro pabellones que buscan intensificar nuestra relación con el paisaje.

El **pabellón del agua**, un puente que permite un instante de relación armónica con la quebrada, sentarse y con los pies poder tocar el agua y escuchar su murmullo.

El **pabellón del cielo** donde algún caminante que sube empecinado por la idea de lo sublime, en busca de una visión, de un nuevo horizonte que guíe su corazón. Algunos llegan a las cimas de montaña, atalayas del mundo donde los viajeros descubren el rumbo.

El **pabellón de la tierra**, con muros de madera carbonizada intentan enmarcar lo incontenible, sentado, admirando una majestuosidad inexorable que hemos olvidado.

El **pabellón del horizonte** que actúa como un pequeño contenedor casi claustrofóbico, pero que al tiempo focaliza la atención a una ventana que como un cuadro de Frederick Church enmarca el horizonte.

@ Samuel Velásquez González. sa.velasquez2@uniandes.edu.co

https://www.behance.net/gallery/123861759/UA-Avanzada-Arquitectura-para-la-Mediancía

SEMBLANZA

LAURA LORENA LASSO MUÑOZ

PROYECTO DE GRADO

PROFESORA: OLGA AMPARO QUIJANO

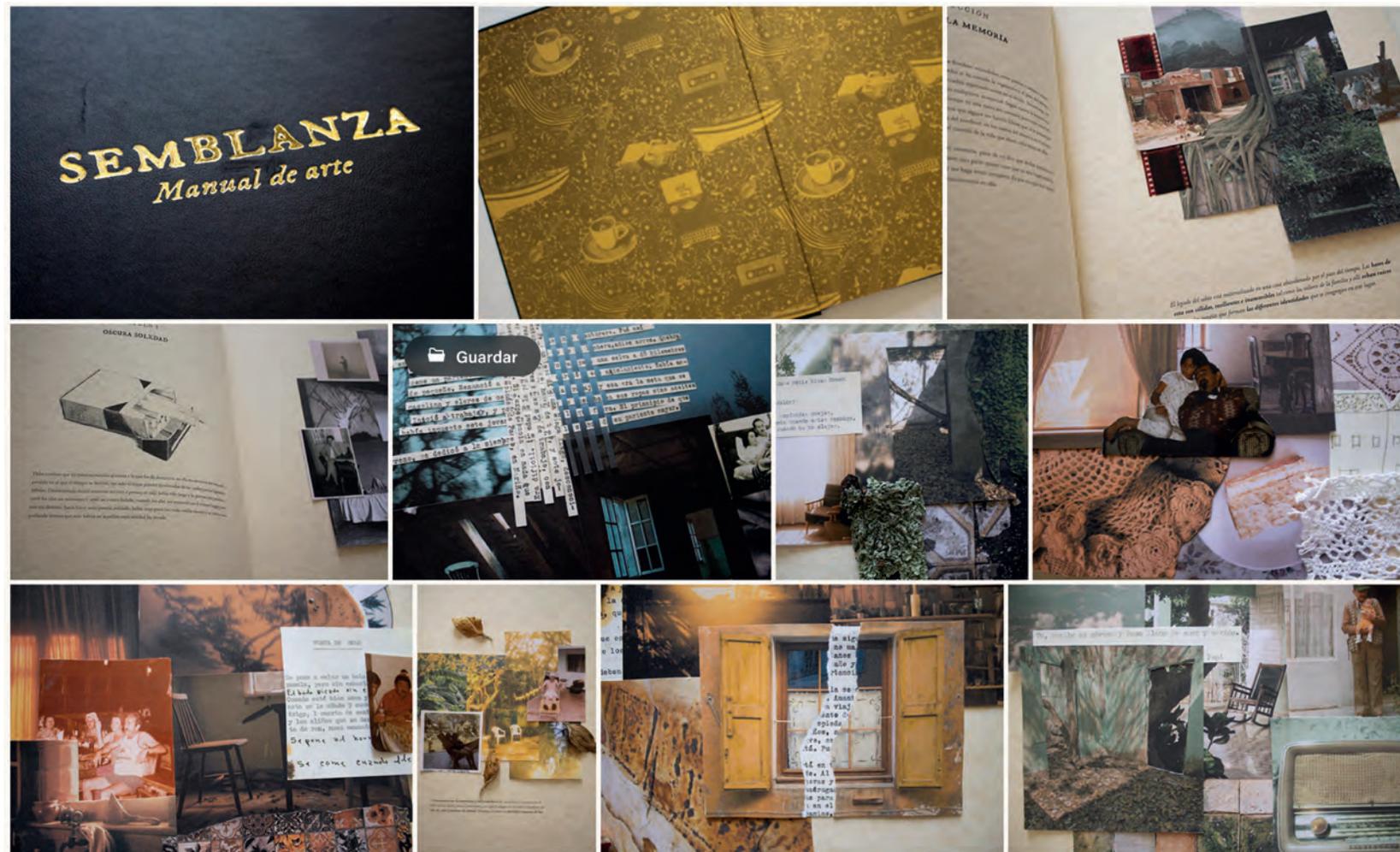


Javier Muñoz Botero, también llamado "Tito", es una presencia constante en mi vida; lo encuentro en los poemas, en los boleros, en mi café de la tarde, en los mapas de lugares que nunca he conocido y en las caras de aquellos que más quiero, mi familia.

Nunca conocí a Tito; sin embargo, por medio de los relatos, las fotografías y los escritos propios, lo he llegado a conocer como un personaje más grande que la vida misma. Esta figura del pasado está unida a mí por medio de hilos invisibles. La memoria de Tito no solo habita en mi memoria, también es la base que cimienta mi identidad.

Esta unión, que cruza las barreras del tiempo y el espacio, me motiva a mantener vivo su recuerdo y a terminar de contar su historia que ahora es parte de cada uno de nosotros, su familia.

Este propósito tan personal se une a mi carrera por medio del gusto por los oficios y los textiles. Por mucho tiempo me sentí desapegada de mi identidad, de mi cultura y mi país. Cuando entré a la universidad y empecé a trabajar con los oficios, a hablar con sabios artesanos y a recorrer mi país, entendí que mi futuro no estaba lejos: encontré mi futuro al mirar el pasado, mis raíces y mi procedencia. En el recordar encontré un propósito y una identidad. Por lo que este proyecto era la oportunidad perfecta para entender el rol de la memoria y el compartir en la creación del propio ser; dado que es un tema muy amplio, decidí tomar como caso de estudio la memoria de mi abuelo y los valores familiares que surgen de su recuerdo.



2. Dirección de arte. "La casa de la memoria, en donde ahora echa raíces la identidad".

3. Proceso de producción





4. Instalación completa

De todo esto nace *Semblanza*, una carta de amor y un agradecimiento a mi familia, pues gracias a ellos pude vivenciar todo el amor y afecto de mi abuelo. Con este proyecto busque materializar, a manera de narrativa, el legado de mi abuelo, entendiendo este legado como la estructura de valores que forman las bases de mi familia. Estos valores no solo juegan un rol importante en la construcción de mi propia identidad y la familiar, también mantienen vivo a Tito en cada uno de nosotros.

El resultado es una instalación compuesta por múltiples superficies textiles de fieltro húmedo que cuentan con un significado propio, pero que juntas crean una narración que funciona a manera de paisaje textil del legado de mi abuelo, siendo esta la materialización del patrimonio familiar. Decidí usar el fieltro como medio debido a que es un oficio que trabajo hace más de dos años, esto hace que al conocer el material y sus posibilidades pueda explorar y escribir la historia desde mi perspectiva, convirtiéndome así en la narradora. La colección es una taxonomía de las experiencias familiares que, por medio de las sensaciones aplicadas a la textura, olores y la creación de narrativas sonoras, buscan llevar al proceso de recordar. Las piezas fueron pensadas para llenar un área estimada de 5 m de largo, para mostrar cómo las memorias “visten” y llenan de vida los espacios.

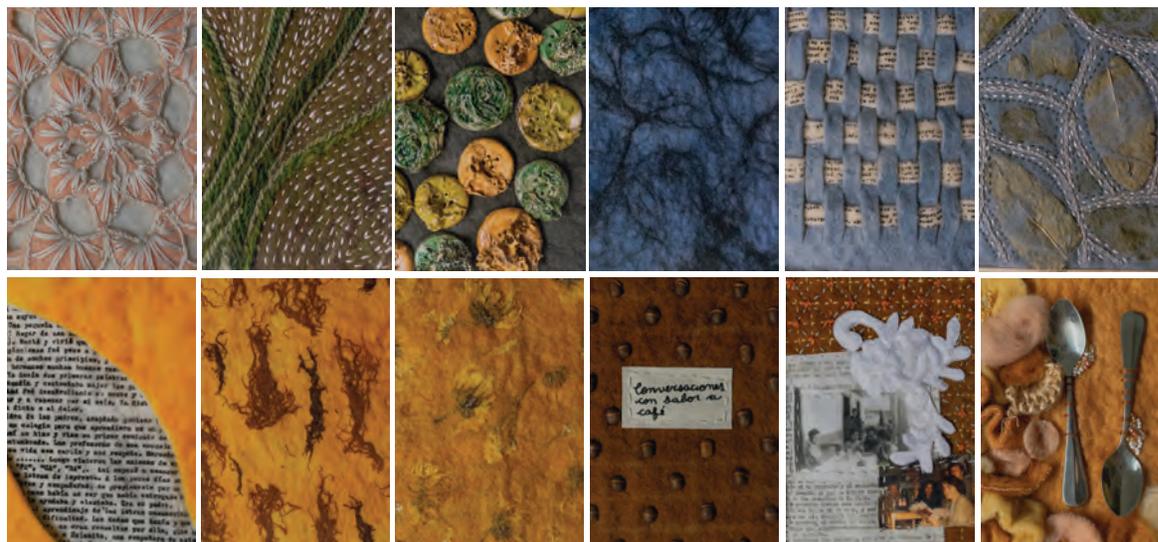
Las piezas de cerámica que acompañan y decoran algunos fieltros se trabajaron con la artista y ceramista Diana Lamir. Fotografías 1, 4, 5 y 6, tomadas por David Rondón



6. Fragmento de la instalación



7. Piezas de cerámica



5. Detalles de las piezas



8. Fotografía de la instalación en la exposición Volarán. Foto: Alejandro Barragán

@ Laura Lorena Lasso Muñoz. ll.lasso@uniandes.edu.co

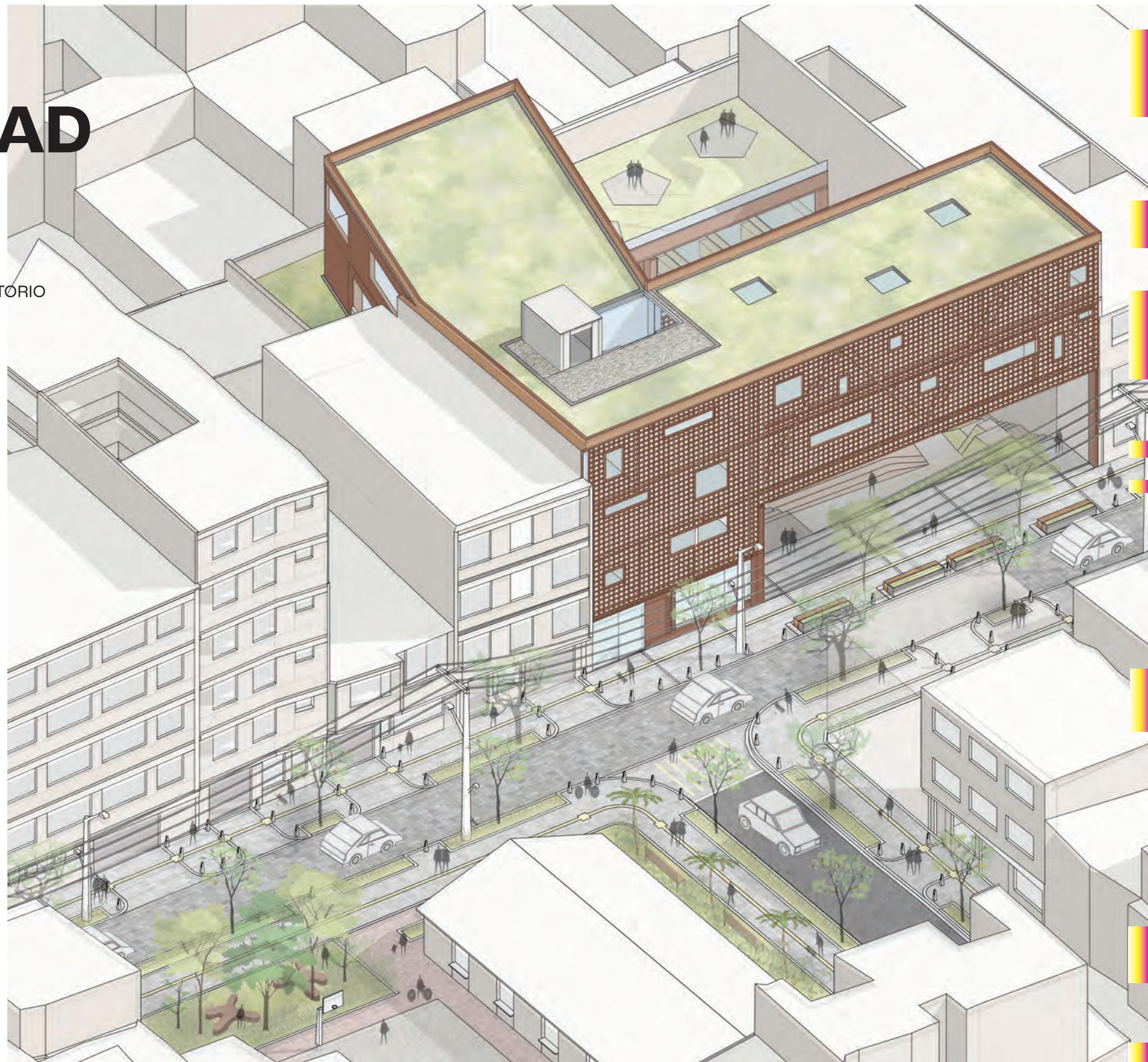
Be <https://www.behance.net/gallery/140200739/DISE-3199-Semblanza>

CENTRO DE CENTRO DE LA OPORTUNIDAD

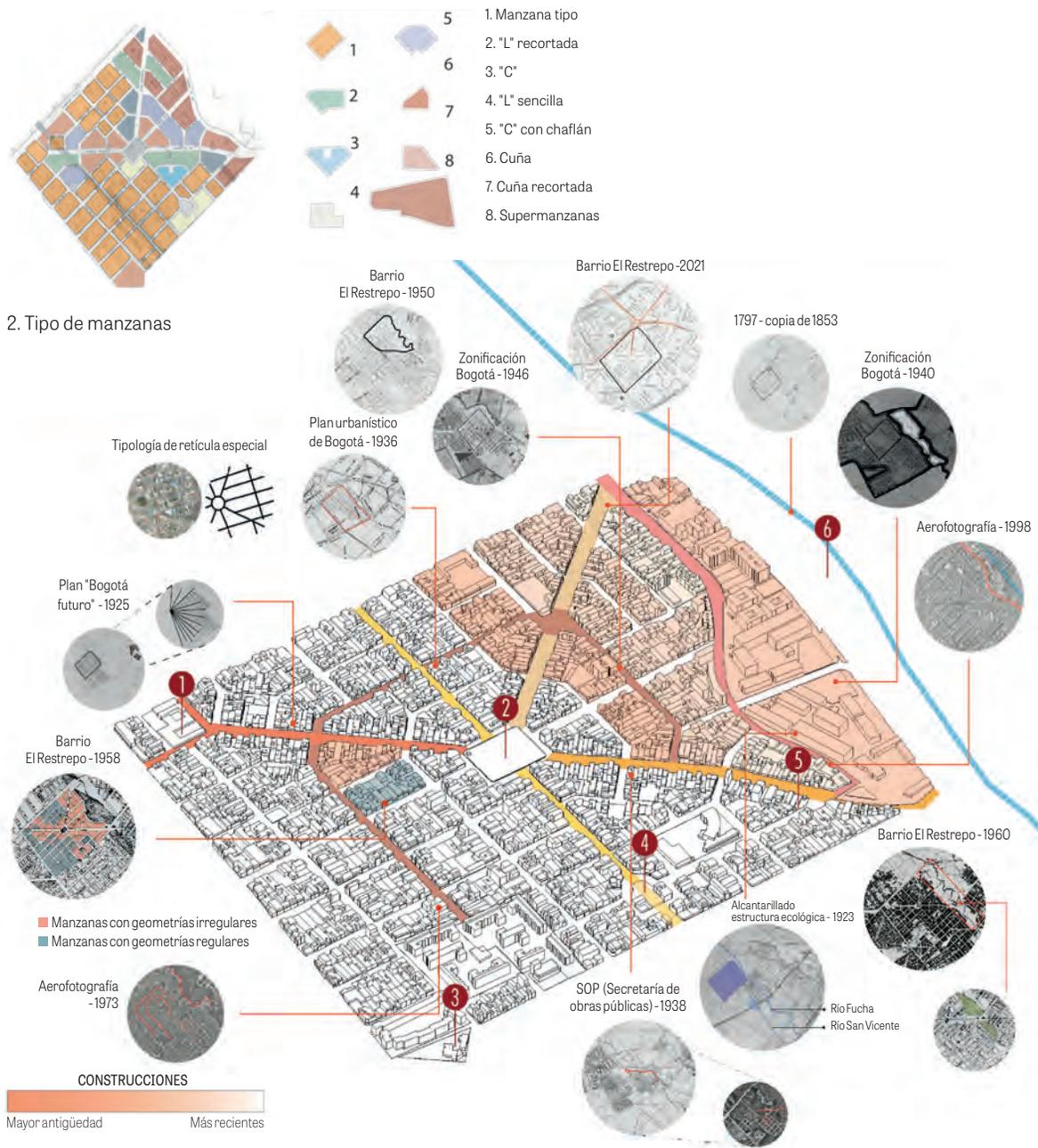
MARÍA ALEJANDRA CASAS RUIZ Y
DAVID JULIÁN GUERRERO RIVAS

PROFESORA: MANUELA GUZMÁN
CURSO: UNC PROYECTO DE LOS SISTEMAS DEL TERRITORIO

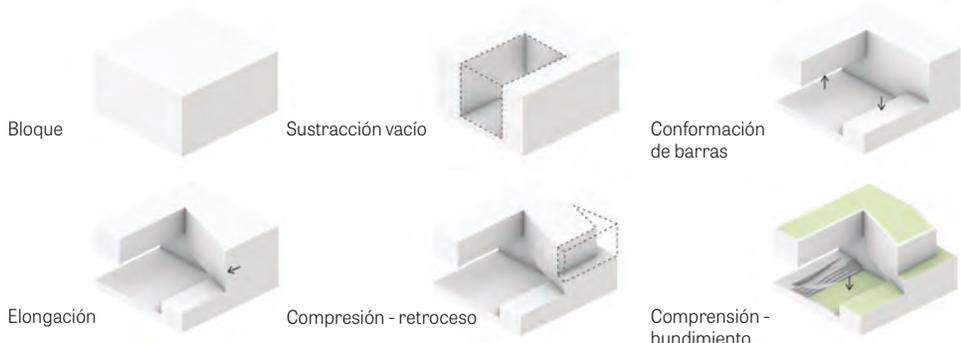
El proyecto Centro de la Oportunidad, ubicado en un sector del barrio El Restrepo hacia al sur oriente de Bogotá, surge a partir de la identificación de carencias en el barrio en cuanto a oportunidades de cambio e inserción de dinámicas territoriales nuevas, así como la potencialización de las existentes. A partir del análisis desarrollado, surgen diferentes proyectos de escala intermedia para lograr el mejoramiento de dichas dinámicas y aportar a una mejor calidad de vida en el espacio público inmediato. Siendo el Centro de la Oportunidad uno de dichos proyectos emergentes.



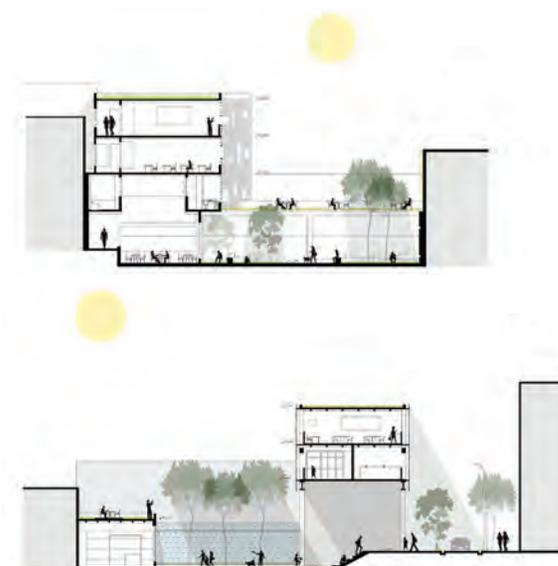
1. Intervención total



3. Operación estratégica. Morfología y análisis



4. Operaciones formales



5. Plantas primer piso, tercer piso, cubiertas
6. Cortes transversal y longitudinal



El Centro de la Oportunidad se plantea como un equipamiento pensado especialmente para los padres y madres cabeza de hogar y para apoyar el acompañamiento de los niños del barrio en actividades externas al colegio. El proyecto cuenta con talleres de emprendimiento, capacitación y espacios de venta para los adultos, con relación a la producción de marroquinería por ser esta la actividad económica primordial del barrio. Además, el Centro funciona como guardería y ludoteca infantil para niños entre los 1 y 10 años de edad, con espacios pertinentes para cada edad de desarrollo y actividad. Aquí pueden permanecer mientras sus padres se encuentran en horario laboral o trabajando en el Centro. Por último, la plaza-parque conformada busca concentrar actividades de comercio, ocio y descanso en un espacio abierto que se abre al barrio y conforma un espacio público para el aprovechamiento de la comunidad.

© **María Alejandra Casas Ruiz.** ma.casasr1@uniandes.edu.co
David Julián Guerrero Rivas. d.guerrero@uniandes.edu.co
 (B) <https://www.behance.net/gallery/122159525/Ciudad-de-las-relaciones-UNC-sistemas-del-territorio>

SERIE DOCUMENTAL SERIE DOCUMENTAL

DEL LABORATORIO DE DISEÑO PARA LA JUSTICIA

FACULTADES DE ARQUITECTURA Y DISEÑO,
DERECHO E INGENIERÍA DE LA UNIVERSIDAD
DE LOS ANDES

PRODUCTO RESULTADO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.
PUBLICADO EN: DÍA PAÍZ 2021 Y FOROS CONTACTO

Desde el Laboratorio de Diseño para la Justicia (Labjusticia) hemos creado una serie documental compuesta por cuatro capítulos en los que exploramos diferentes aspectos de la justicia en Colombia. El Labjusticia es un proyecto interdisciplinario y colaborativo liderado por las facultades de Arquitectura y Diseño, Derecho e Ingeniería de la Universidad de los Andes bajo los principios orientadores de innovación, interdisciplinariedad y aprendizaje basado en retos. Su propósito es crear un espacio para desarrollar una nueva generación de soluciones concretas a problemas relacionados con el acceso a la justicia en Colombia en contextos reales que vinculan innovaciones legales, pensamiento sistémico y pensamiento de diseño.

CRÉDITOS

Guión y dirección: Mónica Peña Zambrano

Equipo de Labjusticia: Santiago Pardo, Laura Guzmán, Santiago de Francisco, Camila Padilla, Nicolls Feghali, Laura Vanegas, Andrea Álvarez

Facultad de derecho: Eleonora Lozano - Decana

Departamento de Diseño: Ricardo Sarmiento - Director

Departamento de Ingeniería Industrial: Camilo Olaya - Director

Narración: Eduardo Mazuera, Mónica Peña

Animación: Juan David Cáceres

Sonido: Alejandro Barragán

Cámara: María Camila Gómez

Con el apoyo de: La Fundación Tinker

CAPITULO 4.

PERCIBIR LA JUSTICIA:

El último capítulo está enfocado en entender la percepción de la justicia. Estas experiencias están llenas de elementos de incertidumbre y frustración, haciendo que la percepción de acceder a la justicia sea difícil y complicada.

UN DOCUMENTAL DEL LABJUSTICIA
DICIEMBRE DE 2021

CAPÍTULO 4

PERCIBIR LA JUSTICIA

UNA PRODUCCIÓN DE **UNIVERSIDAD DE LOS ANDES** CON EL APOYO DE **LA FUNDACIÓN TINKER** GUIÓN Y DIRECCIÓN **MÓNICA PEÑA Z.**
EQUIPO DEL LABJUSTICIA **SANTIAGO PARDO - LAURA GUZMÁN - SANTIAGO DE FRANCISCO - CAMILA PADILLA - NICOLLS FEGHALI - LAURA VANEGAS - ANDREA ÁLVAREZ**
CON LA PARTICIPACIÓN DE **ELEONORA LOZANO** DECANA DE LA FACULTAD DE DERECHO **RICARDO SARMIENTO** DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE DISEÑO **CAMILO OLAYA** DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA INDUSTRIAL
NARRACIÓN **EDUARDO MAZUERA - MÓNICA PEÑA Z.** ANIMACIÓN **JUAN DAVID CÁCERES** SONIDO **ALEJANDRO BARRAGÁN** CÁMARA **MARÍA CAMILA GÓMEZ**

Universidad de los Andes | Departamento de Diseño | Facultad de Derecho | Departamento de Ingeniería Industrial | LAB DE DISEÑO PARA LA JUSTICIA | Tinker



CAPITULO 3. DIGITALIZAR LA JUSTICIA:

El tercer capítulo está enfocado en entender la digitalización de la justicia. La digitalización de la justicia debe entenderse como una construcción social, aterrizada a su contexto para entender las necesidades de los ciudadanos.



CAPITULO 2.

COMUNICAR LA JUSTICIA:

El segundo capítulo está enfocado en entender cómo se comunica la justicia. La comunicación de la justicia debe simplificarse y proponer nuevas maneras de comunicarse de forma clara y concisa.



CAPITULO 1.

ACCEDER A LA JUSTICIA:

El primer capítulo está enfocado en explorar lo que significa el acceso a la justicia. Allí, este debe ampliarse para generar el empoderamiento de las comunidades.



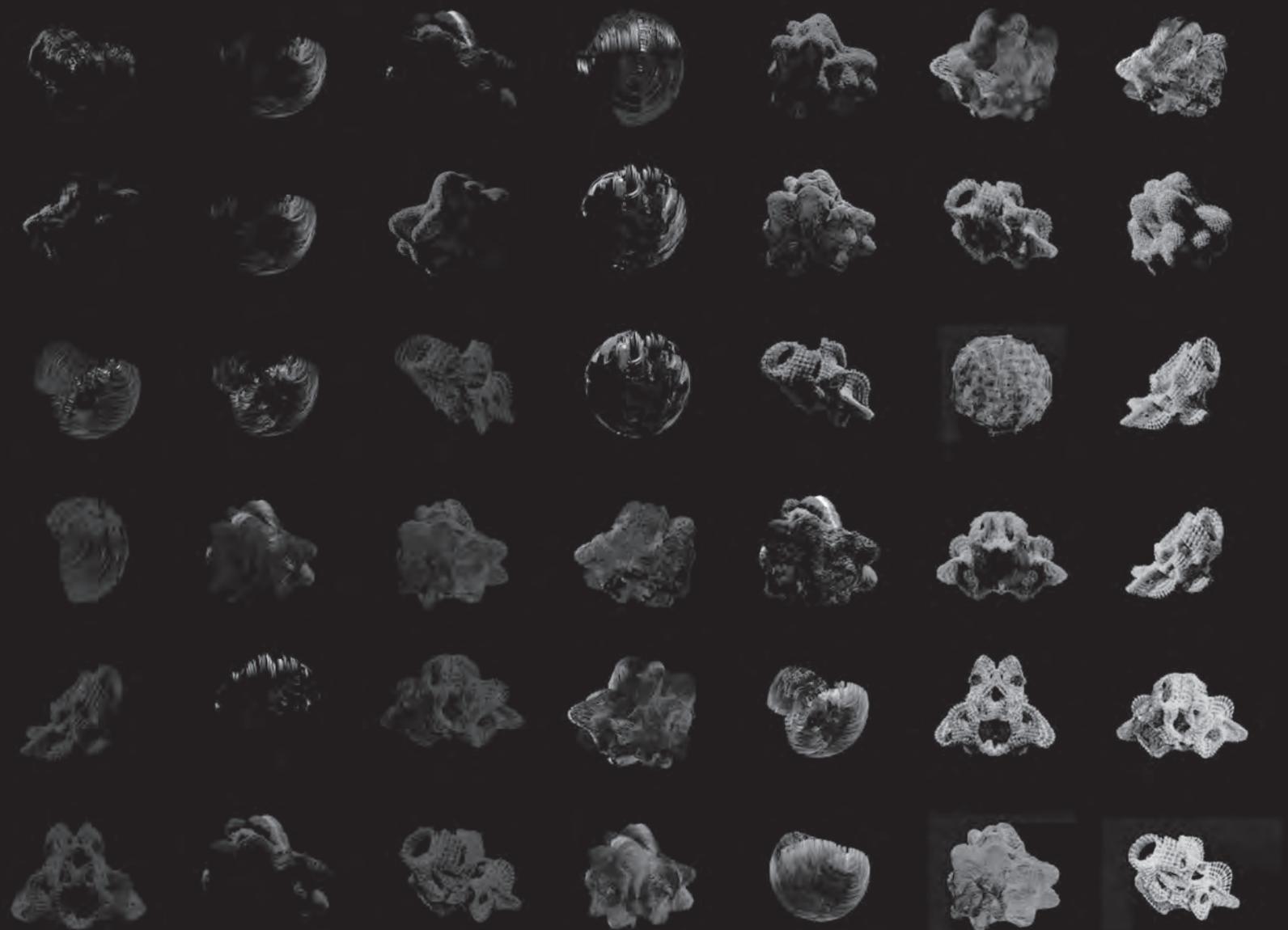
- @ Mónica Peña. mp.pena10@uniandes.edu.co | Santiago Pardo. s-pardo@uniandes.edu.co | Laura Guzmán. l.guzman89@uniandes.edu.co | Santiago De Francisco Vela. s.defrancisco@uniandes.edu.co | Camila Padilla. c.padilla12@uniandes.edu.co | Nicolls Feghali. n.feghali10@uniandes.edu.co | Laura Vanegas. lv.vanegas@uniandes.edu.co | Andrea Álvarez. ja.alvarez13@uniandes.edu.co
- 🌐 <https://labjusticia.uniandes.edu.co>

PROGRAMMED PROGRAMMED MATERIALISM: FICTIONAL TRANSLATIONS

DANIELA ATENCIO. Arch. M.DesR

PRIMER PRODUCTO DE INVESTIGACIÓN FAPA
MATERIALISMO PROGRAMADO: TRADUCCIÓN,
PROCESOS Y REPRESENTACIÓN ENTRE IMÁGENES,
OBJETOS Y MÁQUINAS.

Esta investigación en curso se centra en los procesos de traducción entre imágenes y artefactos materiales, así como en los procesos de manipulación y representación basados en el tiempo para informar la materia. Comprende una serie de metodologías que, más allá de centrarse en explorar formas novedosas y sus lecturas, examinan críticamente cómo las herramientas digitales pueden trascender la visualización y hacer avanzar el discurso arquitectónico en la segunda era digital actual, por medio de procesos de diseño materialmente inteligentes. Esta investigación se basa, entonces, en procesos de especulación de diseño computacional, así como un marco crítico-conceptual mediante procesos de información y parámetros. Investiga las formas en que se construyen significados, intenciones y conocimientos a partir de la resolución y materialización de complejidades. Múltiples prototipos y objetos distintivos no convencionales son generados, manipulados y traducidos en un discurso gráfico como argumento computacional de cuatro mecanismos (nuevo materialismo, superposición material, desbloqueo de la materia y actualización de la materia), y una serie de escenarios ficticios como conclusiones visuales experimentales.



001_NUEVO MATERIALISMO_CODE (00,00,39)

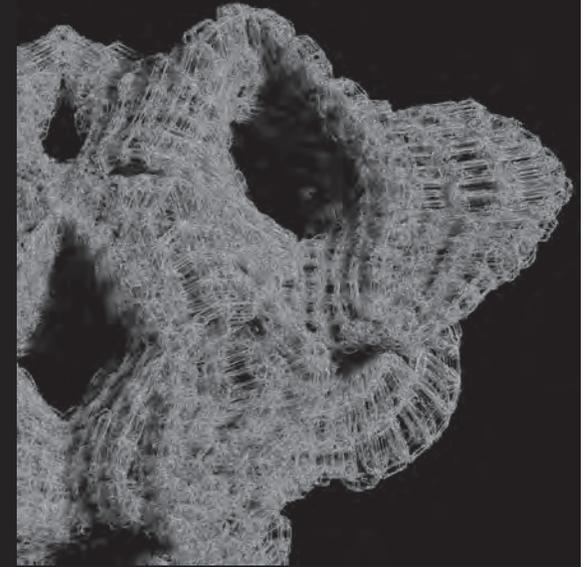
El núcleo de esta exploración es desarrollar una nueva forma de representación de la materia, buscando y profundizando en la correlación y la no correlación entre lo real y lo falso, lo físico y lo digital, el pasado y el futuro, lo permanente y lo temporal. Este enfoque conceptual es acuñado por Bruno Latour (2007) como materialismo. El autor combina la definición idealista de la materia con sus diversas instancias para ser entendida como una mezcla de ontologías en una filosofía de no correlación, lo que solo puede lograrse generando una nueva forma de pensar, rompiendo ciertos parámetros con los que el ser humano está familiarizado (Laurelle, 1996). Este procedimiento comienza con una lógica de notación inversa: extracciones vectoriales de imágenes en lugar de imágenes simples como entrada. Por lo tanto, una serie de multiiteraciones que combinan la resolución de la imagen y la información transforman las imágenes en una nueva materia digital o utilizando la definición de Latour (2007), en un nuevo materialismo.

002_SUPERPOSICIÓN DE MATERIA_ADD (00:00:45)

El materialismo como parte de un diseño de no correlación hace parecer la geometría y la materia como un proceso de no correspondencia. Según Laurelle (1996), la representación digital y el "objeto" son ambos materialismo en una forma diferente de pensar y trabajar como una superposición conceptual de intercambio entre estas dos entidades separadas comunes. Este fenómeno se puede mostrar en las obras de Marcel Duchamp, en las que los objetos a menudo tienen una multiplicidad de significados, poniendo énfasis en la naturaleza mutable de la identidad y, tal vez, demostrando la interconexión de la identidad y la naturaleza fluida o maleable del significado, marcos superpuestos y múltiples perspectivas. Agregar, superponer capas de significado o una nueva identidad compuesta es parte del enfoque especulativo de este experimento.

003_DESBLOQUEO DE LA MATERIA_REMOVE (00:00:55)

Latour (2007) trae a la discusión la idea de destrabar la materia por medio de la categorización y especulación de esta, para dejar explorar aquellas cualidades que no son accesibles o visibles, pero, al mismo tiempo, suscitar la intriga por conocer las formas y cualidades que pueden emerger de tal materialidad. La eliminación de procedimientos a través de subdivisiones y sustracciones geométricas desbloquea esas capacidades invisibles casi como un redescubrimiento de la arqueología digital de las imágenes y sus traducciones en objetos.



004_ACTUALIZACIÓN DE LA MATERIA_PHYSICS (00:01:23)

El constante replanteamiento de la representación en nuestro campo de conocimiento abre la cuestión de los mecanismos utilizados para explorar su valor argumentativo, no solo como fenómeno visual o digital, sino también como proceso de exploración en sí mismo. En palabras de Negarestani (2014), ser humano es luchar. El objetivo de esta lucha es responder a las demandas de construir y revisar lo humano por medio del espacio de las razones. Esta lucha se caracteriza por desarrollar una cierta conducta o comportamiento tolerante al error de acuerdo con la autonomía funcional de la razón; una actitud de intervención cuyo objetivo es desbloquear nuevas habilidades. En otras palabras, es abrir nuevas fronteras de acción y comprensión con diversos modos de construcción y prácticas (sociales, tecnológicas, entre otras), pero, en este caso, como nuevas capacidades y fronteras materiales, gracias a una serie de experimentaciones y dinámicas, actualizaciones con fuerzas como la gravedad, el viento, la resistencia, las colisiones, las orientaciones y las influencias.

TRADUCCIONES FICTICIAS: Contextualización de objetos descontextualizados (00:01:36)

Los escenarios ficticios son la representación y materialización digital (figgital) de todos los mecanismos explorados. Quizás una de las conclusiones más emocionantes de este cuerpo de trabajo especulativo es la acción de contextualizar objetos descontextualizados para abrir el debate sobre cuestiones disciplinarias generalmente asociadas con la materialidad en arquitectura: escala, orientación, fabricabilidad, habitabilidad, tratando de encontrar adaptaciones y transferencias, en un debate permeable transdisciplinario necesario para reorientar las reflexiones en nuestro campo de conocimiento, es decir, construir traducciones ficcionales para lograr argumentos mediante la exploración y la experimentación de la materialidad en un escenario "posible".

REFERENCIAS

Latour, Bruno. 2007. "Could we have our materialism back please?". En *Thick Things* editado por Ken Alder, 138-142.

Laurelle, François. 1996. "Principles of non-philosophy". Londres: Bloomsbury Academic.

Negarestani, Reza. 2014. "The labor of the inhuman". Part 1: Human. 1/10; Part 2: The Inhuman. 1/14. *E-flux Journal*.

SOFTWARE

Rhinoceros, Grasshopper, Python, Autodesk Maya, Houdini, Adobe Photoshop, Unreal Engine.



CITYX VENICE
PROGRAMMED
MATERIALISM



Publicado en: 17th Venice Architecture Biennale Italian
Pavilion Sezione del Padiglione Italia
Reconocimiento en: 17th Venice Architecture Biennale Italian
Pavilion Sezione del Padiglione Italia (con exposición)



Daniela Atencio. d.atencio@uniandes.edu.co



<https://cityxvenice.org/16>



CARTOGRAFÍAS CARTOGRAFÍAS DE COSECHA E INTELIGENCIAS COLECTIVAS

CHRISTIAAN JOB NIEMAN

PRODUCTO RESULTADO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La propuesta del proyecto de investigación FAPA Cartografías de Cosecha e Inteligencias Colectivas es encontrar los materiales residuales, los oficios/saberes y las soluciones locales (inteligencias colectivas) presentes en un territorio específico de Bogotá, a partir de la realización de una cartografía de cosecha. Esto con la intención de (re)diseñar y fabricar una línea de muebles que parte de principios sostenibles.

Se propone un método alternativo de diseño sostenible centrado en aprovechar los recursos del territorio: Cartografía de Cosecha e Inteligencias Colectivas. La combinación de las soluciones, y conocimiento local con el flujo de materiales residuales generará propuestas de diseño sintonizadas localmente. El papel del diseñador es conectarse con las comunidades y sus conocimientos, mientras descubre, gestiona y mejora los recursos materiales locales. El territorio se convierte en una fuente de recursos para el diseño.

La cartografía de cosecha es un mapeo del territorio identificando materiales residuales. Se hace una deriva informada por el territorio, identificando los posibles materiales, que pueden ser sobras de un proceso industrial, residuos de embalaje, y objetos en desuso. Cuando se mira el territorio con ese objetivo, se empiezan a identificar cosas que antes no se percibían, como las inteligencias colectivas. Se encuentran muchas soluciones en las calles, que no son diseñadas por diseñadores, sino soluciones prácticas de fabricación propia que son apropiadas y replicadas por muchos.

Los tres muebles diseñados a partir del método propuesto evidencian tres diferentes maneras de aproximación. Uno como manera apropiarse de una narrativa local para repensar un objeto, otro enfocado en la combinación de varias inteligencias colectivas generando algo nuevo, y el último como herramienta académica en territorio.

Asistentes: Daniela Bolaños Zambrano, Laura Sáenz Quintero

Monitores: Diana Carolina Gaviria, Andrés Camilo Zea

Fotografías: Christiaan Job Nieman, Annelie Franke





LA MECEDORA

Esta pieza se desarrolla a partir de una inteligencia colectiva específica, que demuestra el uso alternativo de un producto existente como lo es una carreta doble nivel, usada principalmente para transporte de canastas de cerveza o gaseosa.

BUTACO

Estas piezas, resultado del taller *Thinking Through (Lost) Things*, son dos butacos a partir de los residuos provenientes del corazón de Colombia, traídos por el río Magdalena.



GRADERÍA

Este proyecto es una escalera polivalente que se puede utilizar para sentarse y colocar plantas, además de escalar tres escalones. Se inspiró en una combinación de inteligencias colectivas encontradas en los mapas de cosecha de Teusaquillo



@ Christiaan Job Nieman. cj.nieman20@uniandes.edu.co
<https://cartografiadecosecha.uniandes.edu.co/>

LAB N COHOUSING LAB N-COHOUSING

PABLO BORDA CLEVES

PROFESOR: DIEGO PÉREZ ESPITIA

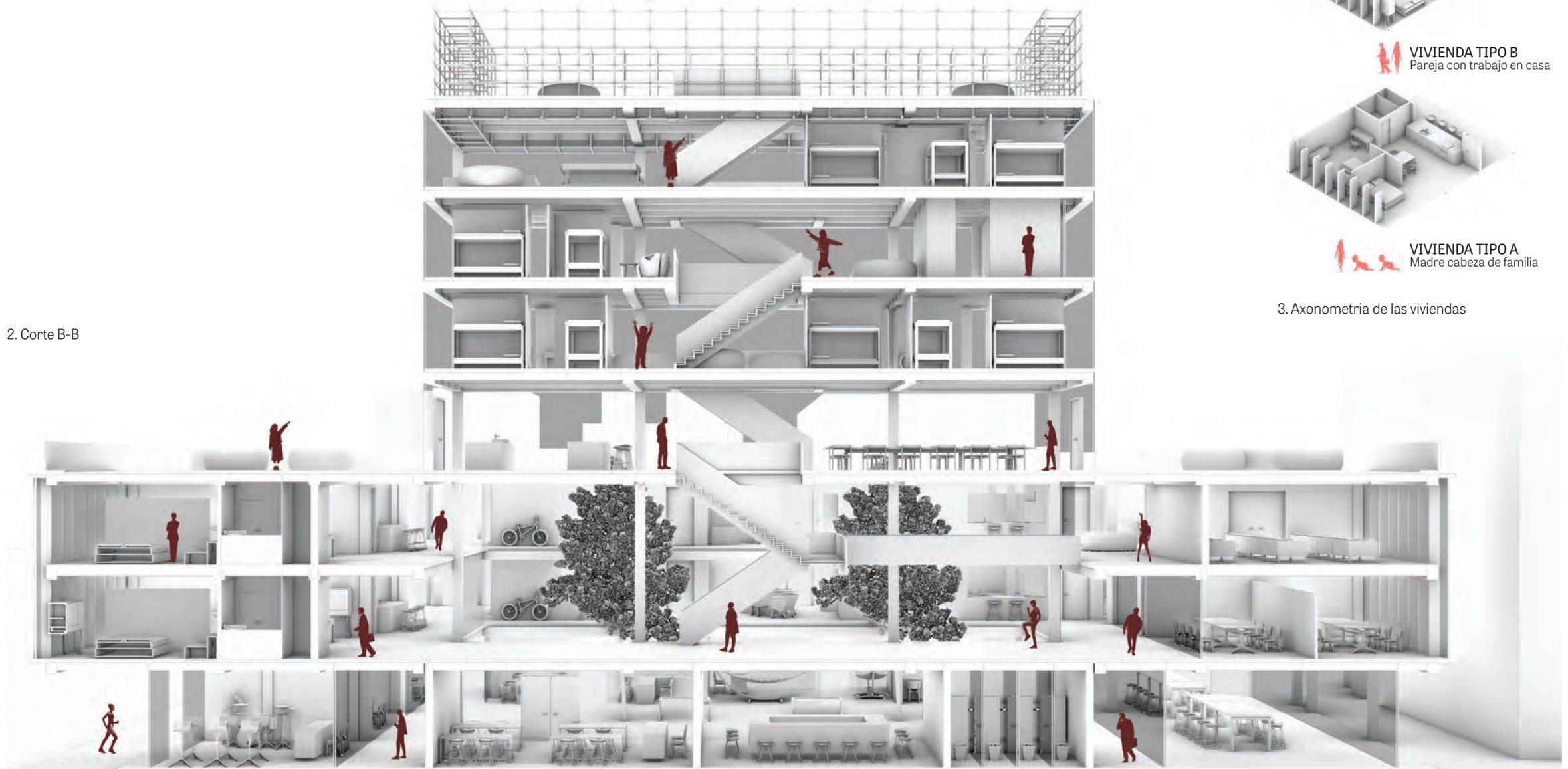
CURSO: DEL TODO A LA ARTICULACIÓN ARMÓNICA DE LAS PARTES

El proyecto se ubica en la localidad de Engativá, junto al Humedal Santa María del Lago. LAB N – COHOUSING busca reconectar a los habitantes del barrio con el entorno natural, planteando un equipamiento híbrido, que funciona como una extensión de la calle, en donde cualquier habitante puede entrar y disfrutar de las actividades. El programa arquitectónico se divide prácticamente en dos. Por un lado, la parte productiva, que contiene las viviendas autosostenibles, cada una con su propia huerta y su comercio en el primer piso. Por otro lado, la parte investigativa, que cuenta con viviendas para estudiantes, que se relaciona con el centro de estudio, el centro de cuidado de fauna y flora del humedal, un mirador que funciona como pajarera y, por último, un humedal que articula estas actividades.

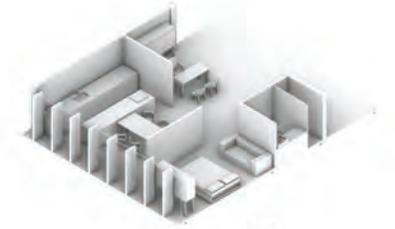


LAB N – COHOUSING BUSCA RECONECTAR A LOS HABITANTES DEL BARRIO CON EL ENTORNO NATURAL, PLANTEANDO UN EQUIPAMIENTO HÍBRIDO, QUE FUNCIONA COMO UNA EXTENSIÓN DE LA CALLE, EN DONDE CUALQUIER HABITANTE PUEDE ENTRAR Y DISFRUTAR DE LAS ACTIVIDADES.

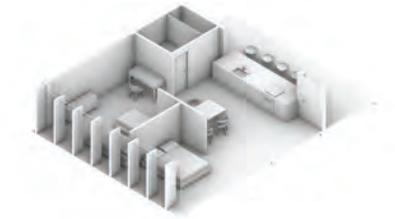
2. Corte B-B



VIVIENDA TIPO C
Cohousing - viviendas grupales o individuales



VIVIENDA TIPO B
Pareja con trabajo en casa



VIVIENDA TIPO A
Madre cabeza de familia

3. Axonometría de las viviendas



4. Render humedal



5. Corredores habitables

@ Pablo Borda Cleves. p.bordac@uniandes.edu.co
 B6 https://www.behance.net/gallery/120423149/LAB_N-COHOUSING

6. Corte A-A



DELIRIA DELIRIA

ISABELLA GIRALDO, ISABELA FERRO, AMIRA
SANABRIA, LUCIANA JIMÉNEZ, JULIANA SEPÚLVEDA,
SEBASTIÁN MARÍN Y MARÍA ALEJANDRA ROMERO

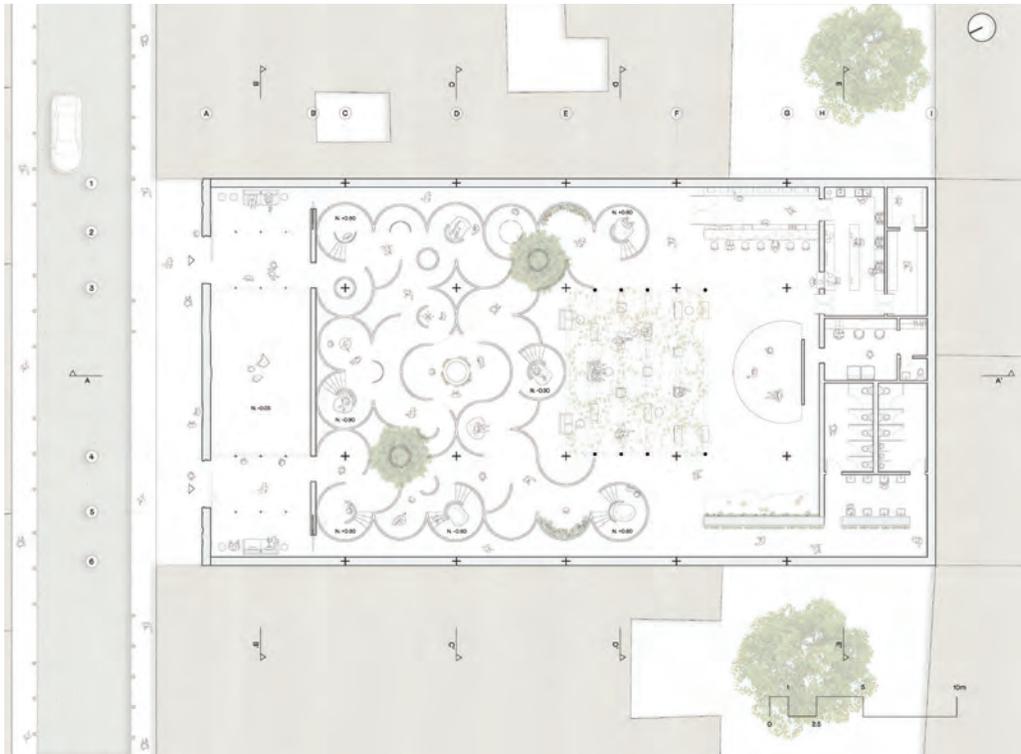
PROFESORES: CAMILO ISAAK YKAREN AUNE
ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CURSO: DISEÑO DE ATMÓSFERAS

Deliria, un bar en el corazón de un jardín situado en el centro de la ciudad, toma como principal inspiración el valor de la ruina, el fragmento y la simbiosis material fruto de la superposición de atemporalidades. Este espacio propone una atmósfera que parece no tener límites, un oasis que descomprime la densidad de La Candelaria. La atmósfera es la recreación de un sueño lúcido que toma lugar en un jardín infinito, donde quien lo visita es fragmentado. El sueño se inspira en el imaginario idílico colombiano del valor inadvertido de transitar.

El jardín está dividido en tres espacios principales. En primer lugar, un espacio de transición que se construye como una articulación entre La Candelaria y el corazón del jardín. En segundo lugar, un espacio laberinto que tiene como objetivo crear una frontera entre la cotidianidad del barrio y el oasis creado al interior. Las paredes del laberinto, hechas en acero reflectante, borran los límites y fragmentan a quien lo transita.

En tercer lugar, el corazón del jardín resalta el valor de las ruinas que han sido habitadas por la naturaleza. Este espacio está compuesto por una barra de bar en el costado izquierdo, una tarima para llevar a cabo diferentes tipos de eventos musicales y un espacio central donde los visitantes podrán sentarse y compartir en columpios que pueden ser retirados mediante un sistema de poleas. El objetivo del bar es conjugar con el estado mental del jardín y así aprovechar las virtudes de la borrachera.



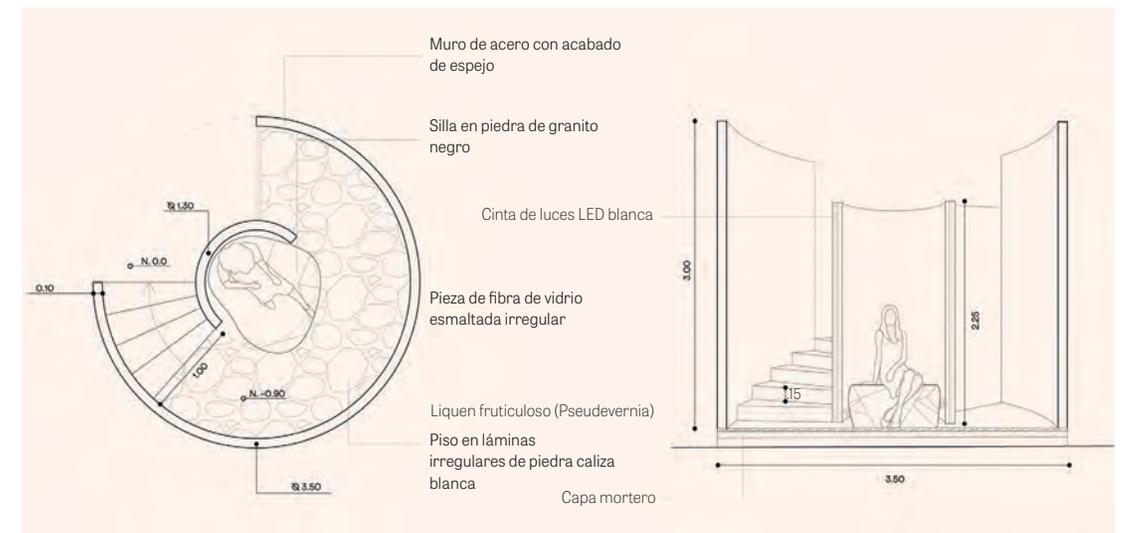
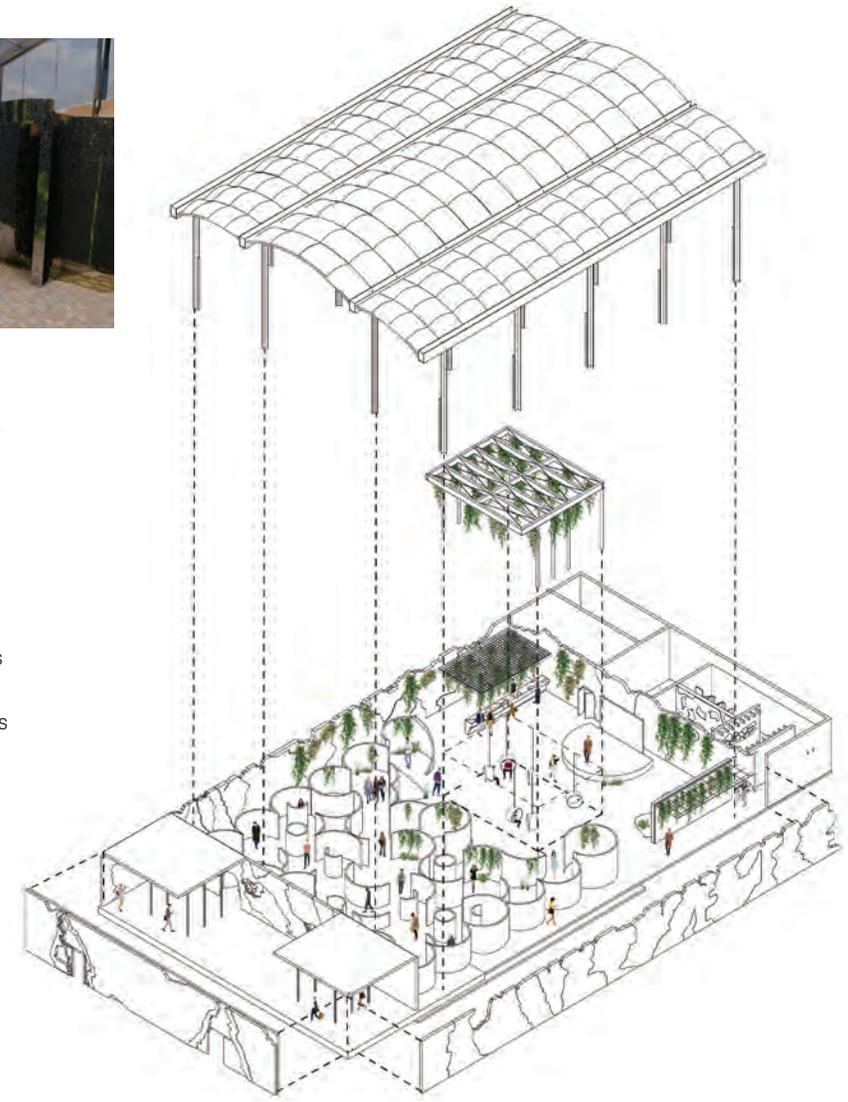


Espacio de transición

El espacio de transición se construye como una articulación entre La Candelaria y el sueño lúcido que habita el corazón del jardín. Su configuración alude al patio colonial de una casa en La Candelaria, no obstante, su materialidad reflectante lo sitúa en una temporalidad distinta. En este espacio, el espejo de agua en el piso permite que el suelo se convierta en el cielo.

Espacio del laberinto

El laberinto tiene como objetivo crear una frontera entre la cotidianidad del barrio y el oasis creado en el corazón del jardín. Este salón tiene pequeños nichos que ofrecen un espacio para estar en privado sin el constante movimiento del bar. La atmósfera se inspira en las fachadas fragmentadas que combinan de manera simbiótica materiales que han sido superpuestos y dan testimonio del paso del tiempo. Las paredes del laberinto, hechas en espejo, borran los límites del espacio y fragmentan a quien lo transita. En el centro del laberinto una fuente de agua en remolino marca un espacio de encuentro.





El corazón del jardín - Bar

El corazón del jardín resalta el valor de las ruinas que han sido habitadas por la naturaleza. Los columpios son el alma performática del lugar, pues han sido diseñados especialmente para convertir el lugar en un espacio modular que se adapta a cualquier evento. El objetivo del bar es acoplarse al estado mental del jardín y así, aprovechar las "virtudes de la borrachera". Nace del alma mística y el placer de habitar el edén inadvertido. El menú del bar se ajusta de vez en cuando y de cuando en vez puesto que no todos los días se encuentra de todo en todas partes. Las preparadas y cocteles se inspiran en remedios ancestrales con ingredientes locales cargados de amores y calores. Los piquetes y aperitivos se ofrecen para pasar el rato y mejorar el verbo.



Servicios

Aunque en este caso la funcionalidad del espacio es primordial, el concepto general del proyecto es transversal a la totalidad de los espacios diseñados. Con esto en mente, los baños, el camerino y la cocina mantienen el valor de los fragmentos y la simbiosis material propia de la Candelaria.



Imagen de Deliria, mockup de la papelería

- @ **Departamento de Diseño:** Isabella Giraldo. i.giraldop@uniandes.edu.co | Isabela Ferro. i.ferro@uniandes.edu.co
 Amira Sanabria. ai.sanabria@uniandes.edu.co | Luciana Jiménez. ljimenezp@uniandes.edu.co
Departamento de Arquitectura: Juliana Sepúlveda. j.sepulveda@uniandes.edu.co
 Sebastián Marín. s.marina@uniandes.edu.co | María Alejandra Romero. ma.romeror@uniandes.edu.co
- BB https://www.behance.net/gallery/120135255/Diseno-de-Atmosferas_-Deliria
 G <https://atmosferas202101.wixsite.com/disen-atmosferas/deliria>

BAUHAUS REVERBERADA

UNA EXPOSICIÓN SOBRE BAUHAUS Y AMÉRICA LATINA

ÍNGRID QUINTANA GUERRERO, CÉSAR PEÑA
Y VIRGINIA GUTIÉRREZ

PRODUCTO RESULTADO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

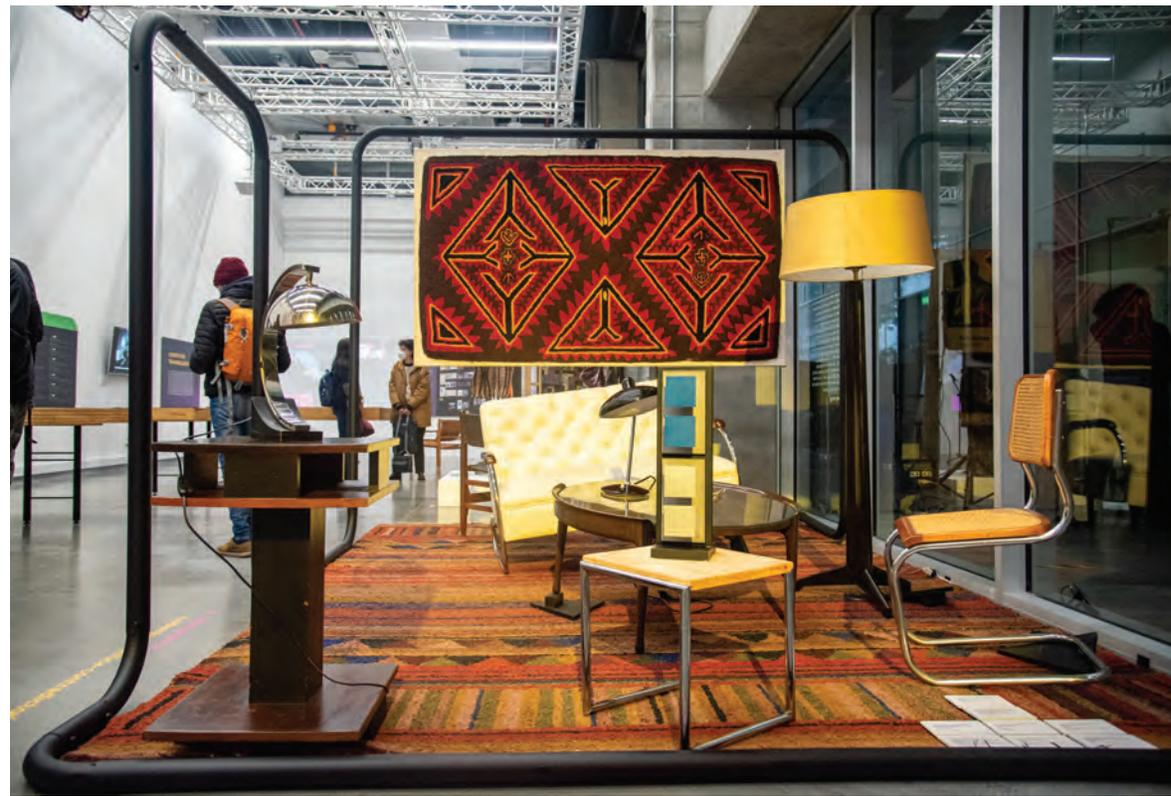
Tras un año de actividades virtuales sobre Bauhaus y América Latina, la exposición presencial Bauhaus reverberada constituyó un balance de los 101 años de la escuela alemana de arte, arquitectura y diseño fundada en Weimar, en 1919, y un panorama de su impacto en el subcontinente latinoamericano, a partir del examen de las redes de circulación de actores, ideas y modelos pedagógicos en nuestro continente.

Tanto la muestra como los eventos paralelos (ciclo de cine, talleres y conversatorios) exploraron la construcción de estéticas transicionales con un impacto profundo en nuestros modos de habitar, estéticasazonadas por las particularidades locales en las que surgieron las propuestas presentadas. Apelando a la analogía con el fenómeno sonoro de la reverberación, Bauhaus reverberada se revela además como categoría historiográfica que cuestiona las narrativas heroicas sobre el accionar de la escuela y a la vez reivindica su injerencia en un proyecto modernizador de escala global.

La muestra contó con piezas originales de la Fundación Arkhé, el MamBO y el Museo de Arquitectura Leopoldo Rother de la Universidad Nacional de Colombia, etc. Asimismo, visibilizó documentos históricos alojados en numerosos archivos tanto en las Américas como en Europa, como Harvard Art Museums, The Josef and Anni Albers Foundation, Klassik Stiftung Weimar Deutsches Architekturmuseum Frankfurt, Centro de Investigaciones en Diseño (CIDI), Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Graduate School of Design (GSD)-Harvard Frances Loeb Library y la Eidgenössische Technische Hochschule (ETH) Zürich. Además, piezas y dispositivos especialmente concebidos para la ocasión complementaron la muestra que tendrá itinerancia en el segundo semestre del 2022 en Medellín.

“BAUHAUS REVERBERADA”
SE REVELA ADEMÁS COMO CATEGORÍA
HISTORIOGRÁFICA QUE CUESTIONA LAS
NARRATIVAS HEROICAS SOBRE EL ACCIONAR
DE LA ESCUELA Y A LA VEZ REIVINDICA
SU INJERENCIA EN UN PROYECTO
MODERNIZADOR DE ESCALA GLOBAL.







Investigación, curaduría y museografía:

@ Ingrid Quintana Guerrero. i.quintana20@uniandes.edu.co
 César Peña Iguavita. cepena@uniandes.edu.co
 Virginia Gutiérrez Jiménez. vgutierrezj@uniandes.edu.co

En coproducción con:

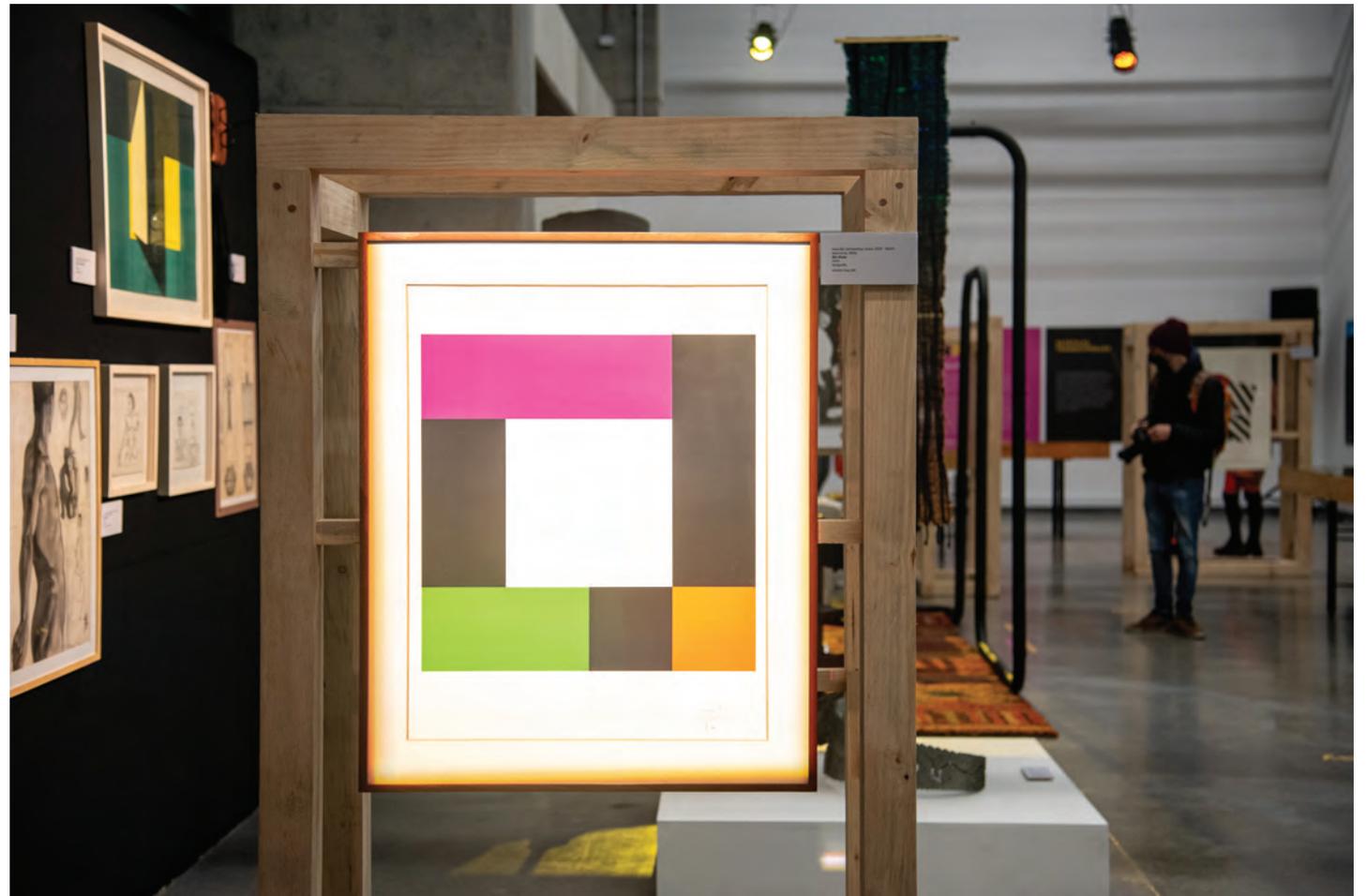
Cinemateca de Bogotá, Embajada Suiza en Colombia, Goethe-Institut Kolumbien (Bogotá);
 Universidad Pontificia Bolivariana, Instituto Cultural Alexander von Humboldt, Casa Ensó (Medellín).

🌐 <https://arqdis.uniandes.edu.co/eventos/bauhaus-reverberada/bauhaus-y-america-latina/>

Proyecto presentado en la Cinemateca de Bogotá (abril-julio del 2021), la Biblioteca Pública EPM, Medellín (julio-octubre del 2022).

Reconocimiento en la Selección Bienal Panamericana de Quito 2020 y la Selección Congreso Mundial Unión Internacional de Arquitectos (UIA) Río 2021.

Fotografías: Alejandro Barragán



SERIES

CURSO FABRICACIÓN DIGITAL. CICLO 2

PROFESOR: DIEGO REYNALDO CHAVARRO

En el curso Fabricación Digital se exploraron diferentes métodos constructivos y metodológicos para recrear un modelo digital de pabellón en forma física. Para ello, se indagó a partir de diferentes materialidades su método de ensamble, ya sea por medio de encaje, unión macho/hembra y mecánico.

El pabellón Series parte de la sucesión de un solo plano para así concebir un conjunto que formule un espacio interior y por medio de su mismo sistema constructivo generar un mobiliario capaz de mostrar los diferentes trabajos realizados a lo largo del semestre como lo son los domos, el mobiliario *waffle*, el paraboloide, las pirámides y los cubos.

Este proyecto fue elaborado en el Bloque C, primer piso, con el fin de exponer a los diferentes estudiantes el trabajo realizado. De igual manera, el proceso de construcción requirió de un apoyo para que el modelo se pudiera sostener, se ancló en la pared para tener un soporte estable.

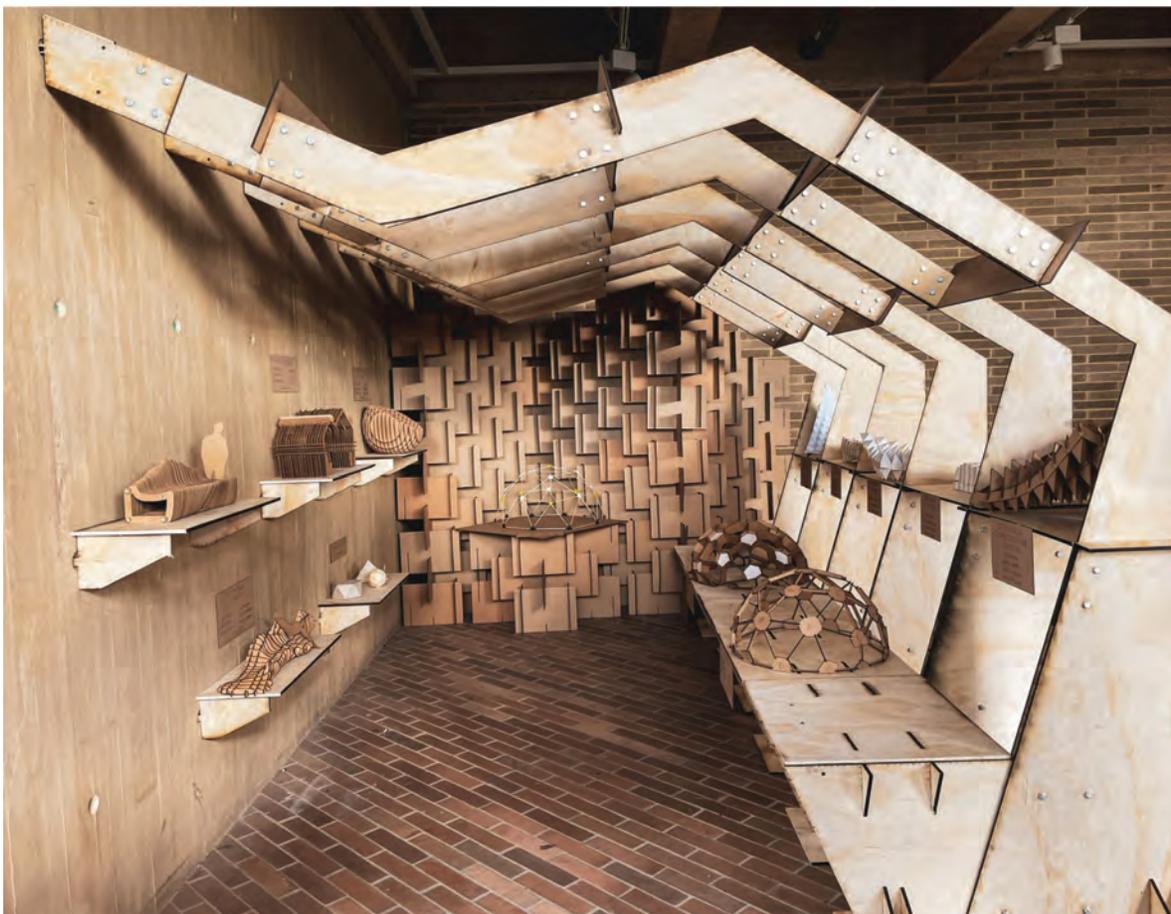
Por último, para explorar diferentes métodos de fabricación y poder incluirlos dentro de un solo pabellón se utilizó una serie de planos seriados apilados entre ellos en cartón corrugado para crear una pared final que diera alusión a las celosías y pudiera existir un juego de luz.

ESTUDIANTES:

Valentina Aguilar, Catalina Castaño, Daniela Duarte, Gabriel Mauricio Figueroa, Laura Andrea García, Juan Felipe Gómez, Salomón Hernández, Martina Kovalski, Juan Pablo Luque, Julián Eduardo Matiz, Nicolás Alfonso Ospina, Emilio Pizarro, María Paula Pulido, Juan José Ramírez, Paula Alejandra Rivera, Daniel Armando Rodríguez, Mariana Tamayo, Laura Sofía Tavera, Karol Tatiana Vega, Sabrina Zielcke. s.zielcke@uniandes.edu.co



1. Sinergia



2. Profundidad



3. Luz y sombra



4. Estructura



5. Tensegriudad

- @ Valentina Aguilar, v.aguilarb@uniandes.edu.co
 Catalina Castaño, c.castano@uniandes.edu.co
 Daniela Duarte, d.duarte@uniandes.edu.co
 Gabriel Mauricio Figueroa, gm.figueroa@uniandes.edu.co
 Laura Andrea García, la.garciaz@uniandes.edu.co
 Juan Felipe Gómez, jf.gomez@uniandes.edu.co
 Salomón Hernández, s.hernandez7@uniandes.edu.co
 Martina Kovalski, m.kovalski@uniandes.edu.co
 Juan Pablo Luque, j.luque@uniandes.edu.co
 Julián Eduardo Matiz, j.matizp@uniandes.edu.co
 Nicolás Alfonso Ospina, n.ospinan@uniandes.edu.co
 Emilio Pizarro, e.pizarro@uniandes.edu.co
 María Paula Pulido, m.pulidog@uniandes.edu.co
 Juan José Ramírez, jj.ramirezg@uniandes.edu.co
 Paula Alejandra Rivera, pa.rivera@uniandes.edu.co
 Daniel Armando Rodríguez, d.rodriguez58@uniandes.edu.co
 Mariana Tamayo, m.tamayom@uniandes.edu.co
 Laura Sofía Tavera, ltavera@uniandes.edu.co
 Karol Tatiana Vega, k.vega@uniandes.edu.co
 Sabrina Zielcke, s.zielcke@uniandes.edu.co
- Be <https://www.behance.net/gallery/140593127/SERIES-Fabricacion-Digital>

Fotografías: Juan Pablo Luque
 Esta exposición se realizó del 2 al 10 de diciembre del 2021,
 en el primer piso del Bloque C.

HILANDO EL TIEMPO PERDIDO

MARÍA FERNANDA ZAFRA ZAMBRANO

PROFESORA: ANNELIE FRANKE
PROYECTO DE GRADO. ESTUDIO 8

Este proyecto nació de la necesidad de darle forma y textura a la sensación del paso del tiempo durante la pandemia. Para mí el tiempo en aislamiento significó una desconexión con la temporalidad, un momento de encierro que me llevó a experimentar la ansiedad de una forma continua y casi inescapable. Fue dentro de esa ansiedad contenida que los pequeños detalles tomaron una importancia que antes no tenían. Esa pausa extendida en la que los días se mezclaban demandaba una tarea minuciosa, que me permitiera anclarme a la realidad.

Para mí esto se tradujo en recolectar manchas de té y bordarlas. El té representaba estos momentos cotidianos y pasajeros que podrían olvidarse. Por medio del hilo logré resignificar estos momentos. Se convirtió en un proceso de coleccionar momentos efímeros mediante las manchas que dejan, para luego resignificarlas desde la puntada. Tomarme el tiempo de encontrar formas dentro de la mancha del té, de elegir el color de cada hilo, de dejar que la puntada dictara la forma, logró devolverme un poco de las sensaciones y texturas que había perdido en el aislamiento. La sensación del paso del tiempo logró anclarse, y mis bordados se volvieron prueba del tiempo pasado, rescatado por mis manos.

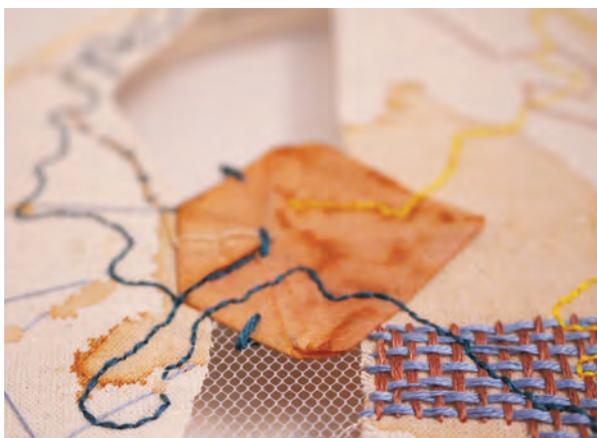
1. Manchas de té re-entendidas desde el bordado





2. Instalación del proyecto

4. Detaller de la resignificación de los momentos



EL TIEMPO QUE PASA, NO SE PIERDE.
 SE CONFUNDE, SE ENREDA,
 SE ALEJA DE NUESTRO ENTENDIMIENTO.
 LOS DÍAS, LAS HORAS, LOS MINUTOS, SE MEZCLAN
 ¿CÓMO PARARLO, CÓMO HACER SENTIDO DE ESTE?
 EL RASTRO QUE QUEDA DEL MOMENTO,
 COLECCIONADO Y AJENO.
 LA MANCHA QUE QUEDA ESPERANDO SER ENTENDIDA
 EL HILO, ANCLA SENSIBLE, LA RESCATA
 LA PUNTADA RE SIGNIFICA EL RASTRO
 HILANDO, EL TIEMPO VUELVE A NOSOTROS,
 Y NOS PERTENECE UNA VEZ MÁS.
 SABEMOS QUE EL TIEMPO QUE PASA NO SE PIERDE
 PUEDE SER REENCONTRADO,
 PUEDE SER SELLADO
 PUEDE SER HILADO



3. Manchas de té recolectadas, que aún no son intervenidas



- 
[Maria Fernanda Zafra Zambrano
mf.zafra@uniandes.edu.co](mailto:mf.zafra@uniandes.edu.co)
- 
[https://www.behance.net/gallery/125965355/
Hilando-el-Tiempo-Perdido](https://www.behance.net/gallery/125965355/Hilando-el-Tiempo-Perdido)
- 
[https://www.yumpu.com/es/document/
read/65831045/hilando-el-tiempo-perdido-pdf](https://www.yumpu.com/es/document/read/65831045/hilando-el-tiempo-perdido-pdf)

MIRADOR DE MIRADOR DE LAS BOCAS

CAMILO ANDRÉS GARCÍA RIVERA Y
ANTONIO VÉLEZ RODRÍGUEZ

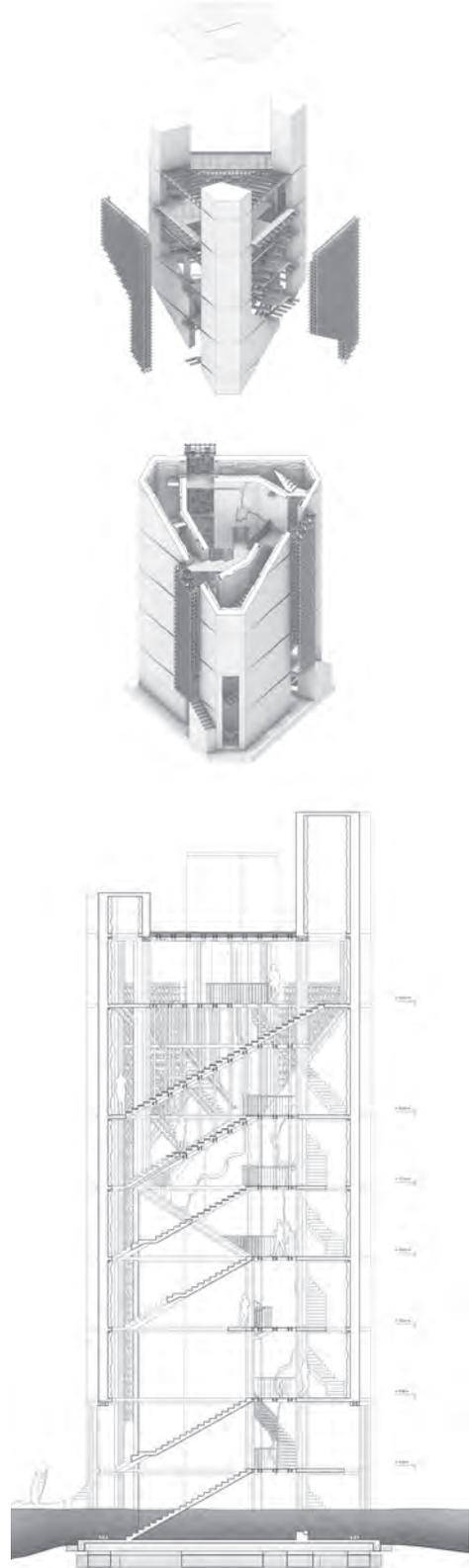
PROFESORES: CAMILO ISAAK Y CAMILO VILLATE
CURSO: UNIDAD INTERMEDIA MATERIALIDAD Y DISEÑO

El Mirador de Las Bocas, se encuentra entre el departamento del Meta y Casanare, un lugar donde confluyen tres ríos, el Meta, el Yucao y el Manacacías. El concepto del mirador gira alrededor de la confluencia de opiniones y territorios; gracias a los recorridos dentro del mirador se pueden generar distintos puntos de vista y de encuentro. Las tres torres de concreto se adaptan a los cambios del nivel del agua; dentro hay unos paneles de concreto prefabricado con textura de la tierra de los tres territorios de confluencia aludiendo a los tres ríos; en las dilataciones entre las tres torres surge una estructura en madera que brinda múltiples opciones de recorrido dentro y en el exterior deja posar unas telas que entorpecen las visuales para guiar a las personas hacia arriba, donde confluyen los recorridos, los territorios y las opiniones con una vista general del paisaje.

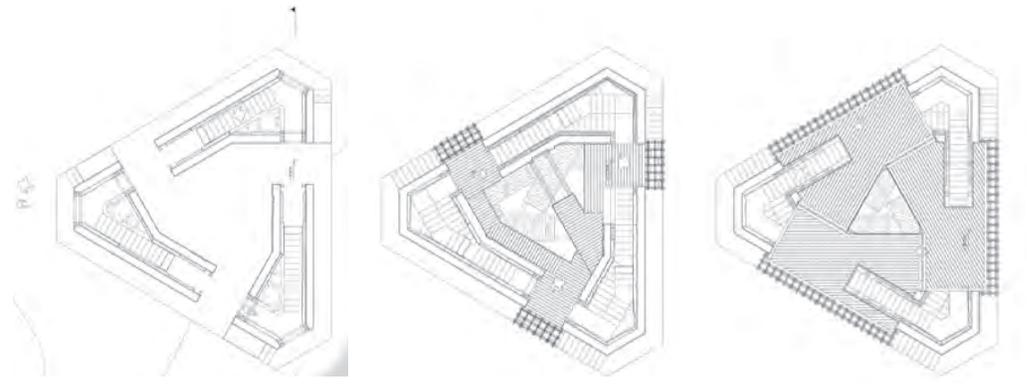


1. Localización



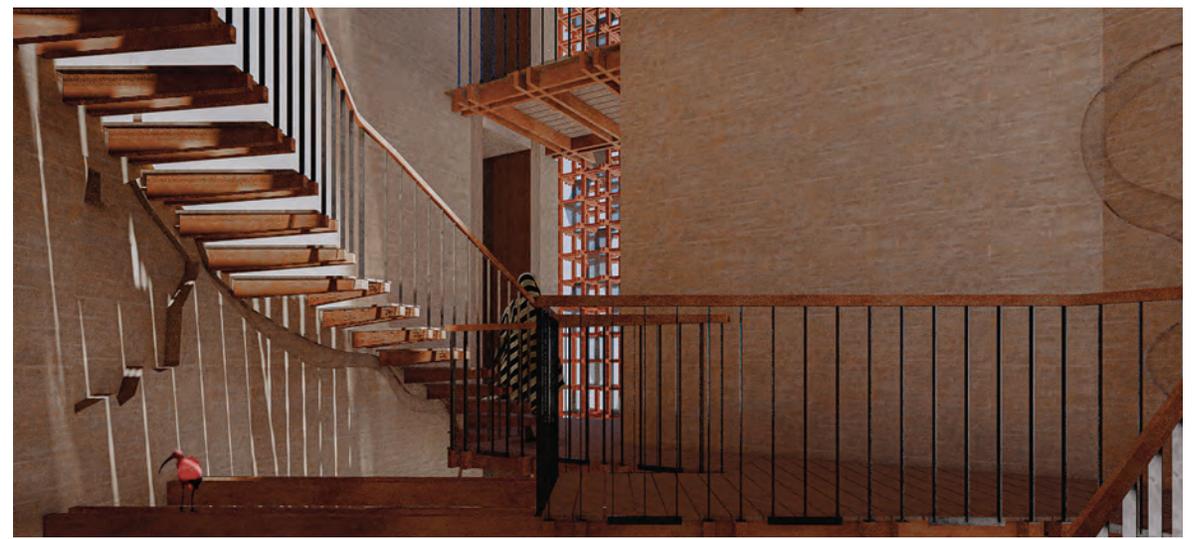


2. Imagen interior, atmósfera del recorrido
 3. Axonometría explotada
 4. Corte



5. Plantas

6. Imágenes interiores



@ Camilo Andrés García Rivera. ca.garcia1@uniandes.edu.co
 Antonio Vélez Rodríguez. a.velezr@uniandes.edu.co
 Be https://www.behance.net/gallery/129715849/UI-MATERIALIDAD-MIRADOR-LAS-BOCAS

CAOS CAOS FRAGMENTADO

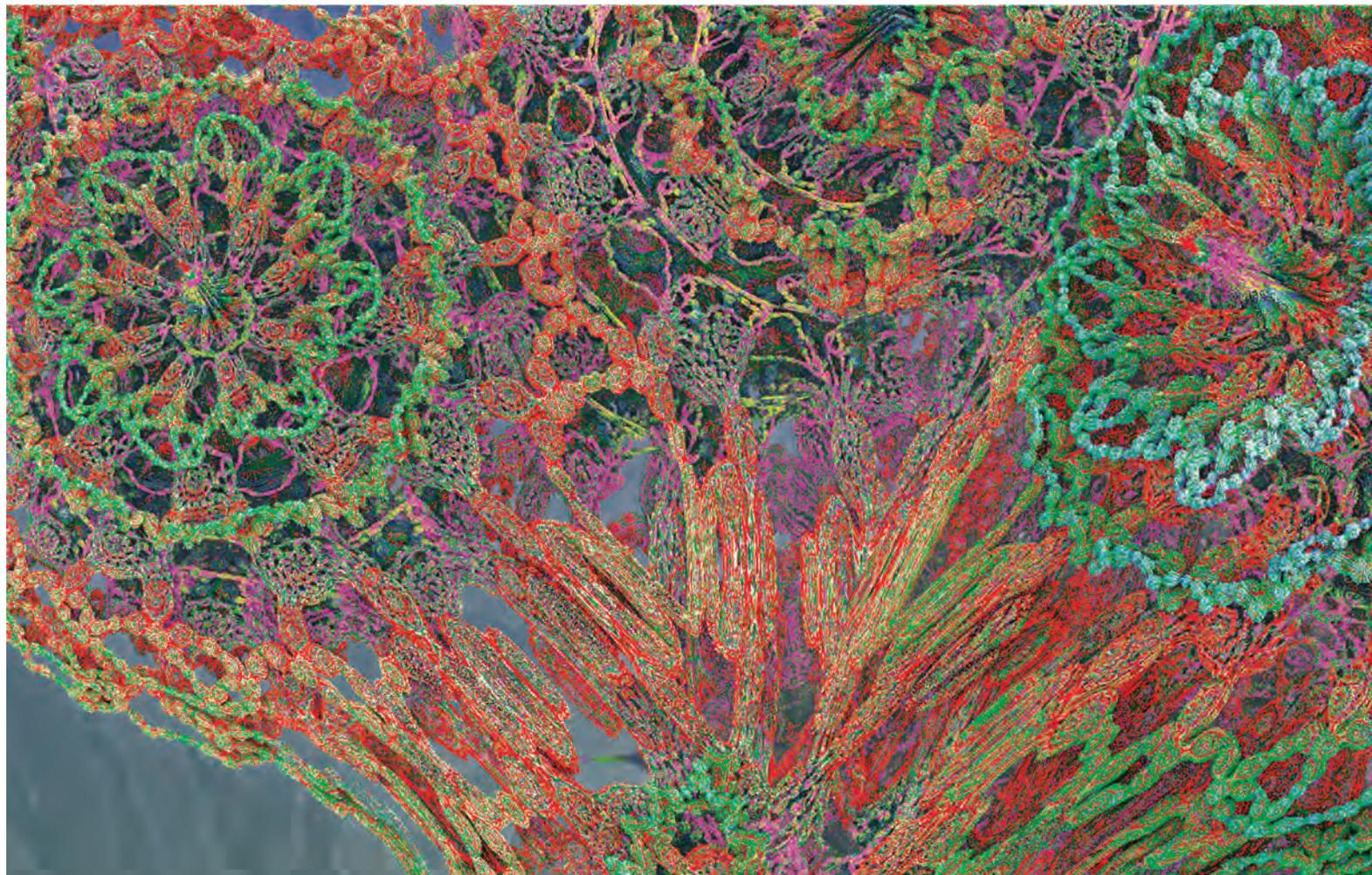
UN PROCESO INFINITO DE INICIOS Y FINALES

PAULA ALEJANDRA SUÁREZ VARGAS

PROFESOR: MARIO ALBERTO PINILLA
PROYECTO DE GRADO

Este proyecto buscaba generar una narrativa audiovisual que permitiera la inmersión a las ideas que envuelven al caos. Partiendo de los fractales, debido a su naturaleza caótica se explora una herramienta de creación fractal en 3D, en esta se puede acceder a diferentes ecuaciones no lineales y explorar un amplio rango de objetos fractales en su entorno de renderizado en el cual se pueden controlar algunas características de la imagen como la iluminación, la profundidad de campo y el color, que después, por medio de programas de edición de imagen y video se finalizan.

1. El caos sopló sus fragmentos



2. Vainén perpetuo e irreversible



EL CAOS COMO MOTOR DE CREACIÓN

De mi interés por el caos nace este proyecto. Es común que divague mucho inicio envuelta en esas divagaciones hasta establecer relaciones que me puedan inspirar, muchas veces no sé qué puede ser esto, ni que surgirá esto que puede parecer desordenado y sin rumbo, de repente comienza a tomar forma y me hace ansiar encontrar más relaciones que alimenten aquella inspiración inicial, todo esto por supuesto se vuelve caótico, no obstante, debe ser ordenado para cobrar sentido. Al explorar las ideas que giran en torno al caos para sacar a la luz sus características, no solo noté cómo forman parte de mi proceso de diseño, sino que también son un proceso que hace parte de la complejidad de la vida.



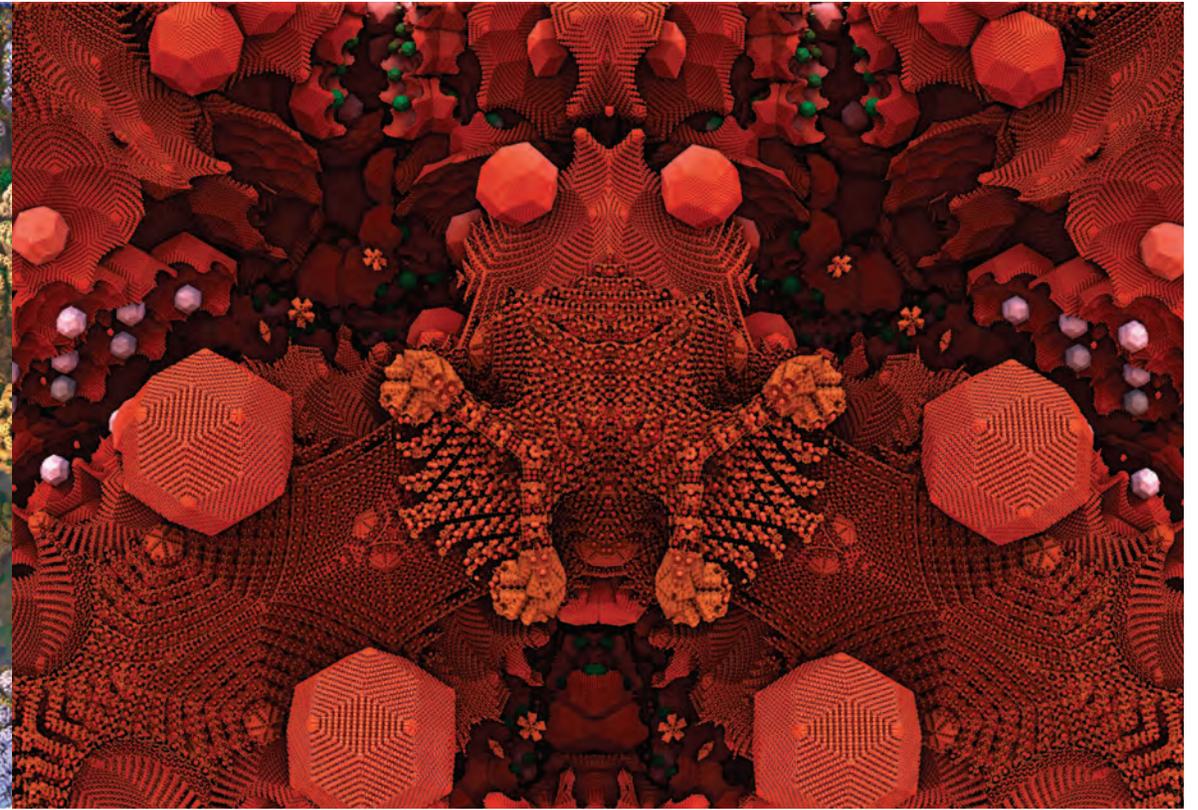
 **Paula Alejandra Suárez Vargas**
pa.suarezv@uniandes.edu.co

 <https://www.behance.net/gallery/114420467/Caos-fragmentado>

 https://issuu.com/paulasuarezv/docs/caos_fragmentado



3. Todo es caos



4. Autoorganización: el desorden se ordenó

5. Viajamos juntos en este camino desde y hacia el caos



6. Rodeados desde fragmentos

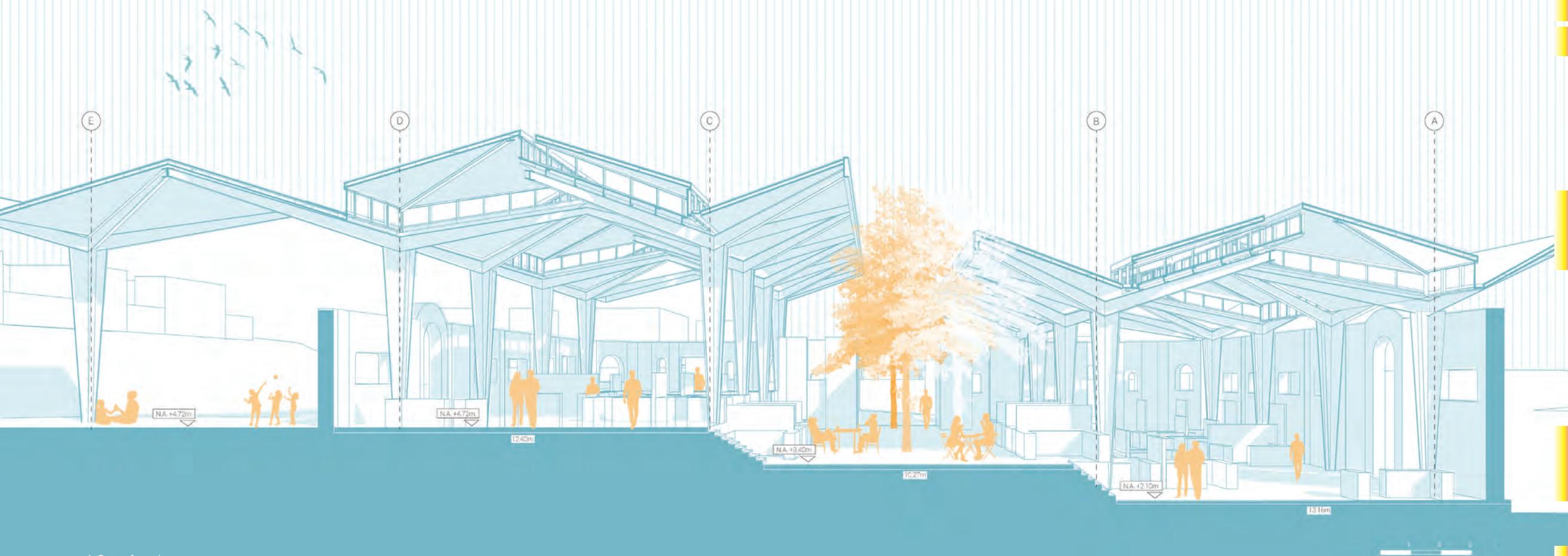


LA CUBIERTA DE LA PLAZA DE MERCADO LAS CRUCES

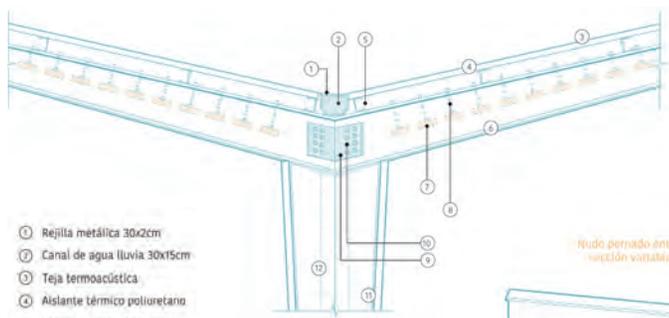
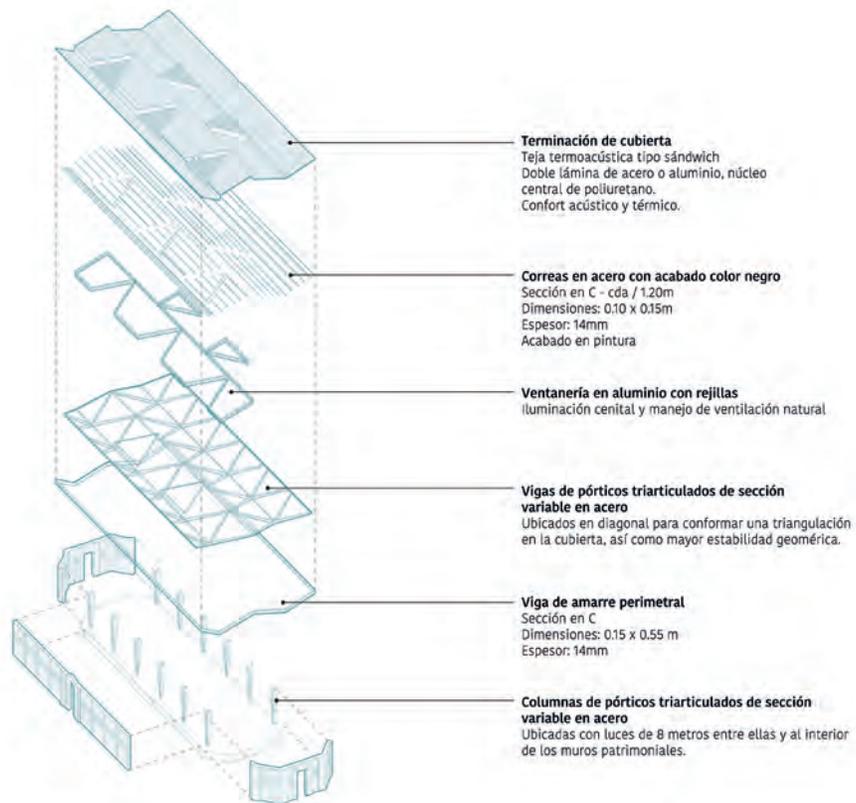
DIANA LOAIZA, JAVIER CHAPARRO,
JULIANA FONSECA Y TERESA PÁEZ

PROFESORES: CAMILO ISAAK, CAMILO VILLATE,
MARÍA CLAUDIA VILLATE Y NICOLÁS PARRA
CURSO: PROYECTO UNIDAD INTERMEDIA MATERIALIDAD Y DISEÑO

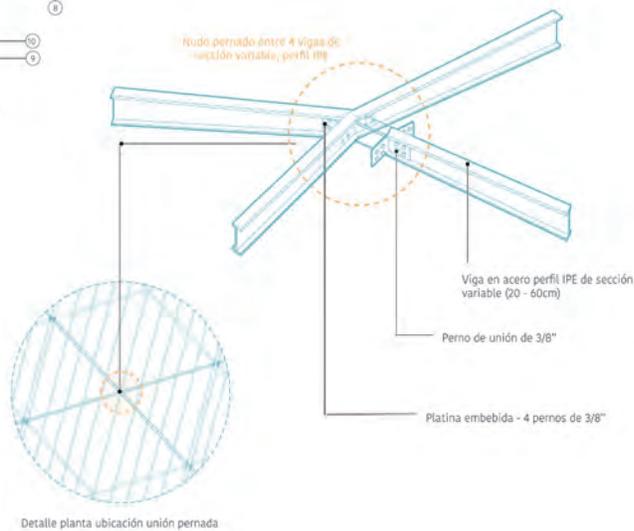
El diseño de la cubierta parte de la reinterpretación del pórtico convencional a dos aguas. A partir de la triangulación y la variación de alturas se plantea una organización tanto de recorridos como de espacio. Las entradas de luz indirectas junto con las grandes luces que permiten cubrir el acero generan la modulación interna de la plaza, la cual se conforma por tres espacios principales, que tienen como eje la entrada parcial del sol. De esta manera, mediante la modulación triangulada de la cubierta se logra generar dos módulos, que responden a las diferentes alturas de la plaza y que además se encuentran separados por una apertura verde en la mitad, la cual busca integrar la naturaleza y darle un respiro a la plaza. Ahora bien, la cubierta se encuentra inclinada a dos aguas y debido a su modulación cuenta con elevaciones las cuales se logran a partir de un sistema de pórticos con vigas en acero de sección variable. En este sentido, las aperturas designadas para la ventilación y la asolación buscan responder a las dinámicas internas, evitando la luz directa en los alimentos para no afectarlos. Es así como se diseña la cubierta de la Plaza de Mercado Las Cruces para responder a las dinámicas humanas que surgen en su interior y a la vez al contexto histórico que esta representa.



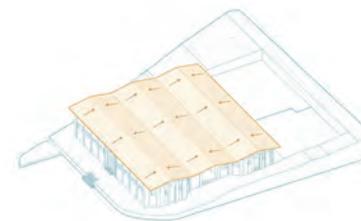
1. Corte fugado



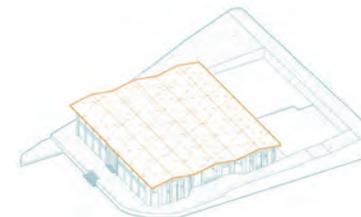
- ① Rejilla metálica 30x2cm
- ② Canal de agua lluvia 30x15cm
- ③ Teja termoacústica
- ④ Aislante térmico poliuretano
- ⑤ Correa en acero perfil en C 10x15cm
- ⑥ Viga en sección variable, perfil IPE
- ⑦ Listones de madera pulida 10x3cm cielo raso
- ⑧ Tensores cielo raso
- ⑨ Junta con platina de acero adosada al alma de la viga
- ⑩ Pernos de anclaje con tuerca y arandela
- ⑪ Columna en sección variable, perfil europeo HEA
- ⑫ Proyección bajante agua lluvia 4"



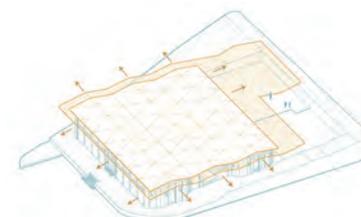
3. Axonometría y detalles constructivos



Cubierta base a dos aguas



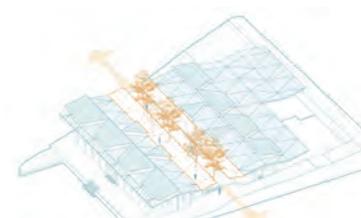
Triangulación



Extensión de tejido hacia parqueadero y en el perímetro

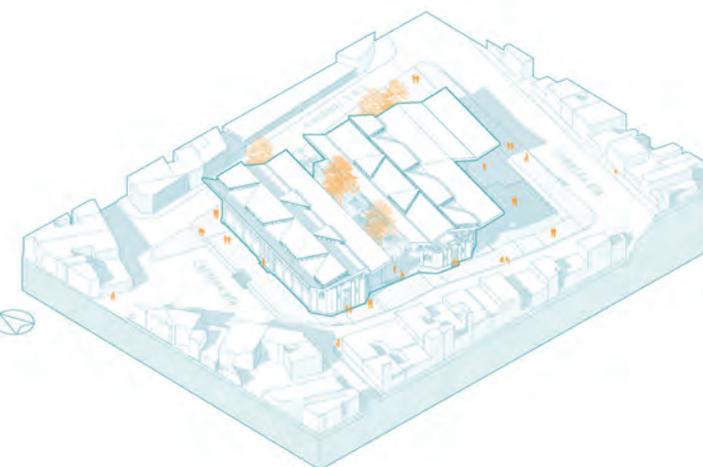


Elevación de módulos para generar entradas de luz cenital

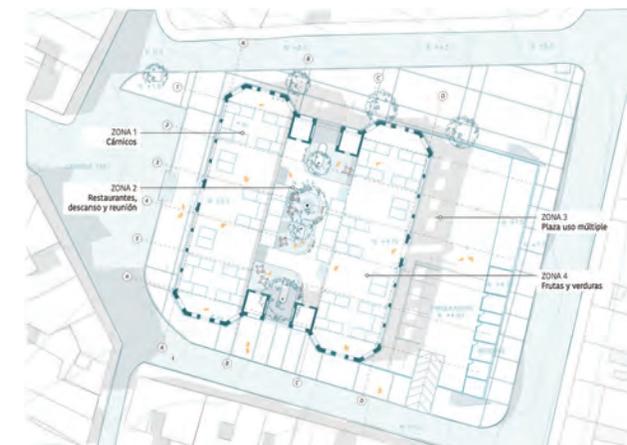


Apertura central para paso de vegetación natural y circulación transversal

4. Diagramas



5. Axonometría



6. Planta



7. Perspectiva interna

@ Diana Loaiza. df.loaizam@uniandes.edu.co | Javier Chaparro. jc.chaparro@uniandes.edu.co
Juliana Fonseca. j.fonsecaj@uniandes.edu.co | Teresa Páez. tv.paez@uniandes.edu.co

BB https://www.behance.net/gallery/128001397/CC_UI-Materialidad-y-Diseno_Cubierta-Las-Cruces_202120

ABDUCCIÓN ABDUCCIÓN WEIMAR 1929

ELOÍSA CASTRO, EMILIA CASAS,
ANDRÉS RIVEROS Y MARÍA JOSÉ VELASCO

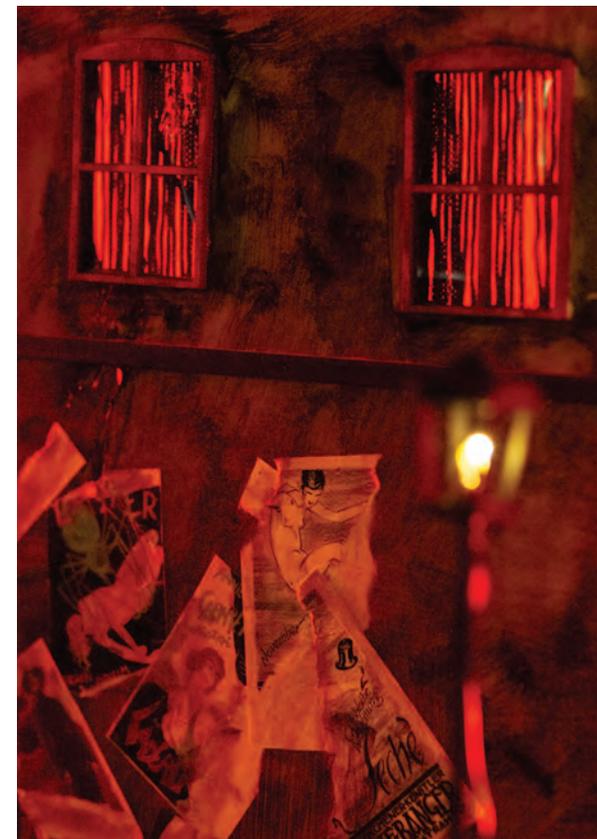
PROFESOR: RICARDO SARMIENTO GAFFURRI
CURSO: ESPACIOS DE FICCIÓN

Este proyecto nace de la adaptación del guion *Abducción* a un contexto completamente diferente. La República de Weimar fue el régimen político que vivió Alemania después de su derrota en la Primera Guerra Mundial y antes del ascenso de los nazis al poder. Fue un periodo de gran inestabilidad política y social, crisis económicas y golpes de Estado.

A partir de este contexto lleno de tensiones nace el universo visual de esta historia. Ante la implementación de valores cada vez más conservadores, surge la necesidad de ocultar el consumo de drogas, el travestismo y el ocultismo cuyo escenario por excelencia es el cabaret. Es precisamente este espacio el que decidimos materializar por medio de una maqueta llena de detalles. Dentro de callejones desolados y derruidos se esconden las escaleras que terminan en el bajo mundo nocturno.

En medio de la oscuridad, una luz neón anuncia un lugar místico, seductor y prohibido. Su color morado advierte de entrada la presencia de la protagonista en el espacio. Al interior del cabaret las paredes deterioradas indican un lugar de mala muerte. Las botellas y tarros remiten al mundo de la fiesta y de la secta. Los pasillos y puertas que dividen el espacio aluden a un lugar confuso e impredecible que fortalece el caos mental de los personajes. El piso ajedrezado se extiende por todo el recinto, pues simboliza el juego y las tensiones entre los rivales que se enfrentan para conservar a la protagonista.

ANTE LA IMPLEMENTACIÓN
DE VALORES CADA VEZ
MÁS CONSERVADORES,
SURGE LA NECESIDAD DE
OCULTAR EL CONSUMO DE
DROGAS, EL TRAVESTISMO
Y EL OCULTISMO
CUYO ESCENARIO POR
EXCELENCIA ES EL CABARET.





@ Eloísa Castro. e.castroa@uniandes.edu.co | Emilia Casas. e.casas@uniandes.edu.co
 Andrés Riveros. am.riverosr@uniandes.edu.co | María José Velasco. mj.velasco@uniandes.edu.co
 https://www.behance.net/gallery/139424869/Abduccion



Fotografías: Ricardo Sarmiento Gaffurri y Alejandro Barrangán.



NAVE ESPACIAL. MUTACION DE UNA ESFERA

DANIELLA CORTÉS ZAPATA Y ANA GABRIELA
RODRÍGUEZ RAMÍREZ

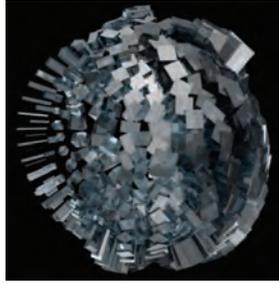
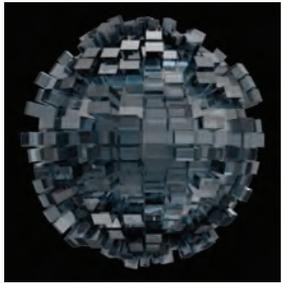
PROFESOR: DIEGO PÉREZ ESPITIA
CURSO: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Los objetos son el resultado de la experimentación de un proceso iterativo que cumplen los condicionantes de aleatoriedad y del lenguaje algorítmico. El proyecto tiene como fundamento el edificio Centraal Beheer Apeldoorn.

Se generan artefactos basados en una superficie esférica, la cual se divide en secciones creando un conjunto de espacios tridimensionales, en donde aparecen cubos modulares, que, gracias a los condicionantes de agregación y variabilidad, generan artefactos en donde su estructura se transmuta y crea iteraciones definidas con estructuras divergentes y sinuosas. Por otro lado, gracias al condicionante de aleatoriedad, la sintaxis de algunas iteraciones son el resultado de objetos impredecibles, lo que quiere decir que hay una disyunción del control de los diseños generados.

El objeto es el resultado de la experimentación y manipulación que se le da a la superficie de una esfera. Se produce un artefacto artificial que se implanta en un lugar de tiempo alternativo ajena a la realidad conocida, lo que quiere decir que tiene un escenario físico/espacial que esta entre lo imaginario y lo real terrestre. Hay una transformación del escenario narrativo, en el cual está basado en una alteración del plano científico, espacial y temporal que, además, es aceptable como reflexión racional, lo que significa que se propone un objeto que está basado en interpretar ciertos aspectos que ofrece el género de la ciencia ficción, tales como crear un espacio surrealista en el que se encuentra una nave espacial abandonada.

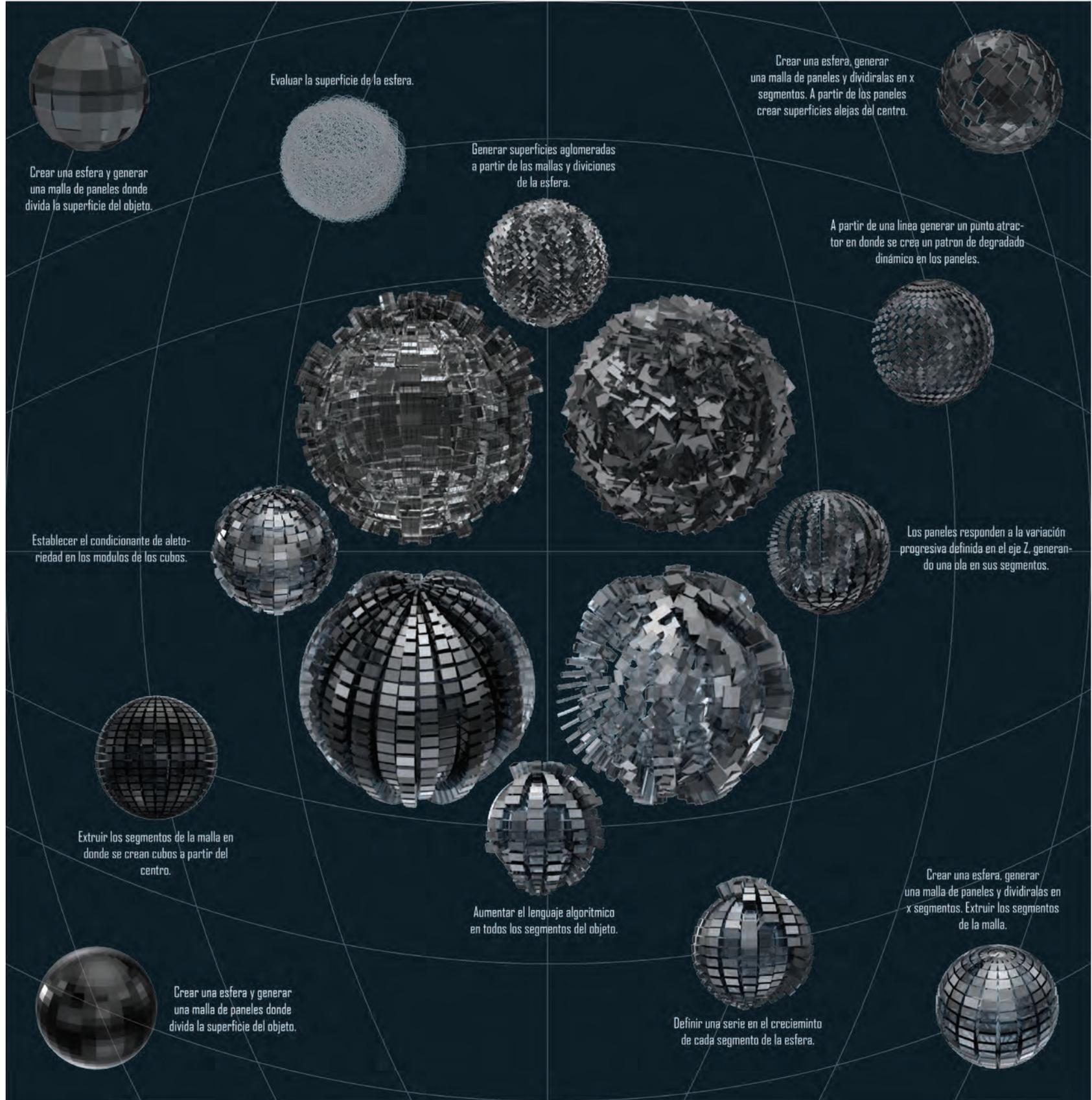




@ Daniella Cortés Zapata. d.cortez@uniandes.edu.co
 Ana Gabriela Rodríguez Ramírez. a.rodriguezr@uniandes.edu.co
 B6 <https://www.behance.net/gallery/118020197/MUTACION-DE-UNA-ESFERA-Pensamiento-Computacional-I>
<https://www.behance.net/gallery/120349141/NAVE-ESPACIAL-Pensamiento-Computacional-I>



MUTACIÓN DE UNA ESFERA



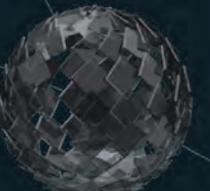
Crear una esfera y generar una malla de paneles donde divida la superficie del objeto.

Evaluar la superficie de la esfera.

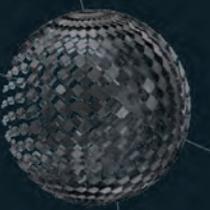


Generar superficies aglomeradas a partir de las mallas y divisiones de la esfera.

Crear una esfera, generar una malla de paneles y dividirlos en x segmentos. A partir de los paneles crear superficies alejas del centro.



A partir de una línea generar un punto atractor en donde se crea un patron de degradado dinámico en los paneles.



Establecer el condicionante de aleatoriedad en los módulos de los cubos.

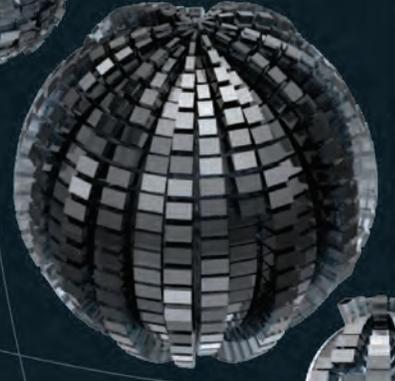


Los paneles responden a la variación progresiva definida en el eje Z, generando una bla en sus segmentos.

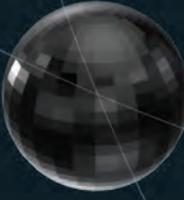
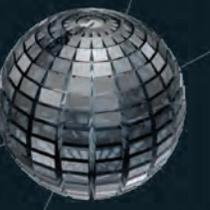


Extruir los segmentos de la malla en donde se crean cubos a partir del centro.

Aumentar el lenguaje algoritmico en todos los segmentos del objeto.



Crear una esfera, generar una malla de paneles y dividirlos en x segmentos. Extruir los segmentos de la malla.



Crear una esfera y generar una malla de paneles donde divida la superficie del objeto.



Definir una serie en el crecimiento de cada segmento de la esfera.

MORTAJA LA GERMINAL MORTAJA GERMINAL

JUANA VILLATE

PROFESOR: JORGE DUQUE

CURSO: CONSTRUCCIÓN SOBRE EL CUERPO

Pensar el fin de una vida como el comienzo de otra abre el espectro de posibilidades de diseño para el cuerpo humano y las prácticas rituales que se desarrollan alrededor de la idea de la muerte. El estudio del proceso de descomposición enmarcado en el ciclo natural, los significados culturales asociados al duelo de un ser querido y el estudio del cuerpo *post mortem* dieron paso a Mortaja germinal.

Esta es un conjunto de cuatro prendas para la tumba pensadas desde el diseño descentrado del ser humano, en que el cuerpo inerte se extiende como sustrato germinal que alberga semillas de árboles y se convierte en tumbas vivientes.

Los patrones desarrollados parten del estudio del cuerpo muerto entendiendo la necesidad de contenerlo para que otra persona pueda manipularlo y vestirlo; por esto, las prendas interiores se componen de un top y una falda que envuelven y abrazan al cuerpo, conteniendo las extremidades para facilitar la disposición del cuerpo en posición fetal para ocupar menos espacio.

La segunda capa está compuesta por dos piezas elaboradas en un textil de papel germinable tipo velo, que busca censurar o esconder la muerte, pero tampoco transgredir los rituales de velación existentes.

El desarrollo material se compone de fibras naturales que garantizan una descomposición adecuada y propicia para el nacimiento de plantas. Por lo que el textil se pensó desde lo efímero, al combinar fibras de algodón con pulpa de celulosa (papel), semillas de chicalá y fibra de coco con almidón de maíz para los botones.





CRÉDITO DE LAS IMÁGENES:
Fotografías: Juana Villate
Modelo: Liliana Ricardo

- @ Juana Villate. j.villate@uniandes.edu.co
- be <https://www.behance.net/gallery/101357627/Mortaja-germinal>
- Y <https://www.yumpu.com/es/document/read/63765650/mortaja-germinal-bitacora-de-proceso/2>

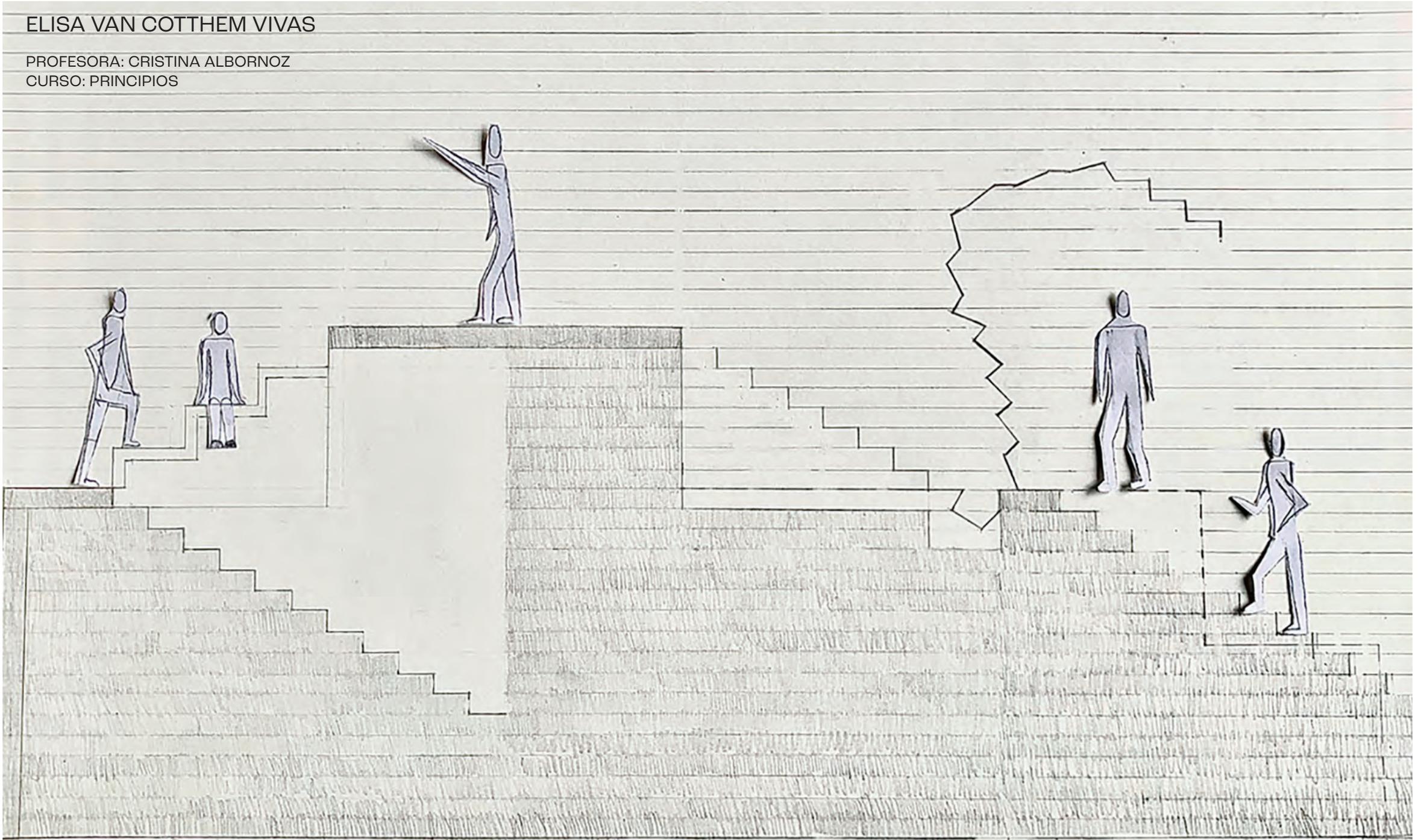


LA PARADOJA LA PARADOJA DEL ESPACIO

ELISA VAN COTTHEM VIVAS

PROFESORA: CRISTINA ALBORNOZ
CURSO: PRINCIPIOS

EJERCICIO 1: EL ESPACIO DESDE EL CUERPO HUMANO
Este ejercicio evidencia como el cuerpo humano define el espacio, siendo modulador y quien le da sentido a partir de las acciones al espacio.



EJERCICIO 2: EL ESPACIO DESDE LOS ELEMENTOS NATURALES

Se buscaba analizar como la luz, agua, tierra y aire componen el espacio, además de condicionarlo.



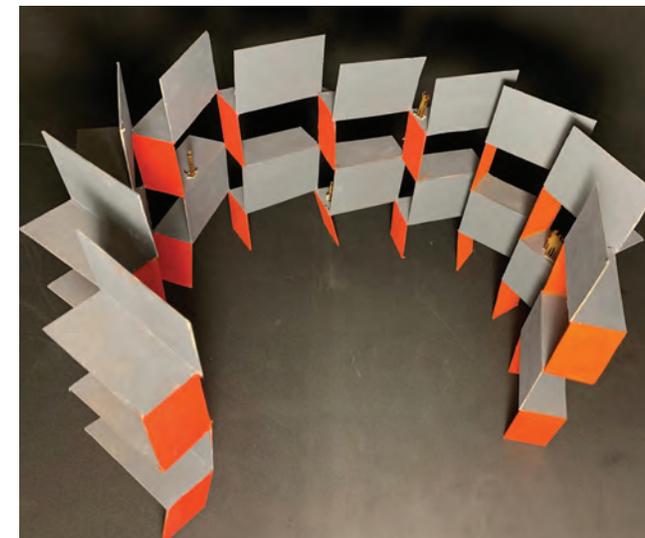
Los ejercicios desarrollados en Principios buscan introducir la arquitectura al estudiante a partir de lo primordial, empezando por la pregunta de ¿qué es el espacio? A pesar de que hay muchas explicaciones para tan amplio concepto, desde la arquitectura se puede responder a partir de cuatro elementos que lo componen; entendiéndolo más allá de algo físico, tridimensional y limitado por objetos. A partir del marco de referencias, conformado por arquitectos, artistas, escultores además de la experimentación y proposición que se llevó a cabo a lo largo del semestre, quedo en evidencia que el espacio lo conforma el cuerpo humano, los elementos naturales, arquitectónicos y la materia; estos están constantemente reflejados por medio de los contrastes. Por ende, se entiende que el espacio se conforma de paradojas: el vacío como espacio, la penumbra como luz, la rigidez del movimiento, la pesadez de lo ligero. Esta reflexión da a entender que el espacio es tangible e intangible, es lo real y lo percibido por medio de los sentidos, es decir es una atmósfera. Entonces, esa paradoja del espacio muestra que la arquitectura sobrepasa lo físico, funcional y coherente, buscando crear una experiencia espacial generada por distintos elementos, que trasciende a lo simbólico.

© Elisa van Cotthem Viva. e.vanc@uniandes.edu.co

BB Ejercicio 1: <https://www.behance.net/gallery/126189201/El-espacio-desde-el-cuerpo>
 Ejercicio 2: <https://www.behance.net/gallery/127140075/El-Espacio-Desde-Los-Elementos-Naturales>
 Ejercicio 3: <https://www.behance.net/gallery/130076369/El-espacio-desde-los-elementos-arquitectonicos>
 Ejercicio 4: <https://www.behance.net/gallery/132519257/El-Espacio-Desde-La-Materia>
 Architecture, Photography. www.behance.net

EJERCICIO 3: EL ESPACIO DESDE LOS ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS

Tras comprender que la arquitectura se compone de elementos arquitectónicos y como este interactúa y se compone a partir del cuerpo humano y los elementos naturales.



EJERCICIO 4: EL ESPACIO DESDE LA MATERIA

El último ejercicio buscó reunir los aprendizajes anteriores para aterrizar de manera más práctica como el espacio se materializa definiendo la atmósfera.

DUELE

AUTOBIOGRAFÍA VISUAL

CAMILO ANDRÉS SORIANO PÉREZ

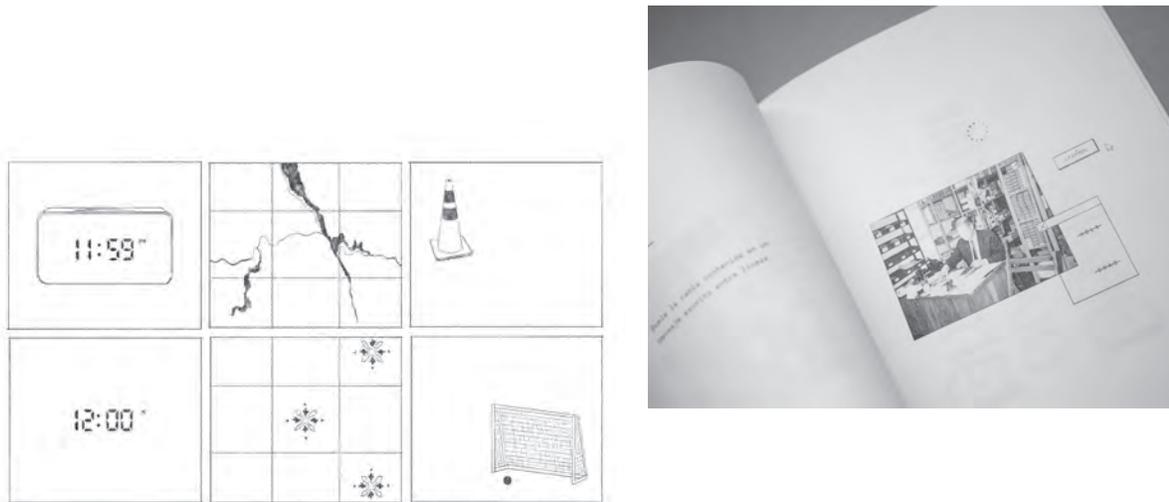
PROFESORA: ROXANA MARTÍNEZ
PROYECTO DE GRADO. ESTUDIO 8

Duele es una autobiografía visual en la cual recojo experiencias asociadas al dolor de crecer bajo el reconocimiento de la vulnerabilidad como un manifiesto político y personal. Se trata de un relato íntimo donde exploro y hago visible mi proceso de descubrimiento, con el fin de posibilitar el encuentro con otras historias de transición. Por esto, me interesa crear un paisaje narrativo en el cual se pueda ver lo general en lo particular, el siglo en el instante, el mundo en una habitación (Rancière, 2000).

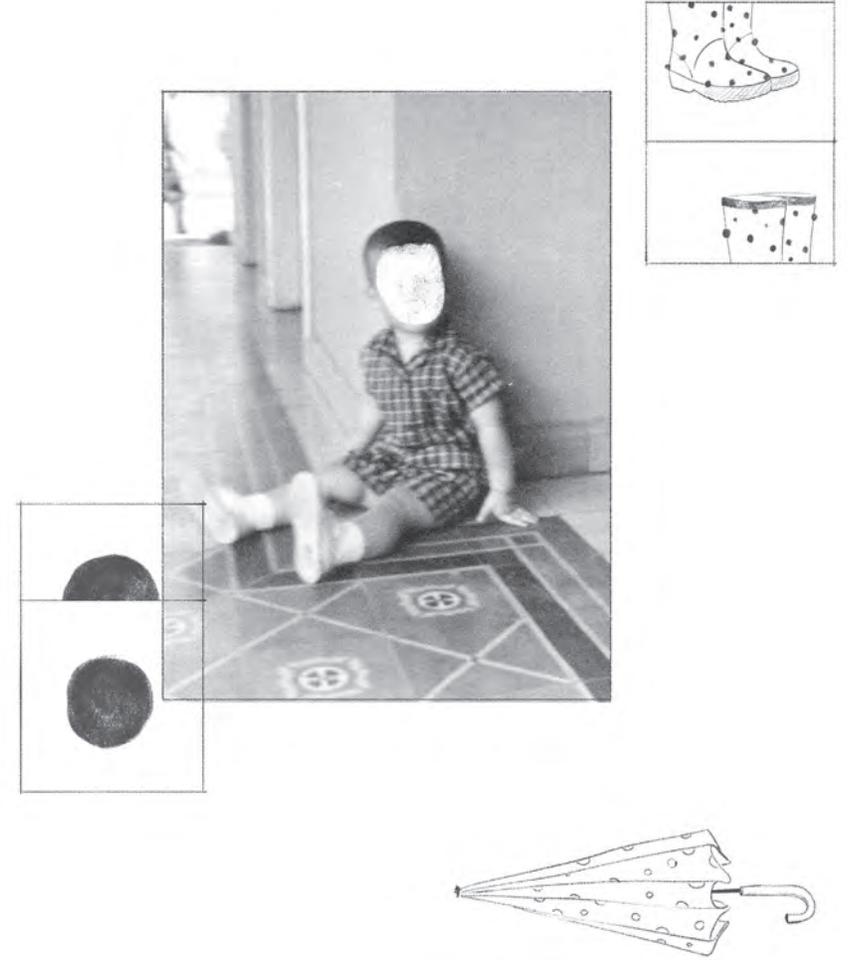
El proyecto se formaliza por medio de una pieza editorial dividida en tres capítulos que encarnan diferentes estados del dolor y sus recuerdos. Siendo así, por medio de fotografías de archivo personal e ilustraciones, desarrollo una publicación que valora las paradojas y contradicciones de los periodos de crecimiento. Conjuntamente, uso el fragmento como unidad narrativa, pues permite mediar las imprecisiones emocionales propias del desarrollo individual.

1. Doble página de uno de los 3 libros que componen el proyecto editorial





Fotografías: Camilo Andrés Soriano



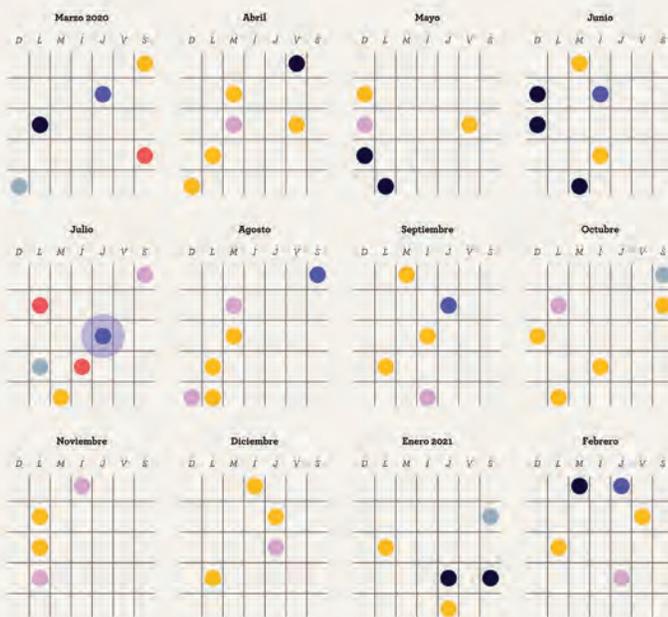
Muestra de proyectos que integran la pedagogía y la práctica en el desarrollo de propuestas que ofrecen soluciones y/o discuten problemas actuales y reflejan nuestras dinámicas sociales, culturales y tecnológicas.

UN AÑO DE NOTICIAS FALSAS EN COLOMBIA

Visualización de noticias falsas sobre COVID-19 en nuestro país entre marzo de 2020 a febrero de 2021. Se expone una selección de piezas que pertenecen a diferentes categorías de desinformación y que han circulado por distintos medios, redes sociales y sistemas de mensajería de texto.

VER

UN AÑO DE NOTICIAS FALSAS EN COLOMBIA



Teoría conspirativa

16 de julio de 2020

Uso de hisopos en pruebas es cuestionable



En Facebook por medio de decenas de publicaciones que replican una imagen que cuestiona un elemento que se utiliza en las pruebas para detectar el nuevo coronavirus. La imagen dice "Me pregunto por qué le introducen un hisopo en la nasofaringe para recoger una muestra de COVID-19, cuando afirman que una sola gota de saliva tiene el potencial de infectar a una multitud".

Chequeador:

La Silla Vacía

Link a la fuente



<https://openprocessing.org/sketch/1237849>

UN AÑO DE NOTICIAS FALSAS + INFOGRAFÍA

CAMILA PADILLA, ISABELLA ORTIZ Y ÁNGELA MORA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN – COLEV
 PROFESOR: ANDRÉS BURBANO
 CURSO: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN MDIS

INFOGRAFÍA

PROFESORES: ANDRÉS BURBANO Y GIOVANNA DANIES
 CURSO: ESTUDIO MAESTRÍA - ML + BD. MDIS



2. Definición "desinformación"



<https://colev.uniandes.edu.co/>

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN – COLEV

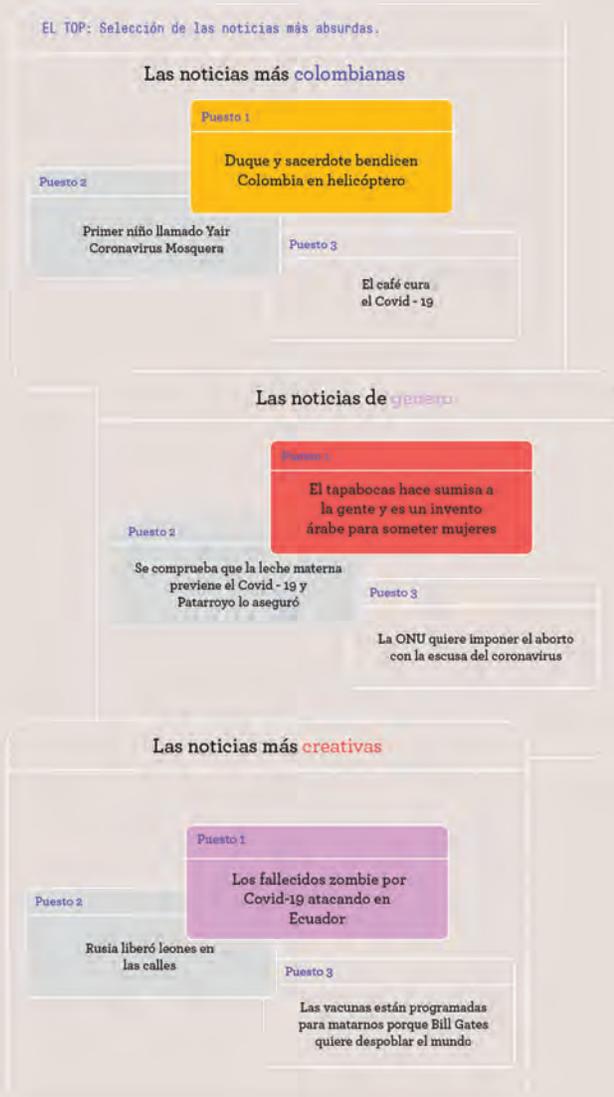
Se trata de una aproximación histórica con respecto a la evolución de datos e información errónea durante el último año. La herramienta cuenta con un conjunto de datos a partir de las páginas de los medios encargados de desmentir dichas noticias (con elementos gráficos e interactivos) programada con lenguaje JavaScript.

En la visualización se pueden encontrar distintos tipos de información errónea: desinformación, información errónea, información sacada de contexto, información incompleta o sesgada, teoría conspirativa y estafa.

<https://www.behance.net/gallery/124044747/Un-ano-de-noticias-falsas-en-Colombia-DataViz>

Este proyecto fue publicado en la página principal de la universidad: <https://uniandes.edu.co/es/noticias/medicina/colev-datos-para-investigar-covid19-en-colombia>

1. Portal inicial y página principal - Un año de noticias falsas



3. El TOP: Selección de las noticias más absurdas (Infografía)

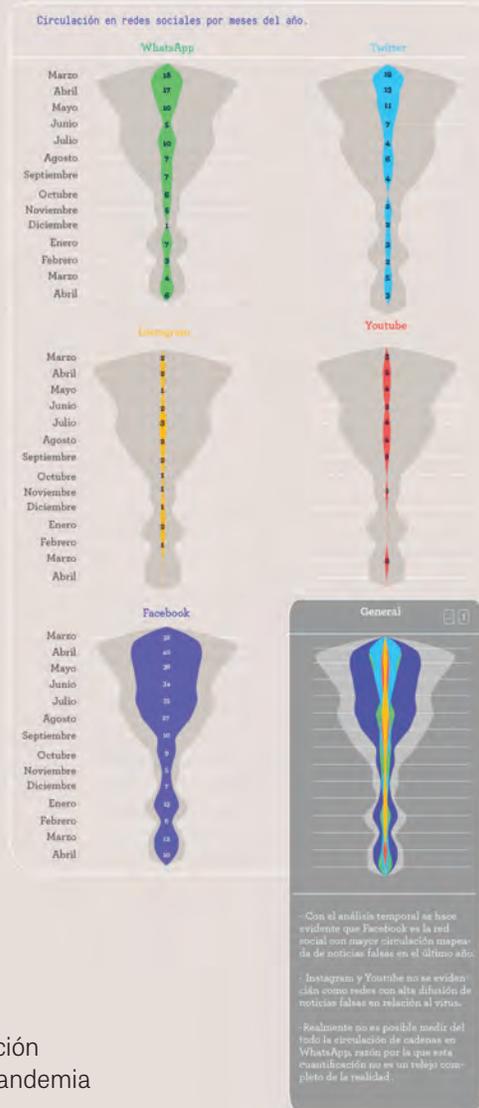
INFOGRAFÍA

Una infografía que recopila los resultados de una investigación sobre las noticias falsas en Colombia relacionadas con la pandemia ocasionada por el virus SARS-CoV-2 (COVID-19).

Junto con la elaboración de un data-set, se construyó por medio del uso de Knime, un programa de análisis de datos con *machine learning*, una pieza gráfica que informa el comportamiento de las noticias falsas de Colombia de manera digital, desde su proliferación en redes sociales, como su temporalidad y temas tratados.

@ Camila Padilla. c.padilla12@uniandes.edu.co | Isabela Ortiz. i.ortiz@uniandes.edu.co | Angela Mora. am.mora12@uniandes.edu.co

https://www.behance.net/gallery/140722043/Un-ano-de-noticias-falsas-Infografia



4. Circulación en redes sociales por meses del año (Infografía)



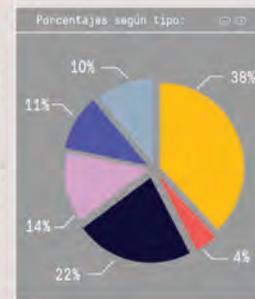
5. Tags más repetidos (Infografía)

UN AÑO DE NOTICIAS FALSAS EN COLOMBIA

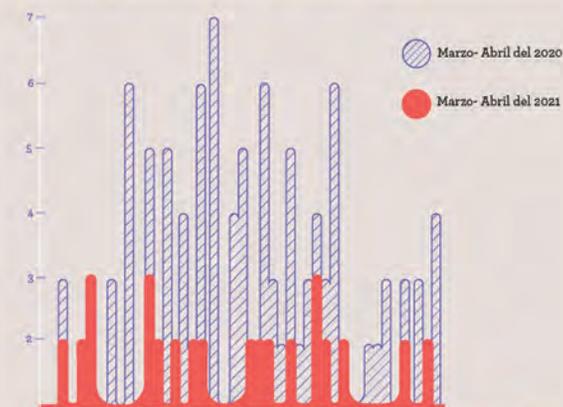
¿Cuáles son los tipos de información falsa?

- DESINFORMACIÓN:** Información falsa que se crea con la intención de causar daño a una persona o un conjunto específico de individuos, como grupos sociales, organizaciones o países. (UNESCO, 2018)
- INFORMACIÓN ERRÓNEA:** Información falsa que se crea sin intención de causar daño. La desinformación puede convertirse en información errónea cuando se comparte por personas que no conocen la intención original de la pieza. (UNESCO, 2018)
- TEORÍA CONSPIRATIVA:** Suposiciones alternativas a las oficiales que buscan explicar acontecimientos que provocan ansiedad o desconcierto en las personas. Estas conjeturas se basan en el pensamiento intuitivo en vez del pensamiento analítico. (Herrera, 2020)
- INFORMACIÓN SESGADA:** Información verdadera pero que es alterada de su versión original. También puede haber sido afectada por el sesgo cognitivo de las personas que llevan a un juicio inexacto o una interpretación errada. (Tulloch, 2020)
- INFORMACIÓN DESCONTEXTUALIZADA:** Información verdadera en un contexto específico, pero que al ser descontextualizada puede convertirse en información cuestionable o falsa. (Talens, 2019)
- ESTAFA:** Forma de robo en donde los estafadores se hacen pasar por personas u organizaciones confiables y utilizan medios electrónicos de tal forma que puedan robar contraseñas, números de cuentas bancarias, entre otras. (Comisión Federal de Comercio, 2019)

Esta es una recopilación de los resultados tras el análisis de un año de noticias falsas sobre el Covid-19. Aquí se revisan las tipologías, su difusión en redes sociales, sus temporalidades y temáticas descubiertas.



Comparación de noticias falsas: Marzo y abril 2020 vs. 2021



Se puede evidenciar una disminución considerable en el número de noticias del 2020 al 2021. Este fenómeno se puede relacionar con que en marzo del 2020 llegó la pandemia a Colombia, generando así mucha especulación e incertidumbre. Por otro lado, en el año actual el contexto político y social que enfrenta el país ha tornado la discusión, y la difusión de noticias falsas a otras temáticas, evidenciando así una disminución en lo relacionado al Covid-19.

6. Tipos de información falsa y comparación de noticias (Infografía)



1. Mapa. Comunidad de Nueva esperanza, Norte de Chocó. Elaboración propia, 2021

UNIVERSIDAD DE PAZ

SOFIA ECHEVERRI, JEAN CARLOS RODRÍGUEZ, VALERIA ESCOBAR, MARIA FERNANDA ROJAS Y PAULA VARGAS

PROFESORES: DANIEL HUERTAS NADAL Y ENRIQUE RAMÍREZ

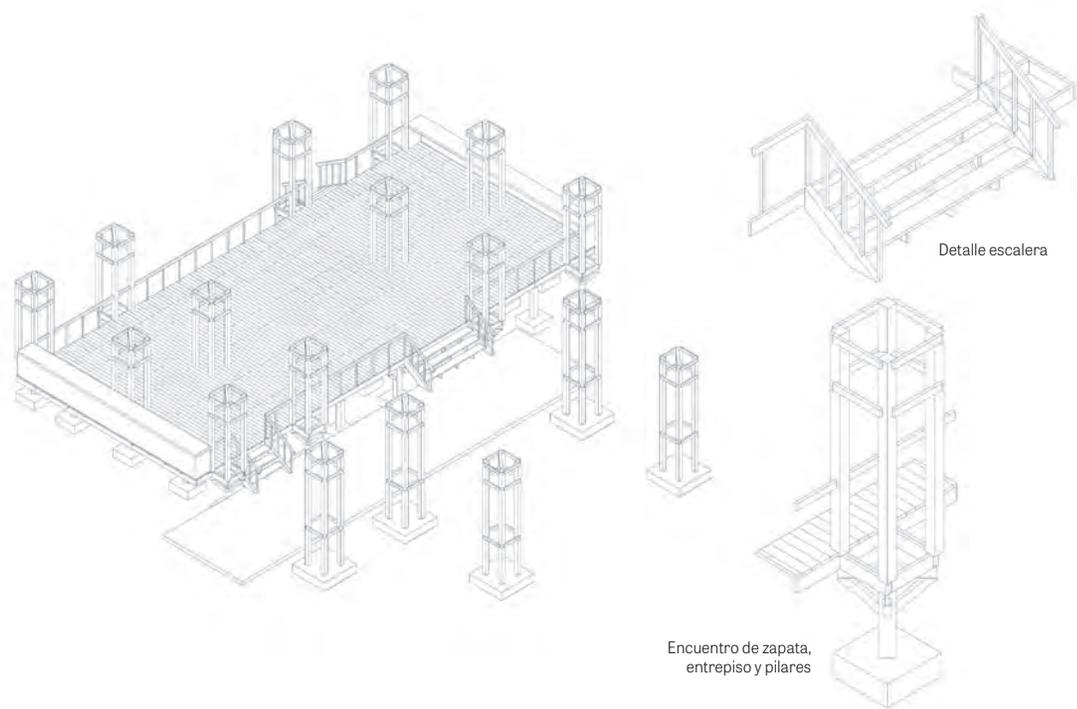
CURSO: CLÍNICA ARQUITECTURA



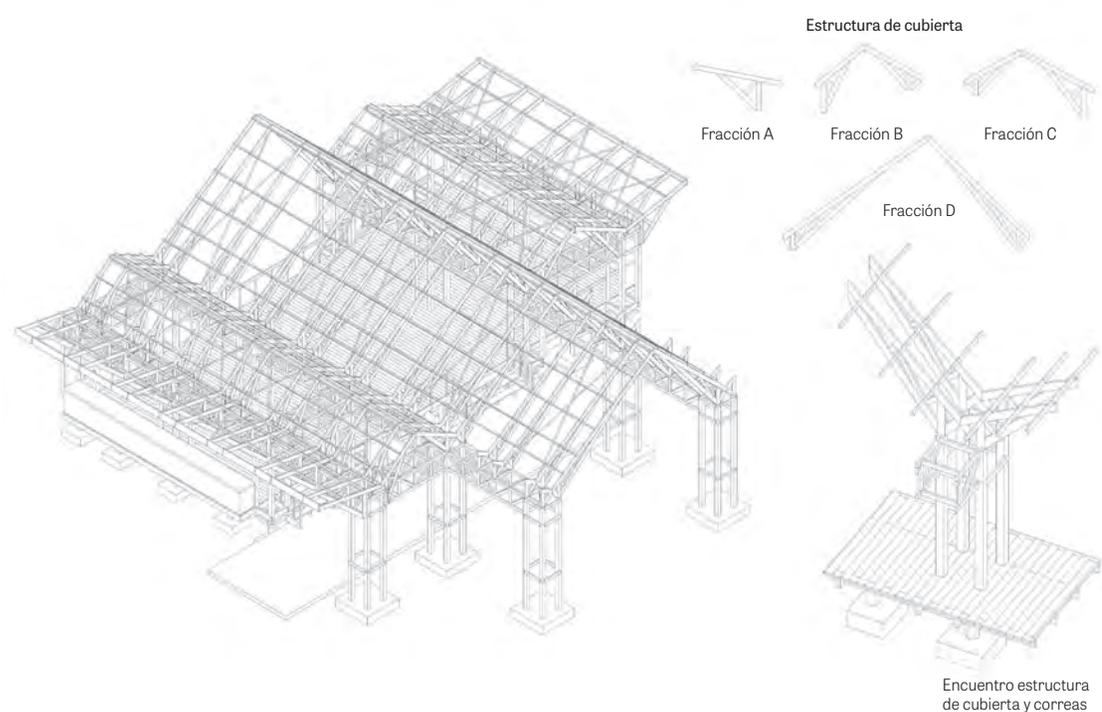
2. Render "Un espacio para todos". Elaboración propia, 2021

La Universidad de Paz es una iniciativa para brindar una educación superior y adecuada a las características socioculturales de poblaciones que se han visto marginadas del derecho a la educación. De este modo, se plantea un sistema constructivo replicable a partir de módulos físicos que brindan la flexibilidad de acuerdo con el contexto social y geográfico y tiene presente factores de sostenibilidad. Estos módulos se constituyen en sí mismos como un monumento a la memoria, entorno protector, de diálogo, implementación de sanciones propias, encuentro de múltiples actores, reconciliación y articulación con el Sistema Integral de Verdad, Justicia, Reparación y No Repetición. En consecuencia, se busca que la Universidad de Paz se convierta en espacios para que las comunidades tengan la libertad de desarrollarse a partir de su propia búsqueda del conocimiento, posibilidad de cambio y crecimiento en el tiempo.

En conclusión, como lo describe Daniel H. Nadal, La Universidad de Paz es un proyecto que se tiene que entender desde su contexto humano, desde la realidad del territorio, y desde las necesidades de un desarrollo digno de la mano de la justicia y la memoria. [...] Mediante procesos de apropiación, para que la misma comunidad convierta esta estructura en la Universidad de Paz que ellos se merecen.



3. Planos de la plataforma y encuentro estructural entre suelo, pilares y cubierta.,Elaboración propia, 2021



4. Planos de pliegue, entramado y detalle de cubierta de madera, Elaboración propia, 2021



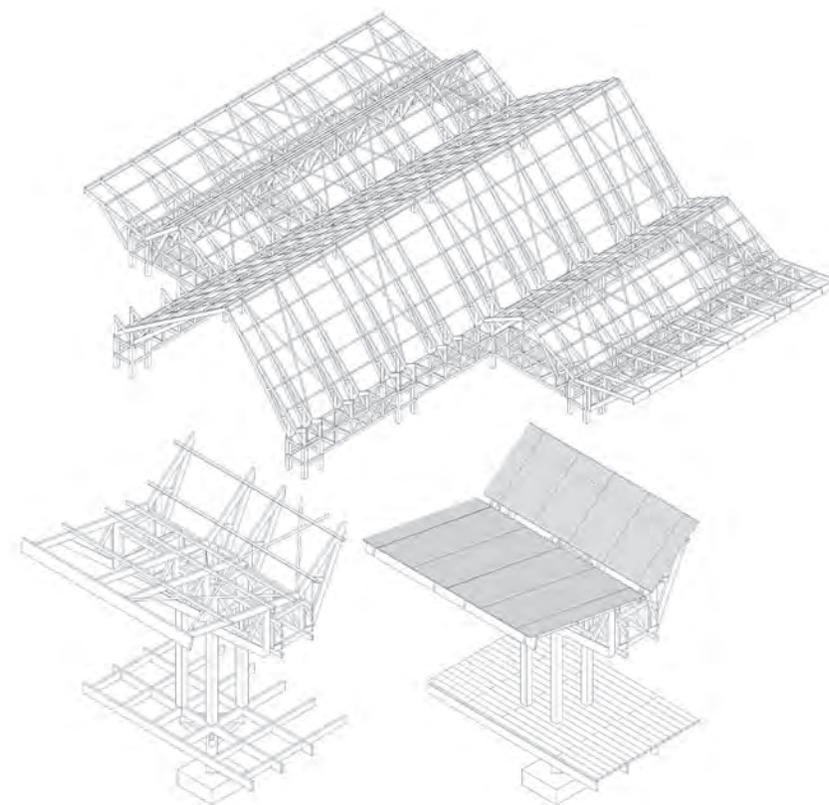
5. Render del mueble versátil y de cerramiento. Elaboración propia, 2021



6. Render de los espacios laterales de la plataforma, abiertos y para el descanso. Elaboración propia, 2021



7. Render de los espacios laterales, que también pueden cerrarse y cambiar su uso



8. Planos de cubierta. Interés constructivo y aplicación de un módulo estructural que se repite



9. Fotografía con la comunidad de La Nueva Esperanza. Fotografía: Daniel Nadal, 2019

- @ Sofia Echeverri. s.echeverric@uniandes.edu.co
- Jean Carlos Rodríguez. jc.rodriguez@uniandes.edu.co
- Valeria Escobar. v.escobarm@uniandes.edu.co
- María Fernanda Rojas. mf.rojas@uniandes.edu.co
- Paula Vargas. pa.vargas12@uniandes.edu.co,
-  <https://www.behance.net/gallery/123989703/Modulo-Universidad-de-Paz-Clinica-Arq>



OLE MATACHO

CARTELISMO Y EXPRESIÓN URBANA

JUAN PABLO CORREA ACEROS

PROFESORA: SOLANGY TREJOS

CURSO: ILUSTRACIÓN PARA LA CIUDAD

El 11 de febrero del 2021, el Gobierno de Colombia presentó ante el Congreso una reforma tributaria, la cual implicaba pagar mayores impuestos para la clase media y media baja en servicios básicos y renta (tal como en productos de la canasta básica) con la finalidad de llenar un hueco fiscal y reponer la economía del país, que quedó "en la inmundia" luego de una pandemia y una mala gestión de recursos que por años cada nuevo gobierno intenta resolver. Con esto, un pueblo que no daba para más decidió salir a marchar el 28 de abril del 2021 a mostrar su inconformidad de vivir en un limbo entre vida digna y estar más en la m*erda. El paro en el país es algo que ha trascendido más allá de tumbar una reforma, ha pasado a ser una lucha para obtener respuestas de un gobierno que por más de 20 años se volvió el reflejo de la corrupción descarada, medios comprados y muchas preguntas sin respuestas claras. Esto creo una sacudida del país, en el que miles de voces se levantan, sin importar su género, edad, pensamiento, religión o empleo.

Esta situación es la madre de Ole Matacho, un proyecto de cartelismo que intenta mostrar todas las perspectivas de los principales actores en las marchas, dichas en una jerga chistosa, satírica y clara para que todo colombiano que lo vea lo entienda, apoyadas por todas estas figuras iconográficas de Colombia (mascotas de marcas principalmente), mostrando esta unidad y empatía ante la situación, ya que ser colombiano es más que nacer en Colombia, es la cultura que se trae y los personajes son parte fundamental de esta. El resultado del proyecto fueron 17 carteles en dos tonos, mostrando las heterotopías ocurridas en este evento histórico del paro, para hacer reflexionar, pensar y sobre todo empatizar con la situación y sus consecuencias.



1. Intervención en barrera de concreto



2. Intervención en muros de conjuntos residenciales

El proyecto fue hecho en paralelo con lo que ocurría en el país, cada día entendiendo más lo que pasaba y viendo cada acción puesta en las calles, entendiendo de dónde venía este descontento y opiniones colectivas. Una vez tuve identificadas las situaciones y referencias, hice una investigación de los personajes icónicos en la cultura popular colombiana para luego adaptarlos como si ellos mismos estuvieran viviendo el paro. Con esto hecho, inicié bocetos de las frases, composición de imagen y el mensaje a transmitir, intentando encontrar un equilibrio y coherencia entre el personaje y el texto.

En el proceso de intervenir el espacio público hubo gente que me pidió carteles, que me dijo que lo que hacía era ilegal, que no entendían la necesidad o simplemente me ignoraban. Para responder al descontento sobre la intervención urbana que exponga alguna opinión, es esa misma incomodidad de ver que hay ideas diferentes a las nuestras las que llevan al conflicto y al diálogo para entender y hasta empatizar sobre opiniones contrarias a las nuestras. El cartelismo es una forma de expresar una opinión que todo el mundo puede ver, más si es sobre un tema tan importante y marcado en Colombia como la discusión política. Cada día, el callarse opiniones es algo que no se ve como una opción, y demostrar una inconformidad no es solo por medio del hablar, puede ser con lo gráfico, por la música, por el arte, acciones, y es cuando enfrentamos y participamos en el contexto que habitamos. Nunca se llegará a hacer que todos entiendan nuestra opinión o puntos de vista, pero el expresarlos y ser escuchados ya es tarea suficiente de nuestra parte para iniciar el cambio.

@ Juan Pablo Correa Aceros. jp.correa1@uniandes.edu.co

B6 <https://www.behance.net/gallery/135221077/OLE-%20MATACHO-Cartelismo-y-expresion-urbana>



- 3. Intervención en muros de conjuntos residenciales
- 4. Intervención en carteles publicitarios en parques
- 5. Intervención en construcción abandonada

Fotografías: Diana Silva Álvarez



1. Collage: Marginalidad, habitante de calle y espacio público

CIUDAD ABIERTA

CENTRO DE INTEGRACIÓN, BOGOTÁ

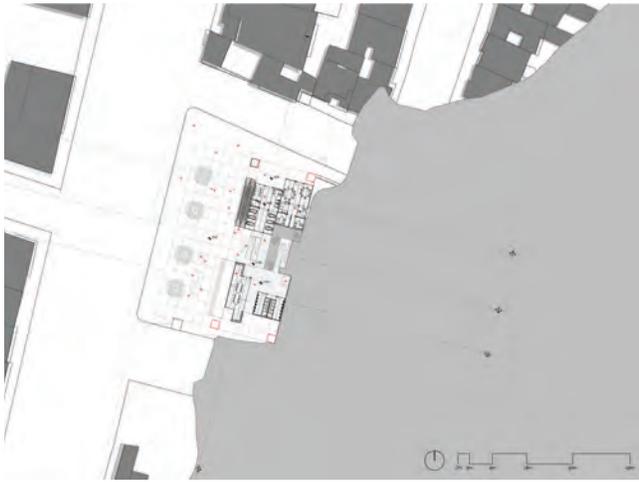
JULIANA CARRILLO, NICOLÁS GÓMEZ, DIANA LOAIZA, PAULA ALEJANDRA PINTO Y MARÍA FERNANDA ROJAS

PROFESORES: MARC JANÉ, CATALINA PARRA Y MARÍA LUISA VELA

CURSO: PROYECTO Y ANÁLISIS DE LABORATORIO DE COMPOSICIÓN ARQUITECTÓNICA

¿CÓMO LA MARGINALIDAD EN EL ESPACIO PÚBLICO DE LA CIUDAD AFECTA A LAS PERSONAS MÁS VULNERABLES COMO POR EJEMPLO EL HABITANTE DE CALLE?

Esta marginalidad se revela en los diferentes espacios específicamente en la plaza, la calle, debajo de los puentes, los parques y los lotes baldíos. Además, se nota que la arquitectura es parte de esta problemática debido a la arquitectura hostil. Por esta razón que se busca arquitecturizar un problema social que vemos en nuestra cotidianidad. ¿Cómo puede aportar la arquitectura a la problemática de la marginalidad del habitante en el espacio público? Este es un problema que debe solucionar la ciudad y diferentes áreas, sin embargo, se busca generar un enfoque integrador a partir de la arquitectura, que brinde soluciones y aporte nuevas perspectivas a la ciudad y su habitar.



2. Ciudad abierta, planta del primer piso



PROGRAMA CONTENEDORES

Planteado de acuerdo a las necesidades de la población vulnerable trabajada

PROGRAMA VACÍOS

Planteado Para que el actor se integre con los demás actores de la ciudad y sea un espacio inclusivo y diverso

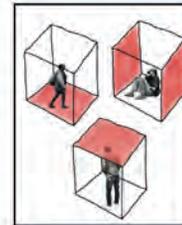


CICLO DE INTEGRACIÓN

El proyecto funciona como un puente que reincorpora al habitante de calle en la ciudad

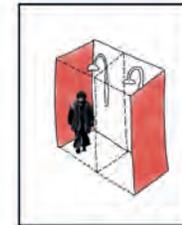
A partir de esto nace el proyecto. Este se emplaza en un lote baldío en el que se identifica el rechazo a la población habitante de calle por parte de los habitantes del sector. En él se busca integrar el actor a la comunidad a partir de un centro con enfoque social abierto al público que presenta actividades productivas, recreacionales, culturales y sociales. Así mismo, la edificación presenta una estructura ligera y la flexibilidad de sus espacios como oportunidades para que el lugar sea reformado y adaptado de acuerdo con los requerimientos del momento y de quien lo habita. Lo anterior desde una grúa que permite mover los bloques y reorganizarlos en el espacio.

MODULARIDAD, MOVILIDAD Y ADAPTABILIDAD



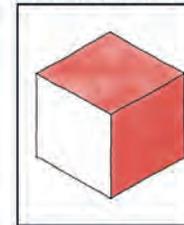
Principio modular donde cada elemento del espacio es independiente del otro (piso, muros y cubierta)

FLEXIBILIDAD PROGRAMÁTICA



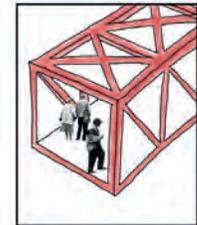
Espacios de aseo que configuran desde 1 a 2 módulos (espacios pequeños)

VACÍO COMO ESPACIO INTEGRADOR

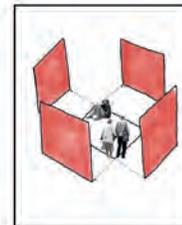


Exploración del vacío a partir de un gran volumen

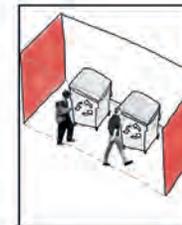
ESPACIO LIGERO/ ESTRUCTURA EFÍMERA



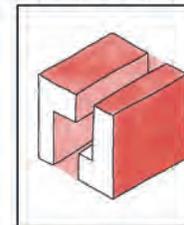
Uso del principio modular del encherchado en metal



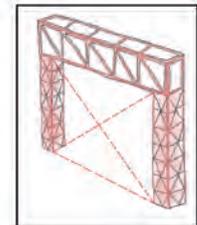
La capacidad de movimiento de los paneles por medio de rieles, permite modificar los espacios según la necesidad



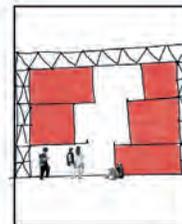
Espacios productivos que configuran de 4 a 5 módulos u otros espacios



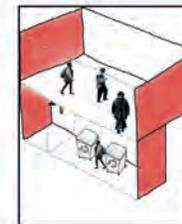
Configuración del espacio a partir de la horadación del vacío



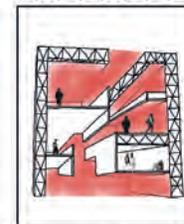
La modulación estructural permite abarcar grandes luces y darle mayor libertad/ flexibilidad al espacio



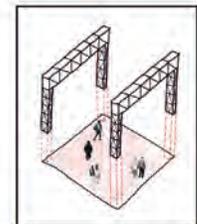
La capacidad de adaptar un módulo con el otro, ya sea apilándose, conectándose o intersecándose



El conjunto que forman los espacios, conectándose e integrándose permitiendo una flexibilidad programática



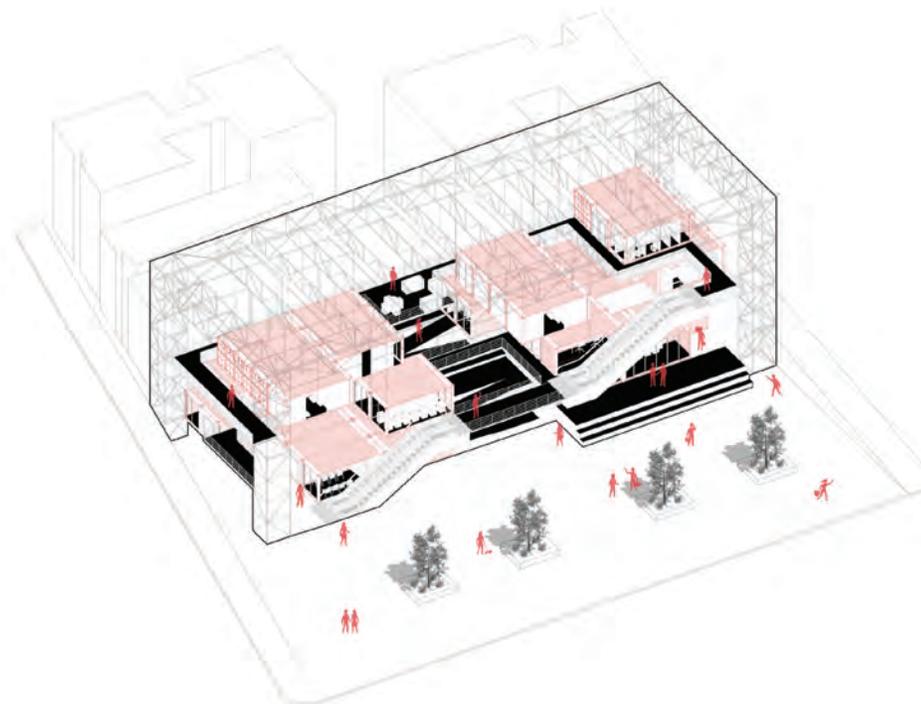
El vacío como componente principal estructurador donde es protagonista y se convierte en el espacio más importante del edificio



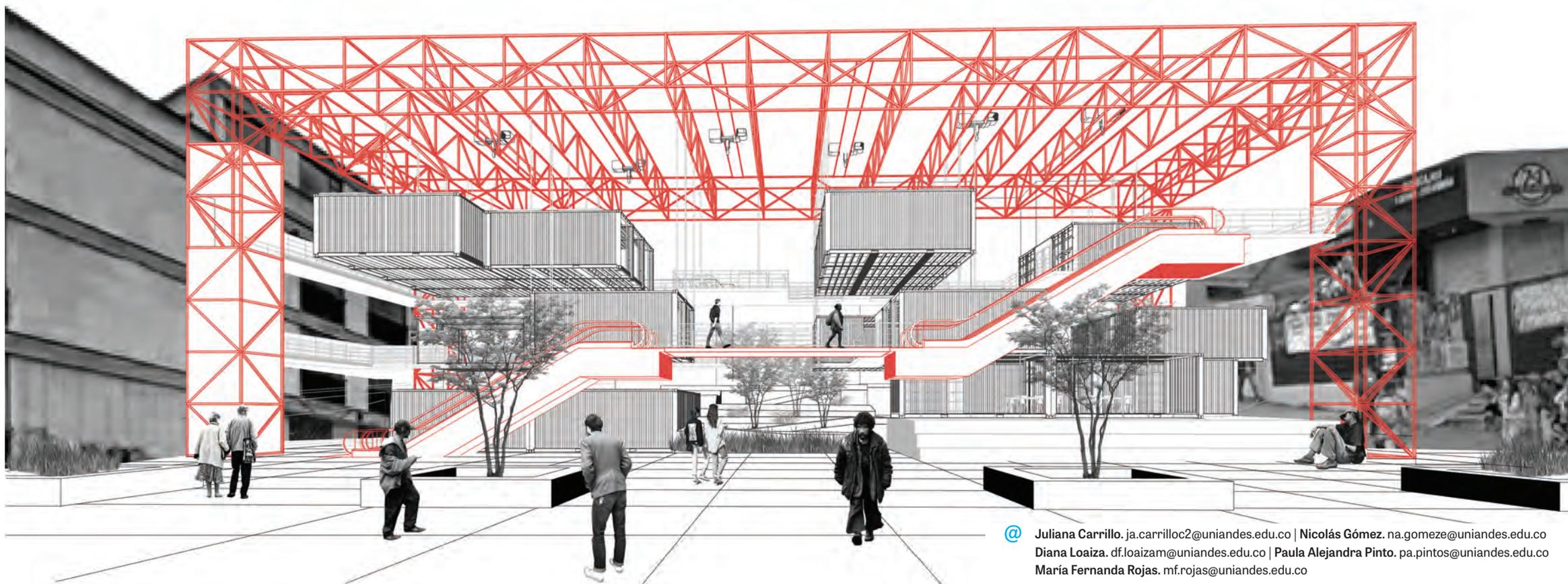
La capacidad de la estructura de replicarse y adaptarse a cualquier espacio, así como desmontarse y dar paso a nuevos proyectos



6. Cortes transversal y longitudinal



7. Axonometría



8. Perspectiva

@ Juliana Carrillo. ja.carrilloc2@uniandes.edu.co | Nicolás Gómez. na.gomeze@uniandes.edu.co
 Diana Loaiza. df.loaizam@uniandes.edu.co | Paula Alejandra Pinto. pa.pintos@uniandes.edu.co
 María Fernanda Rojas. mf.rojas@uniandes.edu.co

[B6 https://www.behance.net/gallery/121142757/CC_Lab_Composicion_Ejercicio_final](https://www.behance.net/gallery/121142757/CC_Lab_Composicion_Ejercicio_final)

[Y https://www.yumpu.com/es/document/read/65692228/ciudad-abierta](https://www.yumpu.com/es/document/read/65692228/ciudad-abierta)

IN.VISIBLE MANIFIESTO ARQUITECTÓNICO

BRAYAN IGNACIO PARADA MILA

PROFESORAS: GLORIA SERNA Y CAROLINA CONCHA
CURSO: UNIDAD AVANZADA

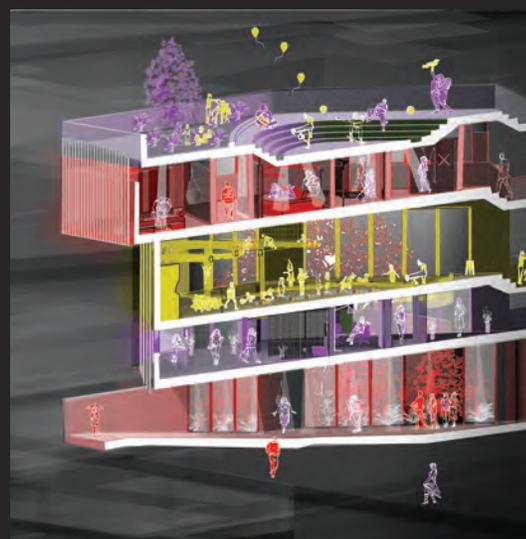
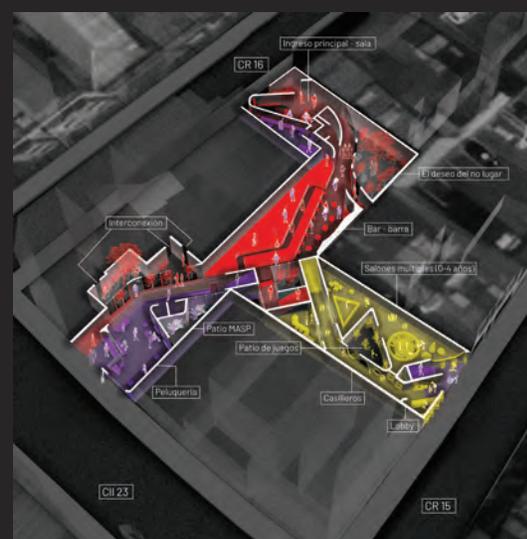
In.visible es un documento analítico y proyectual que no toma posición ni ve con prejuicio la arquitectura de los espacios del deseo de la localidad de Los Mártires en la ciudad de Bogotá. Revela abiertamente lo que se ha optado por no verse, esto debido a que la sociedad ha alejado de su consciencia, la existente apropiación del territorio por mujeres que ejercen actividades sexuales pagas (MASP).

Es un documento que analiza cuantitativamente y cualitativamente, con fuentes secundarias y primarias una realidad que ha sido invisibilizada no solo por los arquitectos, si no por muchos ciudadanos. Esta aproximación se da a partir de una repuesta proyectual en un híbrido vertical bajo el concepto de laberinto, permitiendo mezclar diferentes usuarios, y actividades que a primera vista pueden ser opuestas.



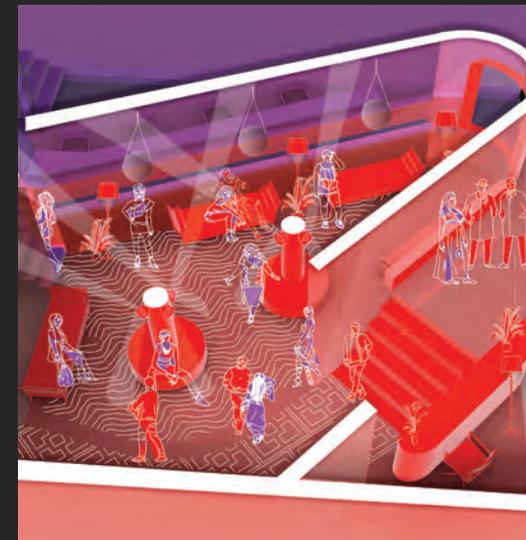
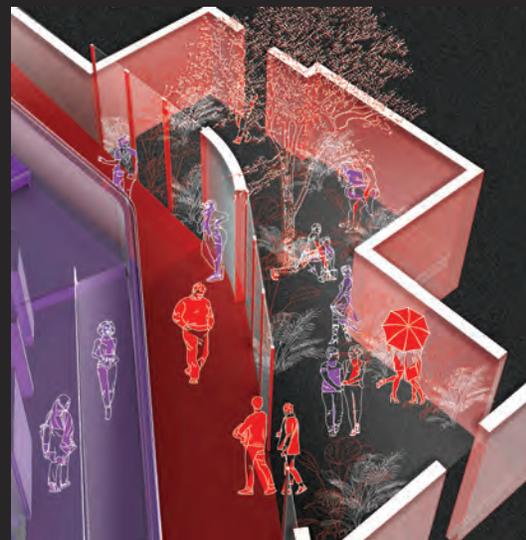
1. Conexiones y localización

Todo bajo la estrategia de concentrar diferentes actividades sociales en un hábitat fragmentado dentro de una unidad, que entrelaza los diversos usuarios al contar una historia, configurando una arquitectura narrativa. Este documento tiene como fin último abrir una discusión libre de prejuicios, frente a estos espacios existentes en las ciudades y que se han olvidado intencionadamente dado su prejuicio no solo con sus usuarios si no también con la arquitectura que lo contiene. De esta manera, invita a cuestionarse ¿es esto arquitectura? ¿habrá que estudiar y documentar la resolución de la ciudad por parte del desarrollo informal y por personas no arquitectas?, ¿tendremos como arquitectos que visualizarla y actuar frente a ella?, ¿habremos fallado como arquitectos en estas zonas de la ciudad?, ¿qué tan imparcial puede llegar a ser la arquitectura ante las necesidades existentes de la ciudad y sus usuarios?, ¿es posible desarrollar y encontrar nuevas tipologías arquitectónicas en espacios de la ciudad que han sido olvidados intencionadamente dado su prejuicio?



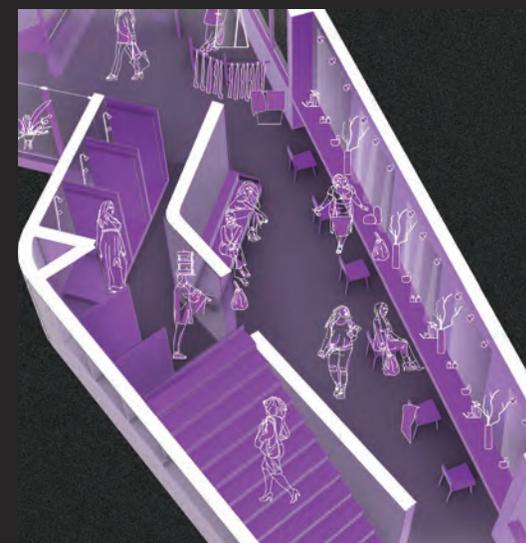
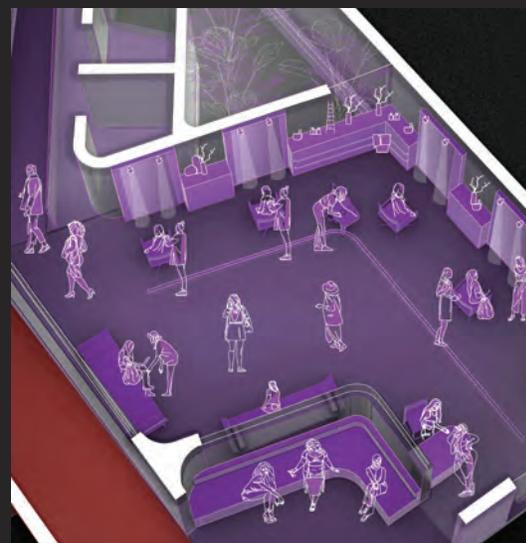
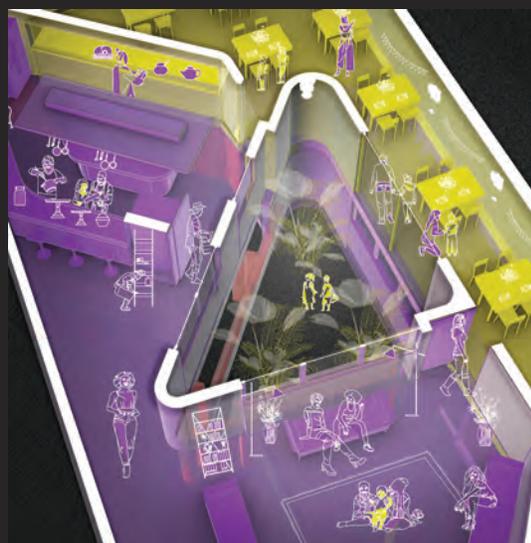
3. Zona de adultos.

Cabinas de *live sex*, espacio del deseo y sala umbral



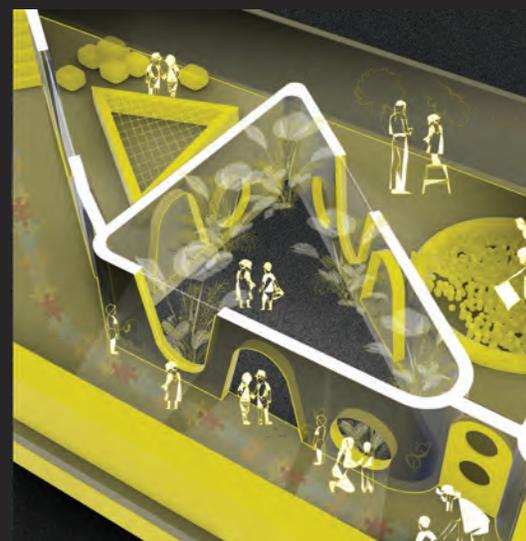
4. Zona de MASP.

Comedor-sala, peluqueria y zona de aseo *backstage*



5. Zona de niños.

Para niños de 8 a 12 años y para niños de 1 a 4 años



- 📧 Brayan Ignacio Parada Mila. paradamila.ignacio@gmail.com
- 🌐 <https://www.behance.net/gallery/124184895/Invisible-Undergraduate-Thesis>
- 📄 <https://www.yumpu.com/s/NoBr3CKfcvtZs00D>

Premios o exposiciones:

Medalla de plata (segundo puesto) en la XXI Anual de estudiantes de arquitectura.
Exposición en el Departamento de Arquitectura Uniandes, para la reacreditación.
Postulación premios Otto de Greiff 2022.



LANA DE LANA DE VIENTO

JULIANA GONZÁLEZ, SOFÍA LÓPEZ
LAGOS, CAMILA VARGAS Y
LAURA VELANDIA

PROFESORAS: ANGELA SOTOMONTE Y
CAROLINA AGUDELO
CURSO: ESTUDIO 6: MODA, LA GRAN INDUSTRIA CREATIVA

El proyecto Lana de Viento surge como respuesta al encargo propuesto para Estudio 6, Moda, la Gran Industria Creativa, de realizar una marca de moda que tenga identidad y valores propios. Lana de Viento es una marca de moda infantil dentro del sector vestuario y el subsector *knitwear*; inspirada en Margarita, un personaje ficticio que nació de la niña interior de todas las integrantes del proyecto, que queríamos transmitir nuestro amor por la naturaleza y el deseo de todo niño de explorar y divertirse en el mundo que está conociendo.

Es una marca que busca ofrecer piezas de diseño con las que la comodidad y los paisajes integrados a las prendas fueran el centro de atención. Así mismo, los tejidos y materiales de la marca fueron pensados para ofrecer prendas adecuadas para el clima frío, que les permita a los niños estar abrigados y sentir en todo momento este calor de hogar.

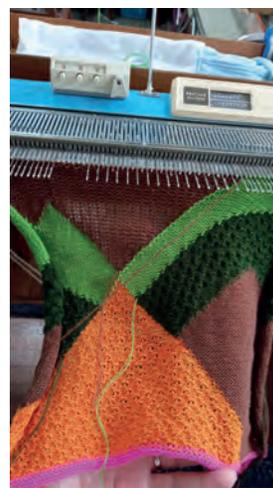
Para llegar a las piezas finales el proyecto tuvo que pasar por un largo proceso de desarrollo; la creación del personaje se realizó por medio de *moodboards* para crear un manual de arte que refleja la esencia, los valores y la estética de la marca. A partir de este manual de arte comenzó la investigación sobre lo que podría ser Lana de Viento como una marca en el ecosistema de moda colombiana. Realizamos diferentes encuestas e investigación sobre cómo pasar nuestro proyecto del concepto a la realidad y de esta forma construir un manual de estrategia de marca con nuestra estrategia de comunicación y la audiencia que buscábamos para esta.

El desarrollo de las prendas se realizó en dos partes. Primero, el proceso de ilustración y selección de los diseños finales para la creación de 10 *looks* divididos en dos líneas que serían nuestra propuesta final. El proceso de ilustración fue largo, con muchas ideas y bocetos que, aunque no se convirtieron en parte de nuestra colección final, fueron claves para refinar la esencia de nuestra marca como una que integra la belleza de los paisajes colombianos, su flora y fauna en las ilustraciones de las prendas.

La segunda parte del desarrollo de las prendas consistió en la selección de materiales y la creación de la paleta de color en los hilos y lanas. Esta parte requirió que el equipo se enfrentara a nuevos retos, como tinturar hilos y probar colores, algo que nunca habíamos hecho, pero que nos permitió mediante la prueba y error descubrir las tonalidades más adecuadas para la marca. Así mismo, el proceso de tejido a máquina, con sus particularidades, desafió nuestra creatividad al poner a prueba las limitaciones de la máquina que nos impedían llevar nuestros diseños a la realidad. Sin embargo, al integrar nuevas técnicas como el bordado o el cardado de la lana logramos que las piezas fueran como las imaginamos.



1. Bocetos de la colecciones Páramo y Primavera



2. Proceso de tintura y tejido de las piezas finales

3. Detalles del tejido y la marquilla



4. Recolectando historias



6. Etiquetas germinables Lana de Viento

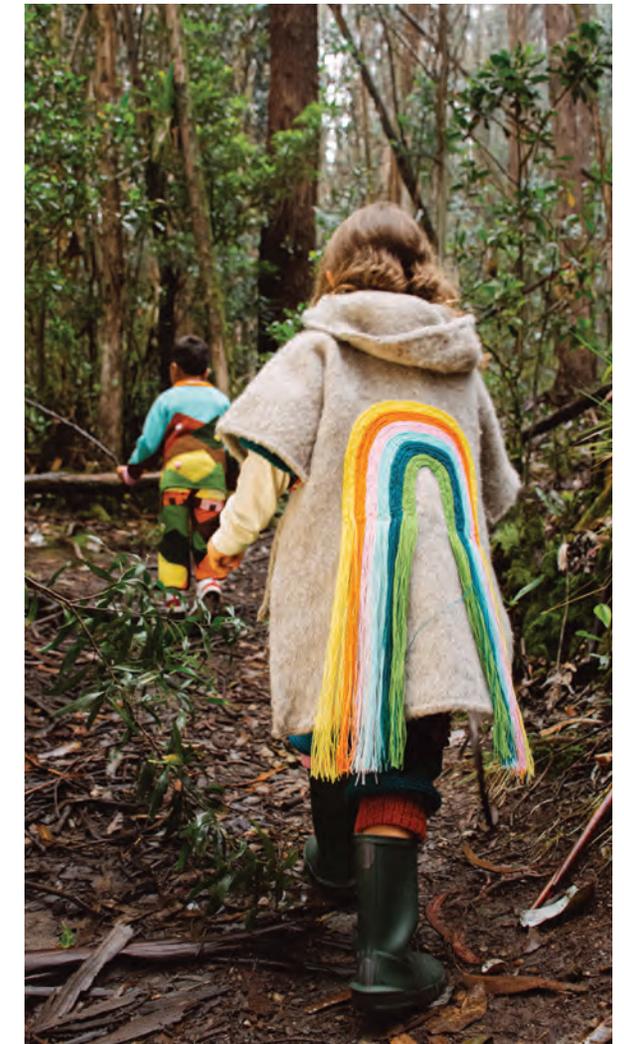
Los valores de la marca están enfocados en permitir que los niños se desarrollen con libertad y puedan explorar su entorno, para así mismo apropiarse de él con respeto y curiosidad. Como sociedad existe en la actualidad una tendencia a refrenar este deseo en los niños y a buscar mantenerlos quietos y callados en un espacio más controlado, pero la naturaleza de los niños no es esta, ellos necesitan correr, saltar, gritar y jugar con libertad para desarrollarse de manera adecuada. El juego es el trabajo más importante de un niño.

La esencia de Lana de Viento se basa en que los niños puedan ser niños, con sus travesuras, juegos y sus aventuras. La marca busca motivarlos por medio de sus piezas de comunicación a explorar el mundo que los rodea, a conocer la belleza de su país y a conectarse con la naturaleza.

Este propósito tiene gran relación con la coyuntura de pandemia que vivimos durante el desarrollo de este, ya que la cuarentena había alejado a los niños de la naturaleza e interrumpió su deseo de los niños de ver y conocer cosas nuevas. Tanto los adultos como los niños necesitaban re-conectarse con su entorno y volver a respirar el aire fresco del campo. La pandemia fue en nuestro caso un motor para la creación de la marca, ya que buscábamos devolver esta conexión y contacto con el exterior a los niños de la ciudad de Bogotá y sus alrededores, que no habían podido disfrutar de la naturaleza en un largo tiempo.



5. Piezas que se sienten como calor de hogar (arriba) y libros para colorear Lana de Viento (abajo)



7. Reconectando con la naturaleza

CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES:
Fotografías: Sofía López Lagos
Lugar: Bosque Medina

@ **Juliana González.** j.gonzalezp1@uniandes.edu.co
Sofía López Lagos. s.lopez2@uniandes.edu.co
Camila Vargas. c.vargasr@uniandes.edu.co
Laura Velandia. ls.velandia10@uniandes.edu.co

<https://www.behance.net/gallery/135845531/LANA-DE-VIENTO>

MUZÚ 51B VIVIENDAS TELARES

SALOMÓN HERNÁNDEZ Y
SABRINA ZIELCKE

PROFESORA: MANUELA GÚZMAN
CURSO: DE LOS SISTEMAS DEL TERRITORIO
A LA ARQUITECTURA

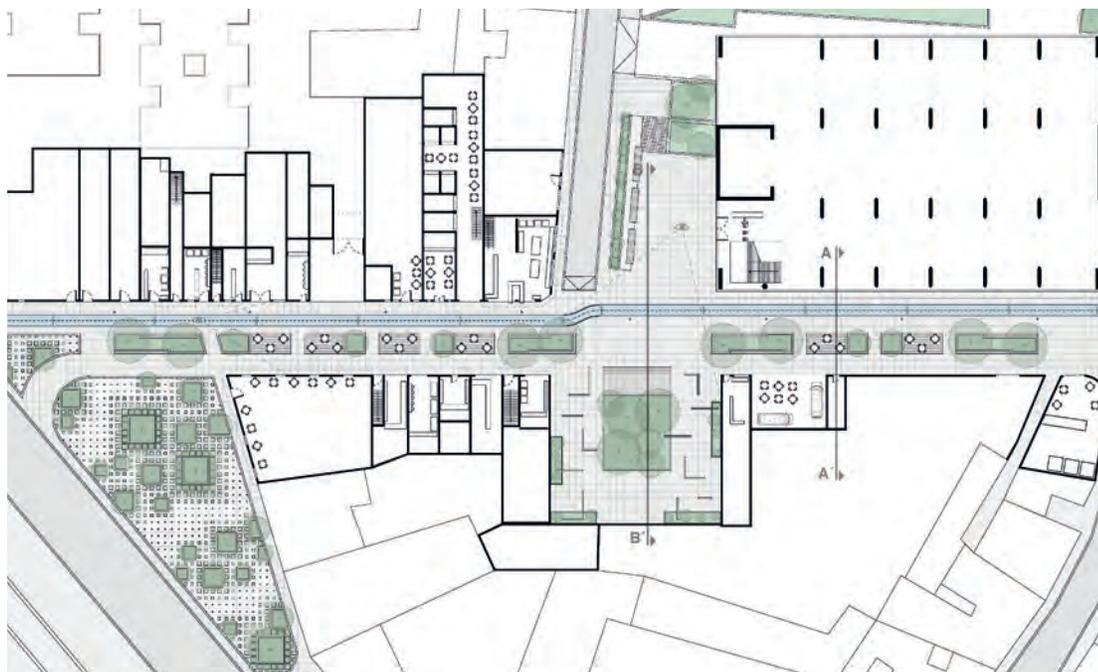
Este equipamiento es una apuesta de innovación en vivienda dentro de una operación mayor para intervenir el barrio de Muzú para crear un eje de actividad y mejorar las condiciones del espacio público, mediante la apropiación y rehabilitación de los espacios existentes.

El equipamiento propone sótanos de parqueo para reemplazar el modelo actual de parqueo sobre los parques de bolsillo, esto libera el primer piso para llevar a cabo un programa transparente que tiene la capacidad de desbordar sus límites e inundar su entorno con actividad, tanto el jardín como la biblioteca infantil se entretejen en el primer piso por el patio interior, mientras que las circulaciones flotantes amarran el programa en el segundo piso.

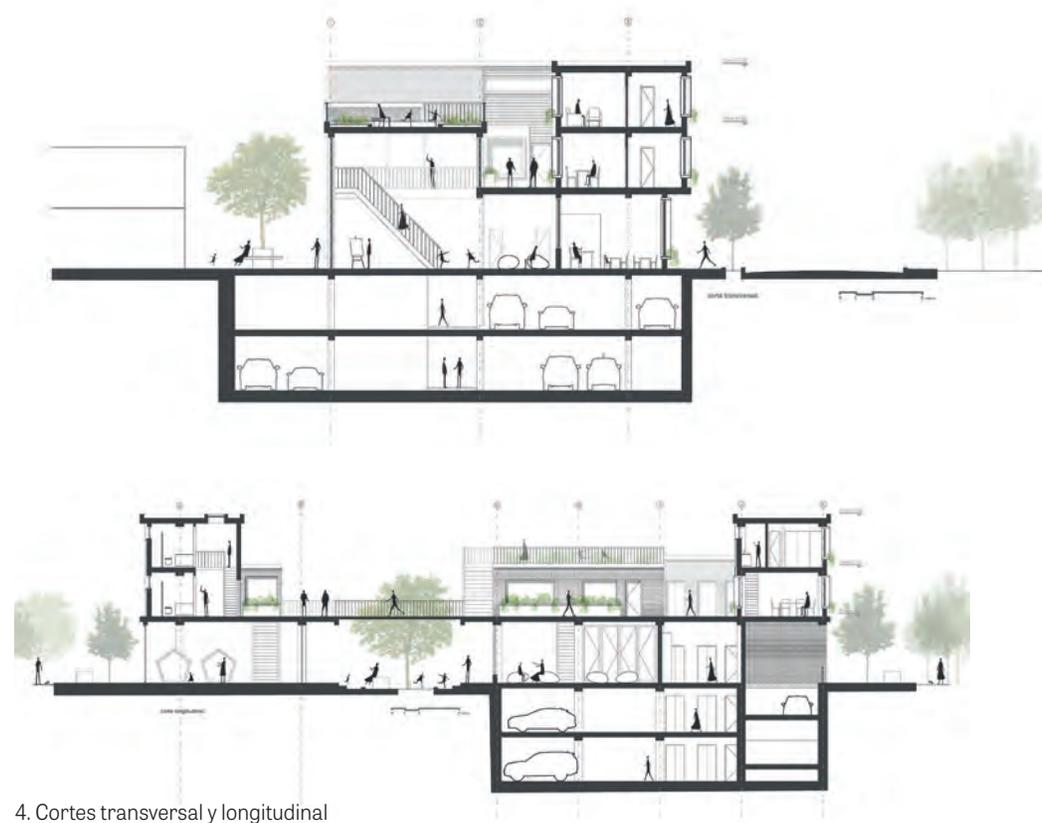
Los usos que componen este proyecto nacen de suplir los usos previos del área de intervención, por lo cual se proponen ocho viviendas unifamiliares que utilizan la calle elevada como eje organizador y comparten espacios comunales para la construcción de comunidad.



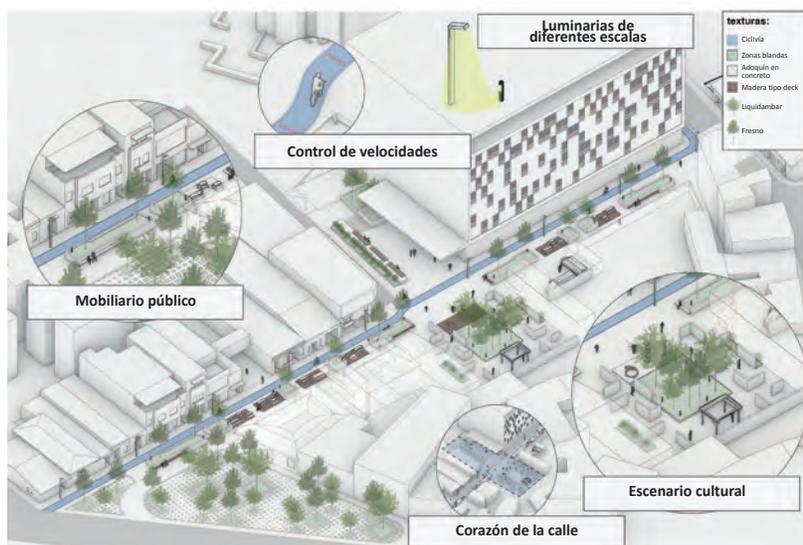
1. Fachada carrera 11a



2. Planta de intervención



4. Cortes transversal y longitudinal



Control de velocidades: Ya que el proyecto busca que la ciclovía pueda convivir con la calle peatonal es necesario tomar precauciones para asegurar la seguridad del peatón y por lo tanto se introduce una ligera curva a la ciclovía y el uso de reductores de velocidad.

Luminarias de diferentes escalas: Altas, para la circulación e iluminación amplia. Iluminación puntual a escala del peatón.

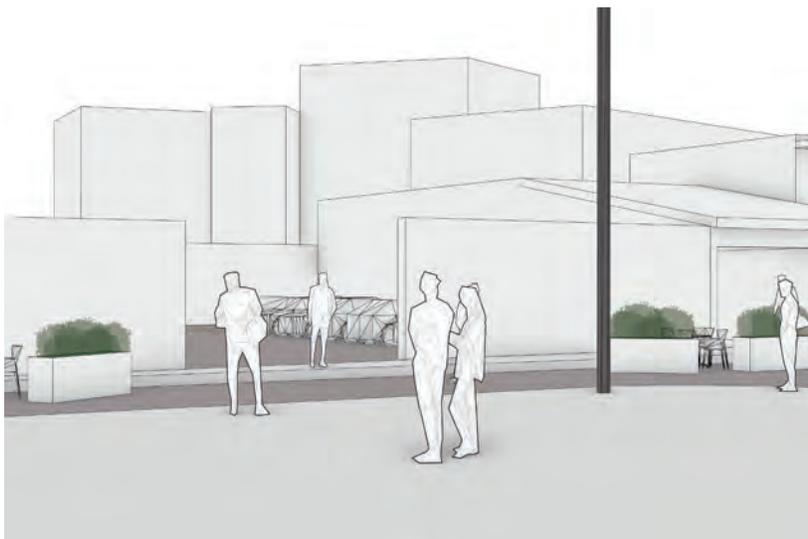
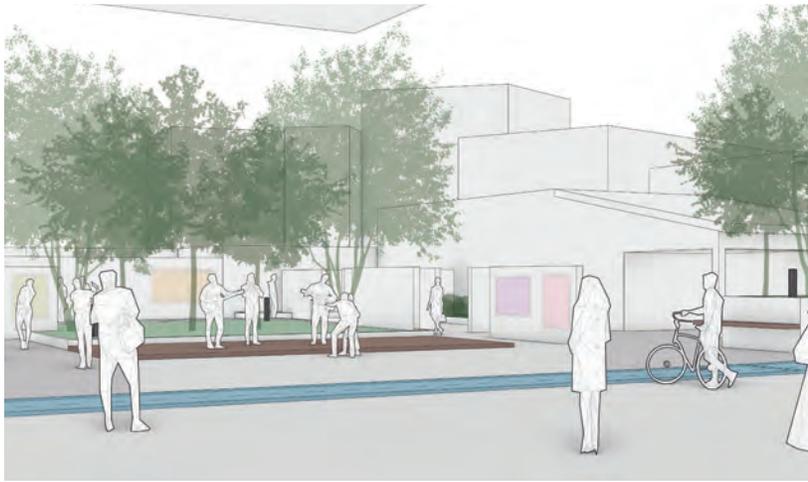
Mobiliario público: Se proponen materias habitables que responden activamente al programa de los programas de los locales que le rodean, ofreciendo espacios de permanencia y herramientas como la arborización sobre la calle para crear sombra y un mayor nivel de confort.

Escenario cultural: Se busca con este espacio ofrecer a la comunidad de Fenicia y a los usuarios de la calle la oportunidad de un descanso y capacidad de alejarse del entorno urbano, tienen un enfoque cultural con espacios para exhibición y posibles pabellones para exhibir arte y música.

Corazón de la calle: El gesto generoso del edificio Santo Domingo hacia la calle se replica en el costado opuesto lo que crea un centro amplio en la calle donde el programa invita a la permanencia y existe una diversidad de actividades muy rica para el habitar de la vía.



3. Axonometría

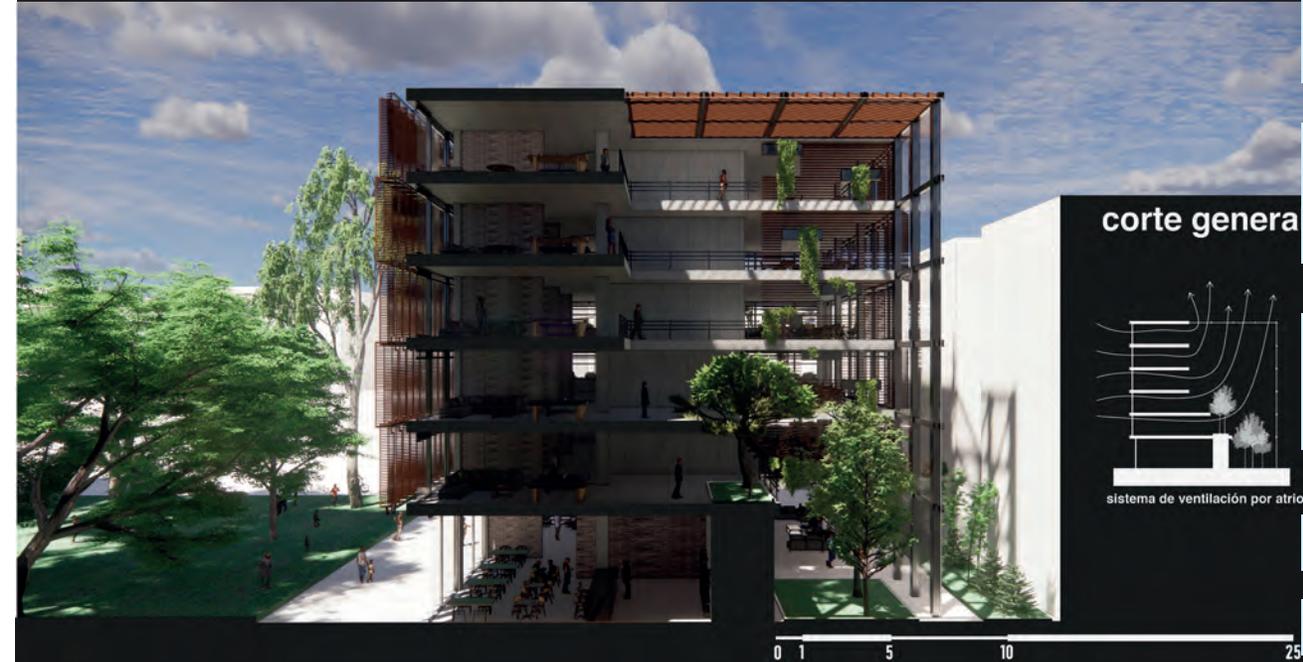


6. Perspectivas



7. Fachada occidente

8. Cortes



@ Salomón Hernández. s.hernandez7@uniandes.edu.co | Sabrina Zielcke. s.zielcke@uniandes.edu.co
 Be https://www.behance.net/gallery/132566927/Muzu-51B-Viviendas-Telares



1. Ligereza insinuante

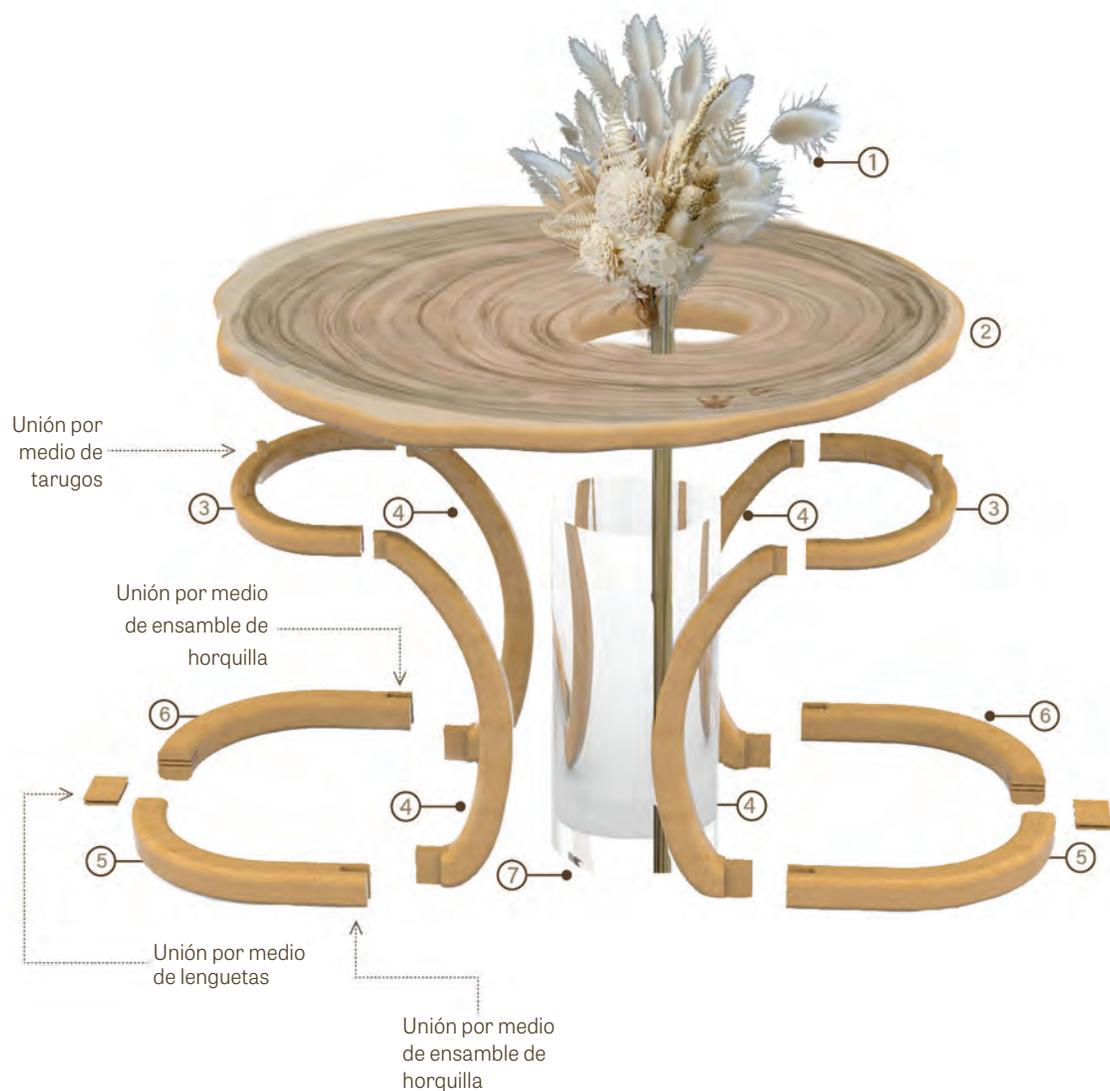
ARBORACEOUS

LAURA VANESSA MARTÍNEZ,
ALFREDO GARCÍA, FELIPE LOZANO E
ISABELA SEPÚLVEDA

PROFESORA: MARÍA DE LOS ÁNGELES GONZÁLEZ
CURSO: MEDIO: MADERA

Desde los comienzos el mobiliario ha sido parte inherente en el diario vivir de las personas. La necesidad de contar con elementos que trasciendan más allá de su valor funcional y comuniquen un mensaje que transforme es cada vez más presente. El diseño utiliza herramientas que permiten siempre regresar a los orígenes y conectar con una audiencia determinada. Arboraceous conecta con saberes ancestrales como los japoneses, quienes mediante el uso de ensamblajes indivisibles crean obras magníficas y únicas. La cultura japonesa se ha caracterizado por su disciplina, elegancia y precisión, por lo cual este proyecto toma este referente como fuente de inspiración a la hora de crear uniones. Al final la mesa termina ubicándose entre lo pragmático y el arte por el bien del arte. La funcionalidad busca vincular y generar una interacción entre el usuario y el artista que crea la pieza, de modo que este también logre conectar con saberes ancestrales y adopte nuevas posturas sobre la manera en que se puede interactuar con este medio.

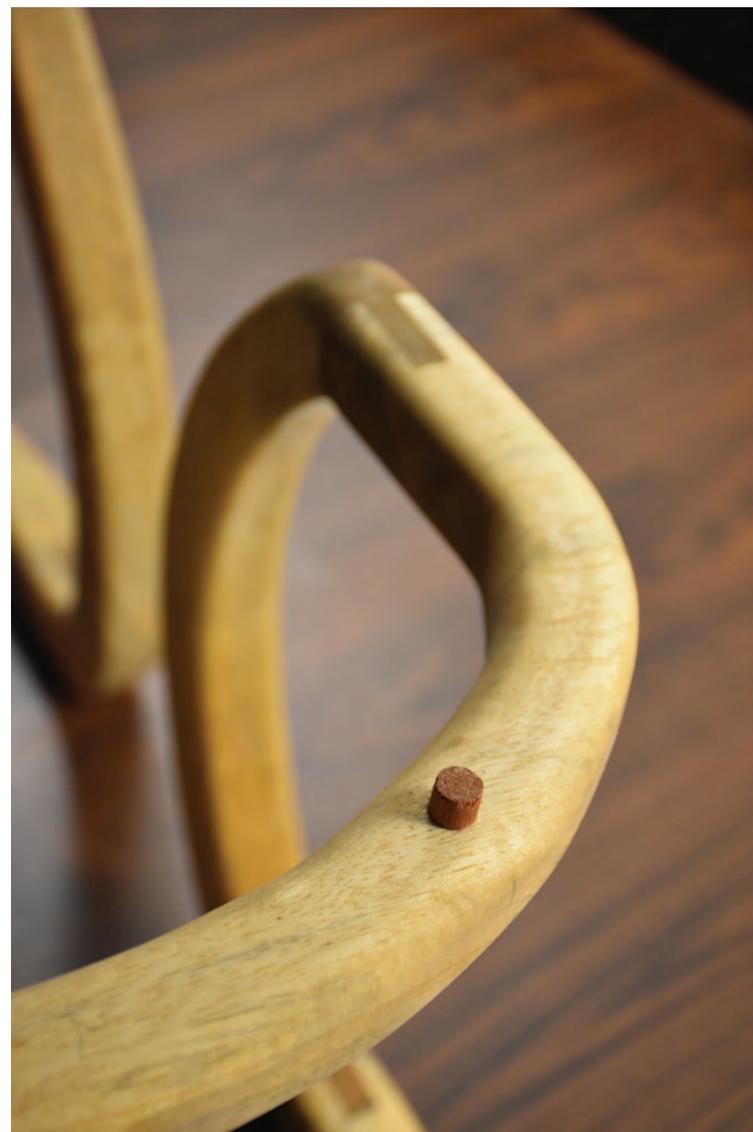
Nombre de la pieza	Cant.	Dimensiones
1. Flores decorativas	1	50 cm (A gusto)
2. Tapa de la mesa	1	75 cm x 80 cm
3. Travesaños superiores	2	34,47 cm x 19,68 cm x 3 cm
4. Patas	4	41,89 cm x 18,29 x 3 cm
5. Travesaño inferior derecho	2	24,9 cm x 18,2 cm x 4 cm
6. Travesaño inferior izquierda	2	25,6 cm x 18,5 cm x 4 cm
7- Jarrón de cristal	1	41,14 cm x diámetro del corte del duramen



3. Vista frontal del producto final



Arboraceous representa un eje de conexión entre prácticas ancestrales del pasado y dinámicas de vida actual. En el pasado la madera era valorada, apreciada y atesorada, por lo cual la creación de pieza se convertía en un arte que se debía conservar y heredar de generación en generación. Sin embargo, con el paso del tiempo esta concepción se ha deteriorado y se ha dado por sentado el valor de este medio. Las dinámicas de consumo presentes hoy en día se orientan hacia una sociedad sin conciencia, la cual explota la naturaleza y la utiliza de manera desmesurada e inconsciente. Es aquí donde Arboraceous adopta una posición transformadora que busca comunicar un mensaje claro. El elemento central (el jarrón de flores), que a simple vista parece contar con una función meramente decorativa, es el grito de auxilio de la naturaleza. Esta pide ser protegida y busca renacer en un mundo cuya sensibilidad y apego por la naturaleza se ha perdido. La metáfora utilizada en la mesa muestra cómo un tronco de madera, que ya está talado, logra renacer desde su médula y trae nuevamente vida a un espacio. Retoma el mensaje de la sostenibilidad ambiental y la importancia de cuidar los recursos naturales que en un futuro podrían desaparecer.



4. Detalles de ensambles, uniones y acabados de la pieza de mobiliario

Sin lugar a dudas, el proyecto revela la prioridad de preservar aquello que la naturaleza nos ha brindado. Por medio de una pieza de mobiliario funcional y atractiva da un mensaje para las futuras generaciones sobre la importancia de controlar la tala indiscriminada de árboles, así como el uso controlado de este material. Su prioridad es dar a entender la importancia de mantener una sociedad donde prime la armonía entre los humanos y el entorno que los rodea.

- @ **Laura Vanessa Martínez.** lv.martineza@uniandes.edu.co
- Alfredo García.** ja.garciag@uniandes.edu.co
- Felipe Lozano.** f.lozano@uniandes.edu.co
- Isabela Sepúlveda.** i.sepulvedal@uniandes.edu.co
- Be <https://www.behance.net/gallery/132409613/DISE-1503->

5. Producto final
Fotografías: Alfredo García

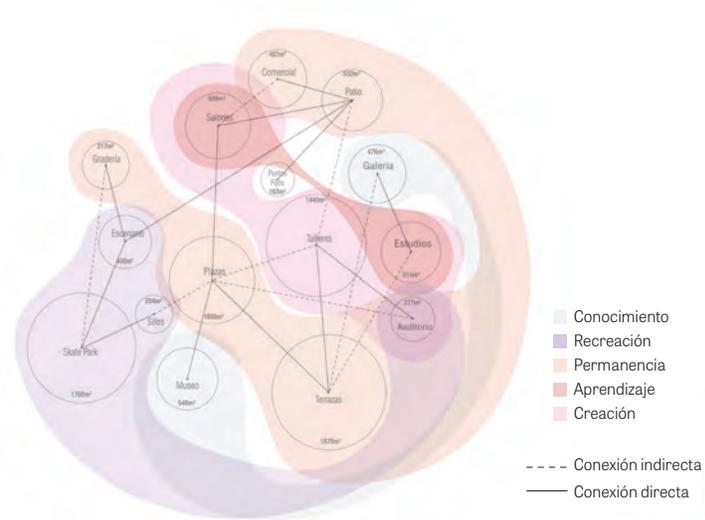


LA FÁBRICA LA FÁBRICA

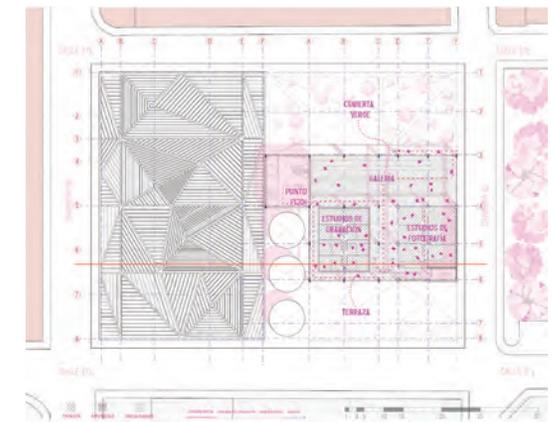
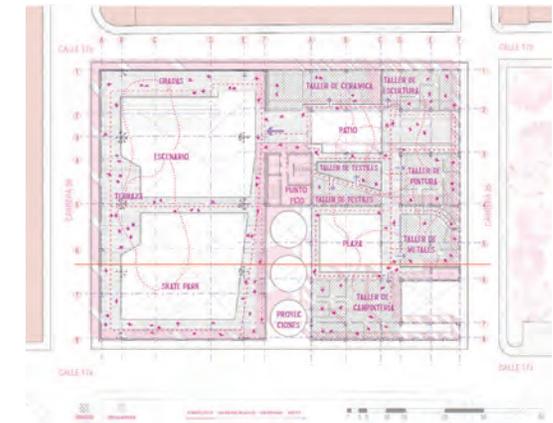
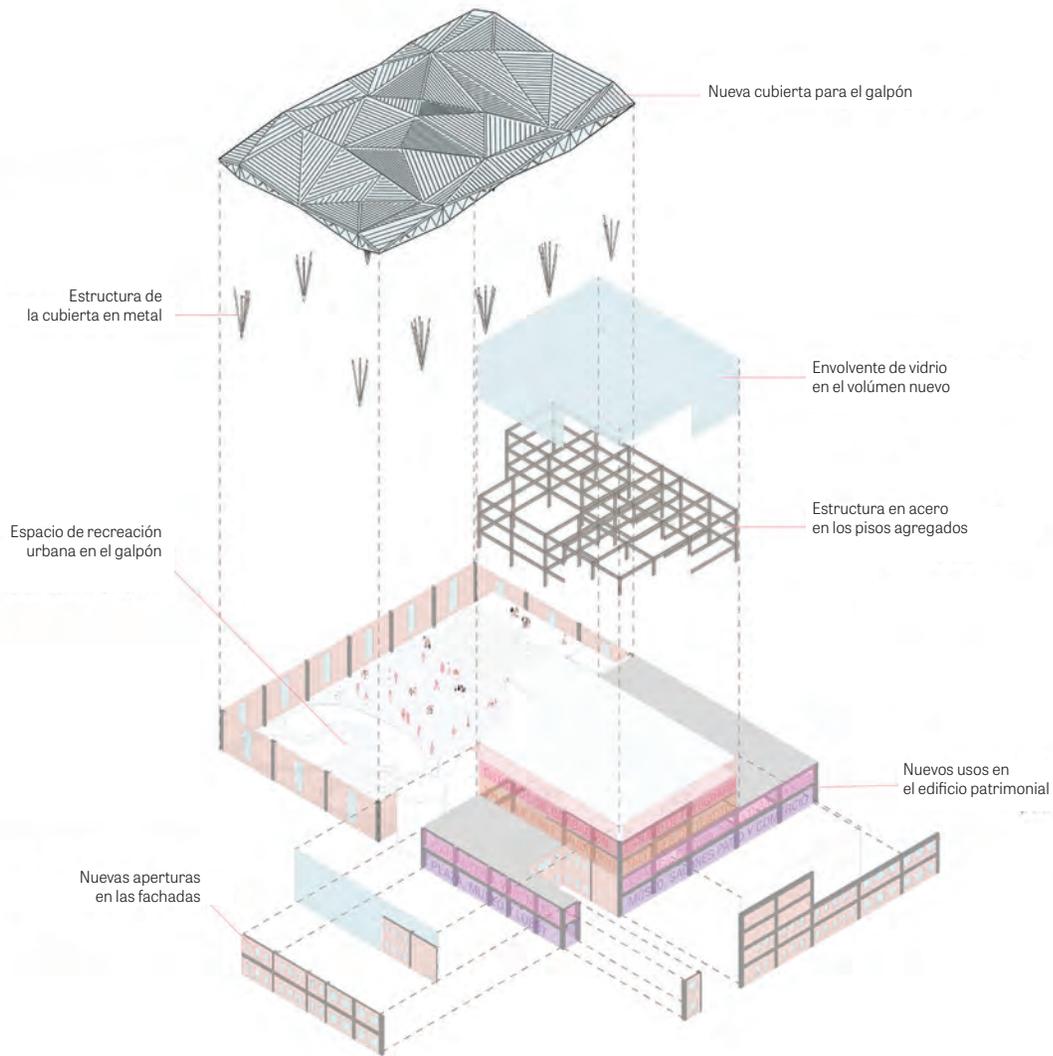
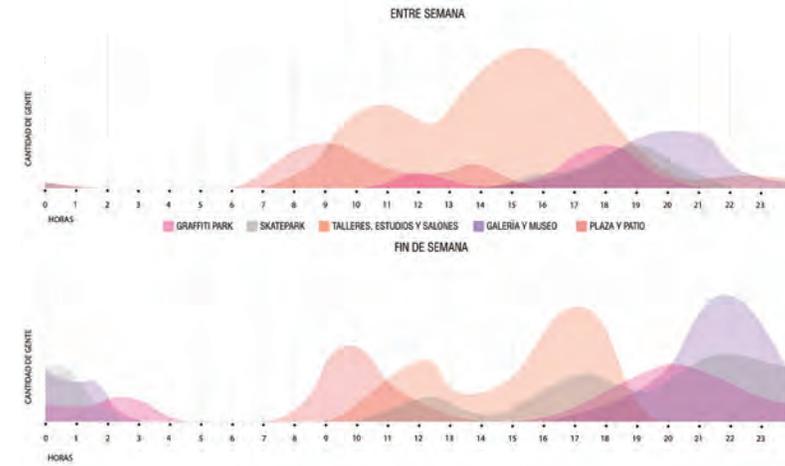
MARIANA BECERRA ADANA,
MARÍA JOSÉ GONZÁLEZ Y MATEO
ALFONSO MUNEVAR

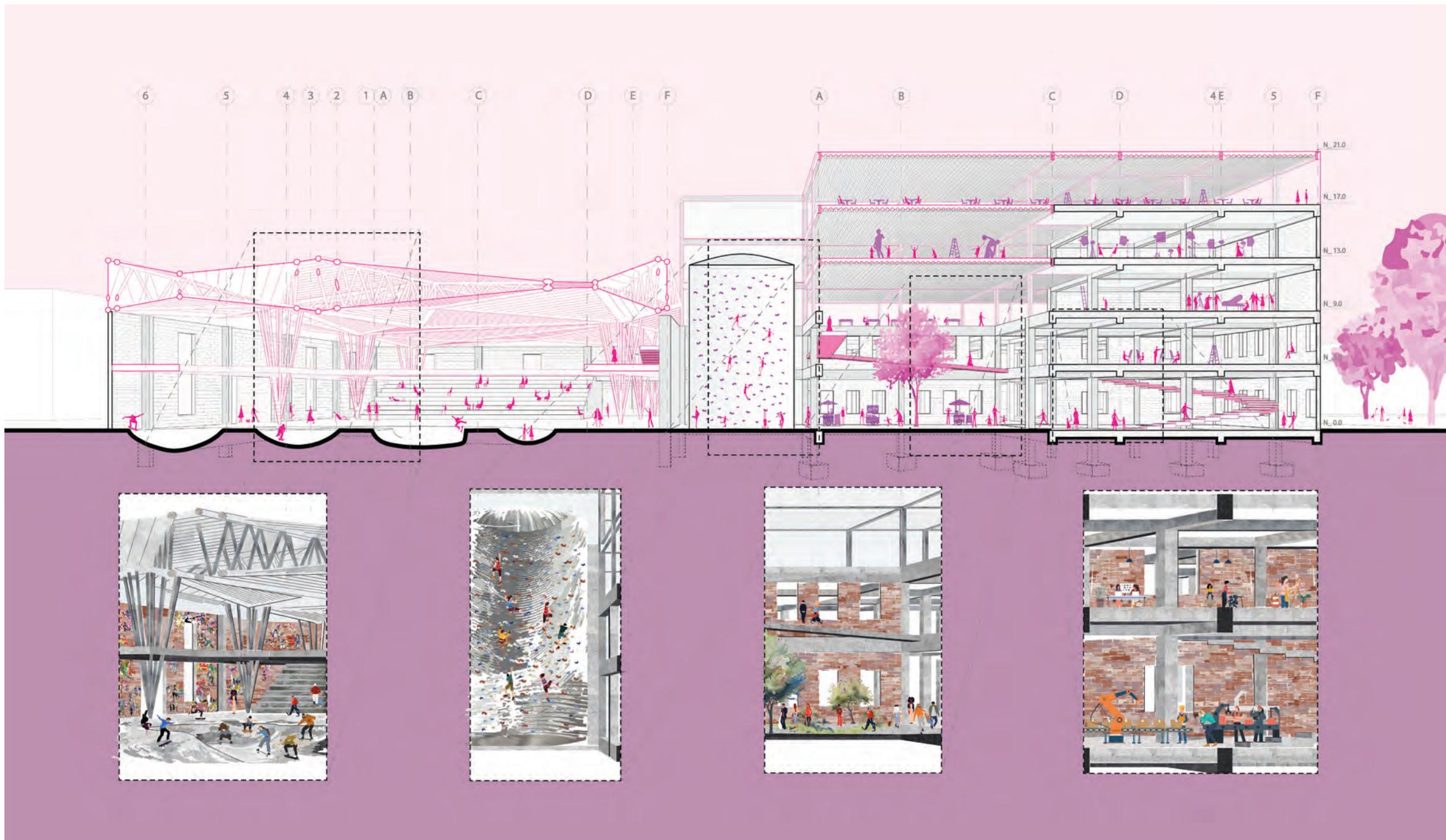
PROFESORA: LAURA HUERTAS SANTAMARÍA
CURSO: UNC DEL PROGRAMA DE USOS A LA
CARACTERIZACIÓN DEL ESPACIO

La Fábrica se basa en un proceso iterativo enfocado en un usuario específico que son los artistas y jóvenes de Bogotá. Este proyecto tiene como objetivo brindar un espacio de integración social y producción creativa que revitalice el interior de la Zona Industrial de la ciudad. Para ello, se realizó un proceso de restauración y renovación a la preexistencia de la fábrica harinera Molinos San Martín, adaptando los espacios para integrar un programa conformado por talleres y zonas de trabajo, estudios, espacios de esparcimiento, entre otros.



2. Diagramas estratégicos y programáticos





DESCIFRANDO DESCIFRANDO LA IMAGEN

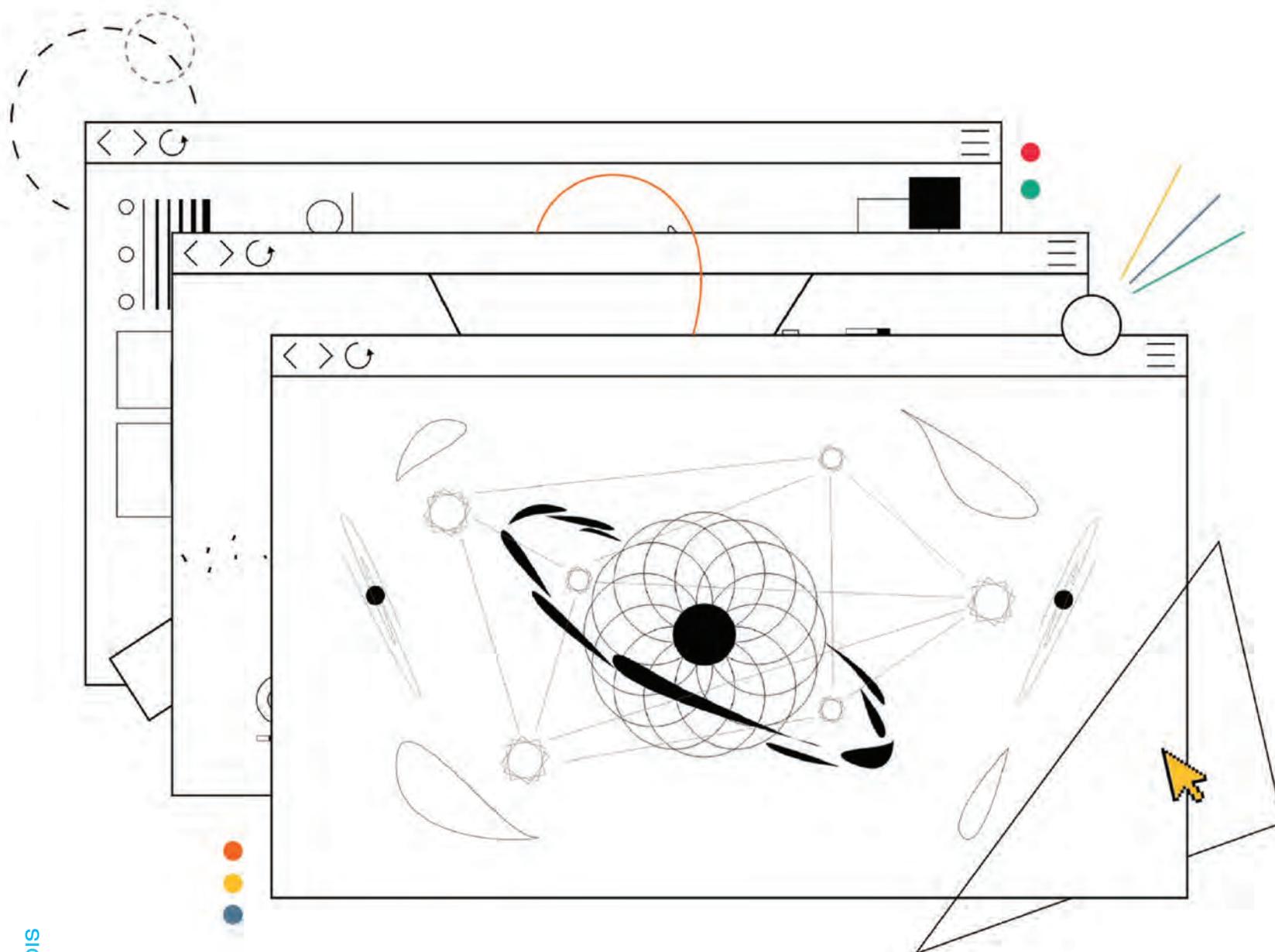
DAVID EDUARDO RAMOS, LAURA
MELISSA OTÁLORA, ALYSSON LÓPEZ
CHACÓN, NICOLÁS GÓMEZ
BALDERRAMA Y DAVID ESTEBAN
CABRERA

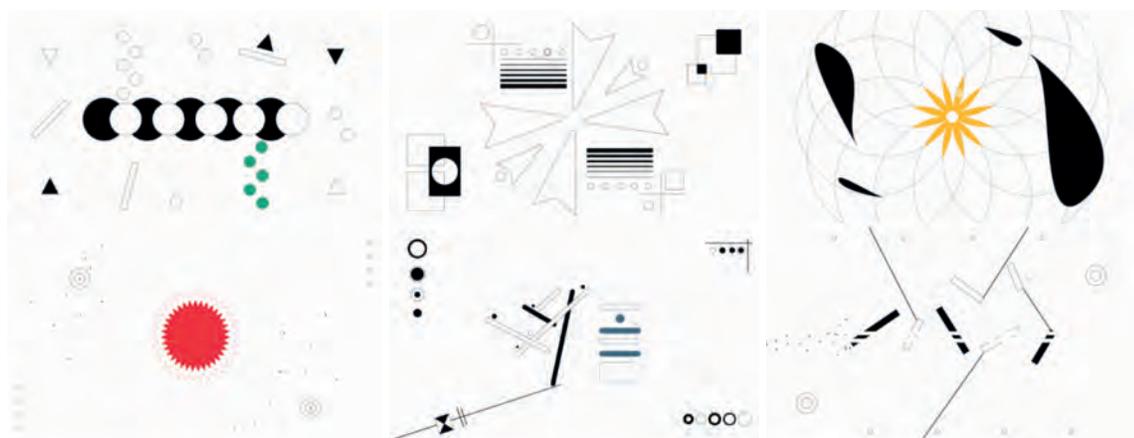
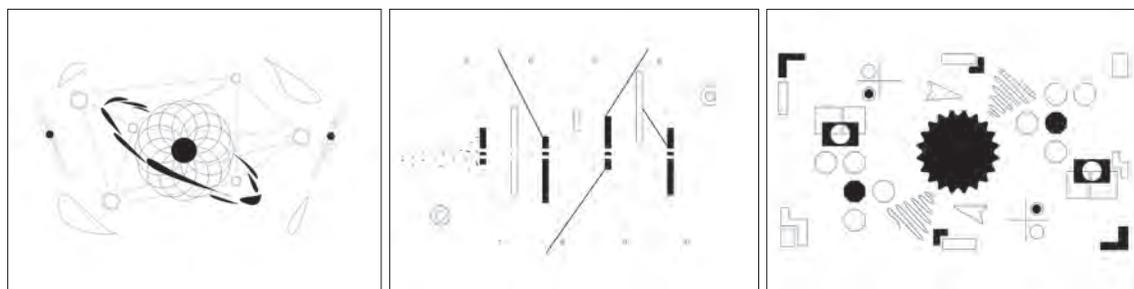
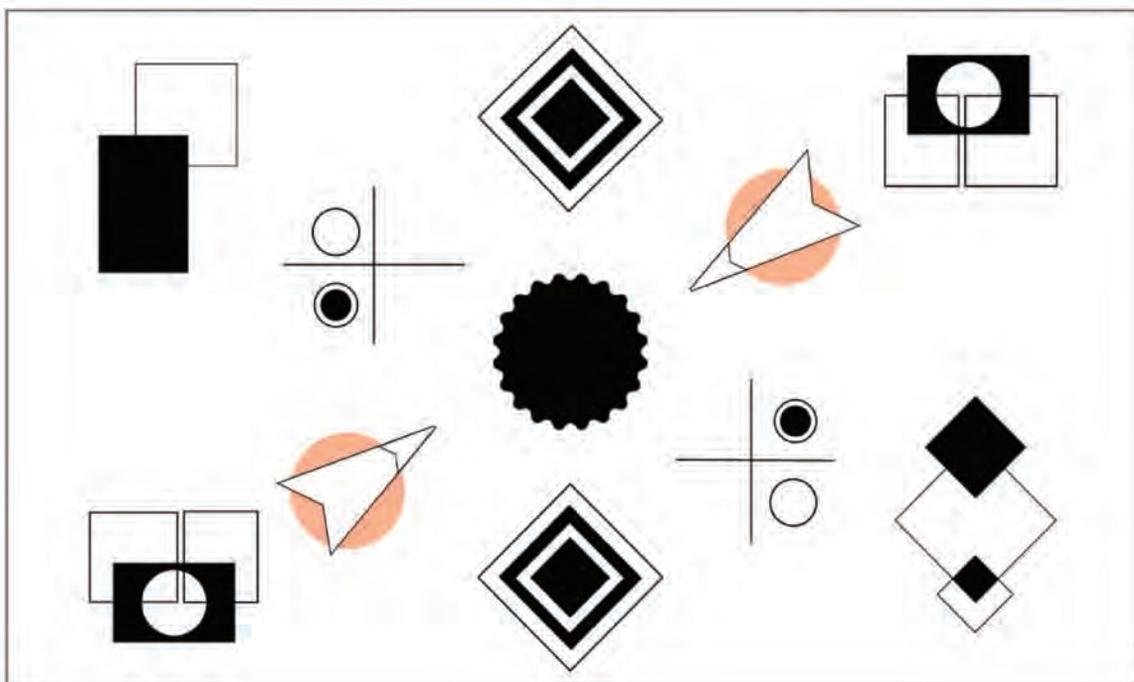
PROFESORES: JAIME PATARROYO Y GABRIEL VASCO
CURSO: ESTUDIO 6: INTERACCIÓN

Este proyecto nace como una propuesta para la clase de Estudio 6: Interacción de la Universidad de los Andes. El encargo fue creado en su totalidad por el equipo de trabajo en plena búsqueda por ampliar las posibilidades que los medios digitales brindan para la enseñanza y la pedagogía alrededor de la imagen gráfica.

A lo largo de los años, el lenguaje ha evolucionado permitiéndole a la humanidad configurar sus formas de comunicarse, adaptándose a tiempos, medios y sociedades cambiantes. Así mismo, todos los lenguajes permanecen en un proceso de construcción constante por lo que, como parte de esto, las formas de comunicación visual, y los códigos gráficos dentro de estas, constituyen un lenguaje (Dondis, 1976) que apela y expresa nuestras ideas y emociones. Dicho esto, existe cierta sensibilidad ante estos lenguajes no verbales en disciplinas como las artes y el diseño, no obstante, no todos estamos familiarizados con estos medios de expresión, ni reaccionamos de igual manera frente a ellos.

A partir de esto tomamos *La Sintaxis de la Imagen* de la diseñadora Donis A. Dondis, como punto de partida para el proyecto. Esta obra consta de estudios rigurosos de la imagen y la percepción visual, exhibiéndolos al público bajo la premisa de que todos deberíamos tener una literacidad visual básica para comprender el mundo de imágenes que nos rodea; al igual que aprendemos a escribir y leer aunque no nos dediquemos a ser escritores profesionales. Así, la gran incógnita que daría rumbo al proyecto era ¿cómo podemos facilitar y dinamizar el conocimiento de las técnicas de comunicación visual desarrolladas en *La Sintaxis de la Imagen*?





- UNIDAD
- EQUILIBRIO
- ACTIVIDAD
- TÉCNICO
- SINGULARIDAD

Actividad

Es la asociación de elementos dinámicos que dirigen el recorrido visual hacia una dirección. El movimiento que representan se pronuncia en ejes puntiagudos que siguen una línea diagonal.



Escogimos como contexto plantear una experiencia digital que se desarrollaría como un experimento de Google Arts & Culture debido a la afinidad de esta plataforma y su audiencia ante las artes visuales y la historia de la comunicación. Los experimentos que aparecen aquí toman lugar en la intersección del arte y la tecnología, creado por artistas y programadores creativos que participan con Google. El objetivo es hacer el arte, la cultura y la historia accesibles de una forma educativa y divertida.

Una vez definido el contexto, se propuso el diseño de una herramienta interactiva que incentivara el aprendizaje y la comprensión de la literacidad visual, mediante la exploración de los principios de *La Sintaxis de la Imagen* de Donis A. Dondis. Así, Descifrando la imagen consiste en un recorrido por composiciones visuales que se van construyendo a medida que el usuario avanza por este, y una explicación final de las técnicas visuales inscritas en la relación entre imágenes. La propuesta se desarrolló a modo de prototipo digital en Adobe XD, dado el nivel de interacción que esta herramienta permitía. Aquí, el usuario podía recorrer la herramienta varias veces, cambiando sus decisiones para obtener composiciones con representaciones distintas. El usuario recibía la teoría detrás de cada elección hecha al igual que se le permitía visualizar ejemplos y referentes de la vida real que habían puesto en práctica los principios explicados por Dondis en su obra.

Con esto, buscamos acercar la enseñanza de las técnicas visuales básicas por medio de una exploración directa con ellas, aprovechando los medios digitales y los contextos cada vez más amplios en los que estos pueden incidir.

DESIFRANDO LA IMAGEN



- @ David Eduardo Ramos Silva. de.ramos@uniandes.edu.co
- Laura Melissa Otálora Aldana. lm.otalora@uniandes.edu.co
- Alysson López Chacón. ad.lopezc@uniandes.edu.co
- Nicolás Gómez Balderrama. n.gomez@uniandes.edu.co
- David Esteban Cabrera Zapata. de.cabrera@uniandes.edu.co

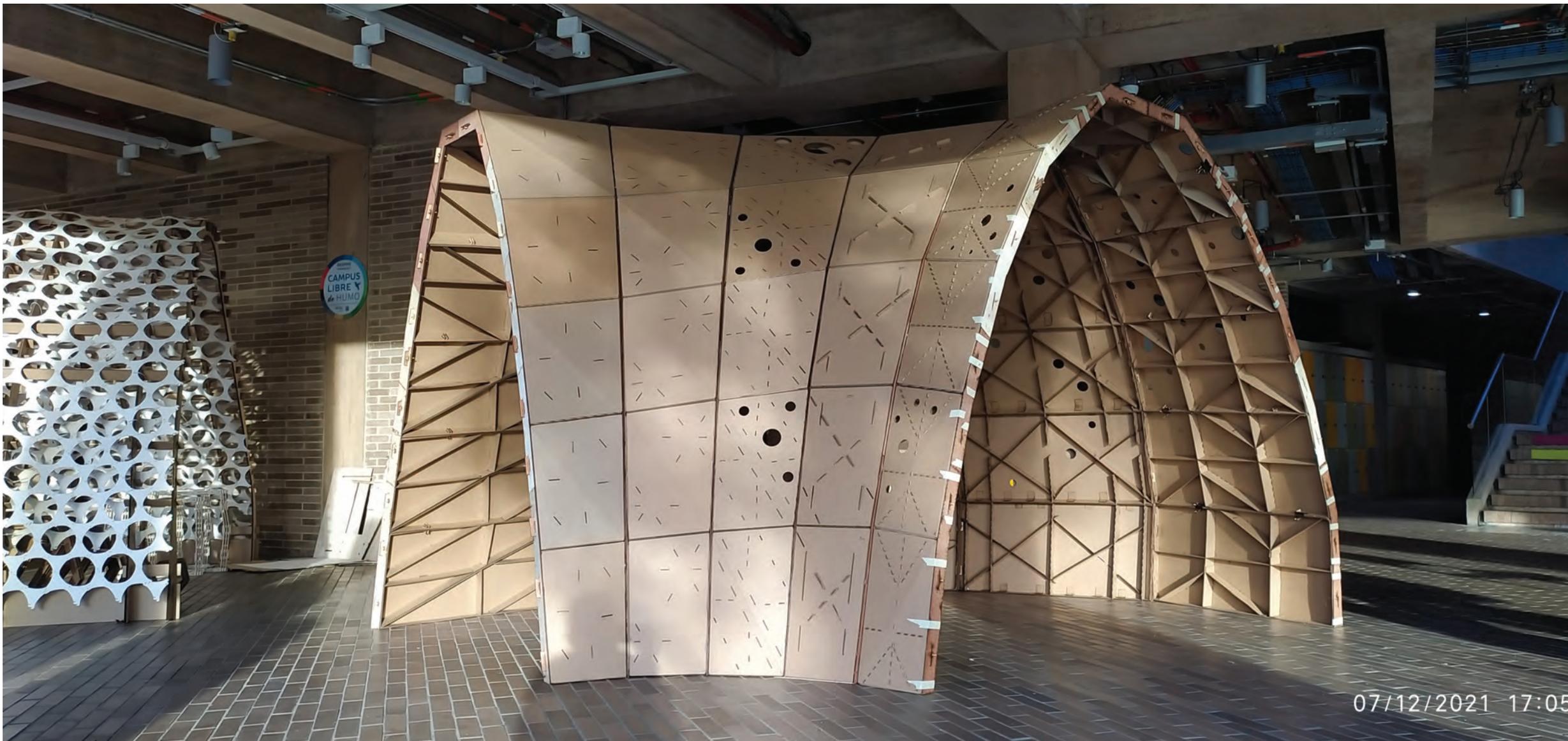
- <https://www.behance.net/gallery/113943133/Descifrando-la-Imagen>
- <https://xd.adobe.com/view/2bb25fc0-99c7-475a-b2b7-1e72452dda51-7ee1/?fullscreen>

El curso Fabricación Digital indaga cómo, a partir de modelado digital y tecnología CNC, las profesiones relacionadas con el diseño proponen, fabrican y ensamblan sus productos, desde pequeños elementos hasta edificaciones completas. A lo largo del curso se hace un recorrido por técnicas y metodologías de fabricación digital disponibles en nuestro medio, buscando que los estudiantes empiecen a experimentar e implementarlas en sus prácticas. Como actividad final se planteó el modelado y fabricación de un pabellón habitable, construido principalmente en cartón corrugado de 4 mm de espesor, y algunas piezas de lámina de madera contrachapada de 3 mm. El pabellón tiene una altura aproximada de 2,20 metros y un área de 10 m². La base morfológica es una superficie de doble curvatura anticlástica construida a partir de una revolución de 130 grados de un arco ojival vertical.

PABELLÓN PABELLÓN

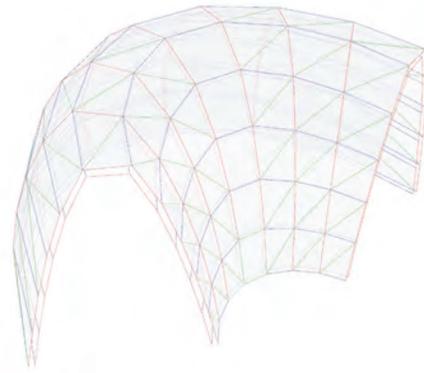
PROYECTO FINAL FABRICACIÓN DIGITAL

PROFESOR: DIEGO VELANDIA
CURSO: FABRICACIÓN DIGITAL



En la fabricación participaron un total de 20 estudiantes organizados en 7 grupos. Cada grupo tenía a cargo un módulo del pabellón. Se usaron uniones mecánicas entre módulos para poder armar y desarmar el pabellón. El modelado, fabricación y ensamblaje tomó 6 semanas y fue expuesto en el primer piso del edificio de Arquitectura y Diseño.

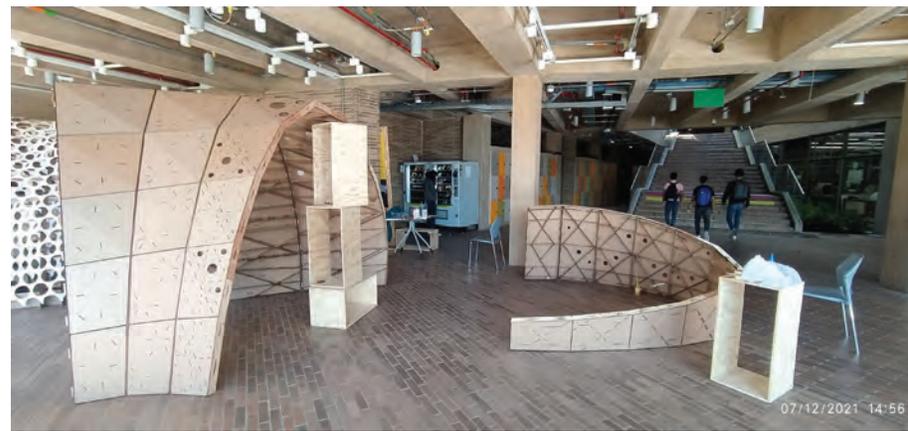
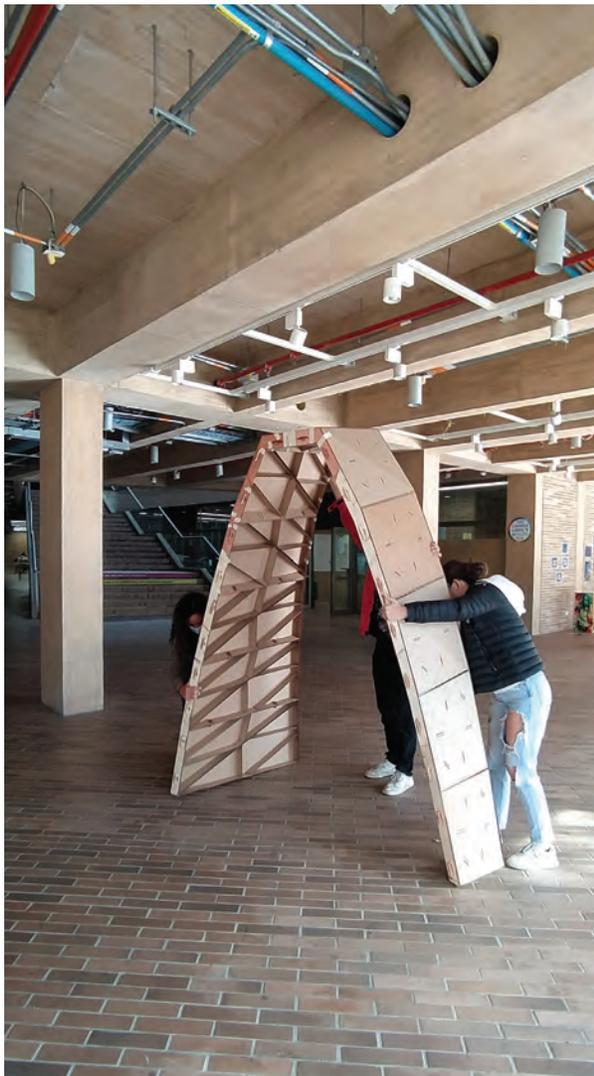
ESTUDIANTES: Alvaro Luna Silva, Angélica Carrillo Arango, Antonio Dueñas González, Camila Molano González, Daniela Figueroa Vega, David Guerrero Rivas, Juan Chaparro Lizarazo, Juan Giraldo Godoy, Juanita Gómez López, Laura Sofía Pérez, Luis Cote Palacio, María Alarcón Calvo, María Casas Ruiz, María Fernández Robayo, Mateo González Cuervo, Natalia López Franco, Samuel Urrutia Montoya, Silvia Rueda Guerrero, Sofía Amaya Camargo, Sofía Díaz Góme, Sofía Prado Zapata, Valentina Trujillo Nuñez.



1. Despiece morfológico y modulación de la superficie



2. Corte láser y ensamblaje de los módulos.



3 y 4. Módulo inicial (derecha) y secuencia de armado.



5. Pabellón + otros modelos.



6. Secuencia terminada.



7. Vista interna del pabellón.

Fotografías: Diego Velandia

@ Diego Velandia. dvelandi@uniandes.edu.co



LEVEL UP LEVEL UP

SARA RODAS ARANGO, MARÍA DEL ROSARIO VENEGAS, ISABELLA QUINTERO, LAURA ALEJANDRA HERNÁNDEZ, ANA GABRIELA ESTÉVEZ Y DANIELA ANDREA HERNÁNDEZ

PROFESORES: DANIEL RAMOS OBREGÓN Y ELIANA SÁNCHEZ-ALDANA
CURSO: ESTUDIO ÉNFASIS INTEGRADO: CREACIÓN - INVESTIGACIÓN

Al inicio del proyecto, empezó un proceso de introspección en el que cada una comenzó a compartir su corporrealidad. Lo que nos unía era una preocupación constante por cumplir con esos estándares de belleza impuestos por una sociedad que estaban muy alejados de nuestra realidad y contexto. El inicio del proyecto se basó en la investigación en la que se parte de una realidad en la cual se observó cómo las mujeres jóvenes violentan su cuerpo al realizar prácticas nocivas alimenticias, con el fin de cumplir con el estereotipo de belleza impuesto por la sociedad mediante las redes sociales. Dentro de esta investigación fue muy importante el entender la realidad y el contexto que nos rodeaban y poder alejarnos un poco de nuestra propia realidad para así revisar otras prácticas nocivas realizadas por las mujeres para cumplir con los cánones de belleza occidentales.

1. Pump Up. Esta pieza representa el ayuno de 16 horas por lo cual el envase solo contiene aire para demostrar que no se consumen alimentos.



2. Gum Pro. Consta de una porción de chicle la cual hace referencia a la práctica de consumo de este para evitar ingerir alimentos.



3. Colección Level Up, piezas realizadas como producto final del proyecto

4. Exploración material de las prácticas alimenticias 1. Dentro de esta exploración se quiso mostrar, por medio de cubos, cuántas calorías tendría cada alimento.



5. Exploración material de las prácticas alimenticias 2. Al conocer más sobre las prácticas alimenticias nocivas se quiso representar la práctica de sustituir las comidas del día con agua.



6. Exploración material de la narrativa de ficción 1. Dentro de la narrativa se habla de una sociedad opresora que no permite ingerir alimentos calóricos, así que dentro del desespero por comer algo *fat* las mujeres comienzan a contrabandear estos productos.



7. Exploración material de la narrativa de ficción 2. El concepto de esta fotografía era jugar con la ilusión de comer un alimento *fat* con apariencia de una comida saludable para así mantener la apariencia ante la sociedad

Luego de esta primera parte, se creó una narrativa de ficción en la que utilizamos la exageración para crear un mundo distópico donde el estatus social de las mujeres se ve comprometido si no cumplen con el número de calorías diario aceptado por la sociedad. Esta narrativa de ficción funcionó para materializar la colección Level Up, la cual se compone de productos comerciales pertenecientes al Gobierno en el que las mujeres deben consumir estos productos para sobrevivir y finalmente tener un puesto en la sociedad. Estos productos van aun aumentando su nivel de toxicidad, al mismo tiempo que van disminuyendo su tamaño. La colección consta de cinco piezas diferentes que representan las prácticas nocivas que siguen las mujeres en su alimentación. Level Up tiene el propósito de evidenciar y visibilizar las violencias producidas hacia los cuerpos y la normalización de estos hábitos nocivos que pasan desapercibidos.

- @ Sara Rodas Arango. s.rodas@uniandes.edu.co
 - María del Rosario Venegas Camacho. md.venegas@uniandes.edu.co
 - Isabella Quintero Calderón. iquinteroc@uniandes.edu.co
 - Laura Alejandra Hernández Guerrero. l.hernandezg@uniandes.edu.co
 - Ana Gabriela Estévez Ospina. a.estevez@uniandes.edu.co
 - Daniela Andrea Hernández Herrera. d.hernandezh@uniandes.edu.co
- Be <https://www.behance.net/gallery/133133565/DISO-3101-Level-Up>

Fotografías: Daniela Hernández

CONOCIENDO CONCURSO ESPACIO: CUERPO Y MOVIMIENTO

LUCAS ARIZA PARRADO, ALEXANDER
RUDOLF GÜMBEL, MARTÍN ALEJANDRO
CAICEDO SÁNCHEZ, MARÍA CAMILA
PÁEZ CORREA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN PROCESO,
TITULADO: EL MOVIMIENTO COMO INAUGURACIÓN
DEL ESPACIO Y EL TIEMPO

Espacio:
Cuerpo y
Movimiento

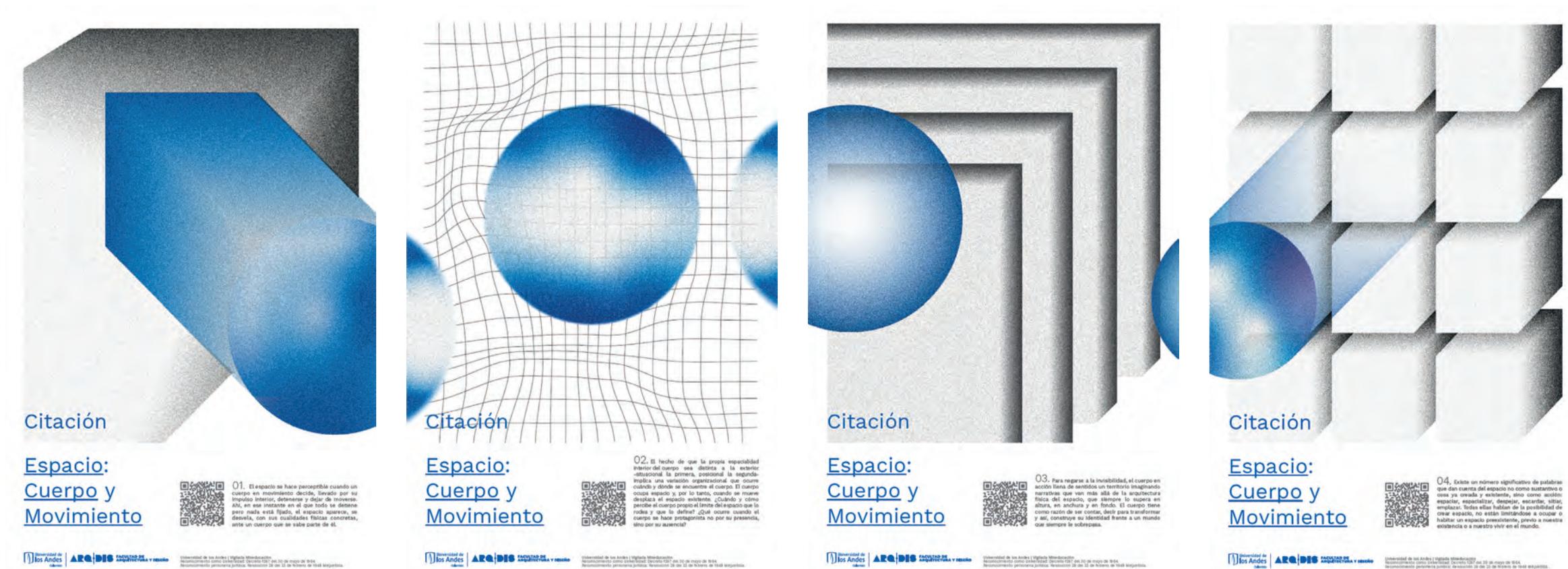
Espacio: Cuerpo y Movimiento es un concurso dirigido a creadores e investigadores arriesgados, curiosos e interesados en cuestionar el espacio a través de sus propias prácticas que involucran al cuerpo o la ausencia de este, así como al movimiento o la quietud tensa que antecede cualquier acción. Buscamos ideas que se atrevan a plantear versiones alternativas de espacio y de nuestra comprensión de este.

Dos tipos de propuestas: por un lado, tenemos lugar para instalaciones necesitadas de producción, instalaciones originadas expresamente para esta convocatoria, nuevas, inéditas que encuentran aquí el último empujón necesario para llevarlas a cabo y por otro lado, obras que ya se han realizado, es decir, que están listas y ávidas de circulación. Las o los ganadores de ambas categorías deberán armar, bailar, colgar, mover, sumergir, golpear, prender, alzar, exponer, en otras palabras, deben instalar su propuesta.



2. Piezas gráficas para la difusión del concurso en redes sociales

3. Juego de cuatro carteles impresos entregados a los ganadores del concurso.



01. El espacio se hace perceptible cuando un cuerpo en movimiento decide, llevado por su impulso interior, detenerse y dejar de moverse. Ahí, en ese instante en el que todo se detiene pero nada está fijado, el espacio aparece, se desvela, con sus cualidades físicas concretas, ante un cuerpo que se sabe parte de él.

02. El hecho de que la propia espacialidad interior del cuerpo sea distinta a la exterior –situacional la primera, posicional la segunda— implica una variación organizacional que ocurre cuándo y dónde se encuentre el cuerpo. El cuerpo ocupa espacio y, por lo tanto, cuando se mueve desplaza el espacio existente. ¿Cuándo y cómo percibe el cuerpo propio el límite del espacio que lo rodea y que lo define? ¿Qué ocurre cuando el cuerpo se hace protagonista por su presencia, sino por su ausencia?

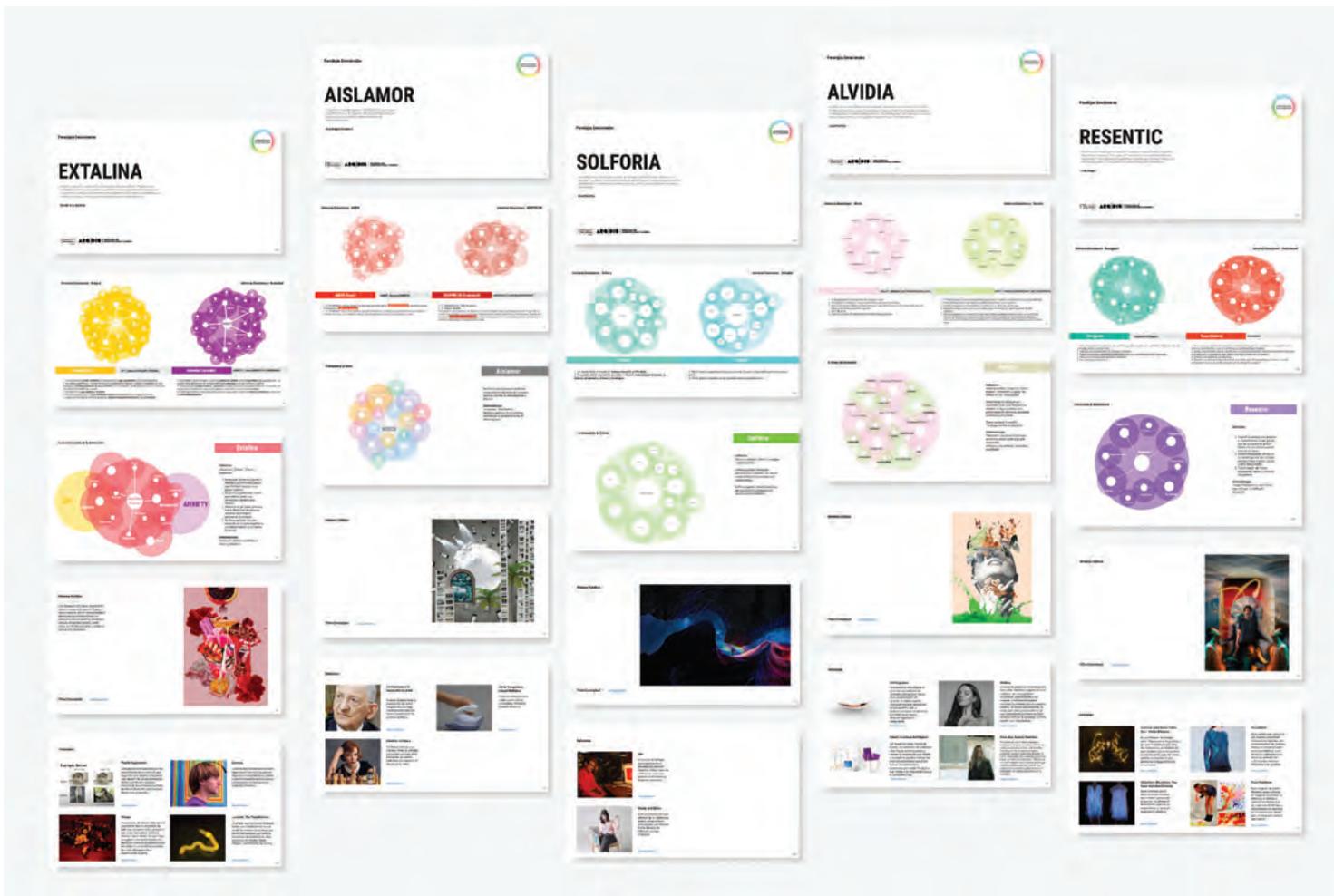
03. Para negarse a la invisibilidad, el cuerpo en acción llena de sentidos un territorio imaginando narrativas que van más allá de la arquitectura física del espacio, que siempre lo supera en altura, en anchura y en fondo. El cuerpo tiene como razón de ser contar, decir para transformar y así, construye su identidad frente a un mundo que siempre le sobrepasa.

04. Existe un número significativo de palabras que dan cuenta del espacio no como sustantivo o cosa ya creada y existente, sino como acción: espaciar, espacializar, despejar, escardar, sitiar, emplazar. Todas ellas hablan de la posibilidad de crear espacio, no están limitándose a ocupar o habitar un espacio preexistente, previo a nuestra existencia o a nuestro vivir en el mundo.

* Estos párrafos son extractos del artículo *Movimiento, Cuerpo y Espacio*. Sobre la potencia que guarda la detención. Publicado en *Daimon. Revista Internacional de Filosofía*. <https://revistas.um.es/daimon/libraryFiles/downloadPublic/8351>

@ Lucas Ariza Parrado. l.ariza48@uniandes.edu.co

<https://arqdis.uniandes.edu.co/anuncios/balance-de-propuestas-espacio-cuerpo-y-movimiento/>



1. Visualización Reporte de conceptos: Paradojas Emocionales Vol. 1. Diseño por Sofía Posada Martínez

El proyecto inicia con la exploración de las constelaciones que componen una emoción positiva y una emoción negativa. De esta manera, se desarrollaron universos emocionales de cada emoción para llegar a un universo nuevo de dicha paradoja, creando así un nuevo concepto que define la unión negativa y positiva de estas emociones. Junto con una composición gráfica y un video se manifiesta la paradoja en una composición estética y visual para luego verla presente en proyectos que se convierten en referentes visuales, estéticos y conceptuales de este nuevo mundo.

Así, se creó en conjunto el Reporte de conceptos: Paradojas Emocionales, un reporte que compone al investigación, desarrollo y conceptualización de cada estudiante con una nueva paradoja emocional que, por medio de su diseño, buscaba presentar las exploraciones de cada estudiante con una unión gráfica y convertirse en una fuente de inspiración para diseñadores. Este Reporte de conceptos es el primer desarrollo de una colección que busca convertirse en una herramienta de diseño, en la que cada nueva paradoja emocional representa la creación de un universo de posibilidades.

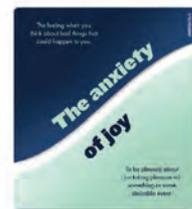
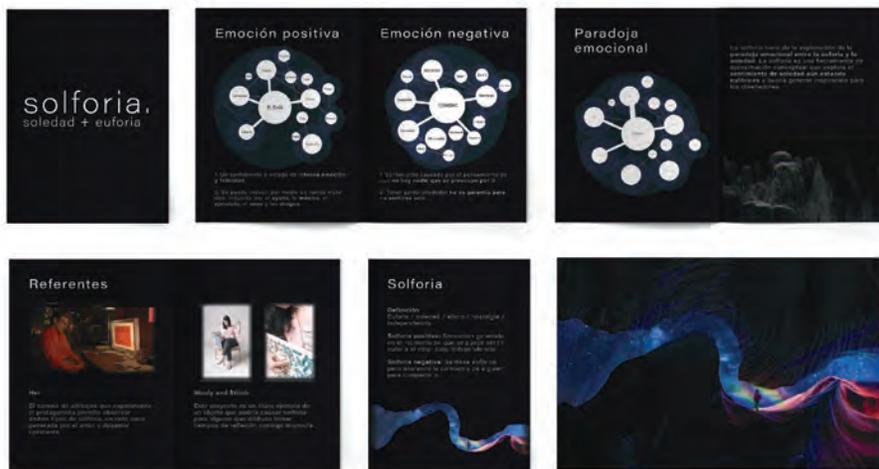
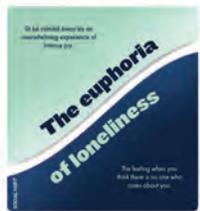
Sympathy + Kindness + Respect + Love + Admiration + Dreaminess + Lust + Desire + Worship Euphoria + Joy + Amusement + Hope + Anticipation + Surprise + Energetic + Courage + Pride Fascination + Relief + Enchantment + Confidence + Inspiration + Relaxation + Satisfaction

Anger - Indignation - Resentment - Annoyance - Dissatisfaction - Frustration - Contempt - Hate - Disgust - Boredom - Reluctance - Sadness - Disappointment - Pity - Loneliness - Rejection - Humiliation - Longing - Envy - Jealousy - Guilt - Regret - Shame - Embarrassment - Fear - Startle - Worry - Anxiety - Distrust - Doubt - Nervousness - Insecurity - Distress - Desperation - Confusion

2. Tarjetas de las emociones negativas y positivas que conforman las Paradojas Emocionales. Diseño por Sofía Posada Martínez

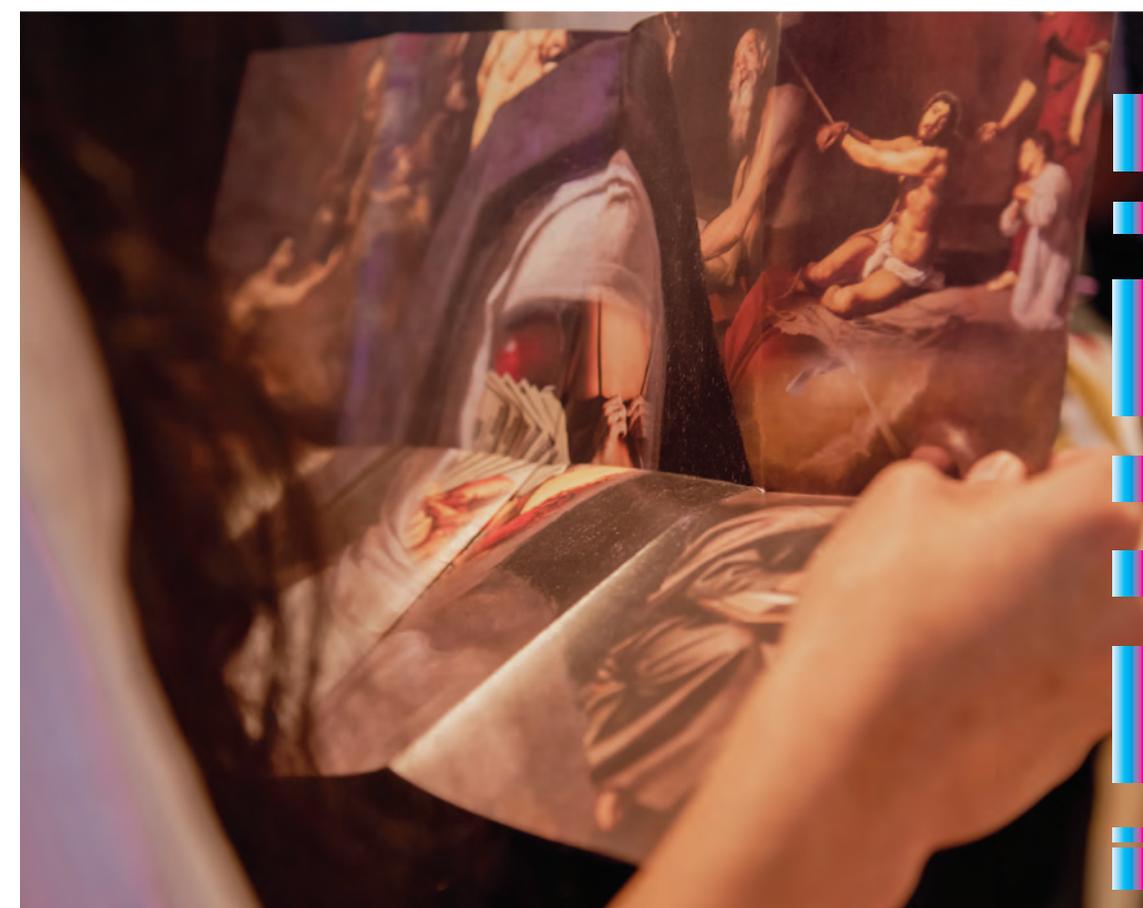
2,11758e50
posibles paradojas





3. Fanzine de la paradoja Solforia por David Díaz Díaz

4. Fanzine de la paradoja Extalina por Daniela Ariza Martínez



6. Detalle de un fanzine en exposición Andando, Universidad de los Andes. Fotografía: Samuel Mujica

5. Paradojas Emocionales, exposición Andando, Universidad de los Andes.

<https://www.behance.net/gallery/129201151/Reporte-de-Conceptos-Paradojas-Emocionales-Vol-1>
<https://www.docdroid.net/orSgbil/reporte-de-conceptos-paradojas-emocionales-pdf>

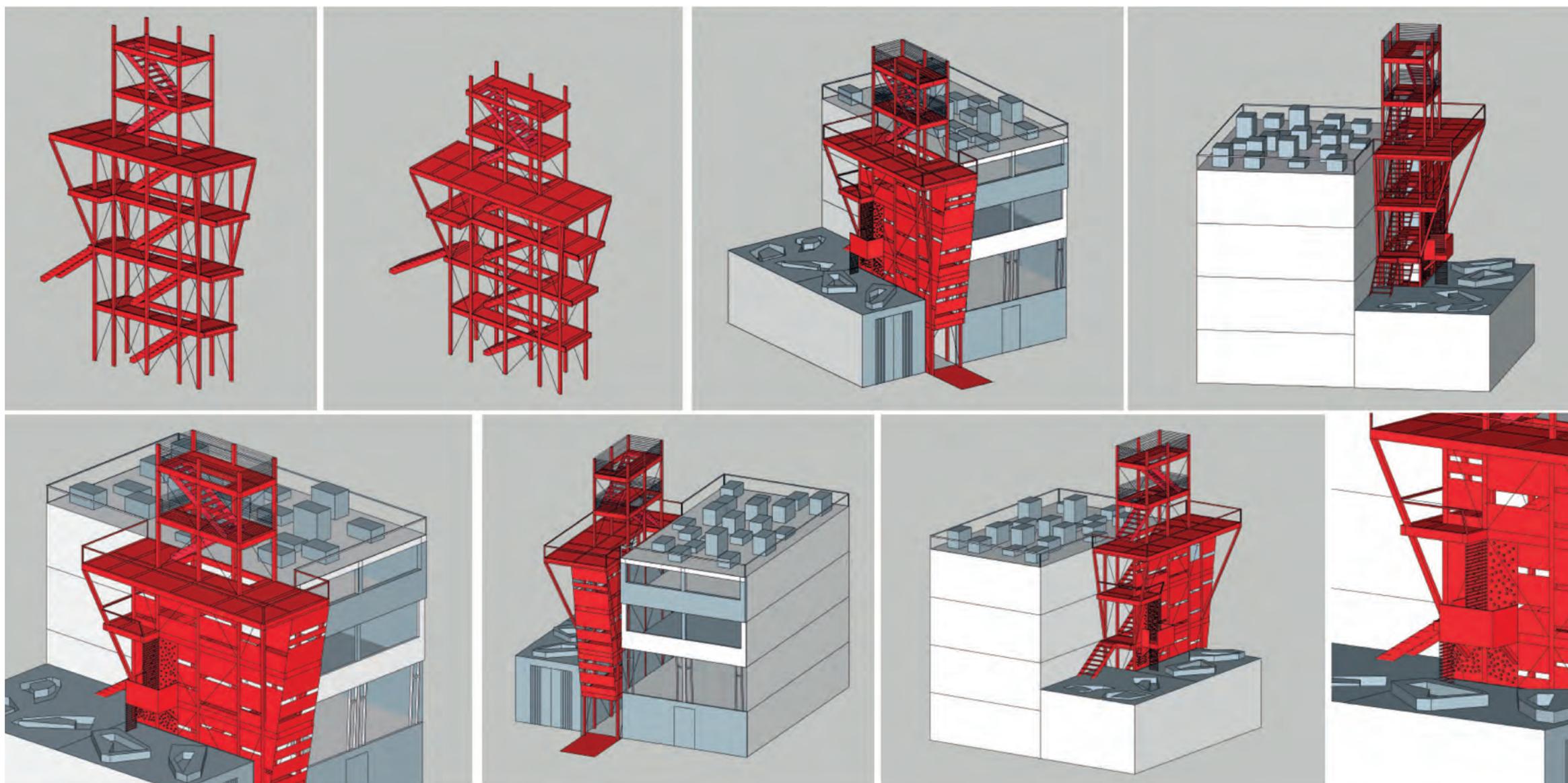
Juegos de la mirada es un proyecto realizado en Kennedy, en el borde del Humedal La Vaca. Se trata de un mirador lúdico, es decir de una gran escalera que cuenta con distintos espacios de permanencia a diferentes alturas, pensado principalmente para el uso de niños. Tiene como objetivo educar y crear una nueva consciencia a partir de la observación constante y consciente del humedal, pues consideramos que una de las primeras etapas del aprendizaje gira alrededor de la observación. El proyecto se implanta sobre la fachada lateral y cubierta de dos construcciones existentes en el borde del barrio y busca vincularse, no solo con las preexistencias del lugar, sino también con el espacio público en el primer piso.

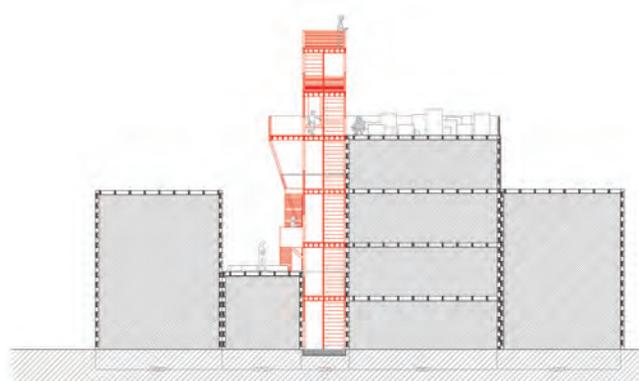
JUEGOS DE LA MIRADA

MARIANA DUQUE E INÉS AGUETTAZ

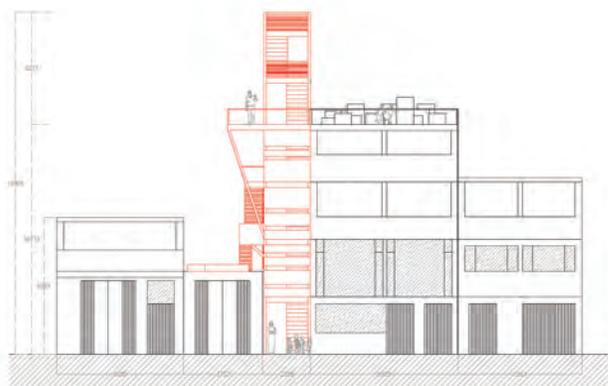
PROFESORES: CAMILO SALAZAR Y RAÚL ACOSTA
CURSO: DESDE Y HACIA UNA ESCALA HUMANA

1. Axonometrias

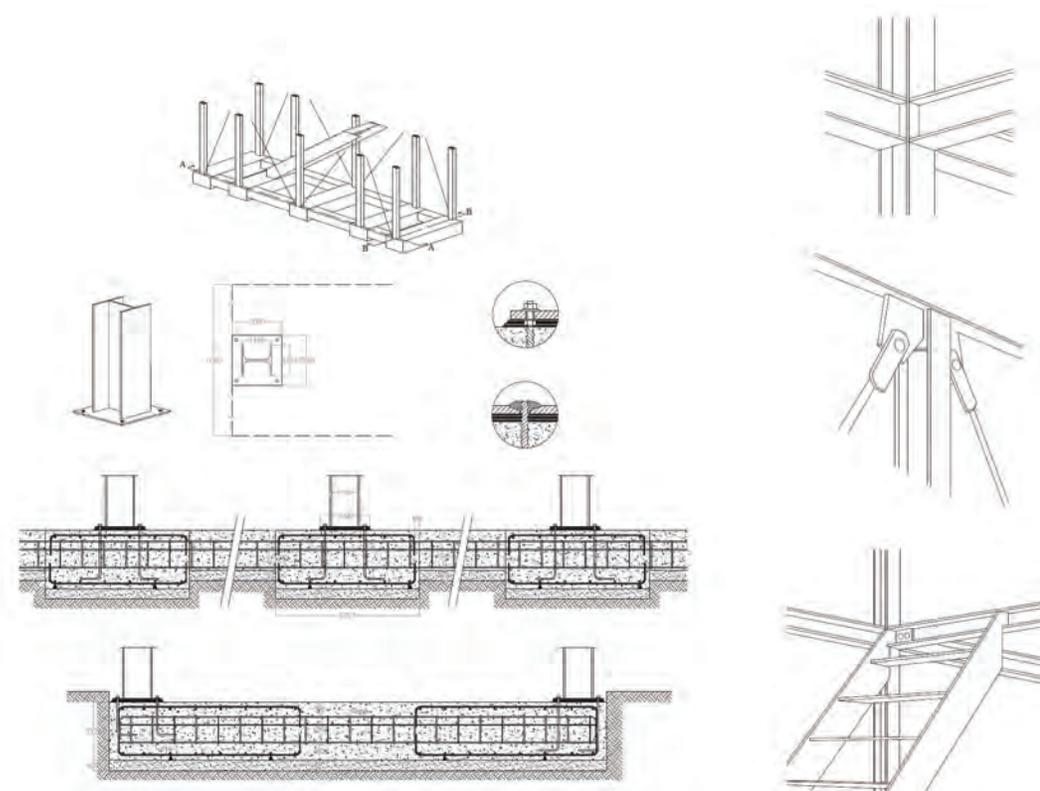




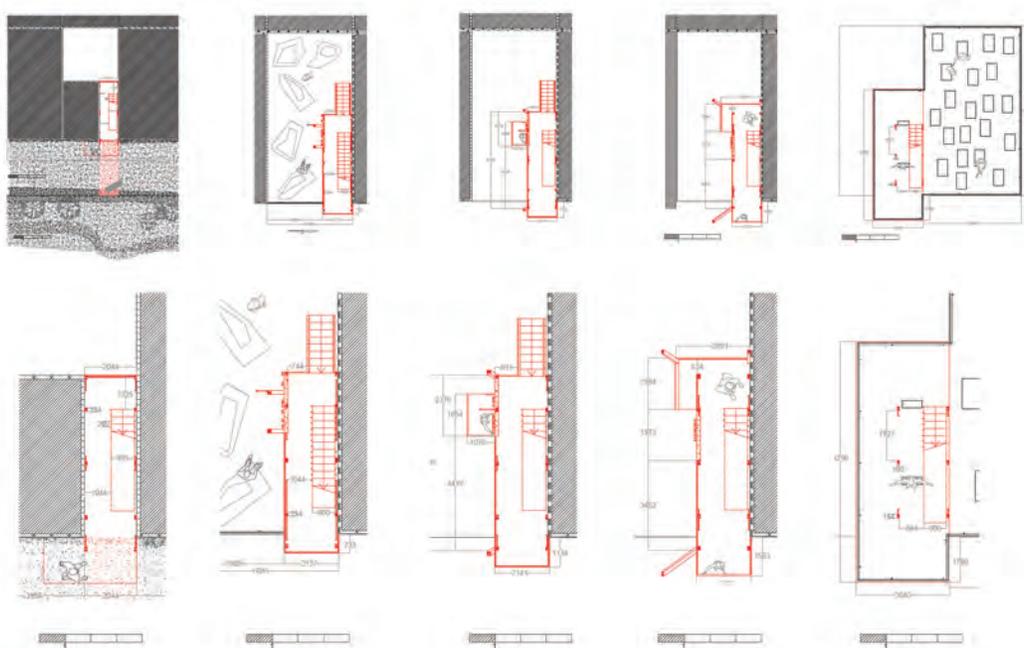
2. Corte



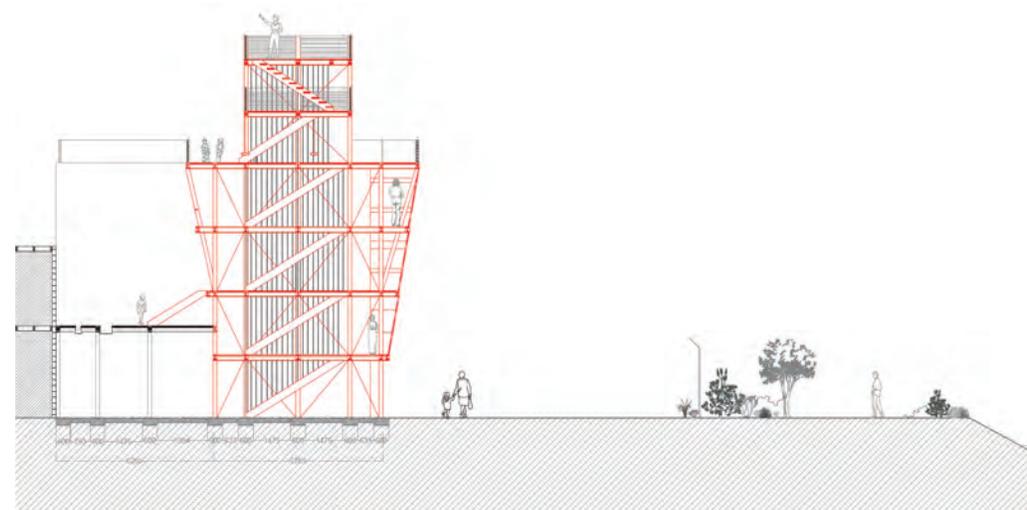
3. Fachada sur



5. Detalles constructivos



4. Plantas



6. Corte



Mariana Duque. m.duquem@uniandes.edu.co



Inés Aguetz. i.aguetz@uniandes.edu.co



FUNDACIÓN EXPEDICIÓN GRATITUD

DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA Y
DEPARTAMENTO DE DISEÑO UNIANDES

PRODUCTO - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
DIRIGIDO POR: SONIA CARRILLO, YVONNE GÓMEZ
MÁQUET, GORDON PATRICK DUSTAN INGRAM DEL
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA.
MARÍA PAULA BARÓN ARISTIZÁBAL, SANTIAGO
DE FRANCISCO Y MARIA CAMILA NEIRA DEL
DEPARTAMENTO DE DISEÑO.

En el marco del proyecto Positive design of a program to promote gratitude in children in the school context del Departamento de Psicología de Uniandes. Financiado por Templeton World Charity Foundation, trabajamos en la investigación y diseño de un programa para promover la gratitud y el bienestar en el contexto escolar desde la perspectiva de los niños, y basado en los principios del campo de diseño positivo. Los elementos esenciales del estudio incluyen un enfoque centrado en el niño y estarán facultados para proporcionar sus percepciones de gratitud y su sentido de bienestar. La promoción de la gratitud y el bienestar en los niños de quinto grado mejorará las habilidades positivas y las relaciones que los protegerán nuevamente de los riesgos asociados al camino hacia la escuela secundaria y la adolescencia. Además, esta intervención representará una respuesta a los desafíos que enfrentan los niños colombianos de diferentes condiciones sociales y culturales. El producto principal del programa es una bitácora para los niños y un manual para los facilitadores.

Publicado en: Un programa para promover la gratitud y el bienestar en el contexto escolar desde la perspectiva de los niños, y basado en los principios del campo de diseño positivo. Los elementos esenciales del estudio incluyen un enfoque centrado en el niño; estarán facultados para proporcionar sus percepciones de gratitud y su sentido de bienestar. La promoción de la gratitud y el bienestar en los niños de quinto grado mejorará las habilidades positivas y las relaciones que los protegerán nuevamente de los riesgos asociados al camino hacia la escuela secundaria y la adolescencia; Además, esta intervención representará una respuesta a los desafíos que enfrentan los niños colombianos de diferentes condiciones sociales y culturales.

Expedición Gratitude es el resultado de la investigación y diseño de un programa para promover la gratitud y el bienestar en el contexto escolar desde la perspectiva de los niños, y basado en los principios del campo de Diseño Positivo. El producto principal del programa es una bitacora para los niños y un manual para los facilitadores.

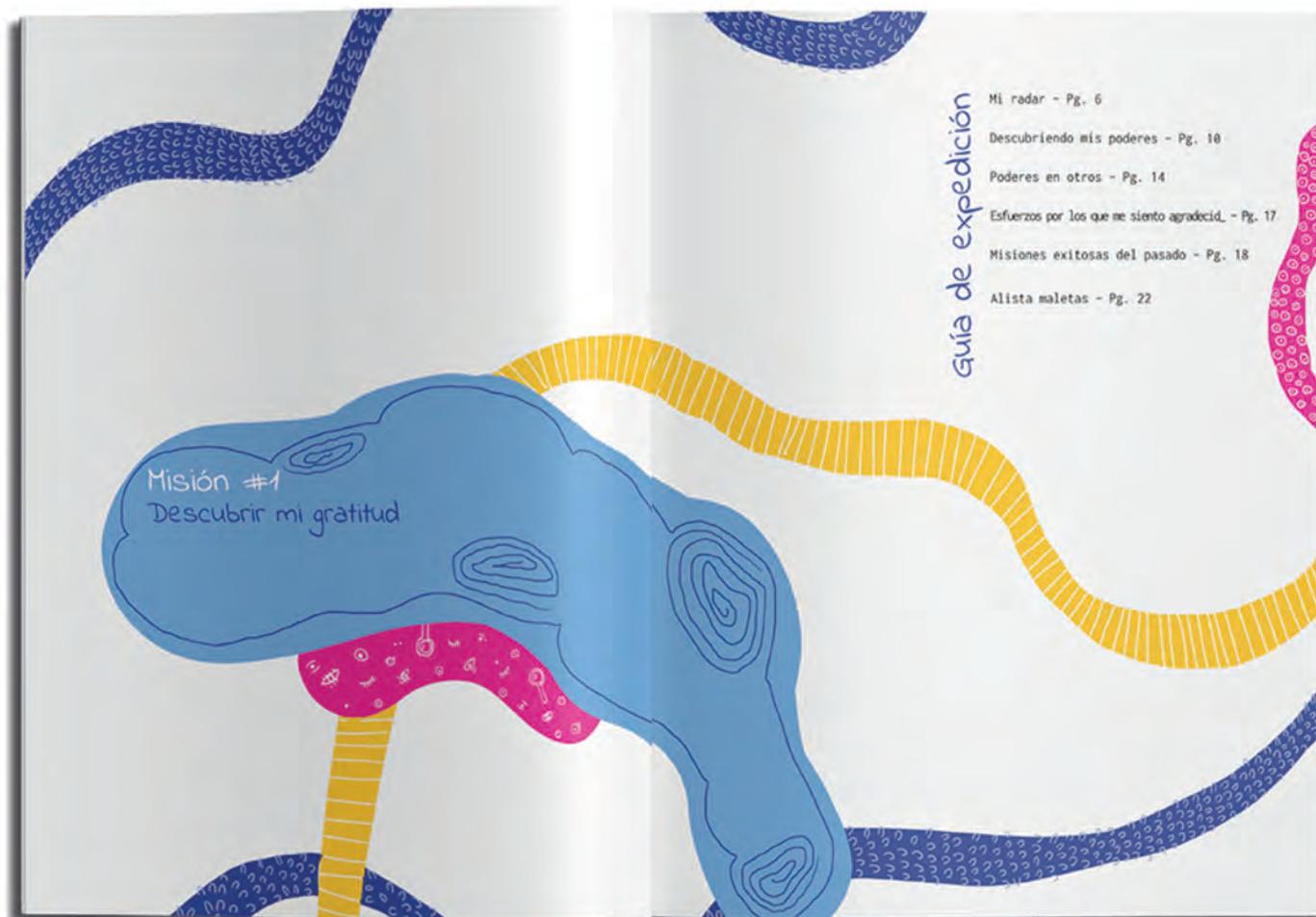


El proyecto se trabajó con estudiantes de colegios públicos y privados de quinto grado de primaria y se desarrolló bajo un enfoque centrado en el niño, en el que se exploraron sus percepciones de gratitud y su sentido de bienestar. Con la promoción de la gratitud y el bienestar en estos niños y niñas se mejoran sus habilidades positivas y las relaciones que los llevarán por el camino hacia la escuela secundaria y la adolescencia. Además, gracias al trabajo intercultural, esta intervención representa una respuesta a los desafíos que enfrentan los niños colombianos de diferentes condiciones sociales y culturales.

Expedición Gratitude hace parte del proyecto Positive design of a program to promote gratitude in children in the school context del Departamento de Psicología de Uniandes, que es financiado por Templeton World Charity Foundation.

Este proyecto es dirigido por Sonia Carrillo, Yvonne Gómez Máquet, Gordon Patrick Dustan Ingram del Departamento de Psicología. El componente de diseño estuvo a cargo de María Paula Barón Aristizábal, Santiago de Francisco Vela y María Camila Neira. Las asistentes de investigación desde el equipo de Psicología son Marta Carolina Ibarra, Káren Daniela Robles Silva y Alicia Vivian Bernal García.





Eventos y publicaciones

El proyecto se ha presentado en tres eventos: el Congreso Colombiano de Psicología en Barranquilla (2019), el International Congress of Positive Psychology and Well-Being en Praga (2021) y el 17th European Congress of Psychology en Eslovenia (2022). Además, se grabó un pódcast para la Facultad de Ciencias Sociales de Universidad de los Andes, llamado "Gratitud y competencias socio-emocionales" (2022).e

Presentaciones en Eventos

Agudelo, D., Carrillo, S., Gómez, Y., e Ingram, G. (2022). Gratitud y competencias socio-emocionales. Pódcast. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de los Andes.

Carrillo, S., Gómez, Y., Ingram, G., Robles, D., Ibarra, C., Barón, M. P., y De Francisco, S. (2022). What gratitude looks like from Colombian children's perspectives. Presentación oral en el 17th European Congress of Psychology, Ljubljana, Eslovenia, July 5-8.

Carrillo, S., Robles, D., Bernal, A., Ingram, G., Gómez, Y., Barón, M. P., y De Francisco, S. (2021). Colombian children think about gratitude: Positive competences in the school context. International Congress of Positive Psychology and Well-Being. Praga (June 21-25).

Ingram, G., Gómez, Y., Carrillo, S., de Francisco, S., Barón, M.P., Bernal, A., y Robles, D. (2019). Diseño de un programa para promover la gratitud en el contexto escolar. Charla dentro del Simposio Gratitud y Bienestar: Promoción de Fortalezas de Carácter desde la Perspectiva de los Niños. presentado en el Congreso Colombiano de Psicología, Barranquilla, 2-6 de septiembre.

Actualmente, cuenta con tres publicaciones:

Carrillo, S., Beltrán, A., Gómez, Y., Ingram, G., y Robles, D. (2022). What gratitude looks like from Colombian children's perspectives. *Journal of Moral Education*, <https://doi.org/10.1080/03057240.2021.2012435>

Gómez, Y., Carrillo, S., Ingram, G., Tangarife, M. A., Robles, D., Ibarra M. C., y Morgan, B. (En revisión). *The Multi-Component Gratitude Measure in Spanish for youth: An adaptation of the MCGM in Colombia.*

Ingram, G., Gómez, Y., Ibarra M. C., Jaramillo, P., Robles, D., y Carrillo, S. (En revisión). *Gratitude is thanking someone, and happiness is showing it: A qualitative study of Colombian children's perspectives on gratitude.*

@ **Maria Paula Barón Aristizabal.** mp-baron113@uniandes.edu.co

<https://www.behance.net/118618859/Expedicion-gratitud-Diseno-editorial>

CONCURSO ACADÉMICO IDEAS PARA UN HÁBITAT PRODUCTIVO Y DE CALIDAD

PROPUESTAS PARA LA VIVIENDA SOCIAL

COORDINADORES:
CLEMENCIA ESCALLÓN,
JUAN MANUEL MEDINA,
ALBERTO MIANI,
DIEGO VELANDIA Y
RAFAEL VILLAZÓN

CAJA DE COMPENSACIÓN FAMILIAR COMPENSAR
OBSERVATORIO DE VIVIENDA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

EL CONCURSO DE IDEAS. ANTECEDENTES, CONCEPTOS GUÍA Y MODALIDAD

Las actividades conjuntas entre la Caja de Compensación Familiar Compensar y el Observatorio de Vivienda de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes se han encaminado a la promoción de la calidad integral en los proyectos de vivienda de interés social, con el desarrollo de concursos de arquitectura y foros, que en los últimos años han propiciado interesantes espacios de debate y reflexión.

Lo anterior motivó en esta alianza, la convocatoria en el 2021 a las Escuelas de Arquitectura del área de influencia de Compensar, al Concurso Académico Ideas para un Hábitat Productivo y de Calidad, como espacio de debate y reflexión sobre el hábitat y la vivienda de comunidades específicas, buscando propuestas que abordaran de forma integral los temas de comprensión del territorio, tanto urbano como rural. Para integrar los temas de interés, este concurso les propuso a los participantes responder la siguiente pregunta:

¿ES POSIBLE PENSAR ESTRATEGIAS PARA DESARROLLAR VECINDARIOS PRODUCTIVOS EN DIVERSOS ÁMBITOS GEOGRÁFICOS, PARTIR DE VIVIENDAS Y ESPACIOS COLECTIVOS (URBANOS O RURALES) DE ALTA CALIDAD, QUE REFLEJEN UN POSIBLE FUTURO PARA UNA SOCIEDAD, MÁS SOSTENIBLE Y ADAPTABLE, QUE APORTE POSITIVAMENTE A LAS DINÁMICAS DEL TERRITORIO Y A SUS HABITANTES?

El desarrollo de las propuestas se propuso en tres ámbitos: **La zona rural de Caparrapí, Cundinamarca**, con alto potencial ambiental y productivo, con una tradición cultural de gran valor; **la zona urbana de Fusagasugá, Cundinamarca**, en la consolidación de un casco urbano y su articulación a la estructura ecológica principal y la **localidad de San Cristóbal, en Bogotá**, con operaciones de acupuntura urbana en la zona de influencia del sistema del cable aéreo.

Los dos ejes fundamentales en los que las propuestas deben gravitar son la calidad integral del hábitat y la vivienda, y la construcción de vecindarios productivos.

Desde la calidad integral se buscó tener una visión amplia que, entendiendo la arquitectura como plataforma, propiciara la consolidación de las comunidades brindando identidad y conexión con el paisaje y la naturaleza. En este tema se debían vincular los indicadores de calidad del Observatorio de Vivienda de la Universidad de los Andes donde la mixtura de usos, la calidad del espacio libre, la permeabilidad y la flexibilidad de los espacios colectivos y de la vivienda, se consideraron irrenunciables en la formulación de las propuestas.

Como vecindarios se entendió una comunidad geográficamente localizada en un territorio y, desde una visión sistémica, la vivienda como engranaje para generar oportunidades productivas y laborales que incidieran en el crecimiento social y personal. Se buscó la generación de plataformas de economía colaborativa entendidas como *vecindarios productivos*, con un enfoque de gobernanza que garantice la gestión, la organización, la capacitación y generación de oportunidades laborales y de emprendimiento.

El concurso de ideas desarrollado desde julio hasta noviembre del 2021 convocó a las universidades con programas de Arquitectura en Bogotá y propuso dos fases. La primera dentro de las universidades, con la convocatoria a estudiantes para el desarrollo de las propuestas y la selección de las que representarían a la institución. Y la segunda, con un proceso de juzgamiento colegiado, en el que los profesores participantes evaluaron y calificaron las propuestas recibidas, excepto las de su propia institución, a partir de una serie de criterios de evaluación claramente definidos en las bases. En este proceso, la Universidad de los Andes realizó el soporte y ninguno de sus profesores hizo parte del jurado colegiado.

El concurso tuvo soporte permanente desde la página web del Observatorio de Vivienda, en la que se consignó la información relevante para cada ámbito y conceptos guía como información para los participantes y, en relación con los premios del concurso académico, se propuso que los autores de las propuestas seleccionadas fueran premiados con una pasantía de seis meses en la Caja de Compensación Compensar.

EN RESUMEN, ESTE CONCURSO SUMA OTRO MOMENTO MÁS QUE MARCA UN HITO DE PENSAMIENTO EN LA LECTURA DE LARGO RECORRIDO QUE NUESTRA FACULTAD ESTÁ REALIZANDO DE LA MANO DE COMPENSAR. UN PENSAMIENTO AMPLIO QUE DEBE DARSE ACERCA DE LA VIVIENDA SOCIAL EN COLOMBIA Y LOS NUEVOS IMAGINARIOS NECESARIOS PARA AVANZAR EN ALGO TAN IMPORTANTE PARA EL PAÍS.

A la convocatoria respondieron siete universidades: Fundación Universidad de América, Universidad de La Salle, Universidad del Bosque, Universidad Católica de Colombia, Universidad Nacional de Colombia sede Bogotá, Universidad Piloto de Colombia y Universidad de los Andes, que al cierre de la primera fase presentaron un total de 73 propuestas, desarrolladas en los tres ámbitos del concurso así: 30 en Caparrapí, 19 en Fusagasugá y 24 en San Cristóbal. A estas propuestas se vincularon aproximadamente 220 estudiantes de las siete universidades. Las universidades seleccionaron 29 propuestas para pasar a la segunda fase de juzgamiento.

Con apoyo de la plataforma digital (*brightspace*), los seis profesores designados para el jurado colegiado realizaron la evaluación anónima de las propuestas para seleccionar las 18 de mayor puntaje, 6 por cada ámbito de concurso, las cuales se llevaron a la sesión final de juzgamiento realizada en las instalaciones de la Universidad de los Andes el 9 de noviembre del 2021. De la deliberación del jurado colegiado se seleccionaron dos propuestas ganadoras y se otorgaron 5 menciones a propuestas destacadas por sus aportes en aspectos significativos propuestos en los objetivos del concurso.

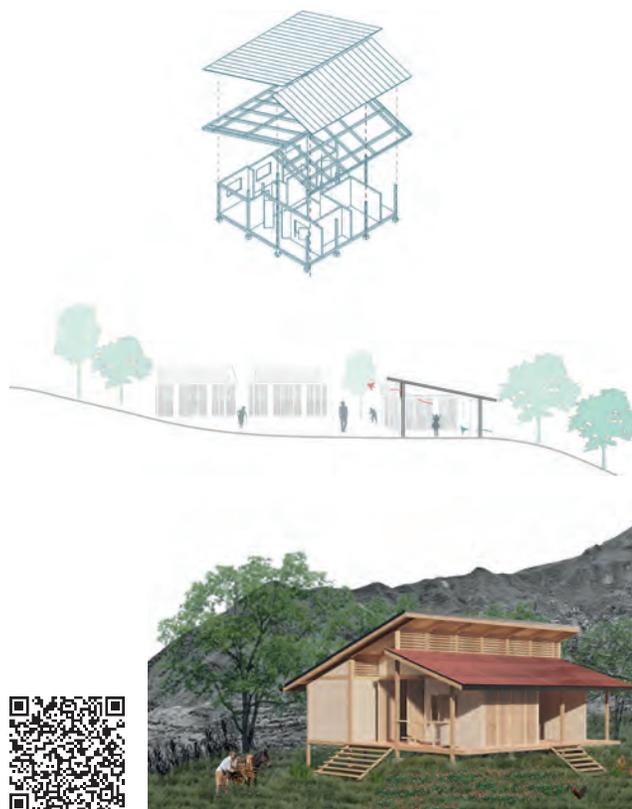
ÁMBITO 1. CAPARRAPÍ.

INTEGRIDAD MULTIESCALAR

Propuesta ganadora

Equipo de trabajo: Juan Sebastián Bautista y Álvaro José Moreno.
Profesores: Alberto Miani, David Delgado, Erik Vergel y Diego Rubio.
Universidad de los Andes.

El proyecto aborda de forma integral la problemática de la vivienda rural en Caparrapí a partir de elementos ambientales, productivos y sociales. Las conexiones ecológicas dan cuenta de un diagnóstico del lugar y una intención del proyecto por restaurar los elementos y determinantes ambientales existentes. Los nodos comunitarios y centros de innovación permiten mejorar el proceso de producción por parte de la población, particularmente las mujeres, desarrollando cadenas productivas bajo un modelo de gestión, procesamiento y comercialización, que aprovecha insumos y derivados. Con ello se fomenta la interacción social y se mitigan falencias que tradicionalmente se tienen en la ruralidad.

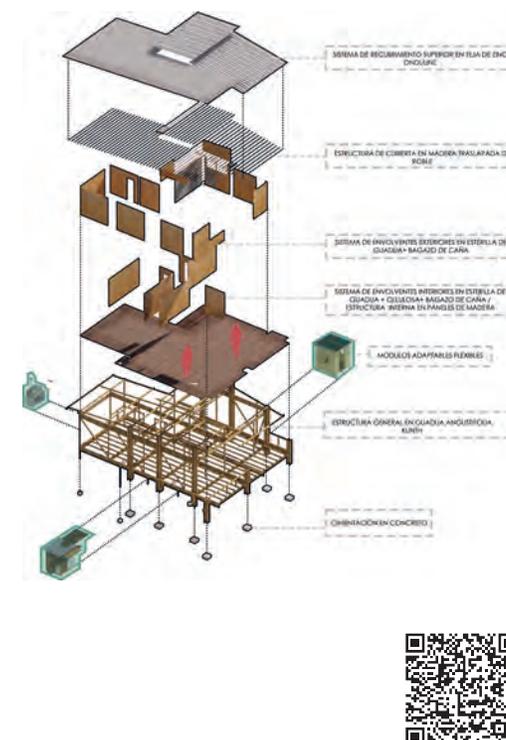


COMPLEJO AGROTURÍSTICO DE LA CORDILLERA

Propuesta con mención

Equipo de trabajo: Juan David Consuegra y Juan Felipe Tovar
Profesor: Helmut Ramos
Universidad de la Salle

Presenta un modelo general con una estructura jerarquizada e integrada de nodos de servicios regionales, integrando centros de comercialización y equipamientos como núcleos básicos de integración de la vivienda. En la propuesta se resalta la solución comunitaria de la vivienda y su articulación con un proyecto paisajístico y ecológico de protección de cuencas hidrográficas y reforestación del territorio.

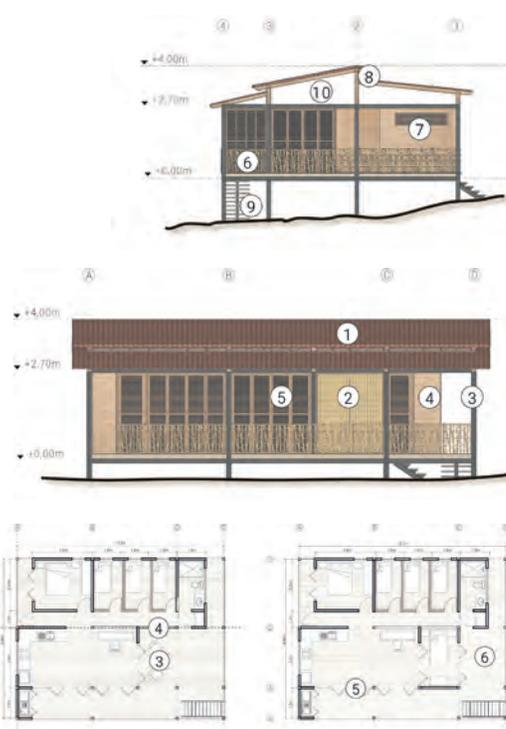


PERMACULTURA Y RURALIDAD. PRESERVACIÓN, DESARROLLO Y COMUNIDAD EN CAPARRAPÍ

Propuesta con mención

Equipo de trabajo: Luisa Fernanda Prieto y Kelly Dayana Cárdenas
Profesor: Helmut Ramos
Universidad de La Salle

El modelo de gestión promueve la asociatividad de la comunidad para hacer economías de escala, en la compra de insumos y mejoras en los procesos de formación de los agricultores, planteando espacios de carácter colectivo como equipamientos comunitarios articulados a la estructura territorial. Se resaltan aspectos como las alianzas entre la comunidad y compradores que permiten estabilidad y sostenibilidad así como la implementación de tecnologías en los procesos minimizando los impactos ambientales derivados.



AMBITO 2. FUSAGASUGÁ

VIVIENDA COOPERATIVA. FUSAGASUGÁ - COMUNA NORTE - LA SULTANA

Propuesta con mención

Equipo de trabajo: Paula Andrea Ortegón, Javier Alonso Camacho, Brayan Stiven Romero, Emmanuel Valencia y Mateo Triana.
Profesores: Ángelo Páez Calvo, José Miguel Pérez Mesa y Elsa Leonor Medina.
Universidad Católica de Colombia

Mediante la idea de cooperativismo y vivienda productiva, la propuesta busca formular una aproximación en la relación con el entorno, que, concentrando los volúmenes arquitectónicos habitacionales, genere una barrera clara entre lo urbano y lo rural que abre una interesante conversación sobre la transición en el territorio. El resultado de esta localización de los objetos arquitectónicos sobre el territorio de una manera tan radical posibilita las áreas de aprovechamiento ecológico con amplias zonas público-productivas.

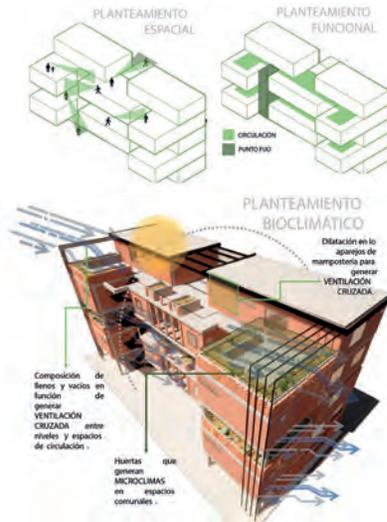


LINEALIDAD ECO PRODUCTIVA

Propuesta con mención

Equipo de trabajo: Natalia Ortiz y Ana María Vega
Profesores: Miguel Ulloa y Daniel Estévez
Universidad de América

La propuesta entiende la responsabilidad e importancia de los datos y cifras y pone en valor absoluto el pertinente abordaje del proyecto desde una visión del Plan de Ordenamiento Territorial (POT) y la indagación sobre los indicadores cualitativos y cuantitativos de la vivienda de interés social (VIS) con una visión a futuro del municipio. El escenario multisectorial que plantean para llegar a la viabilidad del proyecto alienta de manera optimista al considerar que el arquitecto está en capacidad de entender escenarios diversos para gestionar arquitectura y urbanismo como parte fundamental de su trabajo.



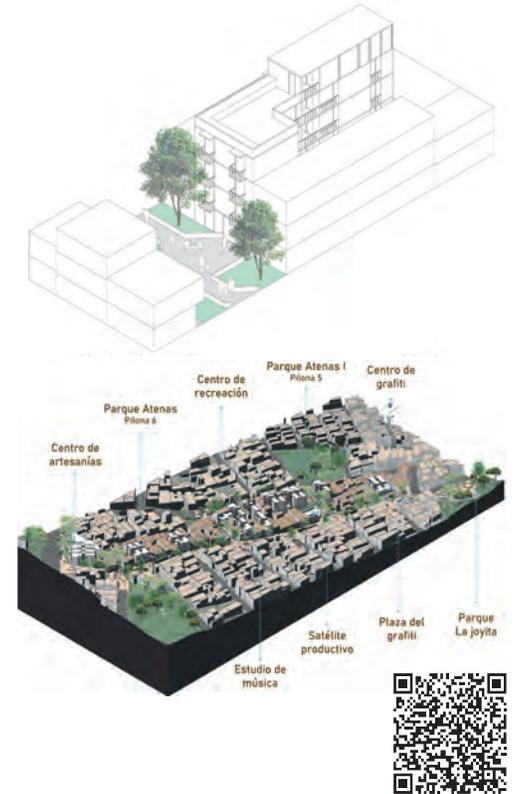
AMBITO 3. SAN CRISTÓBAL - BOGOTÁ.

ENTRE-LAZOS. UNIR EN LA TIERRA LO QUE EL CABLE UNIRÁ EN EL CIELO

Propuesta ganadora

Equipo de trabajo: Mateo Arcos Tamayo y Daniel Alejandro Villacis Coral
Profesores: Alberto Miani, David Delgado, Erik Vergel y Diego Rubio.
Universidad de los Andes.

La propuesta de vecindario productivo en una porción más amplia del territorio reconoce la escala barrial, abordando la estrategia de acupuntura urbana que construye una pieza de ciudad en la franja urbana localizada bajo la línea del cable. Propone intervenciones puntuales de pequeños edificios en espacios públicos urbanos, generando áreas productivas asociadas a la vivienda y adecuación paisajística que promueve ámbitos de encuentro y recorridos peatonales. La escala arquitectónica de la vivienda se plantea en términos de un esquema básico que permite la interpretación y construcción por parte de los habitantes y el desarrollo a lo largo del tiempo, dentro de un concepto de vivienda productiva.

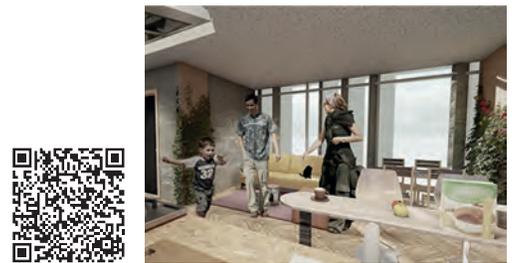


CONFORMACIÓN SIETE "7"

Propuesta con mención

Premio: Contrato de aprendizaje por seis meses en Compensar
Equipo de trabajo: Nicolás Moreno Valencia y David Díaz Arias.
Profesores: Miguel Ulloa y Daniel Estévez
Universidad de América

La propuesta presenta un planteamiento de modelo de gestión y esquema productivo, reconociendo a la población e involucrando a la comunidad de excombatientes; esto se traduce en un planteamiento arquitectónico de bloques muy robustos desarrollados en altura, en los que se concentra el vecindario productivo en los primeros pisos. La propuesta despliega en vertical las diferentes actividades propuestas, tanto lo productivo como la vivienda, así como del espacio público con vegetación. El jurado hace un llamado a la condición invasiva o agresiva de la propuesta arquitectónica con el paisaje y el perfil actual del barrio.



@ Clemencia Escallón. cescallo@uniandes.edu.co | Juan Manuel Medina. jm.medinad@uniandes.edu.co | Alberto Miani. amiani@uniandes.edu.co | Diego Velandia. dvelandi@uniandes.edu.co | Rafael Villazón. rvillazo@uniandes.edu.co
https://observatoriodevivienda.uniandes.edu.co/concurso-academico-2021/



MÖGE

AZALYA LATORRE, CAMILA PADILLA,
SEBASTIÁN LONDOÑO Y LINA SAMPER

PROFESOR: HERNANDO BARRAGÁN
CURSO: FUNDAMENTOS 3. MDIS

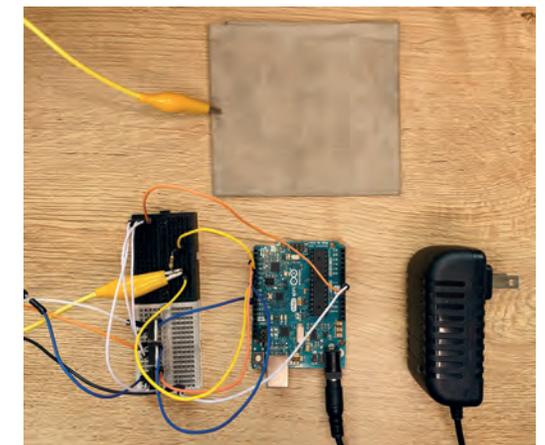
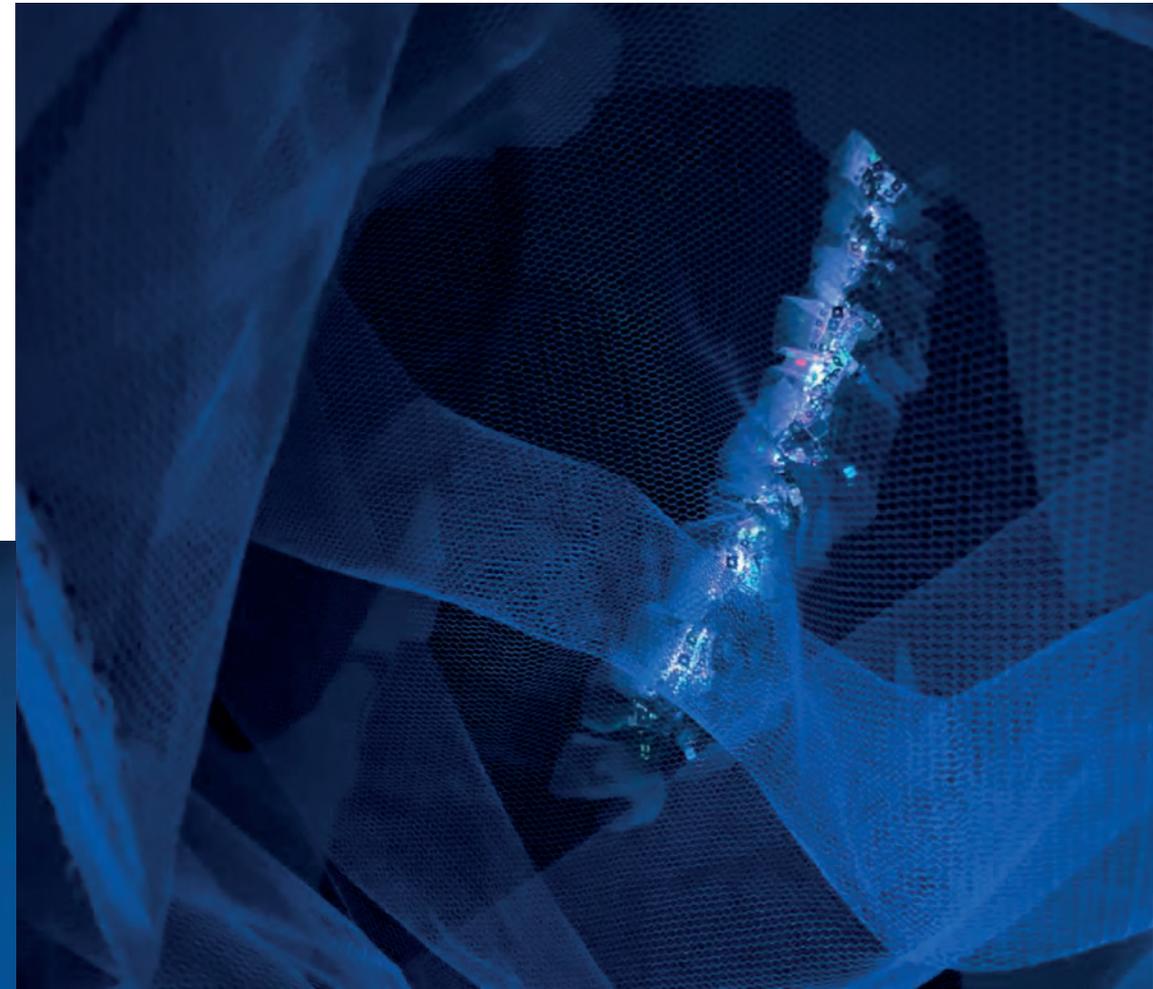
Los sentidos nos permiten descubrirnos a nosotros mismos por medio de la interacción con el otro; actúan como canales de doble vía relacional y permiten reconocerse en ese proceso: establecer relación social con los otros mediante los placeres sensibles.

A Mouthful of Earth (Böll, 1962) es una obra que muestra cómo se modifica la experiencia vital en medio de una distópica sociedad. Las interacciones entre sus personajes, permiten poner en perspectiva una jerarquía de sentidos y por tanto la medida en que se les debe prestar atención. Al final de la lista, en el sector de lo prohibido y lo indeseable, se encuentra el tacto.

El tacto y la relación de éste con el *liking*, se pueden interpretar como el camino de descubrirse en sociedad mientras las líneas, antes tan visibles, entre lo prohibido y lo permitido se vuelven difusas.

Los personajes se conectan mediante el tacto y develan las necesidades y deseos profundos del juego, el placer y el ser social que llevan dentro de forma natural.

LOS SENTIDOS NOS PERMITEN DESCUBRIRNOS A NOSOTROS MISMOS POR MEDIO DE LA INTERACCIÓN CON EL OTRO; ACTÚAN COMO CANALES DE DOBLE VÍA RELACIONAL Y PERMITEN RECONOCERSE EN ESE PROCESO: ESTABLECER RELACIÓN SOCIAL CON LOS OTROS MEDIANTE LOS PLACERES SENSIBLES.





JARDÍN JARDÍN

SANTIAGO CAICEDO Y DANIEL SHAMBO

PROYECTO VOLUNTARIO / EMPRENDIMIENTO

Jardín es una instalación interactiva de Timbo Estudio, creada por el egresado de diseño Daniel Shambo y el profesor Santiago Caicedo. Se estrenó en Barranquilla como la pieza central de Colombia 4.0, la cumbre más importante de la Industria Creativa Digital y TI de Latinoamérica.

La instalación transporta a los participantes a un entorno surrealista, en el que pueden darle vida a un jardín. Dependiendo de sus movimientos, las plantas reaccionan de manera diferente, lo que permite que surjan diversas experiencias. De esta forma, las flores, las plantas y los hongos nacen, crecen y se desvanecen junto con el rastro de las personas. Jardín es un espacio lúdico, mediado por un componente tecnológico, en el que varias personas pueden interactuar al mismo tiempo. La audiencia actúa como una suerte de compositor, reconfigurando el espacio y creando experiencias únicas.

El encargo a partir del cual nace Jardín fue hecho por el Ministerio de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones y Páramo Lab. Su intención era ofrecer una experiencia inmersiva a los asistentes de Colombia 4.0. En ese contexto se decidió, por parte del equipo de Timbo Estudio, diseñar y producir una instalación interactiva de gran formato que lograra cautivar a los espectadores, resaltando el valor y las cualidades de las nuevas tecnologías.

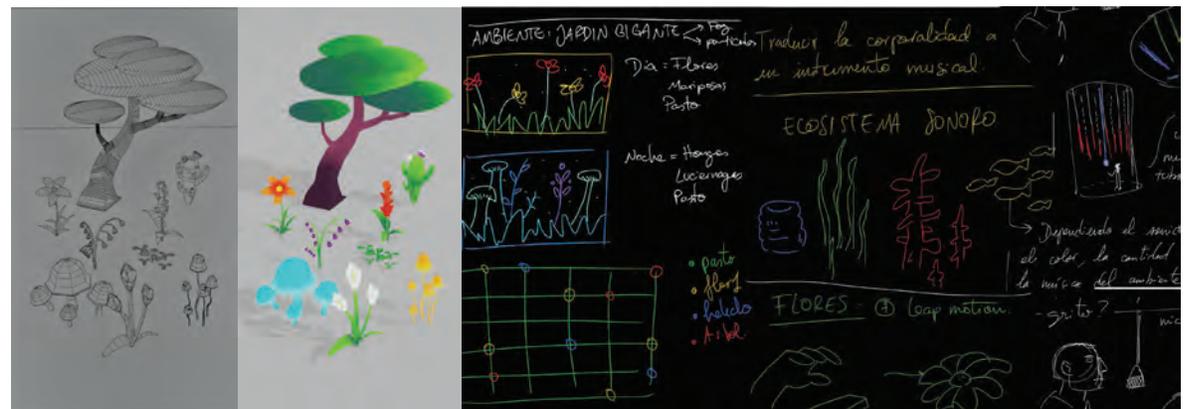


Durante el proceso de conceptualización, el equipo decidió desarrollar sus ideas a partir del concepto de *bio-interactive design*. En este proceso surgieron las siguientes preguntas como: ¿cómo mezclar las nuevas tecnologías con una narrativa biocéntrica? ¿Qué acciones, interacciones y comportamientos queremos promover en la instalación? ¿Cómo lograr una sinergia entre las nuevas tecnologías y algo que nos identifique como colombianos?

Estas y otras preguntas se fueron resolviendo mediante la construcción de *moodboards*, bocetando diferentes ideas, haciendo *concept art* y prototipando mecánicas de interacción, que permitieron llegar al núcleo para el desarrollo de Jardín: Crear un espacio social interactivo en el cual las personas tengan la facultad de otorgar vida a un jardín mediante su movimiento.

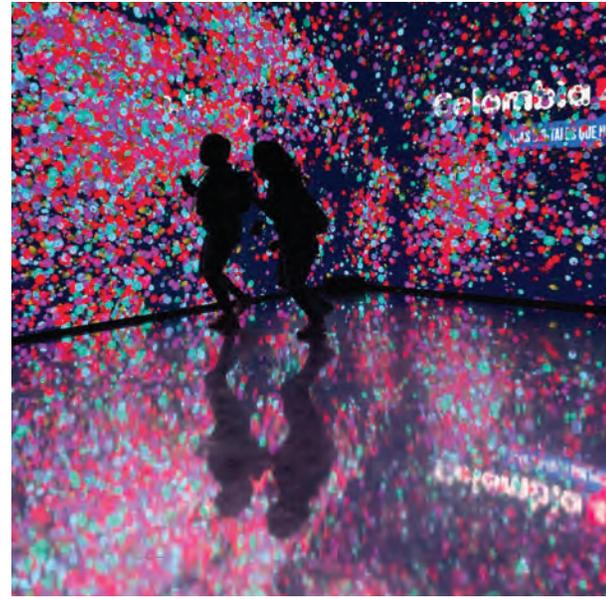
Jardín es un proyecto que integra nuevas herramientas y tecnologías tanto en su puesta en escena como en su producción. Todo el proceso de modelado 3D se hizo por

medio de herramientas de realidad virtual, esta forma de trabajo trae consigo varias ventajas y retos. La práctica de modelar en VR es mucho más cercana a procesos manuales como la cerámica que a procesos de modelado 3D tradicionales. Estar en el espacio virtual con los objetos permite verlos y manipularlos desde cualquier ángulo, lo que facilita su creación, principalmente para personas con poco conocimiento técnico en estas áreas. Modelar en VR también permite colorear los modelos a medida que se fabrican, evitando así la gran cantidad de pasos que son necesarios para esto en un pipeline tradicional como el UV *unwrap*, texturizado y *shading*. Finalmente, las geometrías creadas contienen muy pocos polígonos, por lo cual son ligeras y se pueden clonar a gran escala en los escenarios sin que sea computacionalmente pesado. Si bien lograr importar y manipular los modelos producidos en VR fue complejo, una vez se logró dicha integración se pudo avanzar rápidamente en la producción.

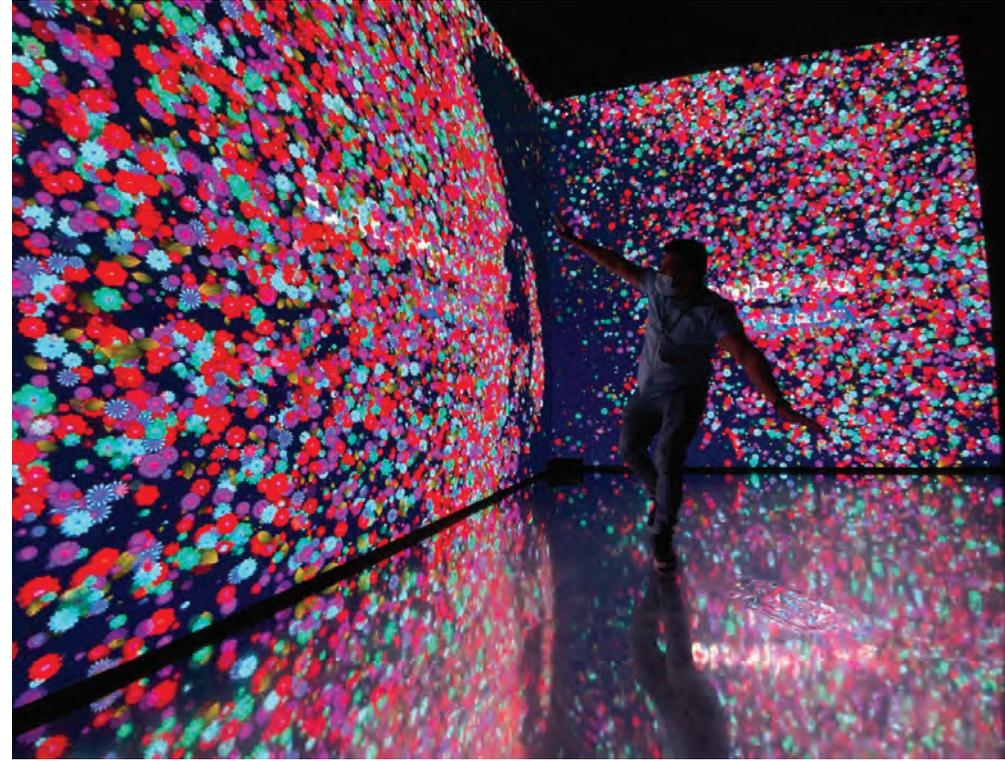




Toda la programación de Jardín se hizo con el *software Touchdesigner*. Integrando sensores como el Kinect, se desarrolló un código que permite reconocer las personas en el espacio tridimensional. Una vez detectadas se analiza su posición, velocidad y dirección para ser utilizada en diferentes variables que inciden en la escala, color, rotación, sonido y demás cualidades que tienen las diferentes especies del jardín. El código es totalmente modular y paramétrico, por lo cual la cantidad de plantas, flores y hongos, la forma del terreno, el tamaño de crecimiento y cualquier otra variable puede ser ajustada y modificada con sencillez, lo que permitió hacer ajustes in situ para lograr la mejor experiencia posible.



Este es un proyecto que nos hace reflexionar sobre nuestra relación con la vida y la naturaleza, sobre cómo los humanos afectamos el entorno en que vivimos y cómo nos interconectamos entre todos. Una experiencia tecnológica que se convierte en mediador social, en que el hecho de estar participando y poniéndonos de acuerdo con más personas hace que florezca aún más bello el jardín. Es por medio de nuestro movimiento, de ese acto performático de caminar, correr, saltar o bailar que podemos llevar vida a este espacio, una vida que florece tan rápido como marchita. Frágil y bella al mismo tiempo, es esta cualidad efímera que vuelve al Jardín surreal.

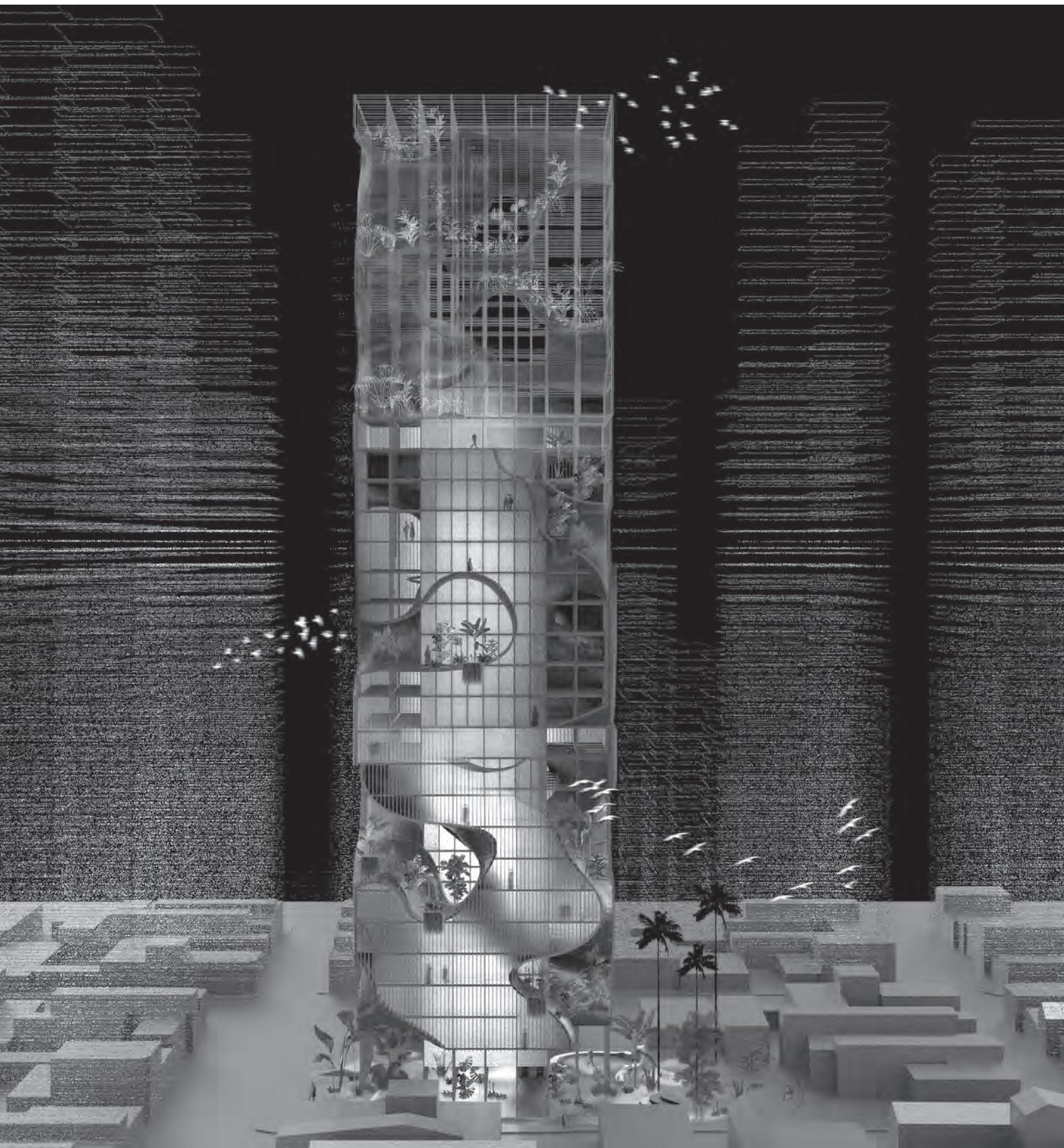


[Santiago Caicedo. s.caicedo40@uniandes.edu.co](mailto:s.caicedo40@uniandes.edu.co)

[Daniel Shambo. d.shambo10@uniandes.edu.co](mailto:daniel.shambo.d.shambo10@uniandes.edu.co)

<https://www.behance.net/gallery/130872169/-JARDIN-Interactive-Installation>

Publicado: Colombia 4.0



VACÍOS VACÍOS TOPOGRÁFICOS

JUAN DIEGO RAMÍREZ RODRÍGUEZ

PROFESORES: CLAUDIO ROSSI Y DANIELA ATENCIO
CURSO: PROYECTO UNIDAD AVANZADA

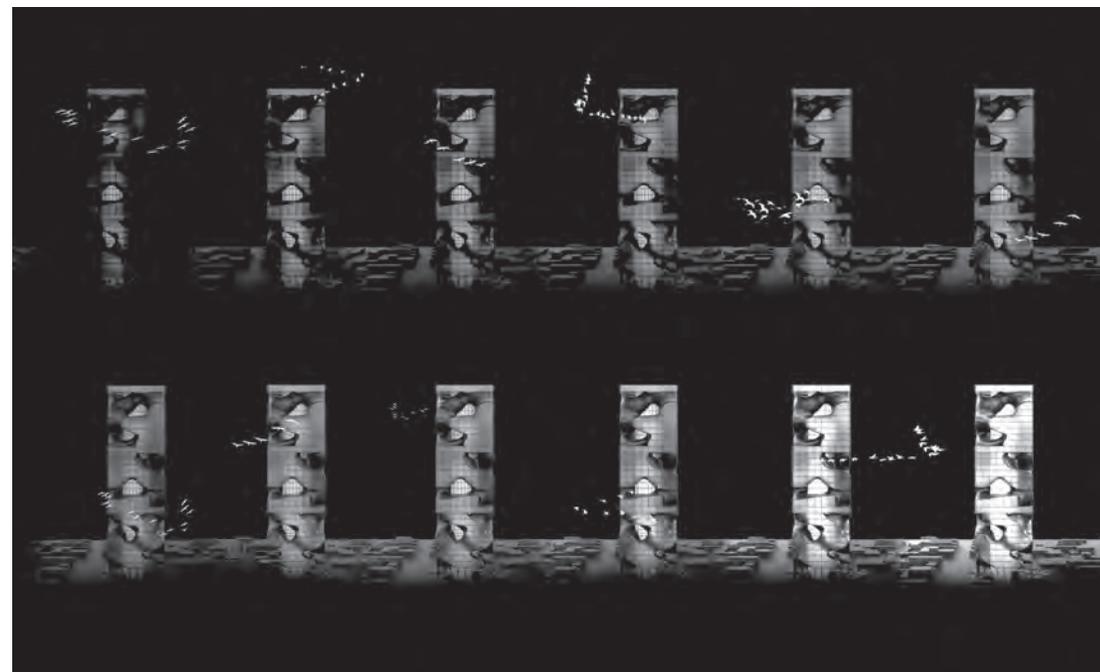
Vacíos topográficos propone un nuevo modelo de verticalización del programa de tratamiento de la madera en el sector del 12 de Octubre (caracterizado como el clúster maderero de Bogotá) que antecede los procesos de renovación urbana planteados para la zona y que explora un nuevo sistema de paisajismo vertical. El proyecto se erige sobre una estructura modular que crece de manera conexas al proceso de desarrollo vertical de la ciudad mediante un sistema estructural en madera marcado por tres etapas de construcción; a partir de diversos procesos de parametrización se generan una serie de vacíos en la estructura sobre la que se proponen diversos biomas que replican y recrean pisos térmicos que cambian de condición térmica y vegetal a medida que crece en vertical, de modo que se explora la forma de insertar diversos escenarios ambientales y topográficos en un cuerpo arquitectónico.

Por otro lado, el proyecto propone resignificar el trabajo de carpintería y ebanistería propio del lugar de intervención mediante la consolidación de un gran laboratorio de exploración alternativa de la madera: se propone un *core* programático central donde se ubican aulas, talleres y demás zonas dedicadas al tratamiento del material, que se complementa con un programa social, comunal y residencial que se encaja en la periferia del núcleo estructural.

SE GENERA UNA SERIE DE VACÍOS EN LA ESTRUCTURA SOBRE LA QUE SE PROPONEN DIVERSOS BIOMAS QUE REPLICAN Y RECREAN PISOS TÉRMICOS (...) DE MODO QUE SE EXPLORA LA FORMA DE INSERTAR DIVERSOS ESCENARIOS AMBIENTALES Y TOPOGRÁFICOS EN UN CUERPO ARQUITECTÓNICO



1. Diagrama conceptual - Montaña urbana



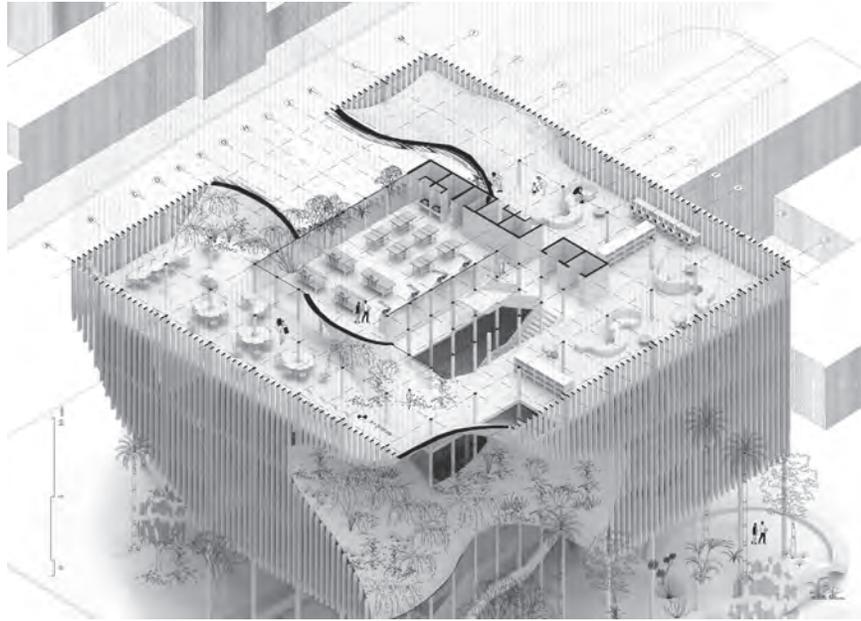
2. Envoltente performativa



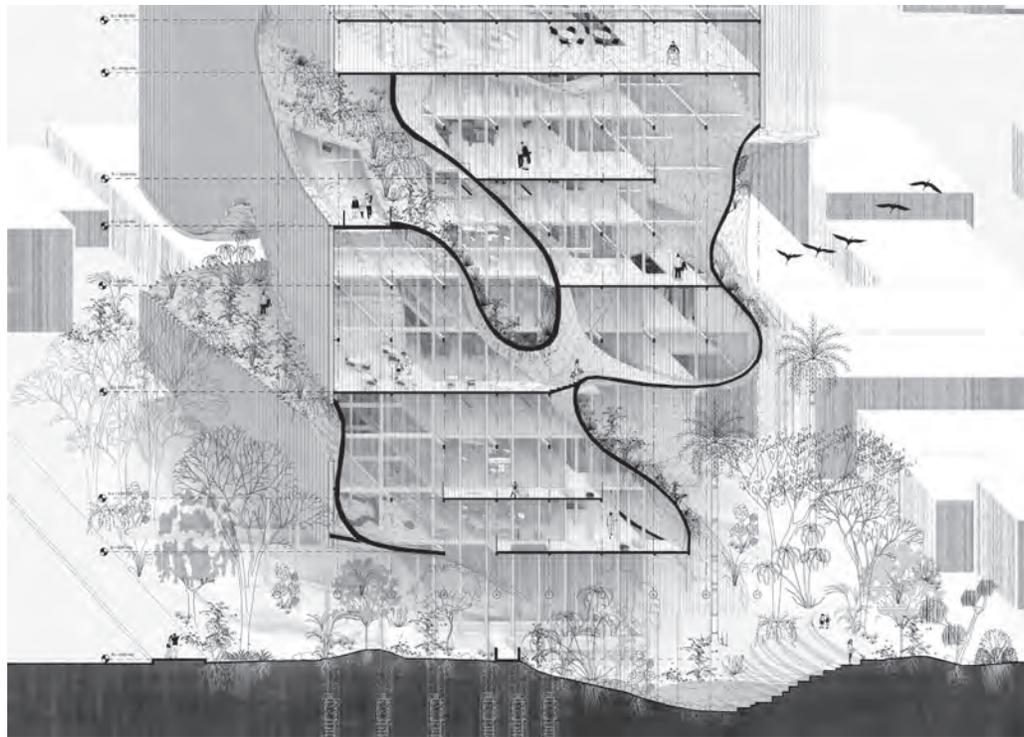
3. Vista 2



4. Vista



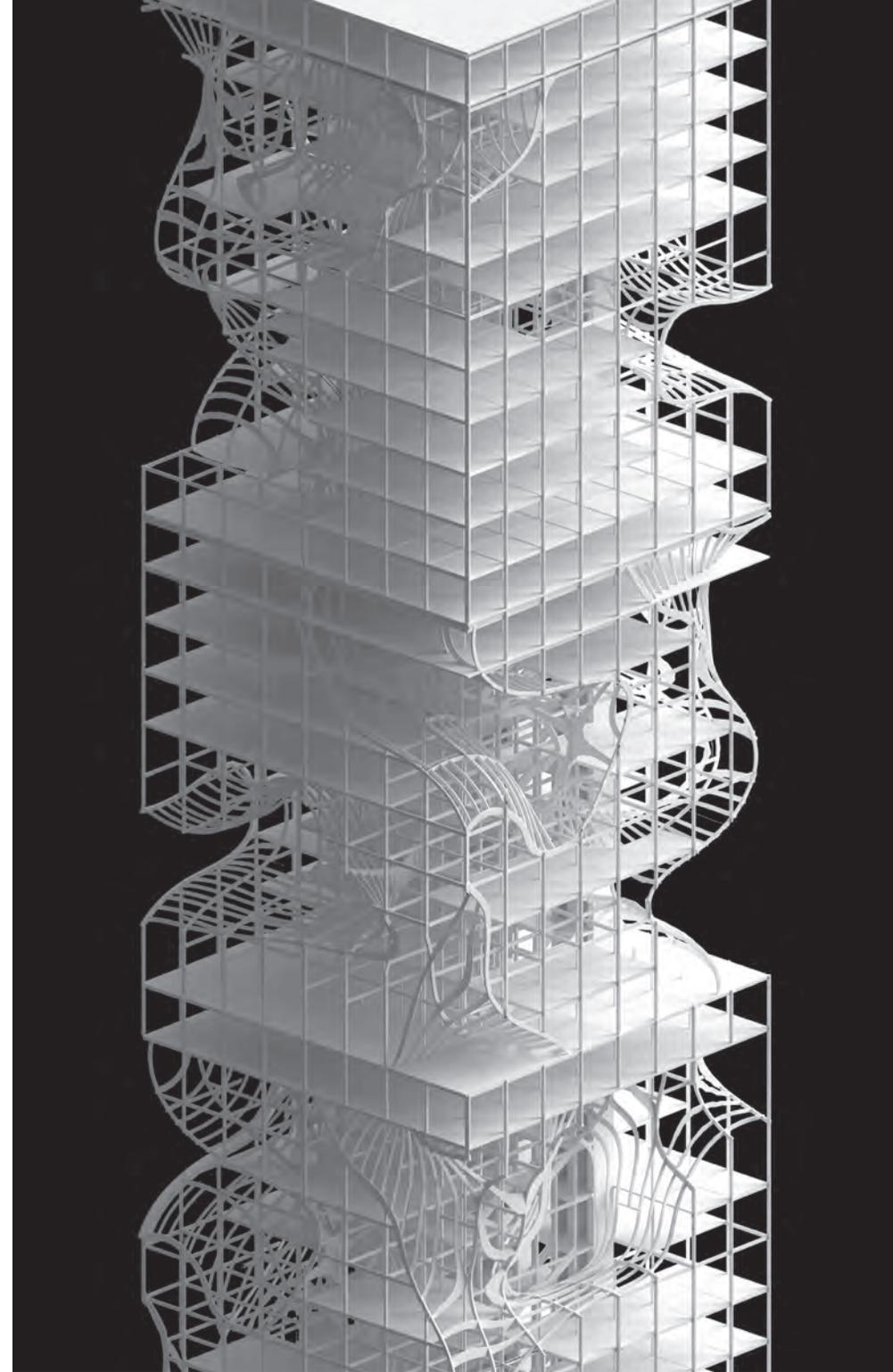
5. Planta



6. Corte

**Reconocimientos
y publicaciones:**

Outstanding Architecture and Design Final Degree Project Award Second Prize IE Universit. <http://www.arquideas.net/competition/outstanding-architecture-and-design-final-degree-project-award>
 10 mejores proyectos de estudiantes de arquitectura en Latinoamérica y España 2022 por ArchDaily. Ganador. <https://www.archdaily.co/co/979012/los-10-mejores-proyectos-de-estudiantes-de-arquitectura-en-latinoamerica-y-espana-2022>
 Drawing of the Year. Finalista y publicado en "Ideas Pocketbook 2022" junto a ganadores y demás finalistas. Archisource. <https://archisource.store/collections/ideas-pocketbook>
 Tamayouz Excellence Award for international Graduation Projects 2022. (Mención de Honor)



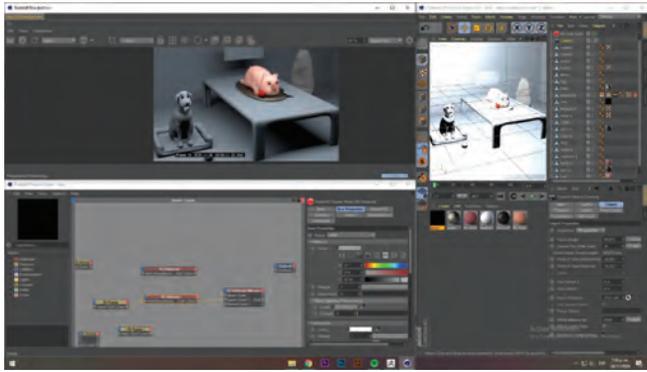
7. Diagrama estructural

World Architecture Awards Student Category 41th Cycle (Ganador). <https://worldarchitecture.org/architecture-projects/hvne/topographic-voids-project-pages.html>
 5ta Bienal Colombiana de Estudiantes de Arquitectura. Categoría: Proyecto Arquitectónico. (Mención de Honor)
 Tubadzin Design Awards Young Power Category (Second prize)
 Inspirelli Awards 7th Edition (Finalista)
 Undergraduate awards (Finalista)

Juan Diego Ramírez Rodríguez. jd.ramirezr@uniandes.edu.co
<https://www.behance.net/gallery/132976237/Vacios-Topograficos-Undergraduate-project>
https://vimeo.com/654642232?embedded=true&source=video_title&owner=116550253
<https://www.yumpu.com/es/document/view/66027210/vacios-topograficos>
<https://vimeo.com/manage/videos/654642232>



VACIOS
TOPOGRÁFICOS



ANTIMORAL ANTIMORAL

JUAN DAVID SALAZAR CUÉLLAR

PROFESORA: GIOVANNA DANIES
CURSO: ESTUDIO 8
PROYECTO DE GRADO



Antimoral se manifiesta como una colección de imágenes y objetos 3D que busca visibilizar la discriminación habitual que se perpetua hacia los animales comúnmente considerados de consumo humano, y su conflicto moral. Esta problemática se abarca desde la mirada del diseño crítico, partiendo de la realidad de estos animales, los testimonios de personas y una base teórica que pretende generar una discusión interna en el espectador y/o una generación de conocimiento sobre el trato antropocéntrico con el que nos relacionamos con otras especies.

El proyecto plantea tres escenarios (imágenes) implícitos en la sociedad y objetos resignificados que habitan en ellos, cuyo propósito es, por un lado, cuestionar una cultura opresora para con los animales y, por el otro, evidenciar una cultura emergente que vela por los derechos de ellos. Así, se quiere generar una reflexión sobre la moral, los procesos y los impactos socioambientales, y de esta manera, suscitar cambios sociales para el beneficio de todos los seres sintientes.



1. REALIDADES SUPERPUESTAS

La mayoría de las personas pensamos que los animales son seres que merecen respeto, protección y hasta amor. Reconocemos que sufren y que son individuos, sin embargo, en ocasiones los tomamos como objetos que sólo son útiles en razón al valor que les ponga el mercado. Esta dualidad fue la inspiración de realidades superpuestas, que narra el especismo presente en nuestra sociedad donde algunos animales se les considera moralmente y respalda con la ley; mientras a otros se les tortura, asesina y explota de innumerables maneras.



2. 266

266 se refiere al número de animales que mueren asesinados cada segundo únicamente en Estados Unidos. Esto refleja la inherente violencia que habita en todos los lugares de la sociedad contemporánea, mimetizada de buenas intenciones, tradiciones, comodidades y falsas necesidades nutricionales. Este espectro ignora las vidas de quienes estuvieron detrás de estos productos y los procesos a los que se les somete. De esta forma, plantea que la manera de emanciparse de esta cultura violenta es conociendo los procesos y siendo consciente de sus afectaciones en vidas de miles de millones a cada año.

PROCESO CONCEPTUAL



El producto final es una recopilación de los conceptos aprendidos en la investigación y de tres hallazgos propuestos posteriormente. Esta se compone de tres piezas gráficas hechas en 3D que crean una atmósfera en la que a cada una le corresponde un tema, o un hallazgo. Cada uno de los escenarios, recoge los conceptos macro y los incorpora dentro de su esencia significativa y narrativa. Para involucrar de manera más explícita los conceptos se decide materializarlos por medio de objetos físicos que a raíz de la necesidad de concientización afirmada por los participantes en la encuesta busca transcribir elementos de la moral, la cultura y sus prácticas violentas, y el entorno en pro de los derechos de los animales y la conservación del medioambiente. El volumen, forma y detalle de cada objeto se crea en relación con su conexión con el concepto transmitido, y a su vez con el escenario proveniente. De objetos solo como herramientas, a objetos simbólicos, transgresores y generadores de cambio. De escenarios lamentables a realidades moldeables.





3. FUTUPICO

Esta pieza refleja los cambios generacionales que el mundo atraviesa hoy en día. La empatía, el aprender de nuestros errores como especie, la consciencia social y ambiental articulan una predisposición al cambio real que aumenta de generación en generación y que cada vez más incluye a esa otredad llamada animales. Nuestra percepción de los impactos éticos y ambientales que conlleva el consumo de animales hoy en día es una situación meritoria de reflexión y, sobre todo, acción. Un futuro utópico que se construye día a día.



PROCESO MATERIAL

La decisión de escoger la técnica del 3D como recurso gráfico para mostrar estos escenarios y objetos no es fortuita. Acercar también una realidad poco visibilizada a ambientes cuasi reales por medio de la tridimensionalidad con un propósito simbólico y de generación de conocimiento es dejar en evidenciar, no solo una evolución tecnológica y práctica, sino una revolución de pensamiento cada vez más empática. En cuanto a los materiales, se imprimen los objetos físicos en polímero láctico el cual es un termoplástico biodegradable que se obtiene del almidón de maíz, de caña de azúcar o de yuca. Cada objeto impreso en este material es pintado para cambiar su tonalidad grisácea y generar un vínculo estético más claro con las imágenes o escenarios. Los escenarios, por su parte, pasan por cinco etapas digitales: esculpido, materiales, composición, renderizado y postproducción.



ANTIMORAL

@ Juan David Salazar Cuéllar. jd.salazar@uniandes.edu.co

<https://www.behance.net/gallery/114143645/Antimoral>
<https://youtu.be/ChiGEthfg0>

M.P.E.R. MONUMENTO PRODUCTOR DE ENERGÍAS RENOVABLES

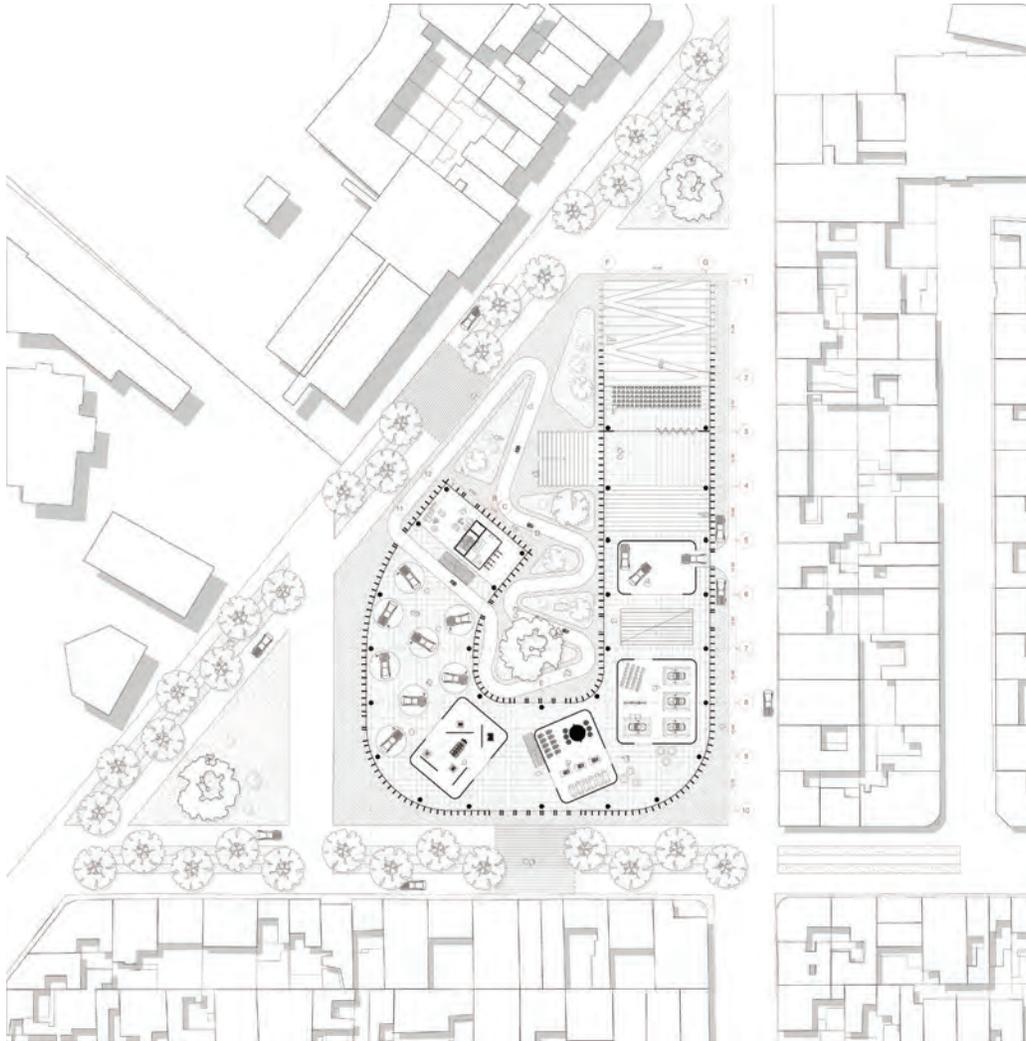
PABLO BORDA CLEVES

PROFESORA: MARIANA RESTREPO
CURSO: PROYECTO INTEGRADOR

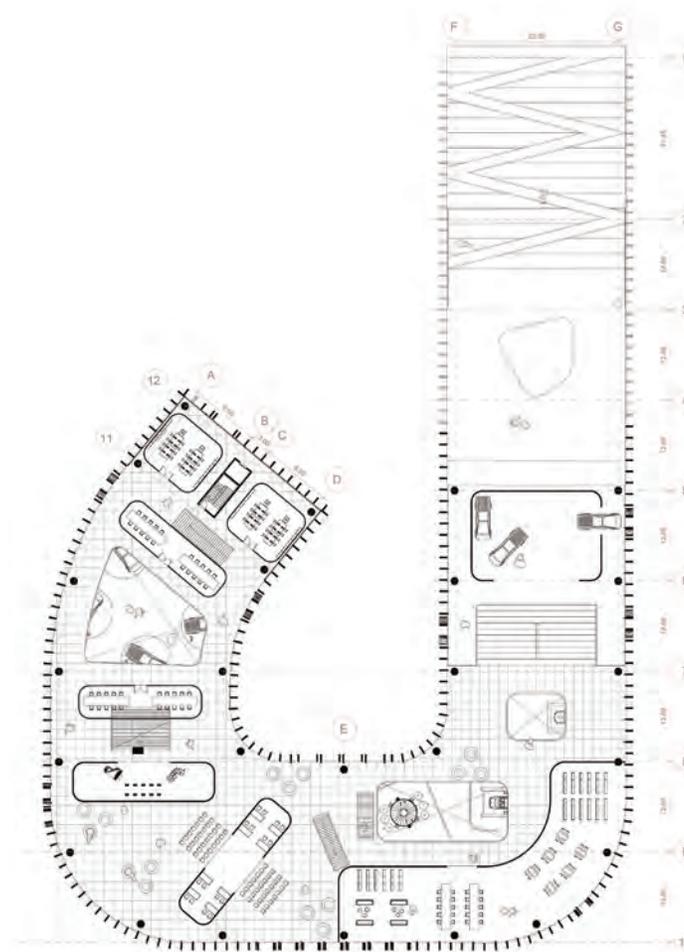


La propuesta final es el resultado de un proceso de diversas iteraciones, las cuales siempre se diseñaron pensando en la adaptabilidad y la reintegración de los diferentes usos preexistentes y futuros. El concepto se da, ya que el proyecto funciona como una cinta continua, la cual comienza desde un punto muy bajo y se desenvuelve hasta llegar a una torre. La idea de la fachada adaptable nace por la necesidad de seguir con la composición estética de la volumetría, sin dejar atrás los propósitos técnicos. Por último, la fachada final se construye mediante una modulación de elementos verticales que se abren para enmarcar diferentes escenarios. M.P.E.R., busca convertirse en un hito urbano de producción y propagación de energías renovables para así, transformarlo en el sustento de talleres de vehículos a gasolina a vehículos eléctricos.

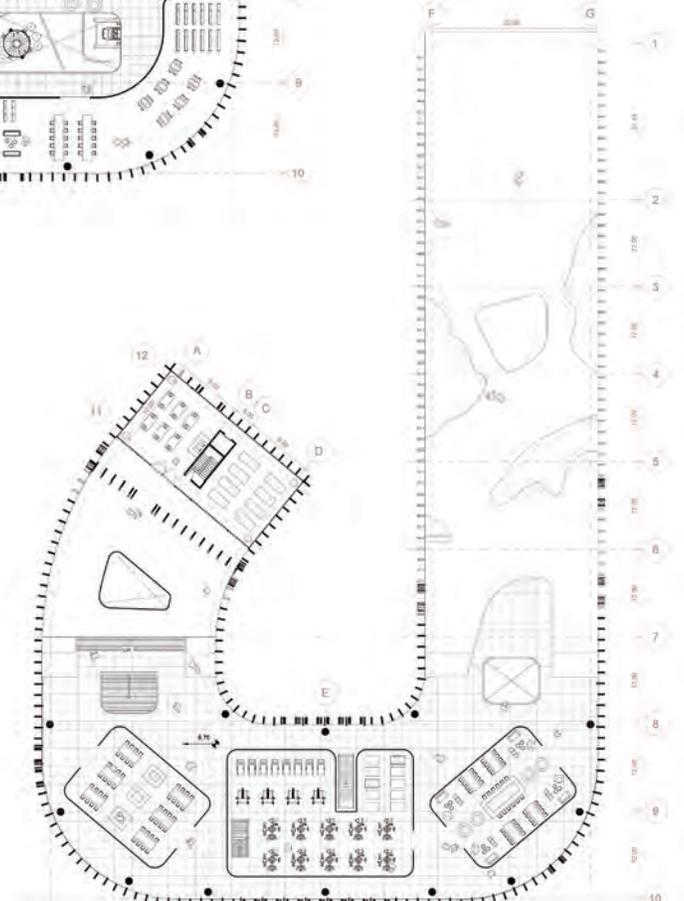
2. Localización y planta



3. Planta

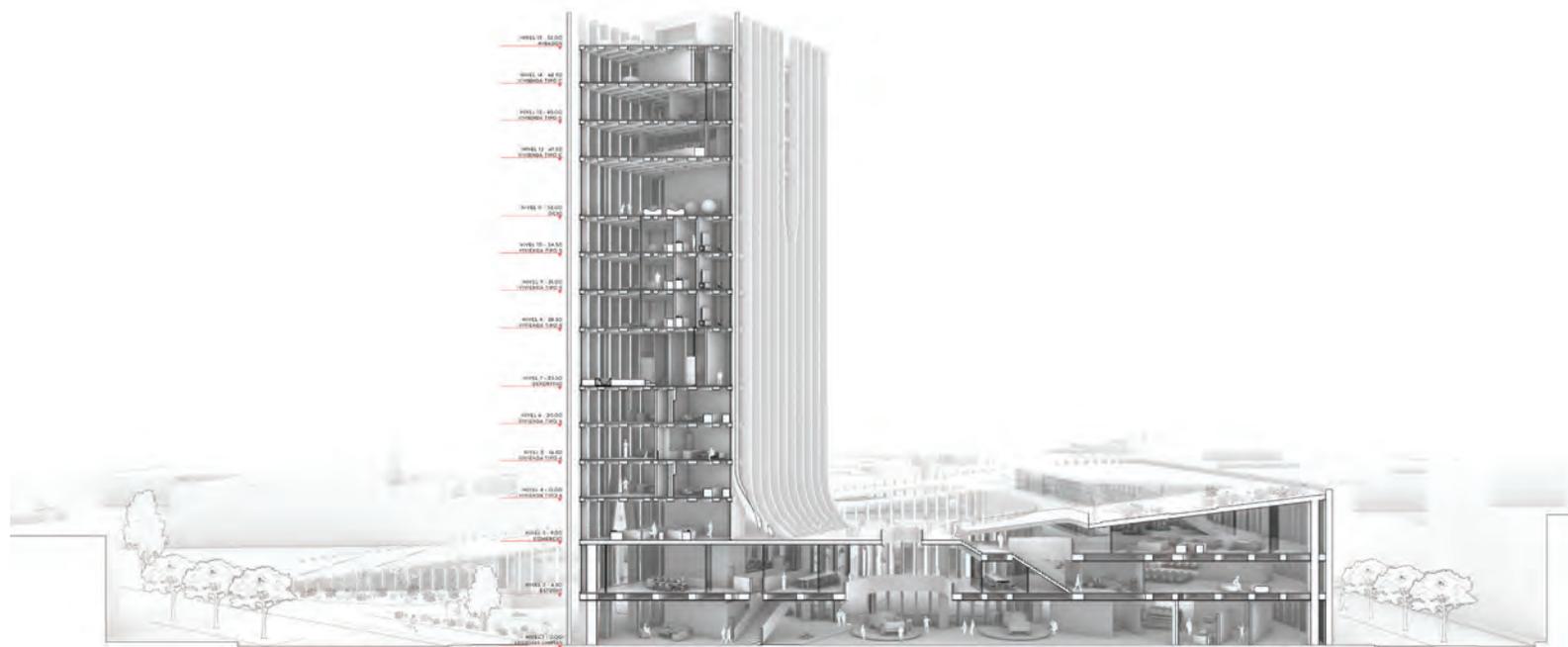


4. Planta



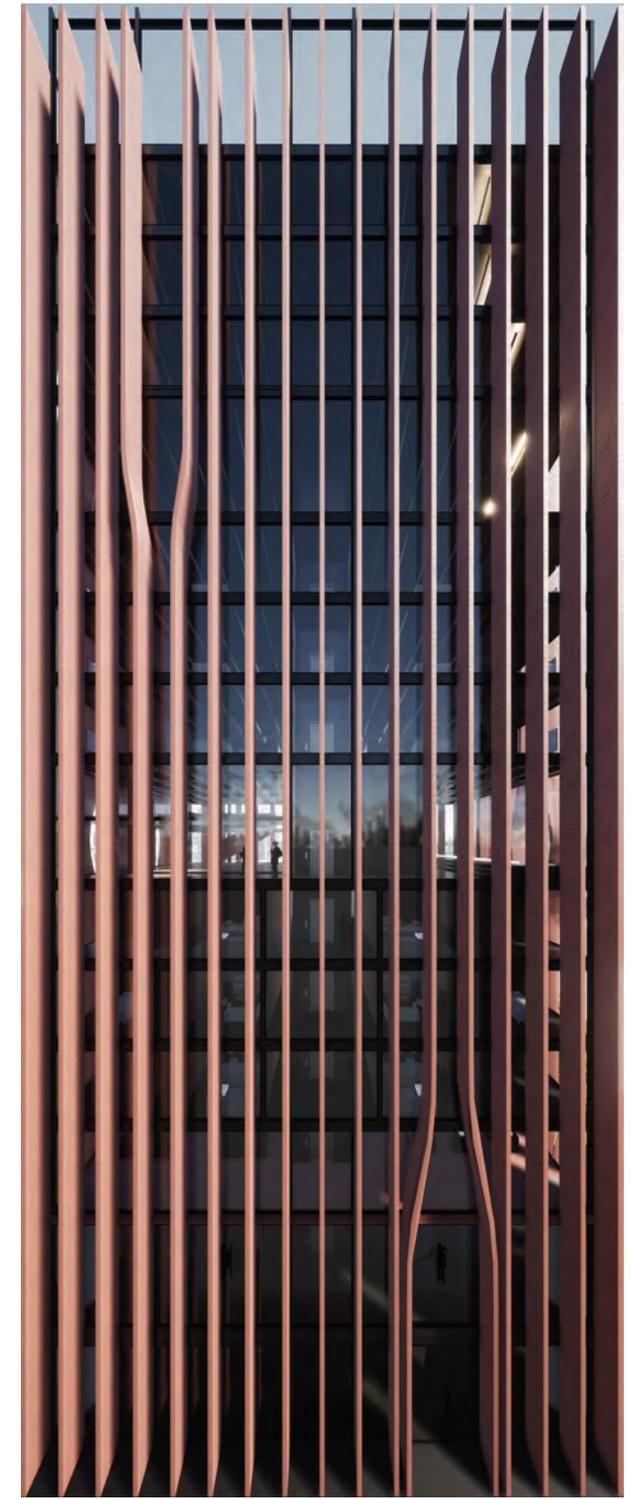


CORTE A-A



CORTE B-B

5. Cortes A-A y B-B



6. Detalle de la fachada

@ Pablo Borda Cleves. p.bordac@uniandes.edu.co

B6 <https://www.behance.net/gallery/132582389/PI-MPER>

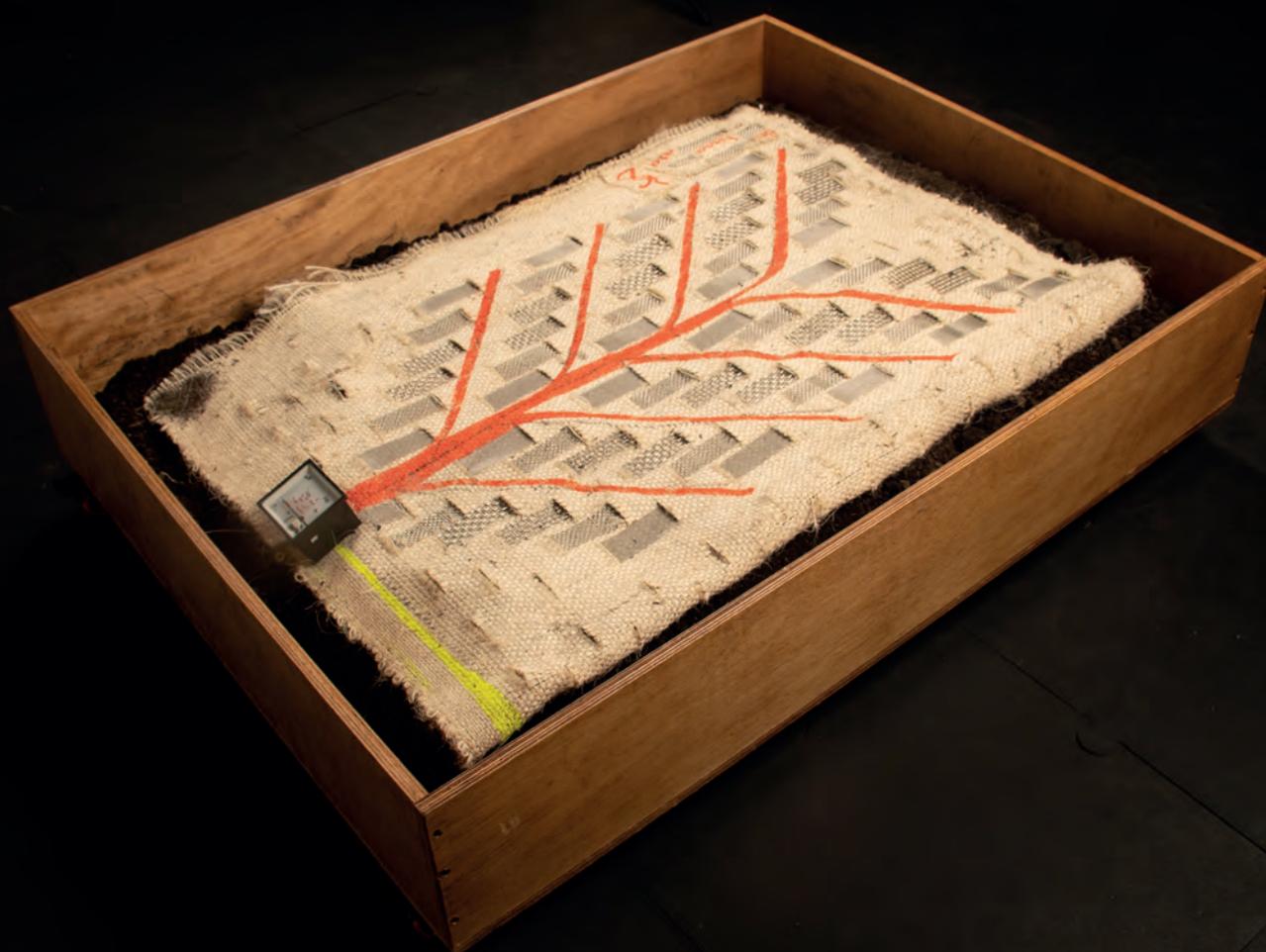
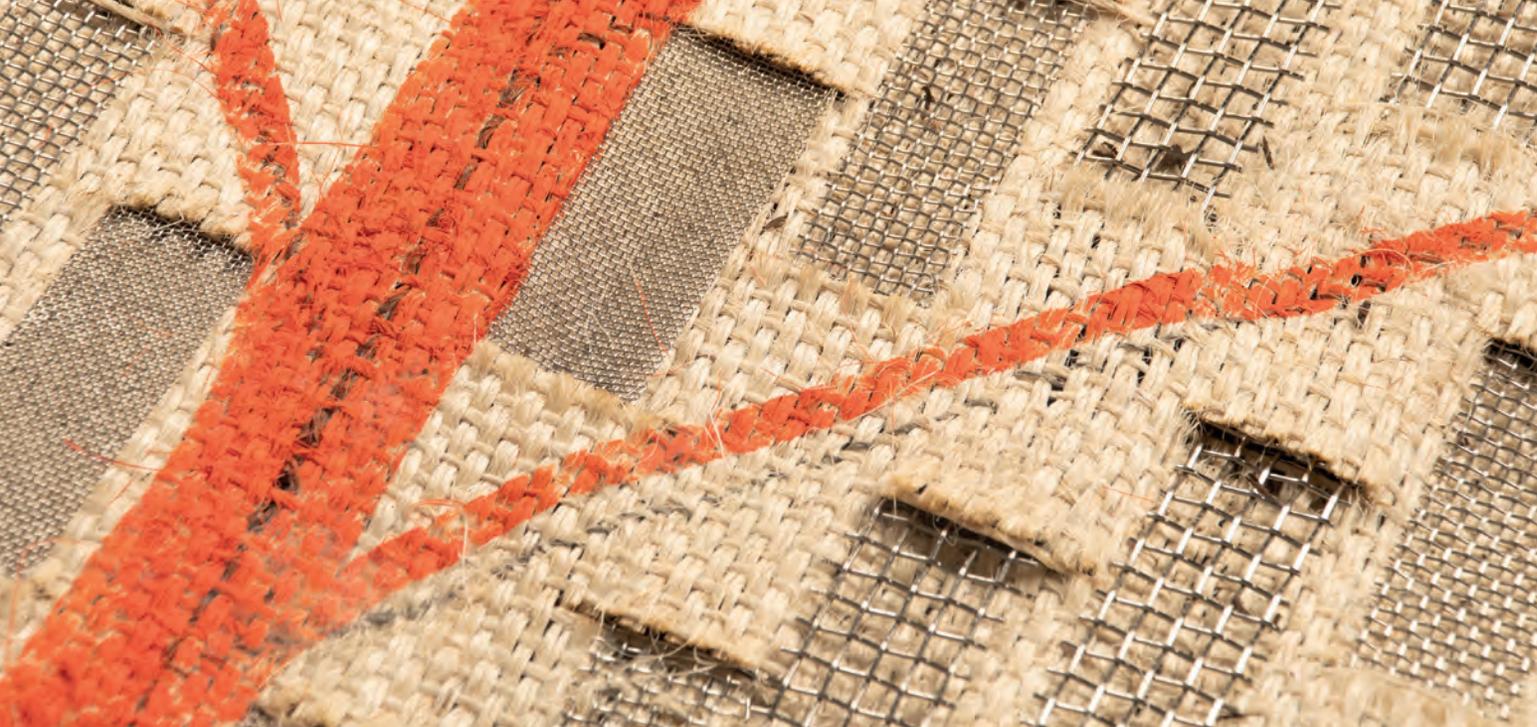
BOIHISÇA-ATA: BOIHISÇA-ATA: UNA PROPUESTA MATERIAL PARA LA DEMOCRATIZACIÓN TECNOLÓGICA DE LAS PILAS DE COMBUSTIBLE MICROBIANAS EN EL CONTEXTO COLOMBIANO

PABLO CAMPUZANO CORREA,
AGOSTON OTTO WALTER Y
ALEXANDER HERNANDEZ CARO

PROFESOR: CAMILO AYALA GARCÍA
CURSO: FUNDAMENTOS 2 - MDIS 8

Boihisça-ata en lengua muisca, que significa *earth cloak-one*, es un material compuesto interactivo, conectado e inteligente que detecta bacterias electrogénicas que viven en el suelo. Es un material DIY (Rognoli y Ayala-García, 2021) desarrollado gracias a un enfoque de *material tinkering* (Parisi *et al.*, 2017) por un equipo interdisciplinario de diseñadores, ingenieros y biólogos. El diseño de Boihisça-ata se guio por los principios de la economía azul (Pauli, 2010) y vinculó el valor cultural del proyecto al contexto colombiano. Estos objetivos llevaron al equipo a reimaginar y democratizar la tecnología de las celdas microbianas (Logan *et al.*, 2006) desde una perspectiva material, en donde el equipo se dedicó a encontrar un lenguaje material y visual que lograra acercar esta tecnología a las personas.

Boihisça-ata es valiosa porque transforma la relación entre los humanos y el suelo al revelar el microbioma, que es una dimensión invisible de la salud del suelo (Dunaj *et al.*, 2012).



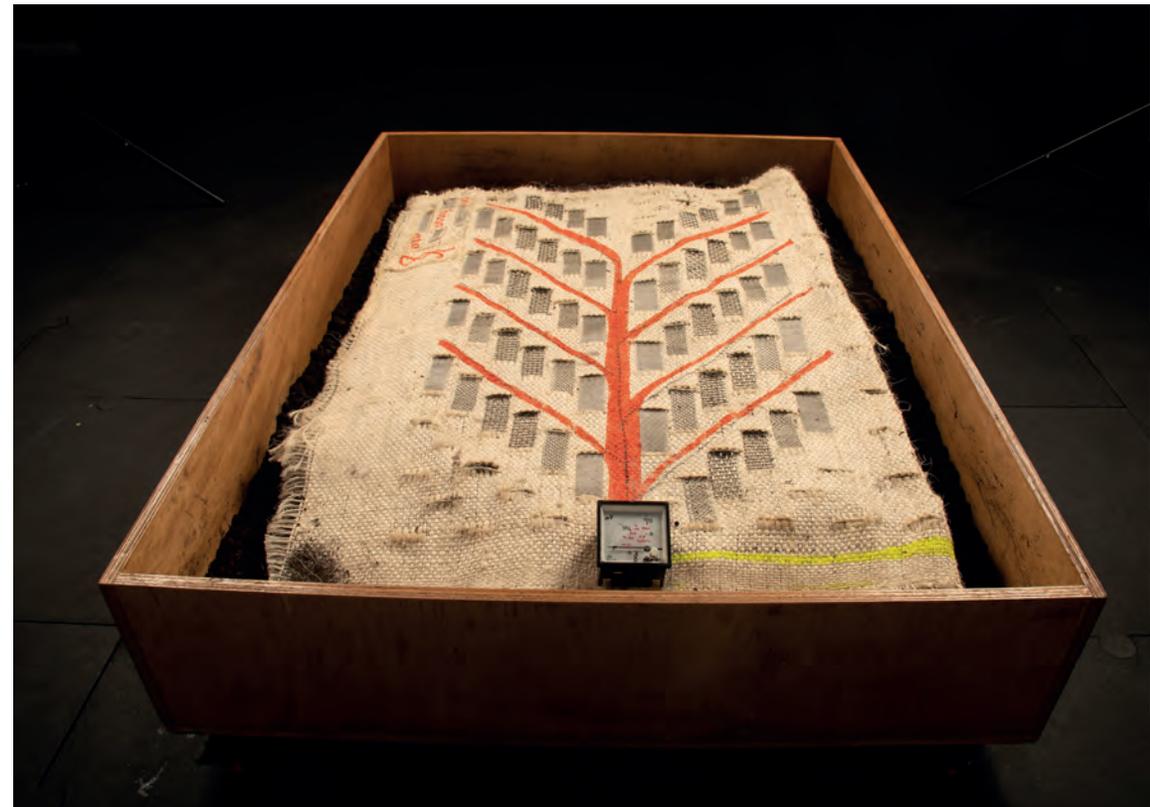


4. El voltímetro analógico traduce el voltaje a un estimado de bacterias en la tierra.

3. Malla metálica que actúa como el cátodo. El hilo conductor que conecta todas las mallas también le da forma al estampado.



5. El ánodo está enterrado y es aquí donde las bacterias liberan los electrones producto de los procesos biológicos.





6. El fique y la malla metálica son materiales fáciles de conseguir, por lo cual cualquier persona puede replicar este proyecto.



- @ Pablo Campuzano Correa. p.campuzano@uniandes.edu.co | Agoston Otto Walter. a.o.walter@student.tue.nl
Diego Alexander Hernández Caro. da.hernandez17@uniandes.edu.co
-  <https://www.behance.net/gallery/135936605/oihisa-ata>
-  <https://ddw.nl/en/programme/7246/boihisa-ata>



EL DESPERTAR

NATALIA COMBARIZA, ÁNGELA MORA
Y DIEGO HERNÁNDEZ

PROFESORES: HERNANDO BARRAGÁN Y
RICARDO SARMIENTO GAFFURRI
CURSO: FUNDAMENTOS 3 - MDIS

A Mouthful of Earth de Heinrich Böll (traducido por Rah Beckett) es una obra cuyo mundo distópico ha ocasionado que se cree una nueva sociedad que busca los sobrantes de un mundo anterior, sus personajes están atrapados tanto física como mentalmente, pero al mismo tiempo desean una libertad que se les ha sido arrebatada.

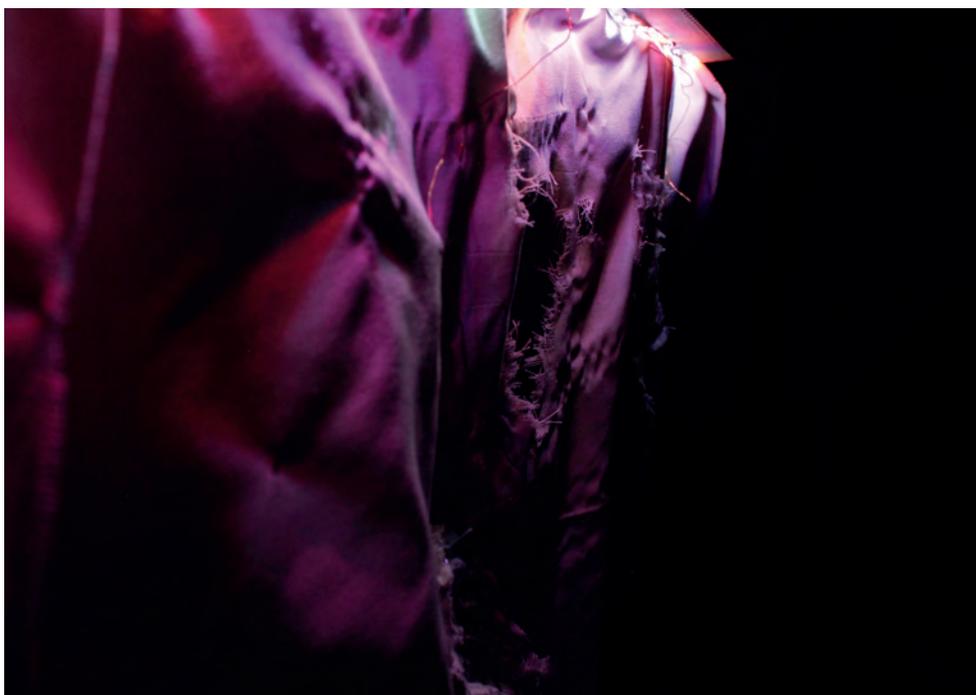
Con este punto de partida, y basándonos en el concepto de la jaula y el tacto que da vida, nació *El despertar*.

El despertar es una instalación para teatro inmersivo en la que se crea una atmósfera oscura, húmeda y fría. Utilizando una mezcla de medios tradicionales e interactivos por medio del uso de Arduino, ubica a las personas dentro de una jaula, la cual está conformada por membranas que responden al tacto y funcionan como el medio de contacto de ambos lados de la membrana, iluminándose únicamente cuando hay contacto entre personas en lados opuestos de los parches.

1. Detalle del contacto entre dos personas que inicia la iluminación de la membrana

2. Detalle del parche tejido de algodón y cobre donde se genera el contacto entre personas.

3. Plano medio de la membrana encendida en el ambiente oscuro y húmedo.



4. Plano general de las membranas encendidas que generan la jaula.

5. Detalle textura de la membrana desgastada

Fotografías: Natalia Combariza



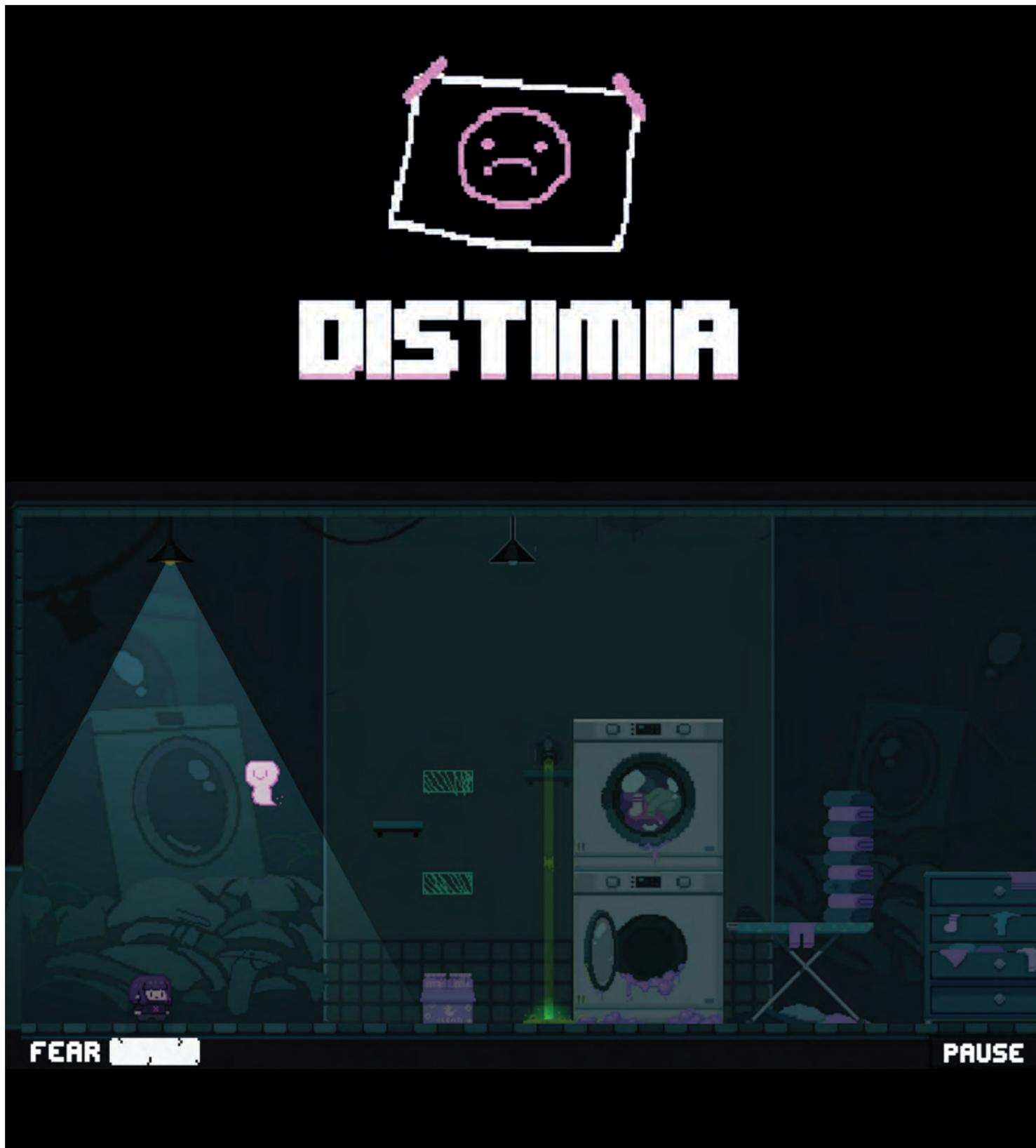
EL DESPERTAR

@ **Natalia Combariza.** vn.combariza10@uniandes.edu.co

Angela Mora. am.mora12@uniandes.edu.co

Diego Hernández. da.hernandez17@uniandes.edu.co

🌐 <https://www.behance.net/gallery/121405817/El-despertar-Escenografia-interactiva>



1. Ilustraciones de los elementos del juego, nivel uno

DISTIMIA A DISTIMIA

THOMAS GUANA Y JUAN PABLO PÉREZ

PROFESORES: ANA VELEZ RODRÍGUEZ Y GABRIEL VASCO
PROYECTO DE GRADO

Concebidos originalmente como una fuente de entretenimiento sencilla, los videojuegos se han convertido en un recurso con el cual se pueden comunicar historias envolventes y mensajes poderosos, debido a que tienen la capacidad de narrar historias de formas que medios como el cine, la radio o la música no pueden. Este medio dispone de las herramientas para brindar a los jugadores la oportunidad de escapar de sus realidades gracias a una mayor interactividad entre el usuario y la pieza, pues este debe tomar decisiones y realizar acciones que influyen directamente en la progresión de la narrativa.

Dadas las cualidades del medio decidimos abordar la distimia como temática central de la historia, ofreciendo una mirada a la represión creativa por medio de una narración ambiental inspirada en vivencias propias y de la exploración de mecánicas y controles innovadores.

El trastorno distímico, también conocido como desorden depresivo persistente (DDP), es el protagonista de la narrativa al ser el lente por el cual el personaje principal ve el mundo y por ende el mundo que ven los usuarios. Sin embargo, para hacer una correcta representación de este tuvimos que realizar una extensa investigación con el fin de comprender su punto de partida y los aspectos psicológicos que derivan de esta, y establecer una caracterización del contexto y los personajes que estarían involucrados dentro de la narrativa.

Para empezar esta exploración acudimos a especialistas de la salud mental con el propósito de obtener información de primera mano y aclarar dudas e inconsistencias que surgieron de la investigación de fuentes secundarias. De este modo, se realizó un mapa mental detallando las particularidades comportamentales y psicológicas de los personajes involucrados y cómo estos interactúan entre sí. A partir de esto, nos fue posible determinar qué aspectos psicológicos serían incluidos en el videojuego, sea como una mecánica, como parte de la narrativa, o como característica visual o comportamental de los personajes. De igual manera, permitió la creación de perfiles psicológicos más detallados que complementaron la creación de niveles y personajes, otorgándoles personalidades más complejas y acordes a lo que pasa en la vida real.

EL VIDEOJUEGO

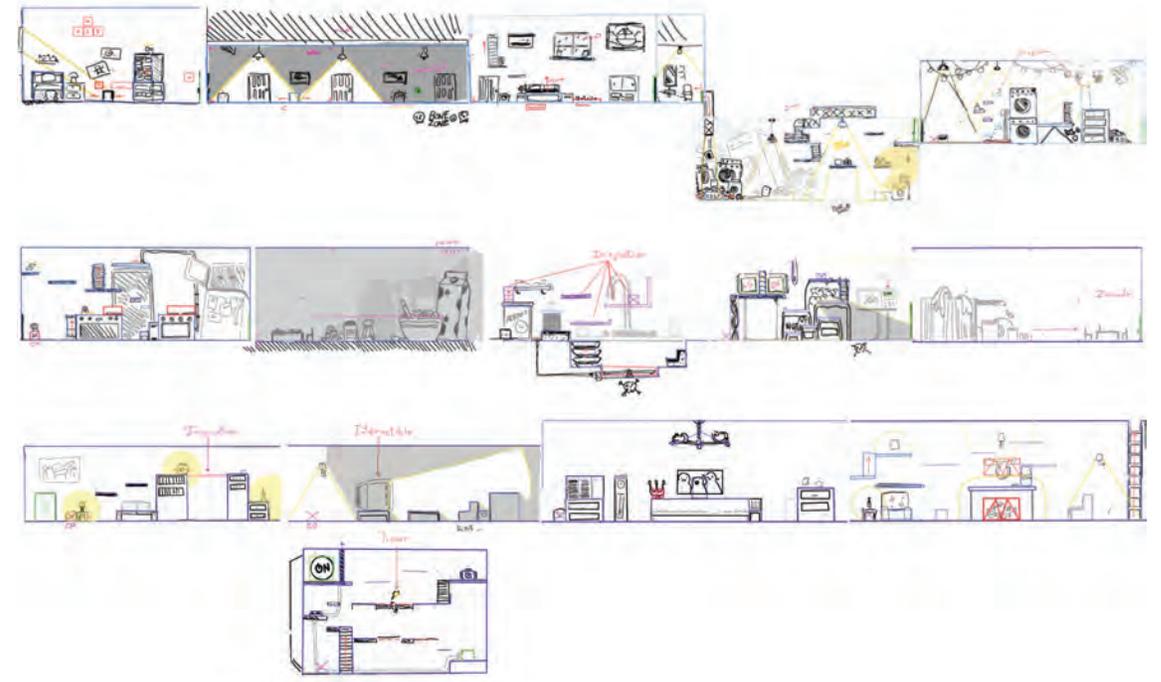
Distimia es un videojuego 2D de plataformas, lógica y aventura que implementa el *pixel art* para sus gráficas. Este ofrece una mirada a la depresión mediante una narración ambiental inspirada en vivencias propias. El jugador es puesto en los zapatos de un infante que vive en un ambiente de constante presión académica por parte de sus padres, quienes le ejercen una represión creativa dado que esto lo distrae de los objetivos que tienen fijados para su futuro.

Debido al estrés el protagonista desarrolla una serie de condiciones psicológicas como la introversión, la depresión y el miedo a la oscuridad, mejor conocido como el desorden de depresión persistente. Esto lo lleva a ver la realidad de otras maneras, en búsqueda de un escape, lo que se ve fuertemente representado por su imaginación y la creación de un amigo imaginario.

Los jugadores ven el mundo por medio de la imaginación del niño y lo ayudan a atravesar distintas situaciones dentro de su hogar, controlando su movimiento y la interacción con su amigo imaginario, quien se convierte en su protector o guardián.

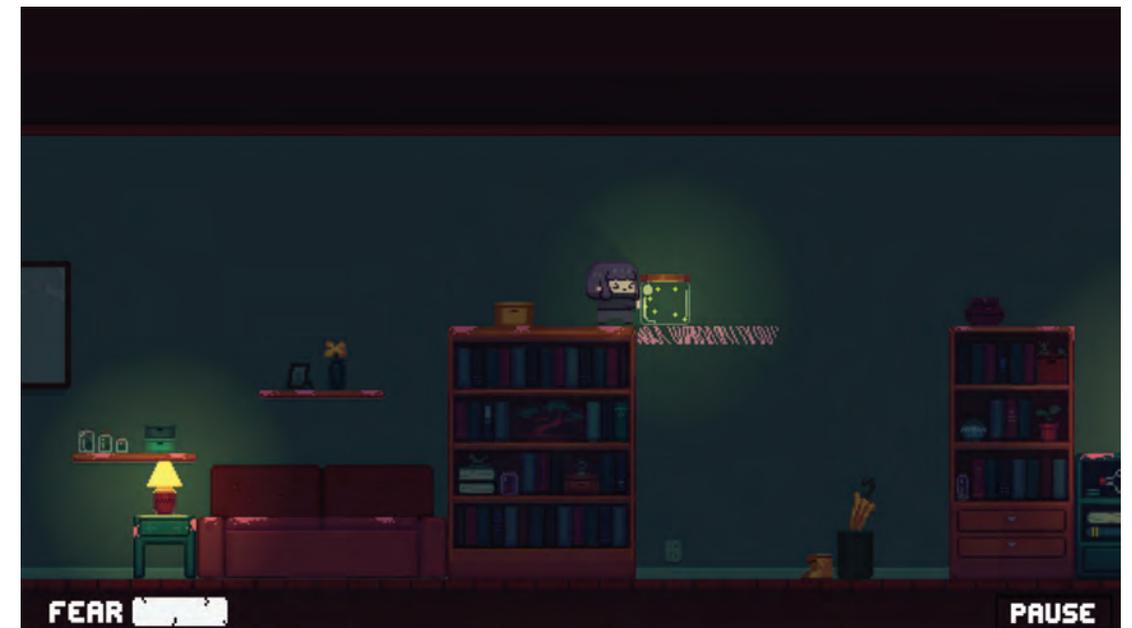


3. Ilustraciones de los elementos del juego, nivel dos



2. Prototipado y diseño de los niveles

4 Ilustraciones de los elementos del juego, nivel tres





5. Detalle de las ilustraciones

Durante meses de desarrollo vimos cómo el proyecto pasó de una fase de bocetación, denominada en papel a pesar de haberse realizado de manera digital, a prototipado, en el que se probaron las mecánicas del juego con el propósito de refinar la experiencia a partir de la retroalimentación de personas que tuvieron acceso a este. Gracias al proceso iterativo logramos cumplir nuestro objetivo de plasmar nuestra historia en el videojuego y ahora debíamos enfrentarnos a la aterradora tarea de compartirlo con el mundo.

Observar las reacciones que las personas han tenido al probar el juego ha sido satisfactorio e inspirador, no solo por el éxito de nuestro producto final sino también porque evidenciamos una respuesta emocional de los jugadores que se veían identificados con nuestra interpretación de la distimia, al resaltar que existe imaginación y creatividad, aunque está presente.

Vemos la importancia de crear contenido que explore problemáticas y narrativas poco convencionales que les permitan a diversos tipos de personas sentirse finalmente representadas e identificarse personalmente al interactuar con un medio que esperamos sea cada vez más arriesgado a contar estas narrativas. *Distimia* busca traer a la luz voces que inspiren a una nueva generación de creadores de la misma forma que el siguiente comentario nos motiva a continuar compartiendo las historias de aquellos que no han tenido la oportunidad de contarlas.

AS A PERSON DIAGNOSED WITH DYSTHYMIC DISORDER, I FIND THIS SO ACCURATE. I LOVE THE PROTAGONIST'S DRAWINGS, IT'S SIMILAR TO MY COPING MECHANISM. I FELT GOOSEBUMPS ERUPT MY BODY WHEN I SAW THOSE EYES IN THE LIVING ROOM THAT WERE STARING AT THE FRAMED CERTIFICATE, I STOPPED IN FRONT OF IT, IT HAD NO LIGHT SO MY CHARACTER IMMEDIATELY DIED [...] WHAT I FIND AMUSING IS THE FACT THAT I WAS AS PERSISTENT AT BEATING THIS GAME AS MY DISORDER

France, usuario de la plataforma Itch.io

@ Thomas Guana. t.guana@uniandes.edu.co | Juan Pablo Pérez. juanppf99@gmail.com

B6 <https://www.behance.net/gallery/114140207/Distimia-I-Videojuego-2D-de-Plataformas-y-Logica>

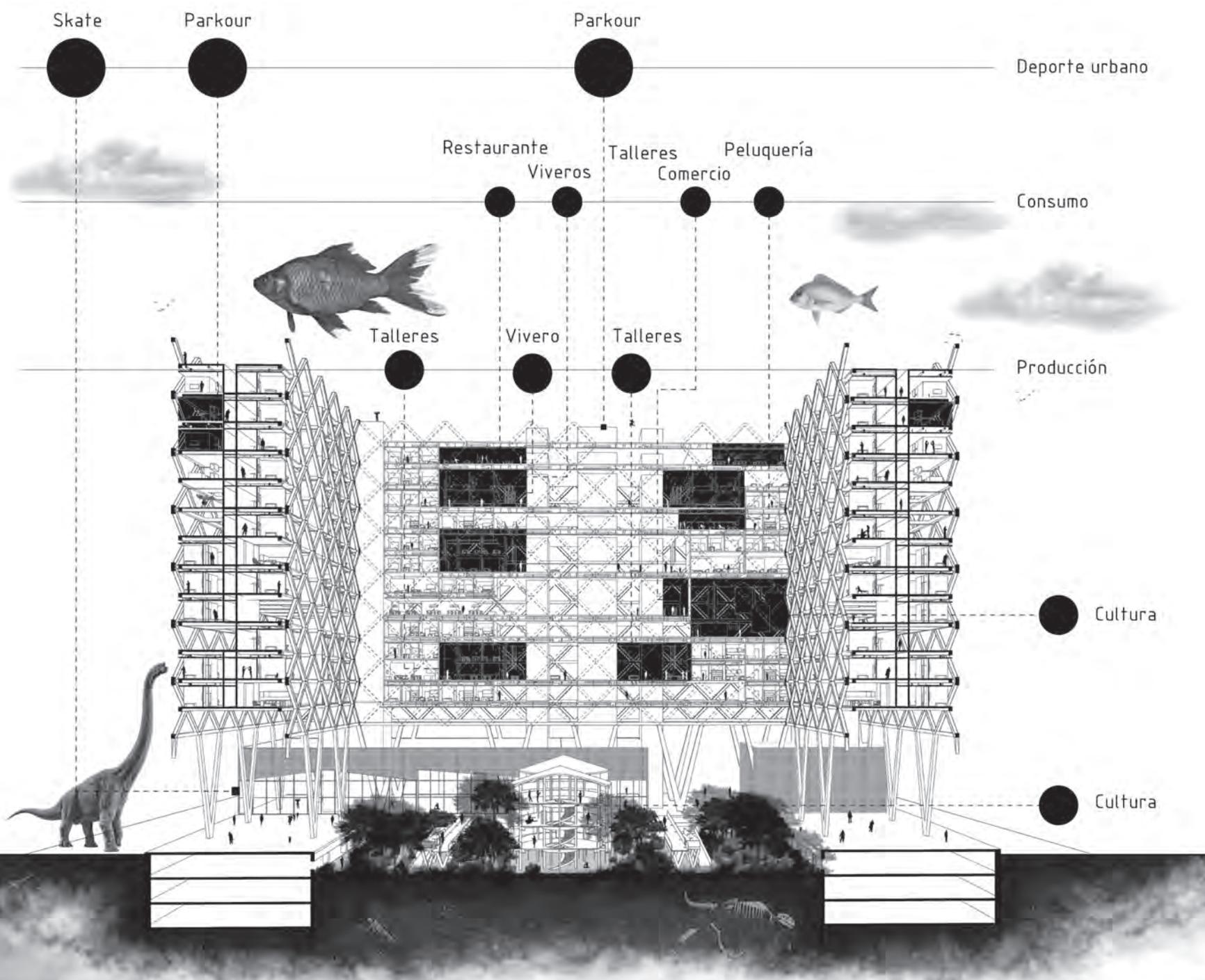


6. Proceso de concept art, Ilustraciones no tan detalladas para definir las atmósferas para cada jugador

CITY GRID

JUAN DAVID RODRÍGUEZ, ISABEL NAVARRETE Y FELIPE ZORRO

PROFESOR: DANIEL HUERTAS
CURSO: UNC PROYECTO DEL PROGRAMA DE USOS
A LA CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO

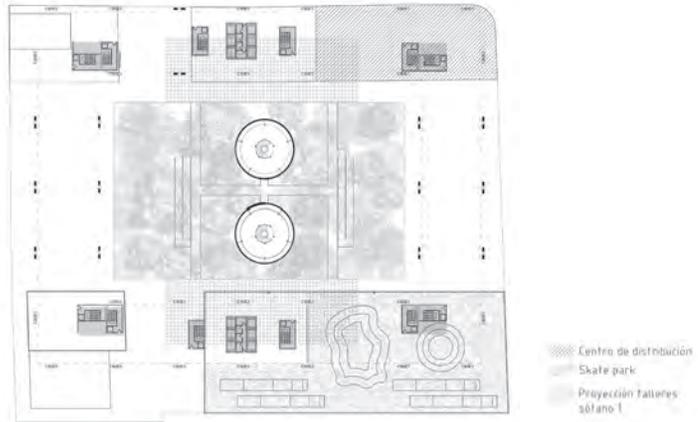


La superposición de capas programáticas dentro de una retícula tanto espacial como diagramática dan como resultado un proyecto que integra usos disruptivos y propone la convivencia de estos. Sobre un contexto de zona industrial, se busca conectar núcleos programáticos como la vivienda productiva con el deporte urbano y el aprendizaje. Esta voluntad permite la aparición de viviendas conectadas con huertas, talleres de carpintería que conviven con parques de *skate*, espacios verdes con biblioteca y cubiertas exclusivas para el ejercicio del *parkour*. Especialmente el volumen invita a la desaceleración del flujo entre las dimensiones barriales y metropolitanas del contexto a partir de un gran espacio en su interior que invita al recorrido y a la extensión del espacio público en la altura del edificio. Es por esto por lo que, desde la escala más pequeña hasta la más industrial, City Grid es una apuesta por el diálogo entre grupos sociales, programas y contextos.

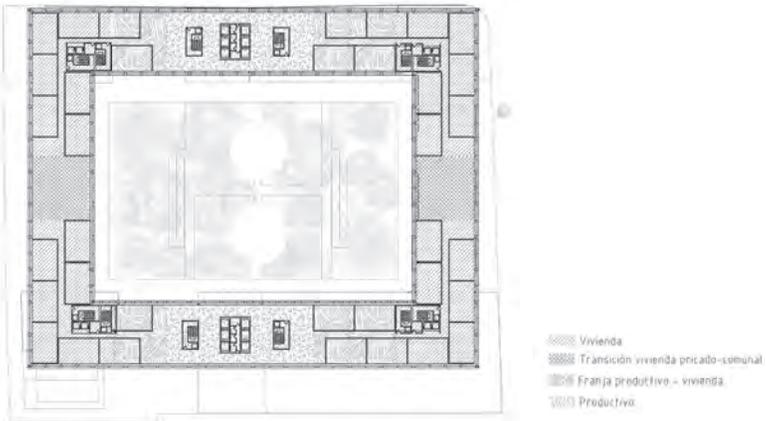
1. Corte diagramático

SOBRE UN CONTEXTO DE ZONA INDUSTRIAL, SE BUSCA CONECTAR NÚCLEOS PROGRAMÁTICOS COMO LA VIVIENDA PRODUCTIVA CON EL DEPORTE URBANO Y EL APRENDIZAJE.

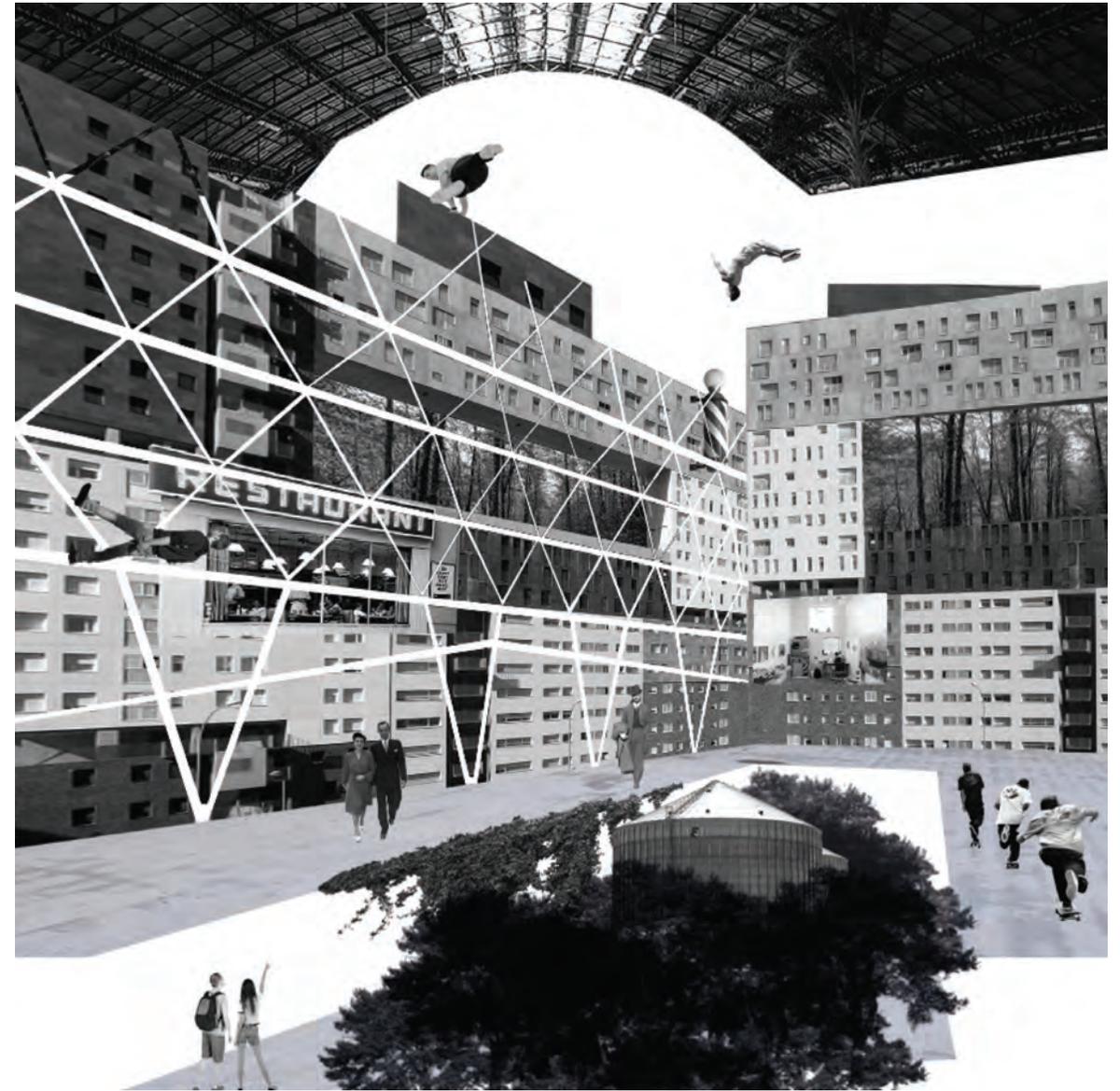
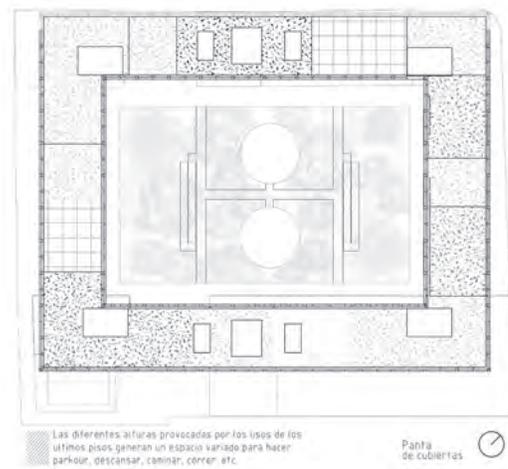
2. Planta de primer piso



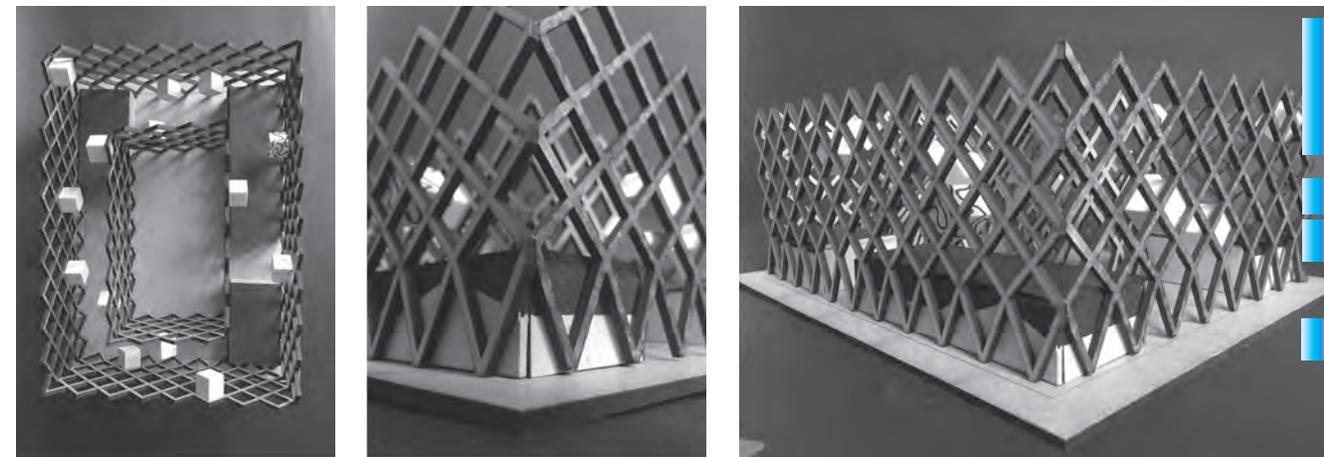
3. Planta tipo

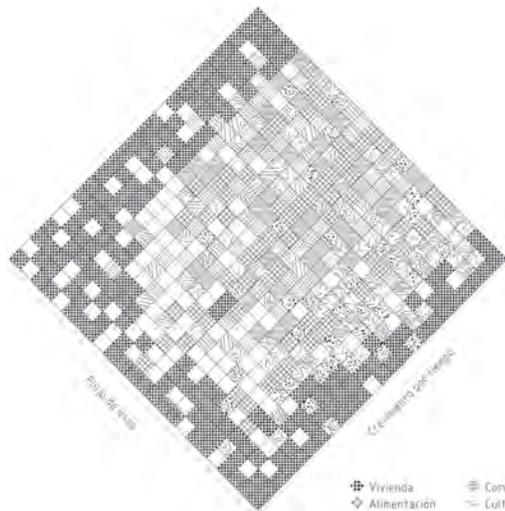


4. Planta de cubiertas



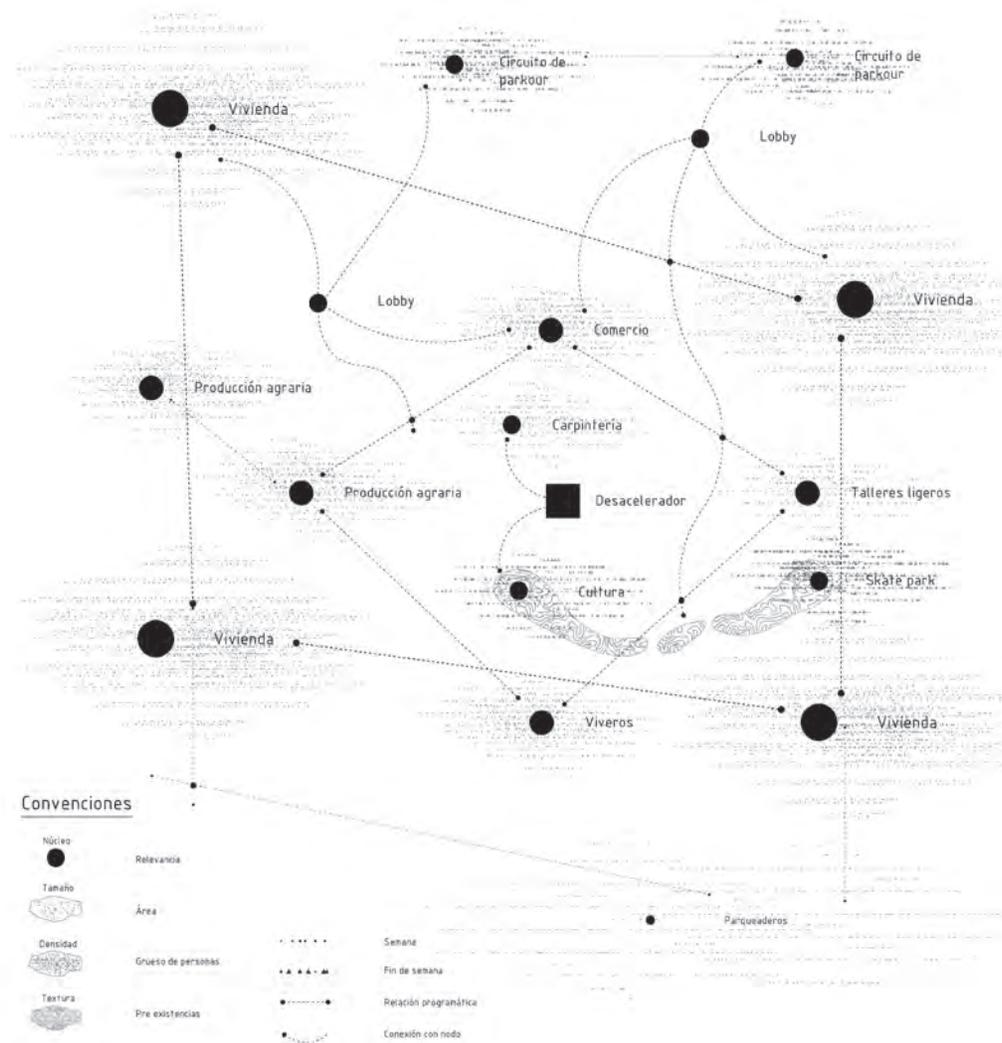
5. Collage e imágenes de maqueta





- ⊞ Vivienda
- ⊞ Alimentación
- ⊞ Cultivos
- ⊞ Talleres
- ⊞ Comercio
- ⊞ Cultura
- ⊞ Parkour
- ⊞ Skate

6. Diagrama estratégico



7. Diagrama programático



8. Collages



@ Juan David Rodríguez. jd.rodriguez@uniandes.edu.co
 Isabel Navarrete. i.navarrete@uniandes.edu.co
 Felipe Zorro. f.zorro@uniandes.edu.co
 Be https://www.behance.net/gallery/135051689/UNC-Proyecto-City-Gird

EL DRAMA DEL DESENCANTADO

EL DRAMA DEL DESENCANTADO

DAVID ESTEBAN CABRERA, LAURA MELISSA OTÁLORA, ALYSSON LÓPEZ CHACÓN, DAVID EDUARDO RAMOS Y NICOLAS GÓMEZ BALDERRAMA

PROFESORES: JAIME PATARROYO Y GABRIEL VASCO
CURSO: ESTUDIO 6: INTERACCIÓN

Este proyecto nace como una propuesta para Crea Digital, una convocatoria de los ministerios TIC y Cultura consolidada como un semillero para producir contenidos digitales y culturales de alta calidad a lo largo de todo el país. En su edición 2021 se plantean las pautas de realización de un proyecto transmedia con el objetivo de promover la cultura, desarrollar la formación artística y fomentar la educación de la población colombiana. Es a partir de este *brief* que se propone crear una experiencia de realidad virtual en la que interactúan varios medios como video, ilustración, modelado 3D y animación, en búsqueda de promover y fomentar el interés por la lectoescritura y sus múltiples alcances.

La estrategia transmedia utilizada para el proyecto fue el modelo Portmanteau, el cual consiste en crear un espacio narrativo mediante varias plataformas que se complementan para contar una misma historia, haciendo que el usuario deba unir todas las piezas para descubrir el significado de la experiencia. Utilizar este modelo permite la libertad de crear una narrativa sin plataforma definida, pues los fragmentos de información pueden llegar en cualquier formato (texto, imagen, audio, video, etc.) y a través de cualquier medio, sin estar limitado a uno en concreto. De igual forma, la estructura narrativa que ofrece el modelo Portmanteau permite que la información no se transmita de manera lineal, dándole al espectador la oportunidad de participar de forma activa en la búsqueda de esta para avanzar.

1. Vista principal en Mozilla Hubs

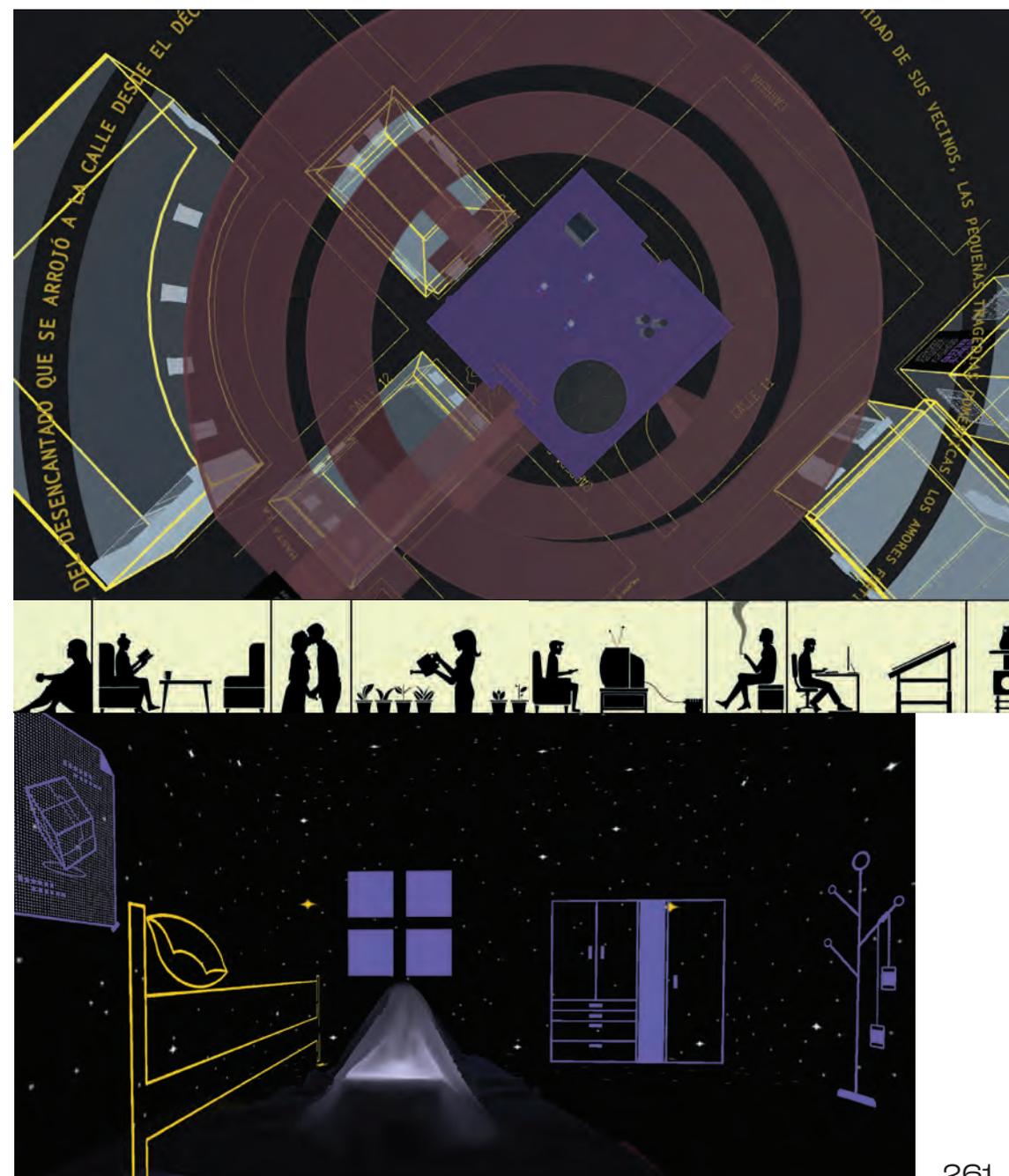
...EL DRAMA DEL DESENCANTADO QUE SE ARROJÓ A LA CALLE DESDE EL DÉCIMO PISO, Y A MEDIDA QUE CAIA IBA VIENDO A TRAVÉS DE LAS VENTANAS LA INTIMIDAD DE SUS VECINOS, LAS PEQUEÑAS TRAJEDIAS DOMÉSTICAS, LOS AMORES FURTIVOS, LOS BREVES INSTANTES DE FELICIDAD...



2. Vecindario de la exhibición transmedial

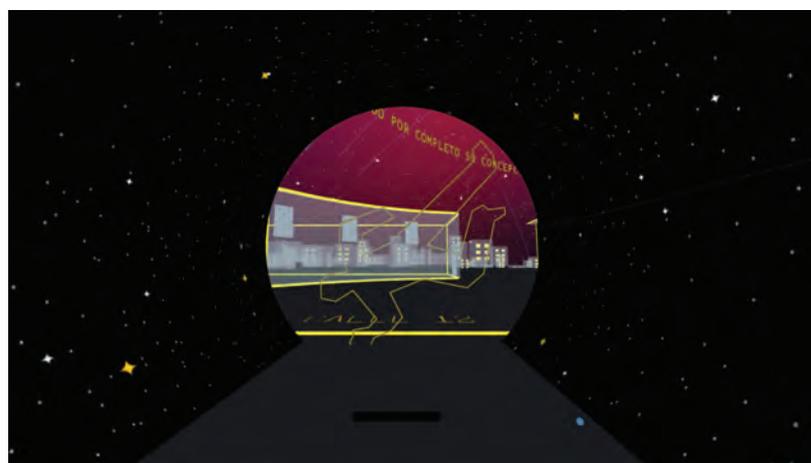
Así, para este proyecto partimos del microrrelato *El drama del desencantado*, escrito por Gabriel García Márquez en la década de los setenta, para crear una exhibición transmedial de realidad virtual en Mozilla Hubs. La narrativa, intencionalmente ambigua y breve, busca incitar una reflexión al traer a colación momentos cotidianos que reflejan desde su sencillez el valor universal de la vida. Al tener una estructura abierta y de libre a interpretación, la historia permite que cada lector se proyecte sobre el protagonista y se apropie del papel del desencantado, por lo que el espectador puede recorrer y experimentar libremente las diferentes capas y escenas que componen la pieza literaria de García Márquez. Estas últimas convergen en la pieza central de la exhibición—un edificio de apartamentos común de la urbe colombiana—que se explora por medio de un puente elevado que le permite al usuario descender y observar tanto el edificio como sus alrededores.

3. De superior a inferior:
Vista superior edificio principal
Ilustraciones de instantes cotidianos
Vista de habitación de un "amor furtivo"

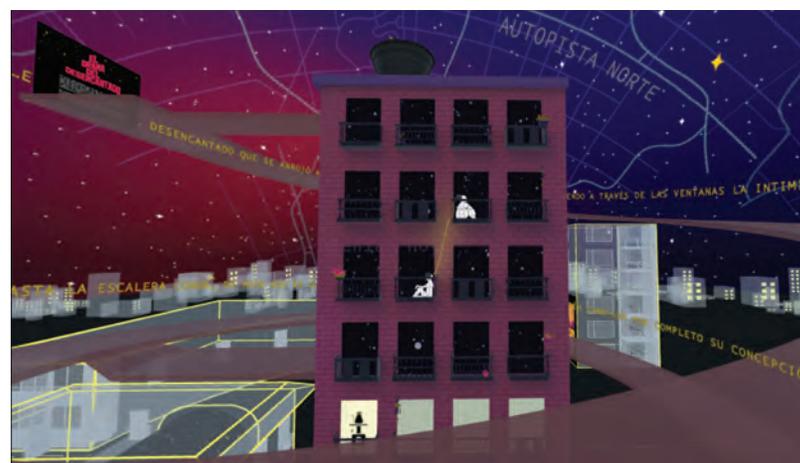




5. Fachada de "pequeñas tragedias domésticas" en el edificio



6. Final del recorrido principal



7. Fachada de un "amor furtivo" en el edificio

Así, los espectadores se sumergen en una experiencia multisensorial en la que son testigos de pequeñas tragedias domésticas, reflejadas en animaciones de diferentes quehaceres del hogar y accidentes caseros que, al final del día, hacen parte de nuestra cotidianidad y mantienen el balance de la vida; de amores furtivos, recreados en proyecciones y modelos 3D que muestran aquellas relaciones que por reglas sociales o limitaciones de conducta están prohibidos en cierto contexto y deben ocurrir a escondidas; y de breves instantes de felicidad, que se encuentran en elementos abstractos que vislumbran esos momentos fugaces de alegría inesperada que llegan en cualquier momento del día, así como en videos que muestran los colores que asociamos a ciertas emociones y los sonidos que les dan vida. También, los alrededores del edificio cuentan con paneles educativos que informan al usuario, después de la experiencia, sobre el contexto sociocultural de la literatura latinoamericana de finales del siglo XX.

De esta forma, y partiendo de la alegoría de la caída, creamos un bucle temporal en el que nos valemos de las estéticas de la ficción y de la suspensión de la incredulidad para crear una realidad subjetiva que se mueve dentro de la deconstrucción de binarismos. Por ello, en la exhibición convergen elementos propios de distintas épocas (arquitectónicos y tecnológicos), referencias a universos culturales que divergen entre sí (Hitchcock, Argento, García Márquez), dinámicas horizontales de género y sexo, entre otros. Con esto, buscamos darle a la literatura y al universo narrativo colombiano una nueva forma de expresión que no solo le permita adaptarse a las nuevas plataformas digitales, sino que haga de la interacción el recurso principal mediante el cual se crean experiencias memorables y significativas para el público joven del país.

- @ David Esteban Cabrera Zapata. de.cabrera@uniandes.edu.co
- Laura Melissa Otálora Aldana. lm.otalora@uniandes.edu.co
- Alysson López Chacón. ad.lopezc@uniandes.edu.co
- David Eduardo Ramos Silva. de.ramos@uniandes.edu.co
- Nicolas Gómez Balderrama. n.gomez@uniandes.edu.co
- Be <https://www.behance.net/gallery/121230553/El-Drama-del-Desencantado>





1. Poster de campañas políticas

VIVO & BOBA VIVO & BOBA

JUAN PABLO CORREA ACEROS

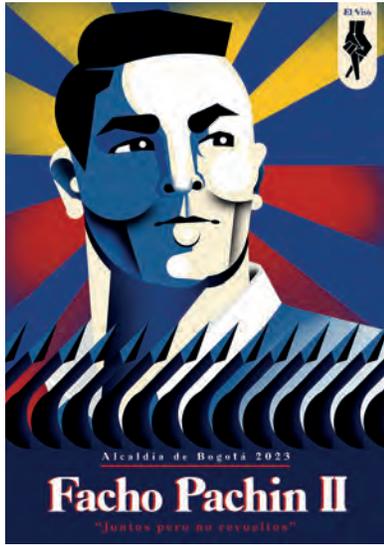
PROFESORA: ANA VÉLEZ RODRÍGUEZ

CURSO: ESTUDIO 8

PROYECTO DE GRADO

El proyecto busca satirizar la ignorancia política de la sociedad colombiana, promoviendo la conciencia sobre la importancia de informarse mejor a la hora de ejercer el derecho al voto. Esto mediante el poder de la imagen, el *marketing* político y el cartelismo, el cual refleja la visión populista y manipuladora presente en las campañas de dos candidatos opuestos, que, aprovechándose del desinterés y desinformación de los votantes o desde su propio desconocimiento político, pretenden alcanzar la alcaldía de Bogotá en las elecciones del año 2023.

La desinformación, la apatía y el desinterés de la sociedad sobre la política que puede ser generado por la desesperanza de que se dé un verdadero cambio o por mantenerse en una zona de confort de ideales tradicionales hacen posible que candidatos que quieran aprovecharse de la ignorancia del pueblo o quieran gobernar desde su misma ignorancia, puedan emerger y llegar a liderar una sociedad democrática. Esta dinámica aplicada al contexto de la Bogotá, da paso a las propuestas de dos candidatos a la alcaldía que representan los partidos El vivo y El bobo.



2. Facho Pachin II



3. Ma. Merta Martínez



5. Botones campaña



4. Tarjetón de votación



6. Afiches de la campaña

Por un lado, Pacho Fachín II, es candidato del partido El Vivo, un partido tradicional y familiar que lleva establecido muchos años establecido en Colombia. Siendo de derecha, logró ganarse la confianza de las generaciones más antiguas. Pacho es egresado de administración de empresas de una universidad privada, hijo de políticos, vive en Rosales y solo lo transporta su chofer o su camioneta Prado escoltada. Le interesa ser alcalde de Bogotá luego de que su padre le enseñara los beneficios que los altos cargos políticos ofrecen. Además de esto, sus padres lo necesitan para tener influencia de su partido en los jóvenes.

Y, por otro lado, Ma. Merta Martínez, es la candidata del partido emergente El Bobo, un partido nacido del colectivo inconforme con la política tradicional. Siendo de izquierda, planea ganarse el apoyo de las nuevas generaciones que basan su pensamiento contemporáneo y de vanguardia en los cambios culturales. Es egresada de artes liberales y sociología de una universidad pública, asiste a cualquier marcha que escuche en las noticias, se mueve en ciclo y hace *performance* en el Chorro de Quevedo todos los viernes. Ella quiere ser alcaldesa de Bogotá, luego de entender qué era la reforma tributaria, conocer el movimiento feminista y verse un video del idealismo comunista en Tik Tok, con la finalidad de acabar con el sistema terrorista del narcoestado patriarcal capitalista.

Para crear las campañas políticas de los dos personajes primero hice un estudio del marco teórico, temas tales como la creación de personajes, el funcionamiento de las ciudades en su estructura, entender las problemáticas bogotanas para resolver, el *marketing* político y el humor como herramienta de lenguaje. Luego de esto, hice un análisis de mis referentes visuales, tal como la propaganda soviética, nazi y las campañas nacionales, entendiendo su composición, elementos y el funcionamiento tan poderoso y efectivo del lenguaje gráfico para dar a entender un mensaje.

Una vez estudiada y entendida la manera como se manejan las campañas políticas y el lenguaje visual de mis referentes, me basé en las 7 principales problemáticas de Bogotá, para que cada candidato expusiera su propuesta en forma de carteles, dando como resultado del proyecto un total de 14 carteles, más otros 2, los cuales presentan los candidatos, esto acompañado de otros elementos de campaña, como botones, volantes y un tarjetón de votación.



7. En total se realizaron 14 carteles



9. Intervención



8. Carteles en espacio urbano



ANTIMONUMENTO: HÍPER-ARTEFACTO

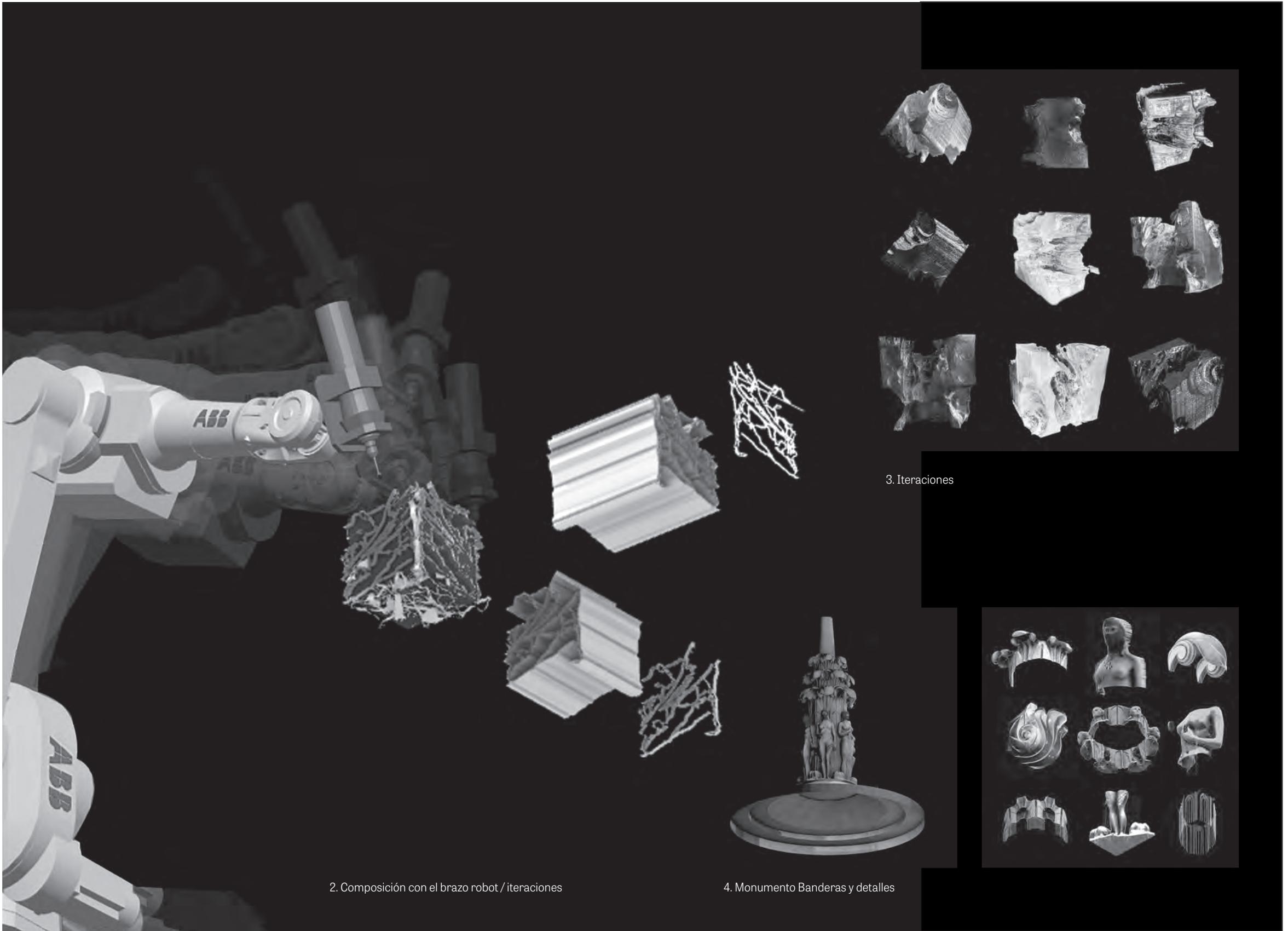
SOFÍA VALENTINA HERNÁNDEZ,
JOSÉ LUIS ACEVEDO Y
LOUIS AMADEUS ARTEAGA

PROFESORES: CLAUDIO ROSSI Y DANIELA ATENCIO
CURSO: ROBOT LAB

Este antimonumento nace de un análisis sobre el monumento a las banderas (ubicado en Kennedy) el cual consiste en una serie de 20 esculturas femeninas (musas) dispuestas en 20 columnas. Se entiende este monumento como un espacio de manifestación y reflejo de las principales problemáticas y cualidades de nuestra sociedad. Este monumento trasciende la acción de apreciar y ser un objeto de admirar ser un monumento habitado para expresar las inconformidades, necesidades y manifestaciones de los bogotanos, añadiendo expresiones artísticas sobre las musas, convirtiéndolas en soporte de ideales.

Al reinterpretar el significado atribuido a este monumento surge este híper-artefacto, el cual es una especie de caverna proyectada para dar testimonio del tiempo y de nuestra historia, es una roca donde se van plasmando los ideales, las inconformidades, las necesidades y la identidad de la sociedad del ahora que se proyecta hacia el futuro. Es una ruina arqueológica construida colectivamente, generación tras generación, mediante el despliegue de diferentes manifestaciones artísticas, socioculturales y los registros del paso del tiempo como la humedad, la suciedad y el óxido con su uso, su envejecimiento natural. Podríamos hablar de este híper-artefacto como un anti-monumento, la caverna del futuro cubierta hoy por grafitis como los petroglifos de nuestro tiempo. Una caverna compuesta a partir de sedimentos históricos que se acumulan y se superponen como capas geológicas. Es una estratificación, un archivo en el que en cada capa se guarda la memoria y las heridas de un tiempo y de una sociedad.

1. Antimonumento - La ruina

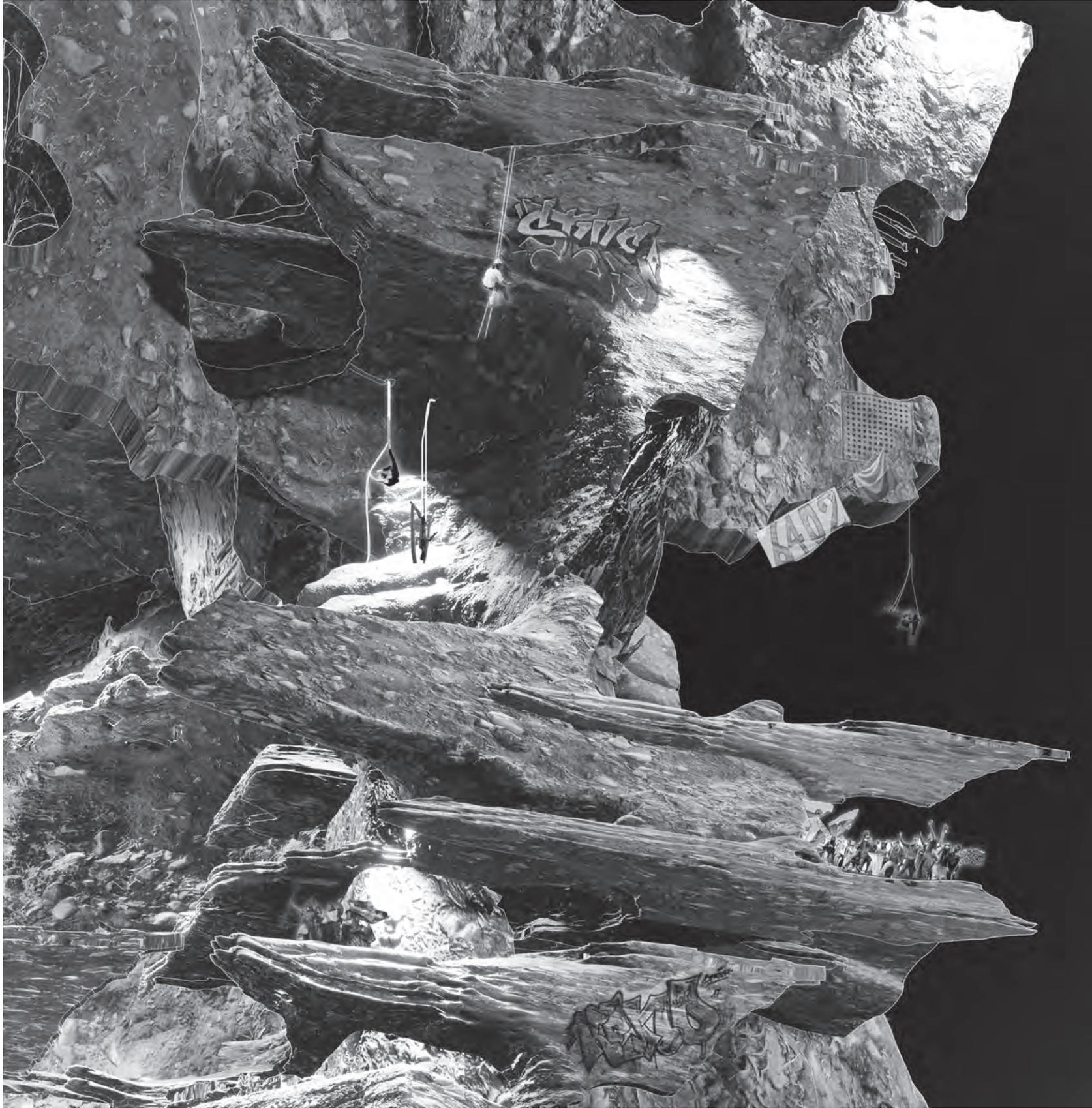


2. Composición con el brazo robot / iteraciones

4. Monumento Banderas y detalles

3. Iteraciones





6. Vista exterior



7. Brazo robot ABB

- @ Sofia Valentina Hernández. sv.hernandez@uniandes.edu.co
- José Luis Acevedo. jl.acevedom@uniandes.edu.co
- Louis Amadeus Arteaga. la.artega@uniandes.edu.co
- B6 <https://www.behance.net/gallery/132980539/Robot-lab>

VIVO & ROBOT LAB
TOOLPATH



EASY AS A KISS: HUMANIZING TECHNOLOGY THROUGH DESIGN

HERNANDO BARRAGÁN

PARTICIPACIÓN EN LA EXPOSICIÓN ORGANIZADA POR: EL CIRCOLO DE DESIGN DI TORINO, ITALIA

La exposición Easy as a kiss: Humanizing Technology Through Design, organizada por el Circolo del Design di Torino y curada por Gillian Crampton Smith, Jan-Christoph Zoels, Andrea di Salvo y Mark Vanderbeeken, da vida al primer archivo físico y digital que sistematiza la historia, los protagonistas y las etapas fundamentales del Interaction Design Institute Ivrea, una de las primeras escuelas del mundo centrada en formar profesionales dedicados a diseñar la interacción entre el hombre y las tecnologías.

La muestra se estructura a partir de seis secciones. La primera, Fácil como un beso, narra cómo en solo cinco años y medio Interaction-Ivrea influyó en el diseño de interacción y la educación del diseño en todo el mundo. La segunda, Visión y valores: sobre los hombros de gigantes, muestra cómo Ivrea llegó a ser el lugar de encuentro de profesionales y académicos de primer nivel del mundo. La tercera, Cronología: poniendo a las personas primero, sitúa el contexto, los desafíos y el proyecto en perspectiva: lo que estaba sucediendo en Italia y en el mundo y cómo respondieron estudiantes y profesores ante nuevos paradigmas derivados del primer colapso de internet. La cuarta, El poder de diez: un patio de recreo para ideas visionarias, expone los proyectos más famosos de Interaction-Ivrea. La quinta, La nueva generación, presenta a los ganadores del concurso de diseño estudiantil Our Data and Global Wellbeing. Finalmente, Cambiadores de juego, muestra veinte proyectos creados por actores locales durante los últimos veinte años resultados de la convocatoria Game Changer.

PRIMER ARCHIVO FÍSICO Y DIGITAL QUE SISTEMATIZA LA HISTORIA, LOS PROTAGONISTAS Y LAS ETAPAS FUNDAMENTALES DEL INTERACTION DESIGN INSTITUTE IVREA, UNA DE LAS PRIMERAS ESCUELAS DEL MUNDO CENTRADA EN FORMAR PROFESIONALES DEDICADOS A DISEÑAR LA INTERACCIÓN ENTRE EL HOMBRE Y LAS TECNOLOGÍAS.



Hernando Barragán, decano de la Facultad de Arquitectura y Diseño, participa en la sección El poder de diez: un patio de recreo para ideas visionarias (Power of Ten: Playground for Visionary Ideas) un espacio que reúne diez proyectos ejemplares explicados por sus creadores, exalumnos del Interaction Design Institute de Ivrea. Cada uno de ellos expone lo que significa ser diseñador de interacciones, su trayectoria profesional y los desafíos a los que se enfrentan en la actualidad. Estas voces dan cuenta de porqué la ciudad de Ivrea, a principios del milenio, se ubicó en el centro del mapa mundial de la innovación, atrajo talentos de todo el mundo y fundó un nuevo modelo de formación. Aquí nacieron proyectos que hoy están vigentes y que se han universalizado, como Arduino y Processing.

Arduino tiene sus orígenes en Wiring, un proyecto desarrollado en el 2003 por Barragán en el Interaction Design Institute Ivrea. Se trata de una plataforma de prototipado con electrónica para crear todo tipo de código creativo, objetos, espacios o experiencias físicas interactivas. En 2017 Hernando es nombrado Chief Designer Architect de Arduino.

El lenguaje *wiring* se convirtió en el estándar para escribir código y compartir programas independientemente del *hardware* del microcontrolador. Resultó ser un mecanismo generativo que establece las condiciones iniciales de participación según un conjunto común de herramientas, protocolos fijos, documentación y comunidad.

Wiring, simultáneamente, ha centralizado y descentralizado la práctica y la enseñanza del diseño de interacción física, ha permitido la vinculación de diversos actores a una infraestructura común e incitado una amplia variedad de implementaciones efectivas, siendo las más populares Arduino, Energia de Texas Instruments y PlatformIO. Wiring creó una industria, un nicho ecológico que genera una expresión estética, también posibilitó el desarrollo de una pedagogía innovadora y la democratización de un dominio técnico.

La exposición se inauguró el pasado mes de mayo y estuvo abierta al público hasta el 10 de septiembre del 2021 en el Circolo del Design, vía San Francesco da Paola, 17, Torino, Italia.



CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS
Courtesy of Circolo del Design,
photo by Cosimo Maffione

@ Hernando Barragán. hbarragan@uniandes.edu.co

https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/exposicion-easy-as-a-kiss/

https://ht.circolodeldesign.it

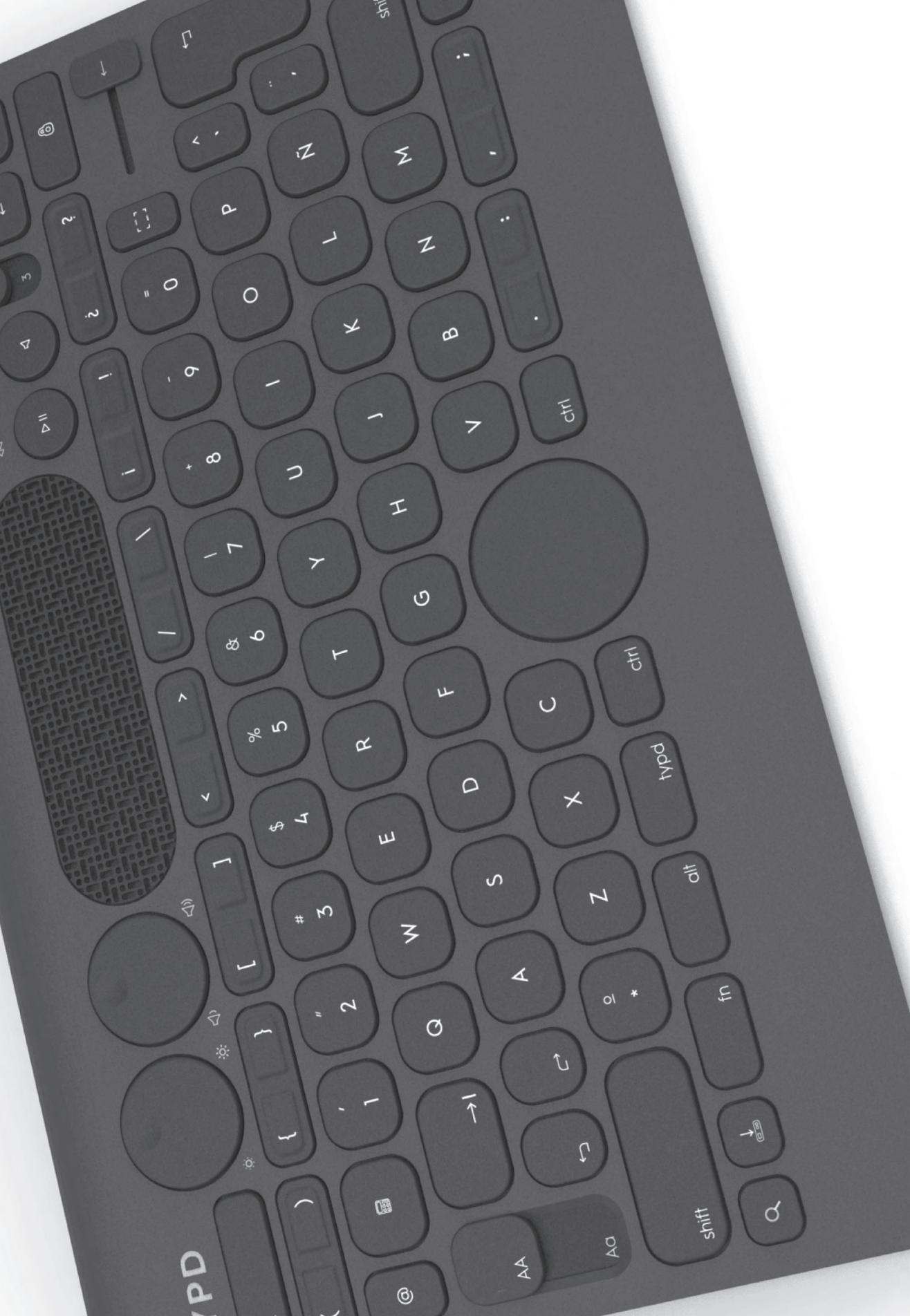
https://www.arduino.cc

https://www.globenewswire.com/news-release/2017/05/19/988294/0/en/Arduino-

Welcomes-Hernando-Barragán-as-Arduino-Chief-Design-Architect.html



EASY AS A KISS



1. Propuesta de Teclado Principal (Módulo 1)

TYPD | TECLADO MODULAR

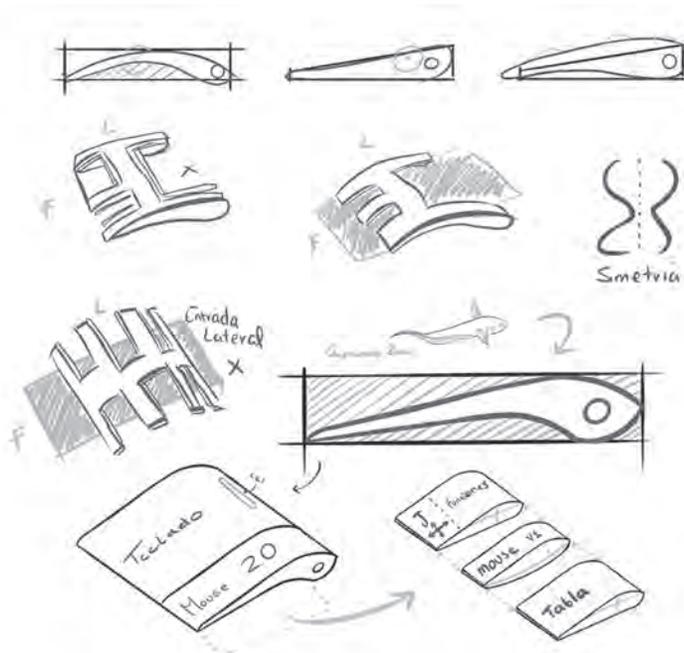
OSCAR ROJAS LÓPEZ Y
SANTIAGO MATIZ DURÁN

PROFESORES: CAMILO AYALA GARCÍA Y
ANDRÉS BURBANO VALDÉS
CURSO: ESTUDIO ÉNFASIS: INVESTIGACIÓN-PROYECTO

Este proyecto fue una gran oportunidad de descubrir a profundidad el teclado como herramienta de interacción y comunicación, especialmente durante el aislamiento que se vivió con la pandemia. El teclado se convirtió en un protagonista de nuestra vida virtual, lo que nos permitió tener una cercanía más consciente con este y explorar sus posibilidades como artefacto de comunicación. El cuestionamiento y el análisis a profundidad se dio involucrándonos cada vez más en un reto que daba cuenta de la complejidad del artefacto, su desarrollo histórico y las razones detrás de su composición formal.

Se hizo un análisis de las características formales de los artefactos junto a los usuarios, para evaluar los aspectos físicos de los objetos, su estructura compositiva, la proporcionalidad volumétrica entre los componentes, las superficies, sus texturas y colores. Con el interés de entender la relación emocional de los usuarios con las posibilidades del artefacto se consideraron los significados simbólicos de las cualidades operativas de los objetos: facilidad de uso, adaptabilidad y sus prestaciones.

Para profundizar en la relación usuario-artefacto y el significado que este adquiere empleamos el método Diseño con Significado Simbólico para la Felicidad del usuario (SIM) propuesto por Casais, M *et al.* (2016) en Delft Institute of Positive Design. Este toolkit hace parte de la corriente del diseño positivo, la cual está enfocada en diseñar para la felicidad y el florecimiento humano. Sus bases se encuentran en la psicología positiva, un campo de estudio que se enfoca en encontrar aquello que hace que vivir la vida valga la pena y reconociendo que una vida con significado es una vida feliz.



2. Bocetos de silueta y modularidad

El método se construye a partir del reconocimiento de seis significados simbólicos fundamentales para una vida feliz: relaciones positivas con otros, propósito de vida, crecimiento personal, dominio ambiental, autonomía y auto-aceptación. Para diseñar productos que puedan contribuir simbólicamente a la vida humana, logrando acercar a sus usuarios a la felicidad.

Adoptamos este *toolkit* para descubrir las contribuciones al significado de vida que hacen los teclados de acuerdo con las percepciones sobre cómo son usados. Para entender las contribuciones del artefacto a la felicidad e infelicidad humana.

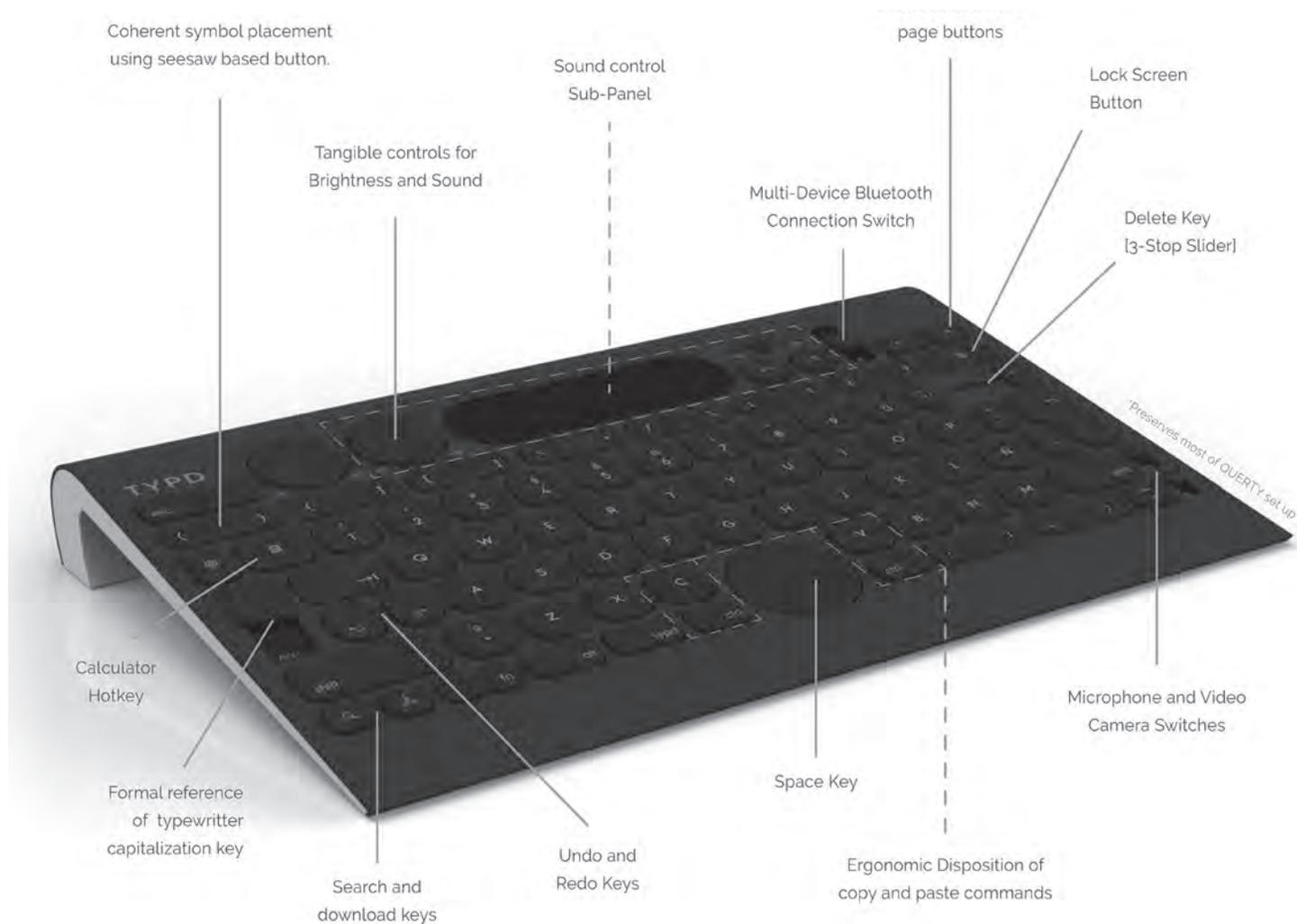
Asociar el teclado con las actividades que permite, junto a la percepción de contribución al desarrollo de propósitos personales fue la clave para que el objeto dejara de ser ante nuestros ojos un simple panel de botones y se convirtiera en un instrumento que interviene en nuestras formas particulares de ser, interactuar, pertenecer a grupos sociales y enriquecer nuestras experiencias digitales. Llegar a este nivel de profundidad permitió darle una nueva dimensión a las formas, texturas y colores, y también a las distribuciones de los botones, e incluso las posturas y movimientos asociados a la interacción de las manos con él.



4. Maqueta en papel

5. Prototipos de volumen y modularidad

3. Maquetas en cartón



6. Características específicas del módulo principal



7. Módulos desplegados



8. Módulo para trabajo especializado

Al principio, estas dimensiones recién descubiertas sobre el producto, al principio nos abrumaron. Para ser un proyecto de cuatro semanas, nos quedaban únicamente dos más para llegar a una propuesta final que solo parecía hacerse más compleja en cuanto a sus requerimientos de diseño. Así surgió el gran reto, nuestros requerimientos debían integrar las características esenciales de un teclado que le dan sentido al artefacto. Pasamos mucho tiempo frente a diagramas de nuestro teclado, definiendo tolerancias, distribuciones, formas e interfaces, mientras buscábamos potenciar la coherencia de uso estas dentro de la estructura tradicional del elemento.

Así surgió TYPD, un teclado modular que cobra vida mediante interfaces tangibles que brindan mayor libertad y posibilidades de uso explorando la manera de acercarse a las aspiraciones y necesidades de una comunidad particular como los estudiantes de diseño de la Universidad de Los Andes.

REFERENCIAS:

- Ashby, M. y Johnson, K. (2002). *Materials and design: the art and science of material selection in product design*. Butterworth-Heinemann.
- Casais, M., Mugge, R. y Desmet, P. (2016). Design with symbolic meaning for user happiness card set (SIM). Delft University of Technology. <http://www.designwithmeaning.org/>
- Couto, L. (2021). Physical UIs. <https://www.behance.net/gallery/112340857/Physical-UIs>
- Delft Institute of Positive Design (2012). Positive Design Manifest. <https://diopd.org/about-us/mission/>
- Li, S. y Schrempf, T. (2019). Logitech Ultra. https://www.behance.net/gallery/86796553/Logitech-Ultra?tracking_source=search_projects_recommended%7Ckeyboard
- Microsoft (2018). Inclusive Design. Recuperado de <https://www.microsoft.com/design/inclusive/>
- Overmars, S. y Poles, K. (2015). A Touching Experience: Designing for Touch Sensations in Online Retail Environments. *International Journal of Design*, 9(3). <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/2020/706>
- Stuart, E. (2020). Link modular keyboard. https://www.behance.net/gallery/97729487/Link-Modular-Keyboard?tracking_source=search_projects_recommended%7Clink



@ Oscar Rojas. om.rojas@uniandes.edu.co
Santiago Matiz. s.matizd@uniandes.edu.co

<https://www.behance.net/gallery/121157343/TYPD-Modular-Keyboard>

<https://www.yumpu.com/es/document/read/65703677/teclado-alternativo-typd>

Traducciones es la suma de dos proyectos en un mismo lugar, dos estrategias contrapuestas que abren el abanico de cómo intervenir el vacío urbano. Estas estrategias se aplican en la Estación de la Sabana de Bogotá, por ser un terreno baldío con todo el potencial posible para cambiar el rumbo de la ciudad, pero también con el riesgo de ser desaprovechado y ser un espacio más sin trascendencia más allá de su tiempo.

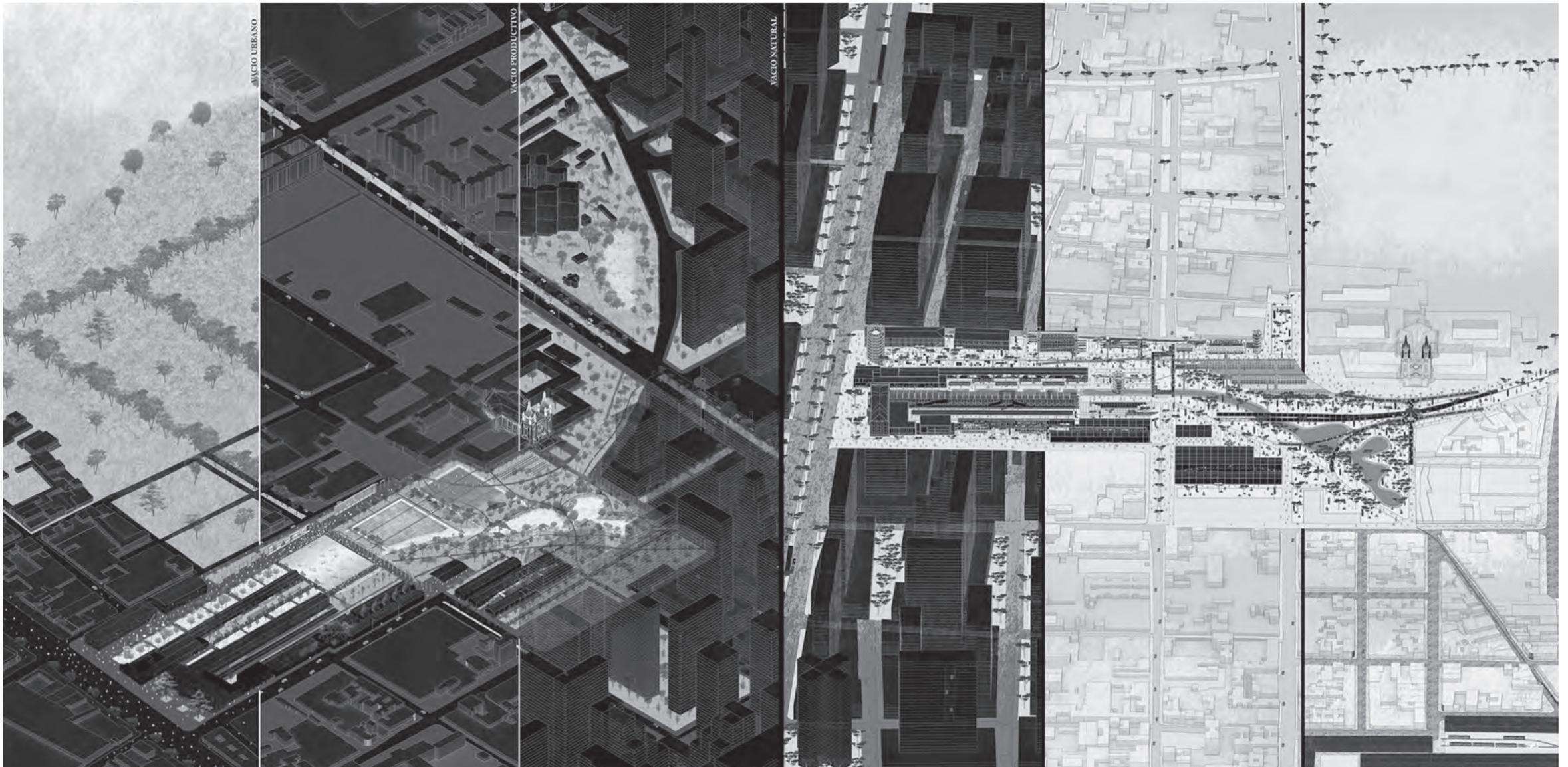
TRADUCCIONES TRADUCCIONES LA UTOPIÍA Y EL VACÍO PERFORMATIVO

JUAN MANUEL SANDOVAL PERDOMO

PROFESOR: CLAUDIO ROSSI

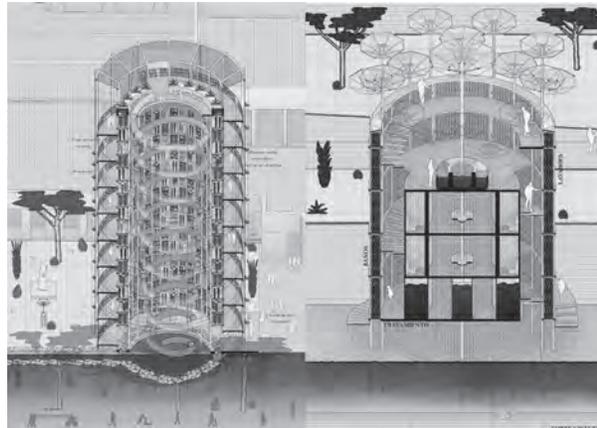
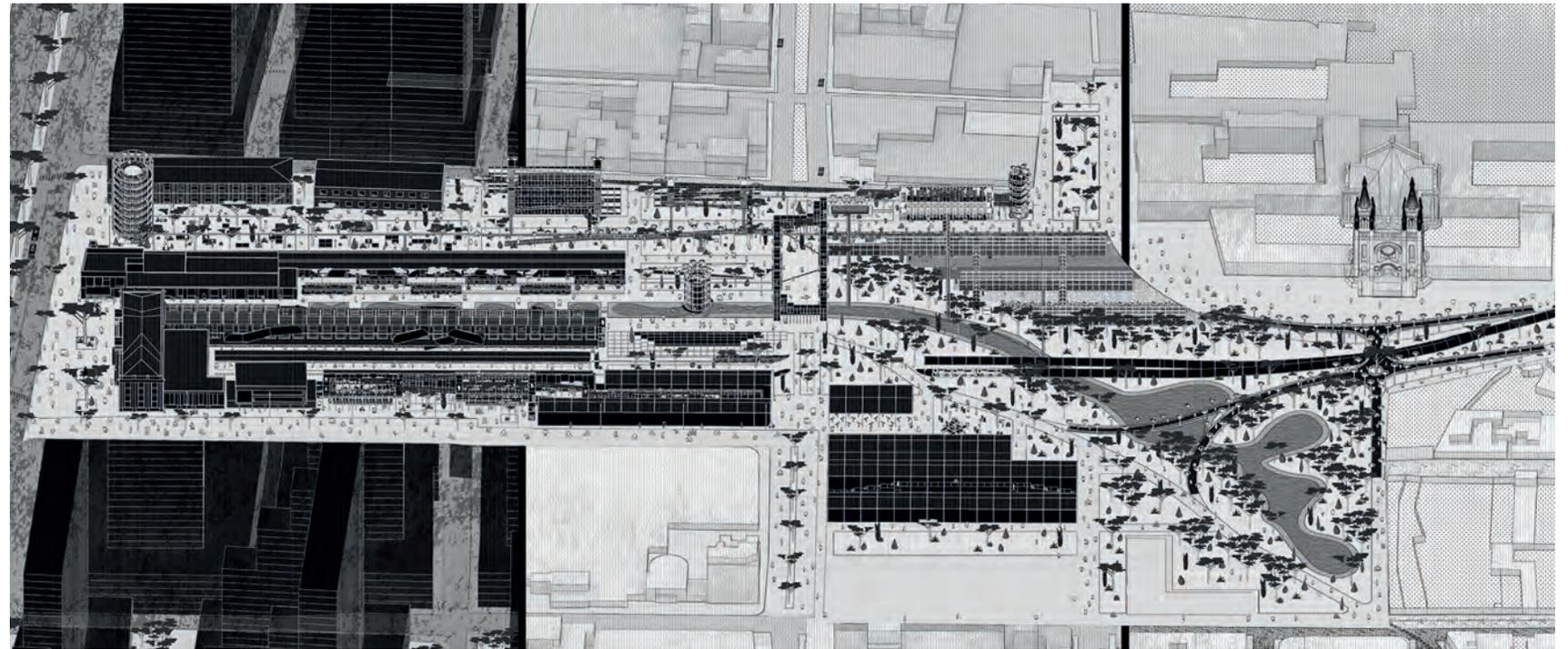
CURSO: UNIDAD AVANZADA

1. Un lugar, dos proyectos. La Utopía y Vacio performativo



En detalle, la primera estrategia/visión se llama La Utopía. Consiste en componer a partir de objetos y actores. Para ello se utilizan como insumos teóricos a Koolhaas, Tschumi y Hejduk. Cada actor de la Estación Sabana personifica un confeti, folie o una víctima que interactúa con las demás personificaciones para que en una línea de tiempo se recupere la identidad del lugar y la estación deje de ser un lugar genérico y abandonado.

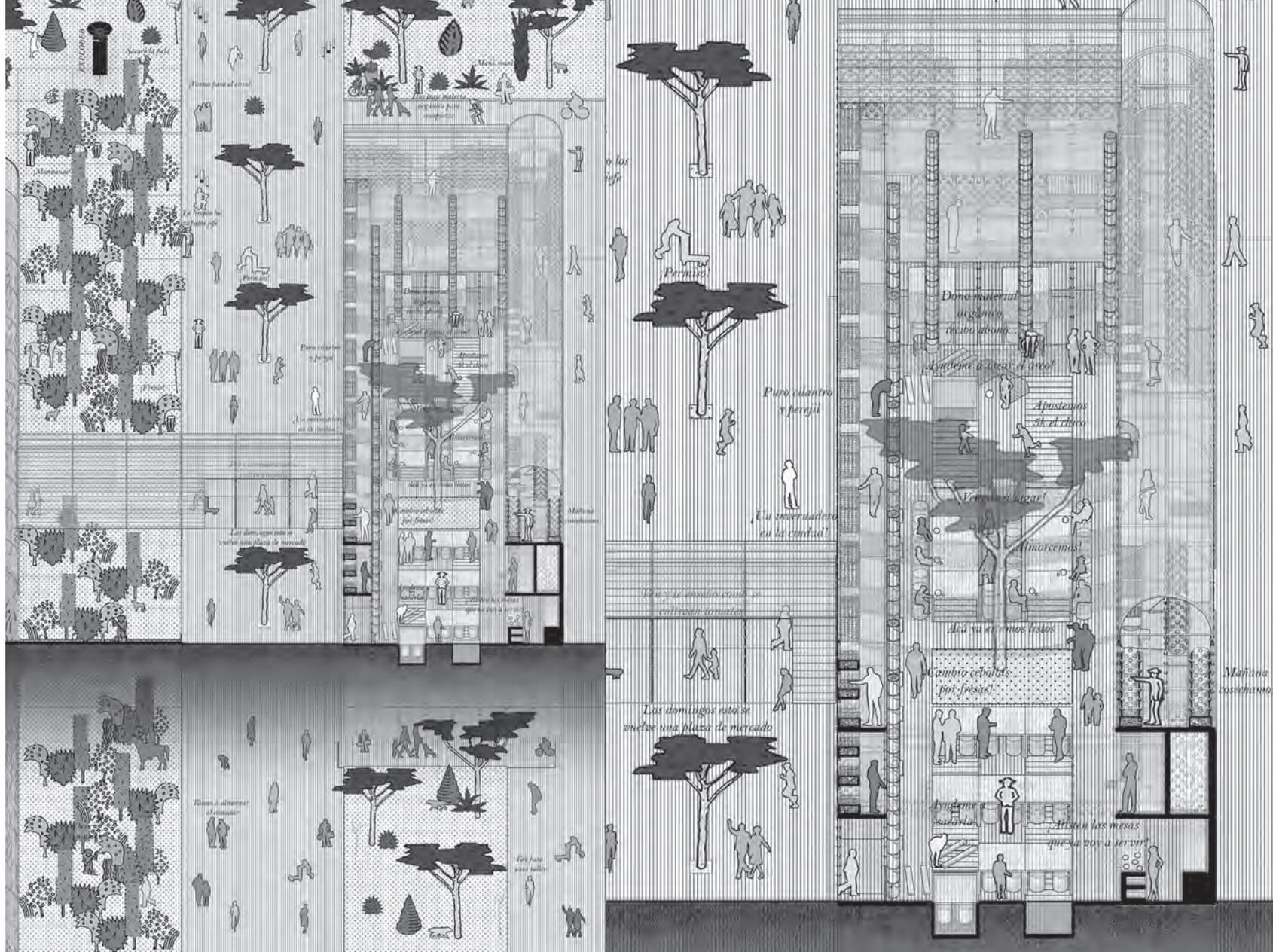
2. Fragmento de La Utopía.



3. Torre de los artesanos (izq) y torre de los recicladores (der)



4. Puesta en escena



5. Comedor comunitario

SI LA CIUDAD ESTA EN CONTINUO CAMBIO, LOS ESPACIOS VACÍOS QUE NO HAN SIDO INTERVENIDOS COBRAN MAYOR IMPORTANCIA EN LA CIUDAD. PUESTO QUE TODO EL PESO DEL FUTURO RECAE SOBRE ELLOS, TIENEN TODO EL POTENCIAL POSIBLE PARA CAMBIAR EL RUMBO DE LA CIUDAD, PERO TAMBIÉN TIENEN EL RIESGO DE DESPERDICIARSE Y SER OTRA ESPACIO MÁS SIN TRASCENDENCIA MÁS ALLÁ DE SU ÉPOCA.

La segunda estrategia/visión se denomina vacío performativo. Consiste en componer desde el mismo vacío. Para ello se utilizan como referentes teóricos a Clement, Miralles y Latz y Partner. Los vacíos urbanos tienen el potencial de convertirse en lo contrario: un clímax de vida. Sin embargo, para no ser un espacio público genérico debemos entender los diferentes actores, actividades y su línea de tiempo.

Ambas visiones, con su respectiva y particular representación, se ponen a prueba en una línea de tiempo de 100 años para ver cómo avanzan, decaen y/o evolucionan para así ofrecer dos puntos de vista sobre cómo se podría intervenir el vacío.



6. Escenario natural



7. Escenario productivo



8. Escenario urbano

- @ Juan Manuel Sandoval Perdomo. jm.sandoval@uniandes.edu.co
- Be <https://www.behance.net/gallery/122078919/PROYECTO-DE-GRADO-VACIO-PERFORMATIVO>
- 📄 https://issuu.com/uniandes310/docs/libro_vacio_performativo_-_traducciones_1_reducido

Publicado en: Archdaily
Reconocimiento: Entre los mejores 10 proyectos de grado Latinoamérica según ArchDaily



1. Pieza final, tapiz Recorrido apagado. Fotografía: Vivian Combariza

REENCUENTRO NATURAL: SECRETOS DE LA CIUDAD

VIVIAN NATALIA COMBARIZA Y
JAVIER GARCIA

PROFESOR: JAIME PATARROYO
CURSO: ESTUDIO 8

A lo largo de la ciudad, se encuentran escondidos los humedales de Bogotá, unos cuerpos de agua que tienen y dan vida; además, son recordatorios de los orígenes de la ciudad y nuestra cultura. Ellos son la inspiración del proyecto, en el que descubrí estos espacios como agentes de paz y desconexión que conmemoran el pasado. Junto a Javier, mi maestro en el oficio de tejeduría, exploramos múltiples materiales y técnicas en el telar vertical, que combinados con elementos electrónicos nos permitieron reproducir la delicadeza y el detalle de la naturaleza con la artesanía, y transportar sensorialmente al humedal con lo digital. Todo esto, con el fin de mostrar mediante tapices algunas dinámicas existentes dentro del ecosistema y reflexionar acerca de la forma en que nos relacionamos con los humedales y la importancia de cuidarlos.

Para el desarrollo de los tapices se realizó un ejercicio de conceptualización utilizando moodboards animados y textos que los acompañan, con el objetivo de identificar los puntos y elementos claves que construyeron los tejidos y dieron los insights de la forma en que la tecnología estaría presente. Finalmente se desarrollaron dos tapices inspirados en tres conceptos.

El contexto del proyecto se ubicó en el humedal Santa María del Lago, por lo que la conceptualización está inspirada en la situación y experiencias vividas en este, así mismo estos boards se construyeron con imágenes y sonidos recolectados dentro del mismo.



2. Detalle. Bordado sobre lino termoformado.

Tapiz 1: RESERVA DE VIDA

Respiro profundamente y siento que estoy en otro lugar, hace apenas unos metros caminaba entre los carros. Ahora el aire puro se apodera de mí mientras una melodía cantada por las aves llega a mis oídos, dejo que guíe mi recorrido mientras mis ojos observan un ave que llega cansada desde lejos a reposar en lo alto de un árbol. Cerca de mí un zumbido llama mi atención, busco entre las ramas frente a mis ojos el origen del sonido, me encuentro con las campanas de colores que alimentan con su néctar a los más lindos verdiazules, observo como brinca de flor en flor mientras sus alas rápidamente lo mantienen casi estático en el aire.



3. Detalle. Bordado sobre lino termoformado iluminado, fique pintado y borlas en macrame.

4. Detalle. Potenciómetros que guían la interacción en el tapiz Equilibrio incrustados en el tejido.

© Vivian Natalia Combariza Mejía. vn.combariza10@uniandes.edu.co
 Javier Garcia. cienciaentelar01@gmail.com

Be <https://www.behance.net/gallery/126054415/Reencuentro-Natural-Tapices-interactivos>



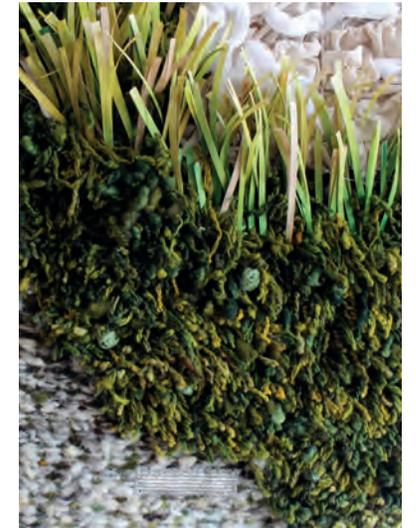
REENCUENTRO NATURAL

Tapiz 2: FUERZA INTERIOR

Lo veo luchar cada día para derrotar esa bruma que nos cubre, silenciosamente lucha con ella para que nosotros vivamos. No sale ileso de sus batallas diarias, la contaminación afecta sus ciclos internos, cada vez hay más agua que debe regular, más gases que debe absorber, más fenómenos naturales de los que nos debe proteger. Pero nosotros no lo vemos, al contrario, más lo lastimamos, intenta decirnos que lo dejemos ser un aliado, que si lo destruimos el daño será para nosotros, que si no está en equilibrio en su interior guarda algo muy malo, que si lo separamos todo lo que un día absorbió saldrá en forma de metano. Ya no sólo no estará para cuidarnos, sino que también empezará a atacarnos.



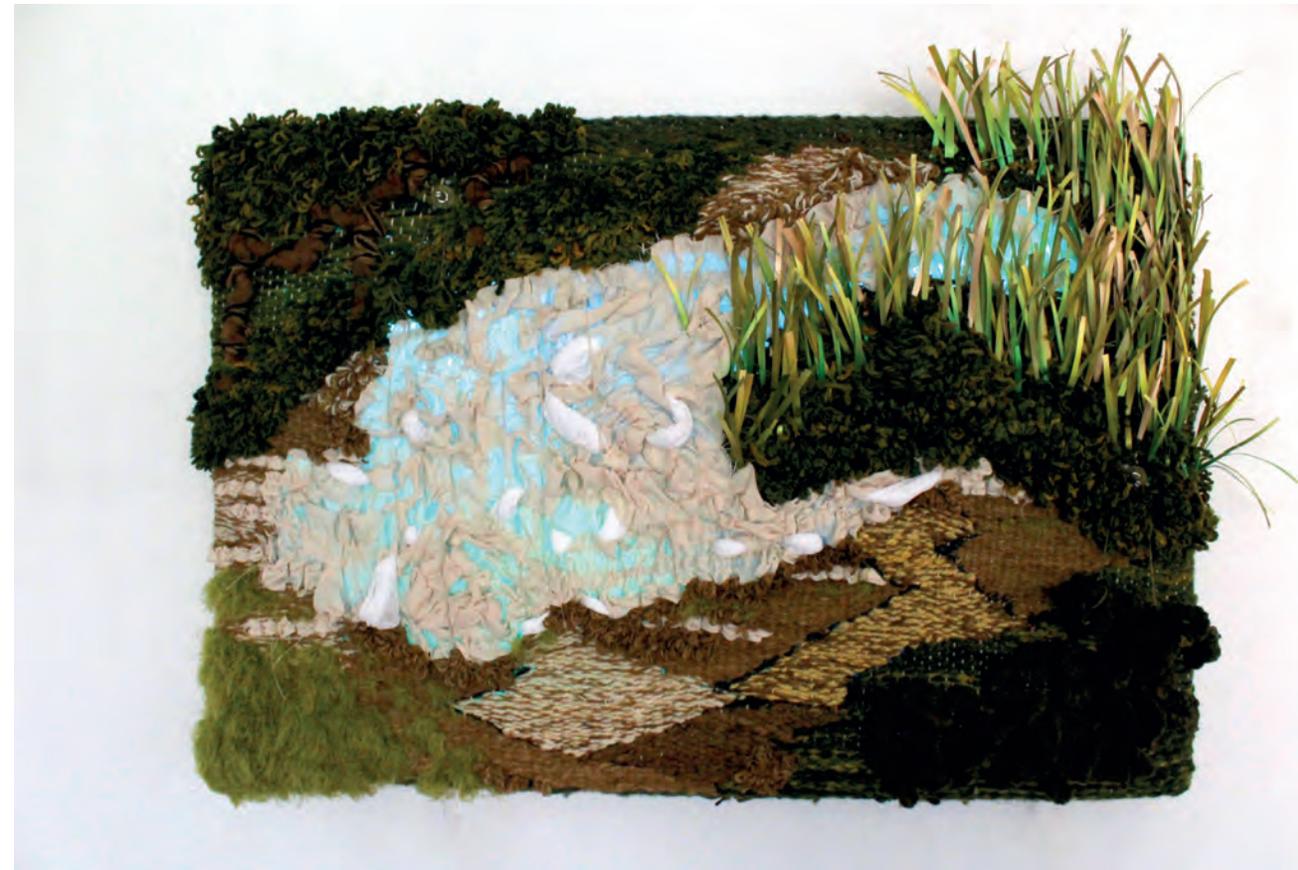
7. Pieza final, tapiz Equilibrio iluminado.



5. Detalle. Luces led incrustadas en el tejido Recorrido.

6. Detalle. Textura tejida con variedad de lanas y telas como lino y gaza.

Fotografías: Vivian Combariza



ERA

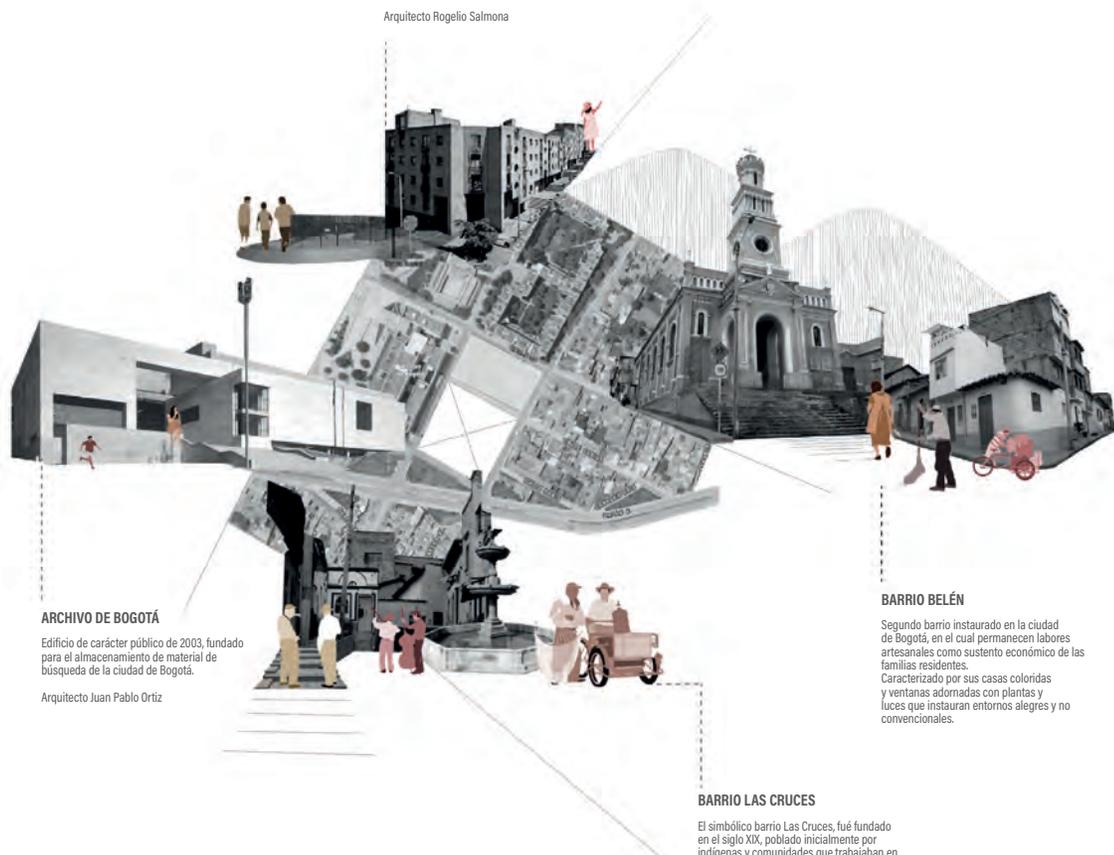
MARÍA LUISA BARRERO Y
ANA GABRIELA RUEDA

PROFESORES: ALBERTO MIANI Y DAVID DELGADO
CURSO: UNIDAD INTERMEDIA INNOVACIÓN Y VIVIENDA

VIVIENDA NUEVA SANTA FE

Conjunto residencial de 1987, que propone edificios paramentados de 4 pisos de altura, los cuales en sus primeros pisos ofrecen servicios a la comunidad y aportan dinamismo a nivel de la ciudad.

Arquitecto Rogelio Salmona



ARCHIVO DE BOGOTÁ

Edificio de carácter público de 2003, fundado para el almacenamiento de material de búsqueda de la ciudad de Bogotá.

Arquitecto Juan Pablo Ortiz

BARRIO BELÉN

Segundo barrio instaurado en la ciudad de Bogotá, en el cual permanecen labores artesanales como sustento económico de las familias residentes. Caracterizado por sus casas coloridas y ventanas adornadas con plantas y luces que instauran entornos alegres y no convencionales.

BARRIO LAS CRUCES

El simbólico barrio Las Cruces, fué fundado en el siglo XIX, poblado inicialmente por indígenas y comunidades que trabajaban en los chircales. Hoy centro cultural y comercial que guarda numerosas y valiosas historias. Caracterizado por su arquitectura estilo colonial y sus emblemáticas iglesias, que son hpy de gran orgullo para los bogotanos

1. Analisis del lugar

ERA se traduce como una arquitectura abierta y diversa, que se inspira en lo colectivo para un habitar espontaneo, busca compilar y fomentar la vida en comunidad a diferentes escalas, se basa en el concepto de ciudad abierta integrando el paisaje, la tradición y la vida urbana en un espacio que lleva marcada la identidad del lugar desde cada una de sus caras. Es fundamental entender que la vivienda es más que su delimitación técnica, comprendiendo los ritos y hábitos que lo rodean, en todos los puntos el protagonista es el usuario y su entorno, exaltando la diversidad que caracteriza al centro de la ciudad, para lograr genera una superposición de variables que componen espacios colectivos que impartan un modelo de vivienda colaborativo y de espacialidad versátil.



2. Vista interior de manzana



Se parte de tres conceptos base para desarrollar el proyecto:
Primer piso abierto hacia la ciudad, que promueve usos complementarios a los establecidos y enriquece la socialización de los residentes por medio de áreas colectivas situadas en cercanía de áreas libres.

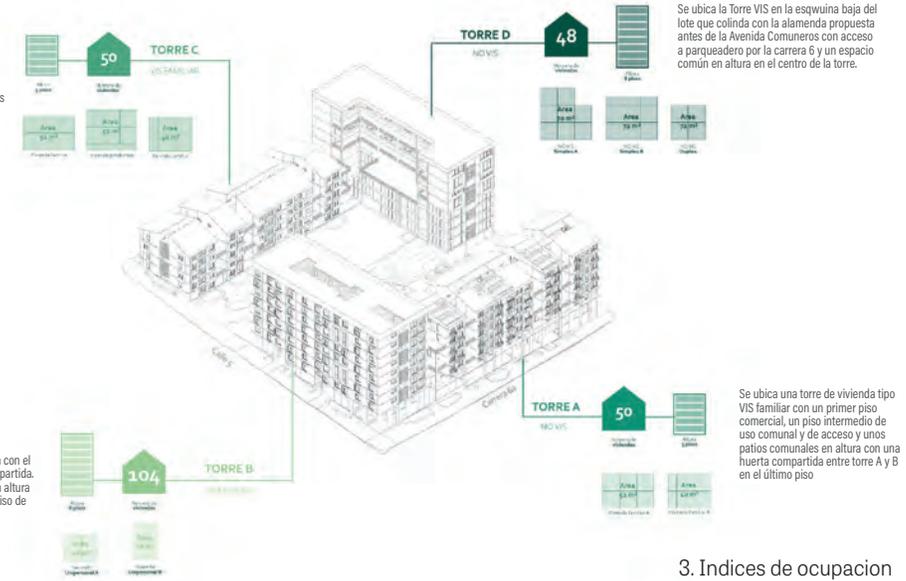
La célula de la vivienda con patio en altura, que promueve la aparición de espacios intermedios, lugares de usos difusos, pero siempre atractivos y mutantes.

Sistema de muebles-pared modular instalable, que se mueve libremente de lado a lado, lo que permite personalizar una habitación para adaptarse a los ritos y necesidades del habitante.

El proyecto se fundamenta en los irrenunciables del observatorio de vivienda y estudia las características que este propone para brindar una vivienda flexible y de calidad, esto último ayudó a formar el carácter del proyecto y asegurar que las propuestas se acercaran a las necesidades reales que se plantean en la vivienda de interés social.



Se ubica en una esquina alejada al barrio Belén, que concita una planta de primer piso con vivienda productiva y viviendas en altura tipo VIS de carácter familiar con un área comunal en altura por medio de patios compartidos



3. Indices de ocupacion



4. Vista graderia y espacio publico



5. Fachada occidente

PLAZA

Punto de convergencia entre edificios que genera entornos con carácter semi público de uso prioritario de los residentes. Dichos espacios se diseñan para circulaciones variadas y permanencias donde se puede desplazar el dinamismo de las áreas colectivas hacia el área libre

EXTENSIÓN DE LA ACTIVIDAD DE LOS ESPACIOS COLECTIVOS

GRADERÍA

Uso de carácter libre
Espacio para realizar reuniones que permitan la sociabilidad de los residentes en temas de gestión y acuerdos colectivos.
Debido a su implantación central es equitativo en términos de distancia entre edificios. Así mismo, posibilita el diálogo entre residentes y permite el desarrollo de líderes que brinden estrategias positivas para la correcta gestión de la agrupación

PUNTO DE REUNIÓN DE LOS RESIDENTES

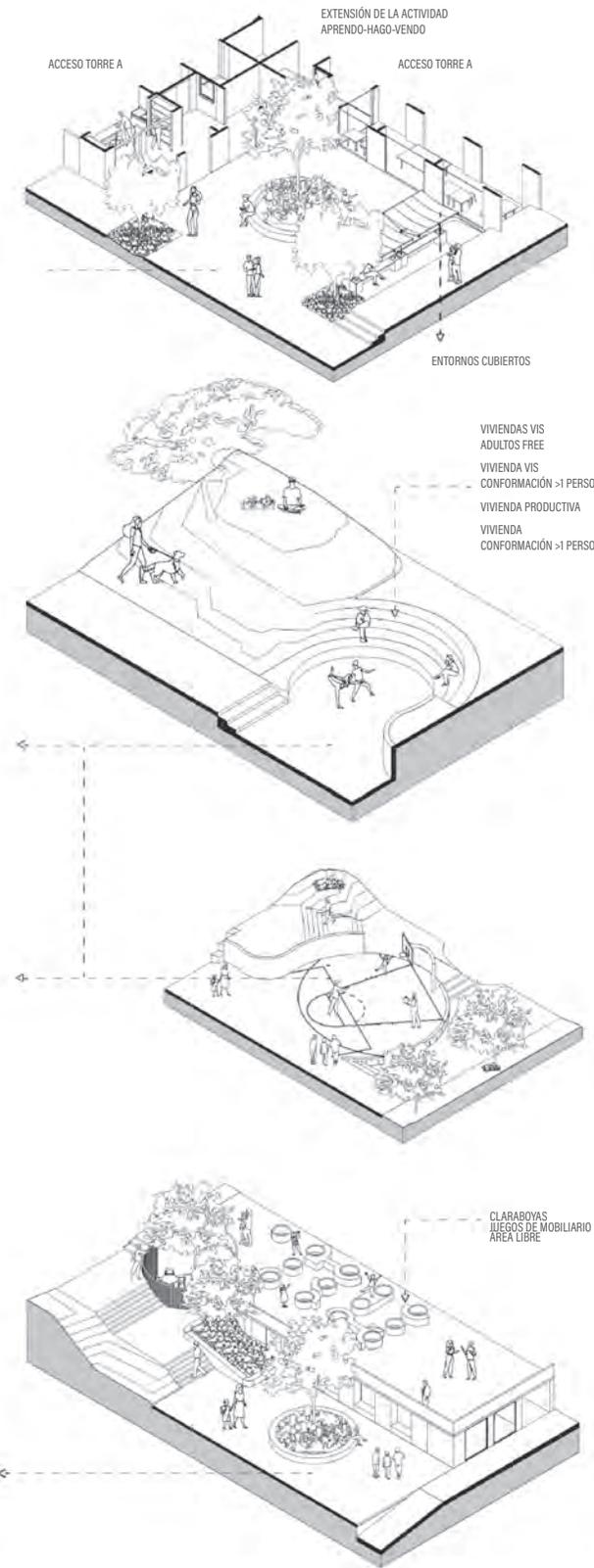
ESPACIO PARA PROMOVER EL DESARROLLO DE CAPACIDADES DE LIDERAZGO POR PARTE DE LA COMUNIDAD Y EL TRABAJO EN EQUIPO

MEDIA CANCHA

ÁREA LIBRE Y EQUIPAMIENTO

La cubierta de la biblioteca se utiliza como área libre en primer piso, es allí donde se concibe una relación interesante en la sorpresa del encuentro de visuales diversas. El área libre con la que cuenta el equipamiento se relaciona solo de forma visual con el interior de la manzana lo cual permite mayor privacidad y seguridad de uso y propaganda concebida por medio del diseño del área libre

EQUIPAMIENTO COMO PUNTO DE UNIÓN PARA LA CONVIVENCIA DE LOS DIFERENTES TIPOS DE USUARIOS



METAMORFOSIS METAMORFOSIS

PARA LA VIDA URBANA Y DOMÉSTICA

LAURA GABRIELA CASALLAS CUÉLLAR

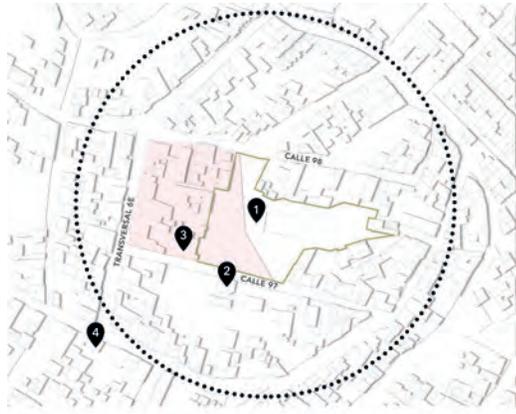
PROFESORES: FERNANDO DE LA CARRERA Y
JUANITA FONSECA ULLOA
CURSO: UNIDAD AVANZAD

Metamorfosis se trata de un proyecto detonador de actividad y de progreso para el barrio San Luis Altos del Cabo, cuya intención se basa en potenciar lo existente y resaltar lo que el lugar ofrece.

El proyecto consiste en la reconfiguración de una manzana híbrida que integra vivienda diversa con espacios para el trabajo y el aprendizaje como son las escuelas taller. La vivienda se adapta a las necesidades de las diferentes composiciones de familia que caracterizan el lugar, y se ofrecen espacios para el cuidado infantil y las expresiones culturales y artísticas ya presentes, en los que se pueden impulsar emprendimientos relacionados con oficios del lugar como la costura, panadería, y otros. La manzana pretende aportar un espacio dinámico de intercambio social, económico y cultural que logre expandir las actividades desde el interior hacia el exterior activando el espacio público.

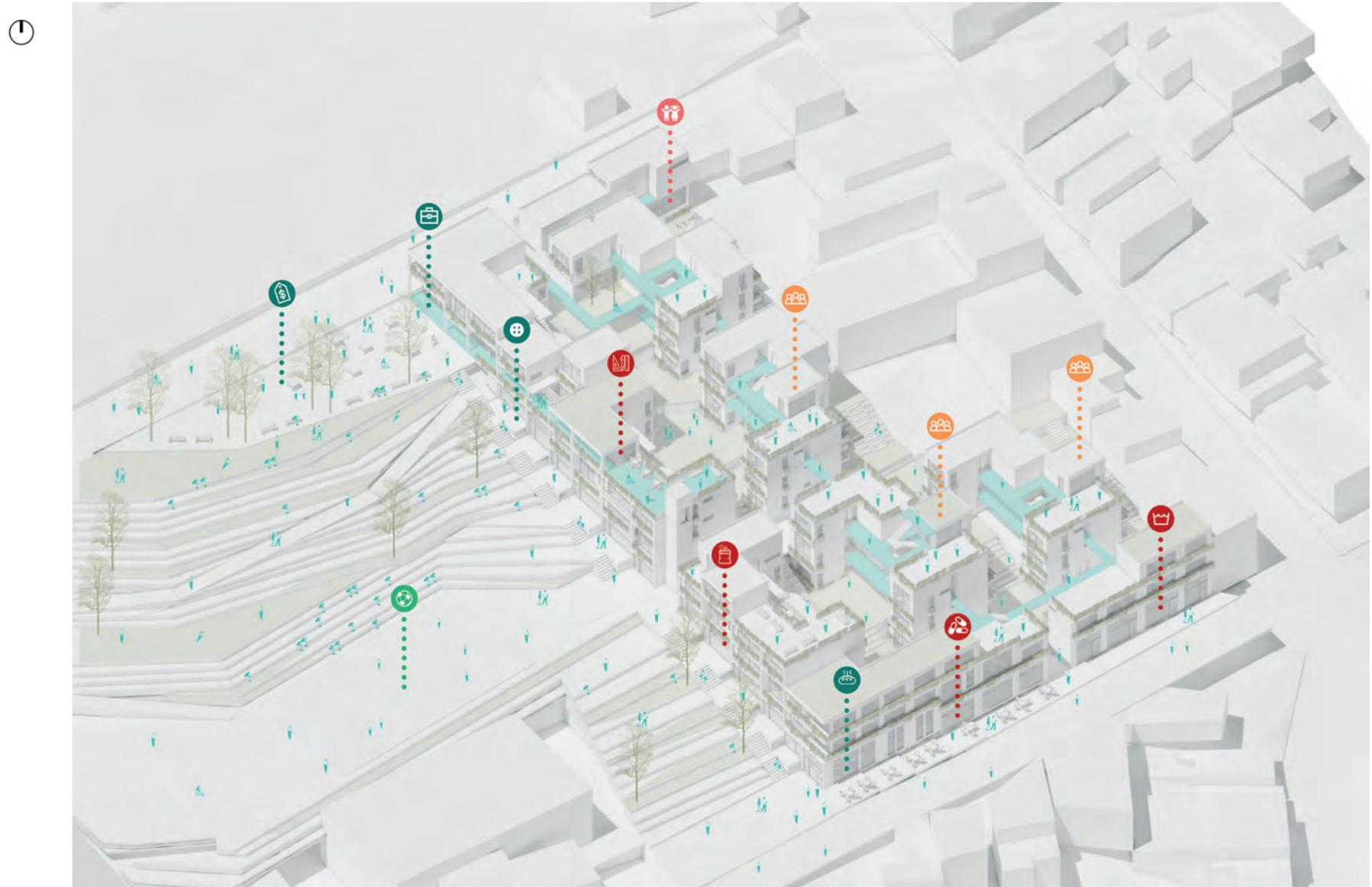


1. Corte transversal



2. Lugar de trabajo barrio San Luis Altos del Cabo, ubicado en Chapinero, Bogotá. UPZ San Isidro Patios. Se escoge una manzana ubicada en el centro del barrio, que resalta por su potencial social, económico y urbano.

En esencia, se conforma la totalidad del proyecto, los frentes y el interior de la manzana, por medio de la repetición de módulos y agrupaciones que surgen del entendimiento de la topografía y el habitar. Dichas agrupaciones conforman el todo, crean zonas interiores dentro de la manzana, conexiones aéreas, diversidad de viviendas y un primer piso activo que mezcla actividades. Gracias a esa diversidad, trabajo, accesibilidad, recorridos y espacialidad, se enriquece la vida urbana y doméstica. En efecto, la vida de las personas y del barrio se transforma.



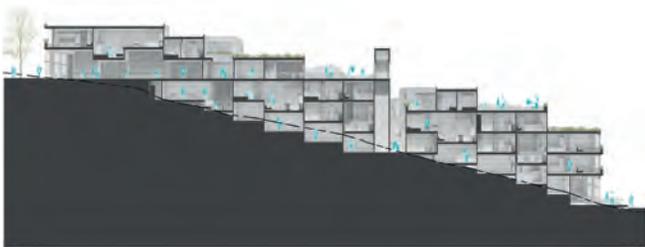
3. Axonometría frontal



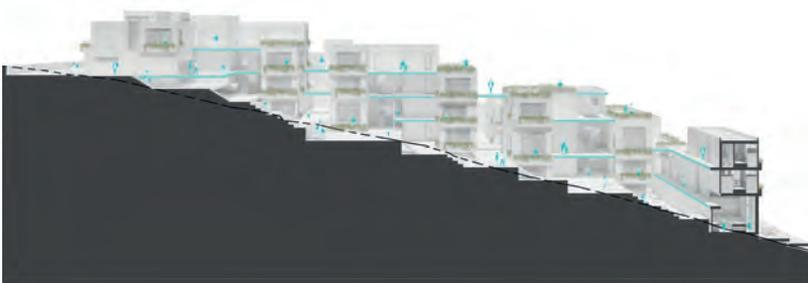
4. Plantas primer, segundo y últimos pisos



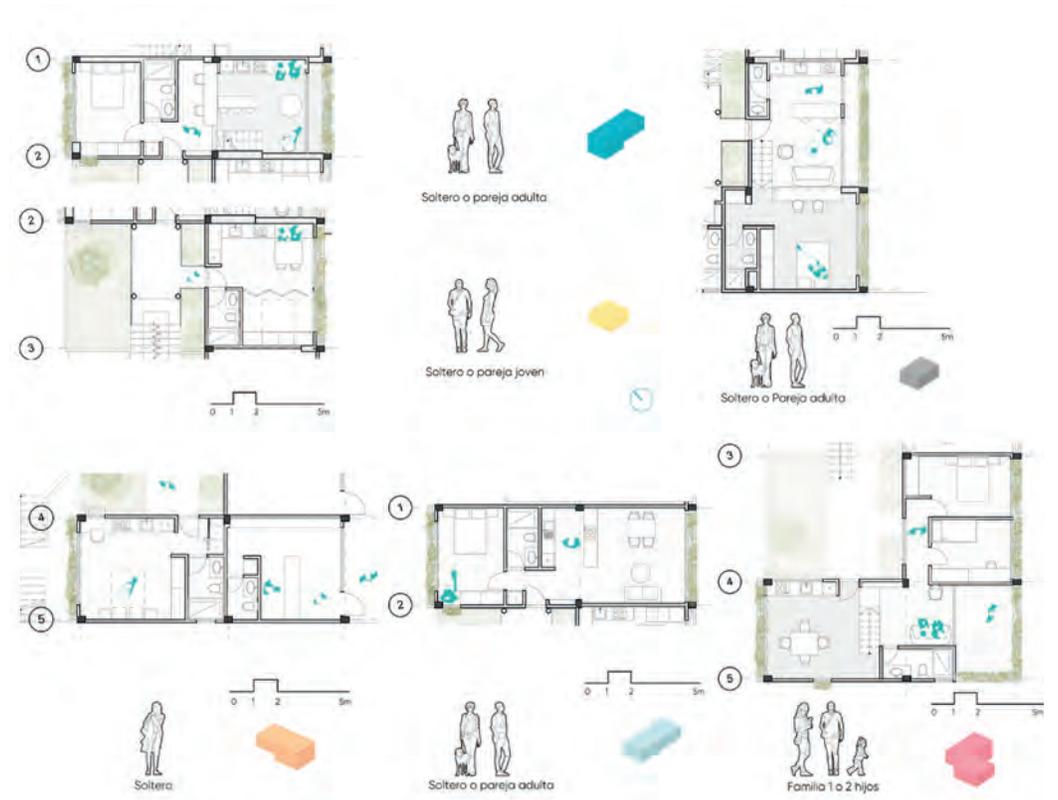
5. Axonometría posterior



6. Corte longitudinal



7. Corte longitudinal interior



8. Tipos de apartamentos según familias

9. Vista fachadas





CALCULADORA MECÁNICA: UN ACERCAMIENTO A LAS COMPLEJIDADES DEL MUNDO MECÁNICO DESDE EL MATERIAL NATURAL

LUCAS QUINTERO LUGO Y
GABRIELA MÁRQUEZ LOAIZA

PROFESORES: CAMILO AYALA GARCÍA, ANDRÉS
BURBANO VALDÉS
CURSO: ESTUDIO ÉNFASIS: INVESTIGACIÓN – PROYECTO

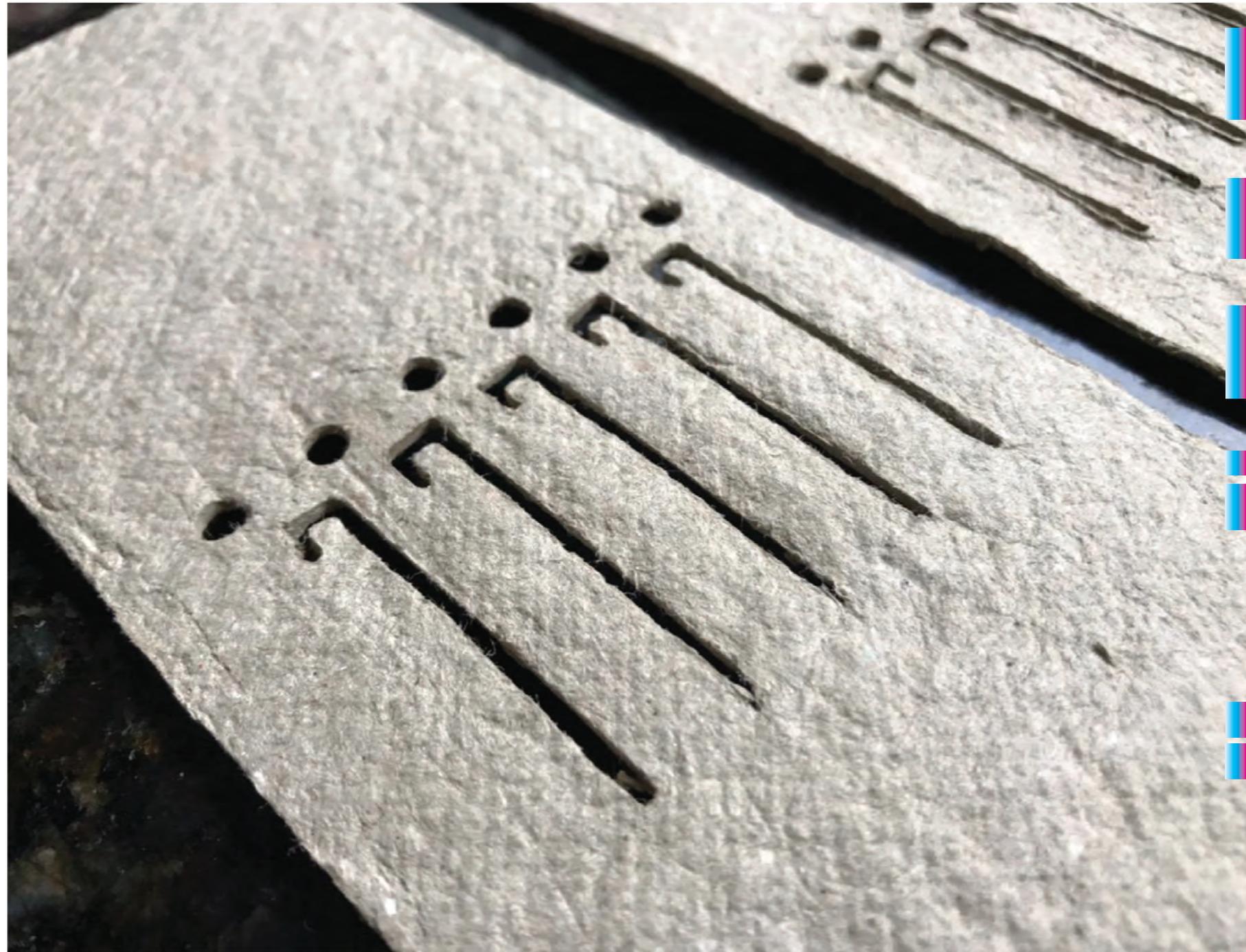
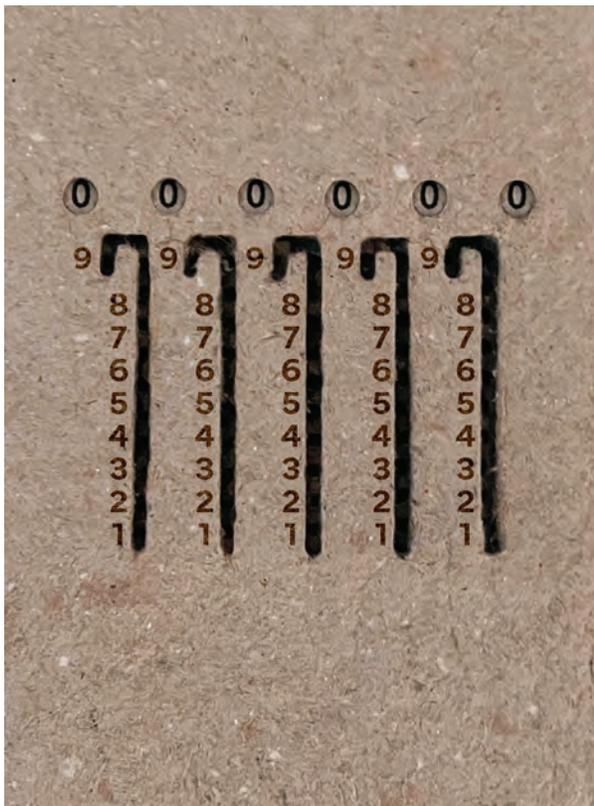
La calculadora, como artefacto de la sociedad, se comprende más allá de un objeto restringido a lo tangible como una expresión del saber humano. Partiendo de la iteración mecánica de este dispositivo, cuyo funcionamiento se basa en cálculos análogos para dar como resultado operaciones básicas de suma, resta y multiplicación, buscamos tomar este eje conceptual como punto de partida para el desarrollo de un objeto que respondiera a una coyuntura que planteamos con respecto a la exploración material permitida por el *brief* de este proyecto. Para la conceptualización y posterior desarrollo de este, decidimos indagar sobre los inicios históricos de la implementación de soluciones mecánicas ante problemas matemáticos. La Pascalina, la Step Reckoner y la calculadora Addiator, que son variaciones para una misma problemática, buscaron adecuarse a la necesidad concreta de los usuarios que la crearon, siguiendo patrones de época y contexto.

Actualmente, el entendimiento que tenemos acerca del artefacto que conocemos como calculadora se limita a reconocer que esta cuenta con una serie de botones que activan posteriormente una serie de reacciones computacionales dentro del objeto, para así devolvernos la respuesta que requerimos. El resultado de este proceso para el ser humano y la interpretación que le damos a éste, tiende a ser un análisis netamente enfocado en dar un comando (los botones) y recibir un resultado correcto (el cálculo de la máquina.) Con este proyecto buscamos retomar las raíces de lo que consta una calculadora de cálculo mecánico.

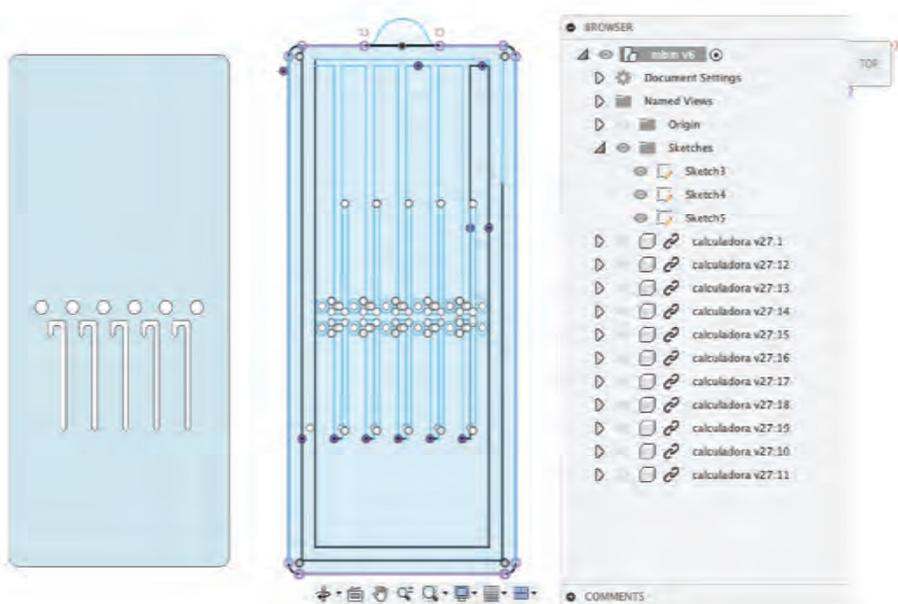
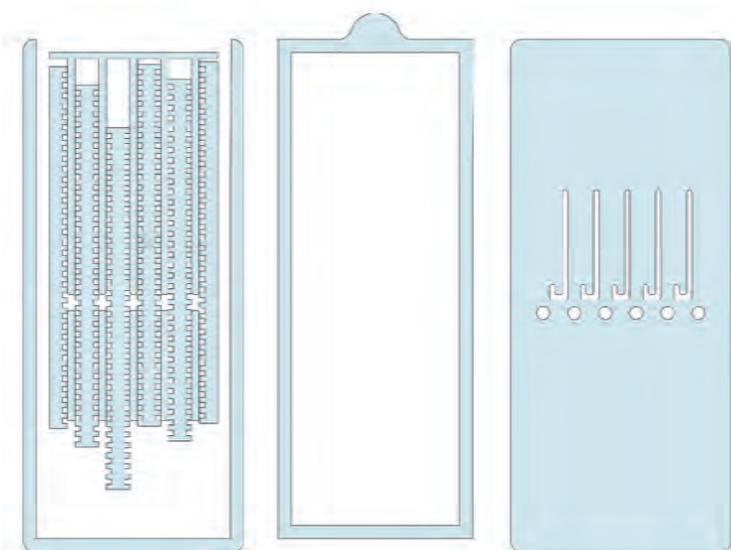
1. Acercamiento al material

Por otro lado, en la fabricación y utilización de esta reproducción de la calculadora, buscamos resaltar la importancia de la exploración material enfocada hacia el material natural, que con los procesos de fabricación disponibles actualmente puede funcionar como una alternativa a los materiales que como diseñadores solemos frecuentar, como el plástico. Esta exploración material nos lleva más allá de lo funcional, como es lo estético y lo ergonómico, enfocándonos en la evolución progresiva de un artefacto en la sociedad. Como ejes principales de investigación, proponemos dos enfoques bajo los cuales se rige el artefacto y su fabricación; por un lado buscamos recrear el mecanismo interno de la calculadora Addiator, haciendo uso de implementos tecnológicos actuales que nos proporcionan la agilización tanto en el proceso de fabricación, como en las variedades de material disponibles. Al mismo tiempo, siempre tuvimos en mente cómo podríamos mejorar la experiencia de uso en cuanto a la relación que tiene un objeto con el ser humano.

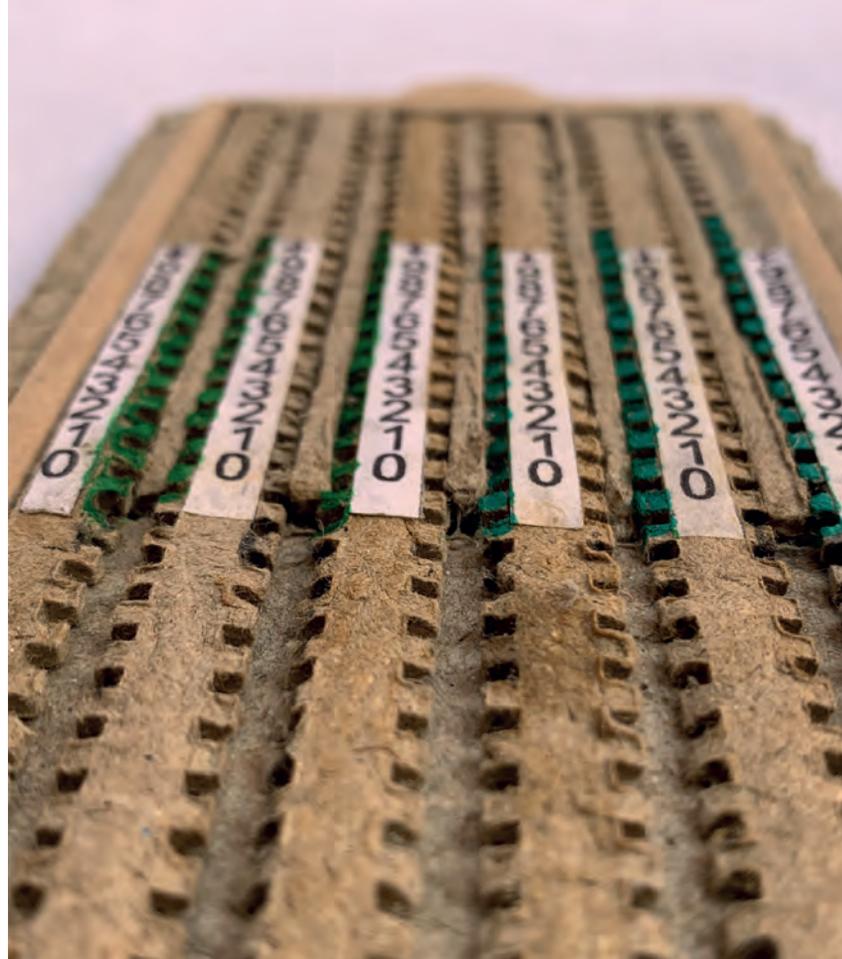
2. Display principal



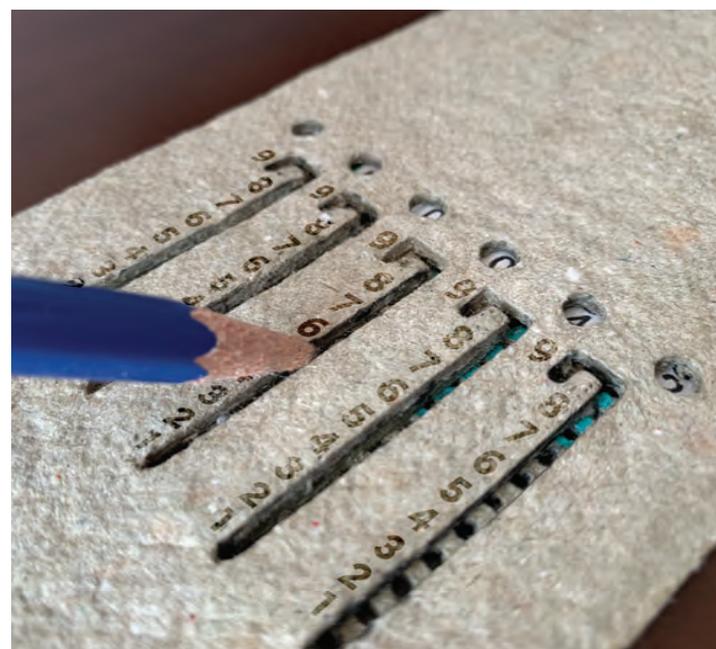
3. Materialidad



4. Funcionamiento interno (modelado)



5. Funcionamiento interno



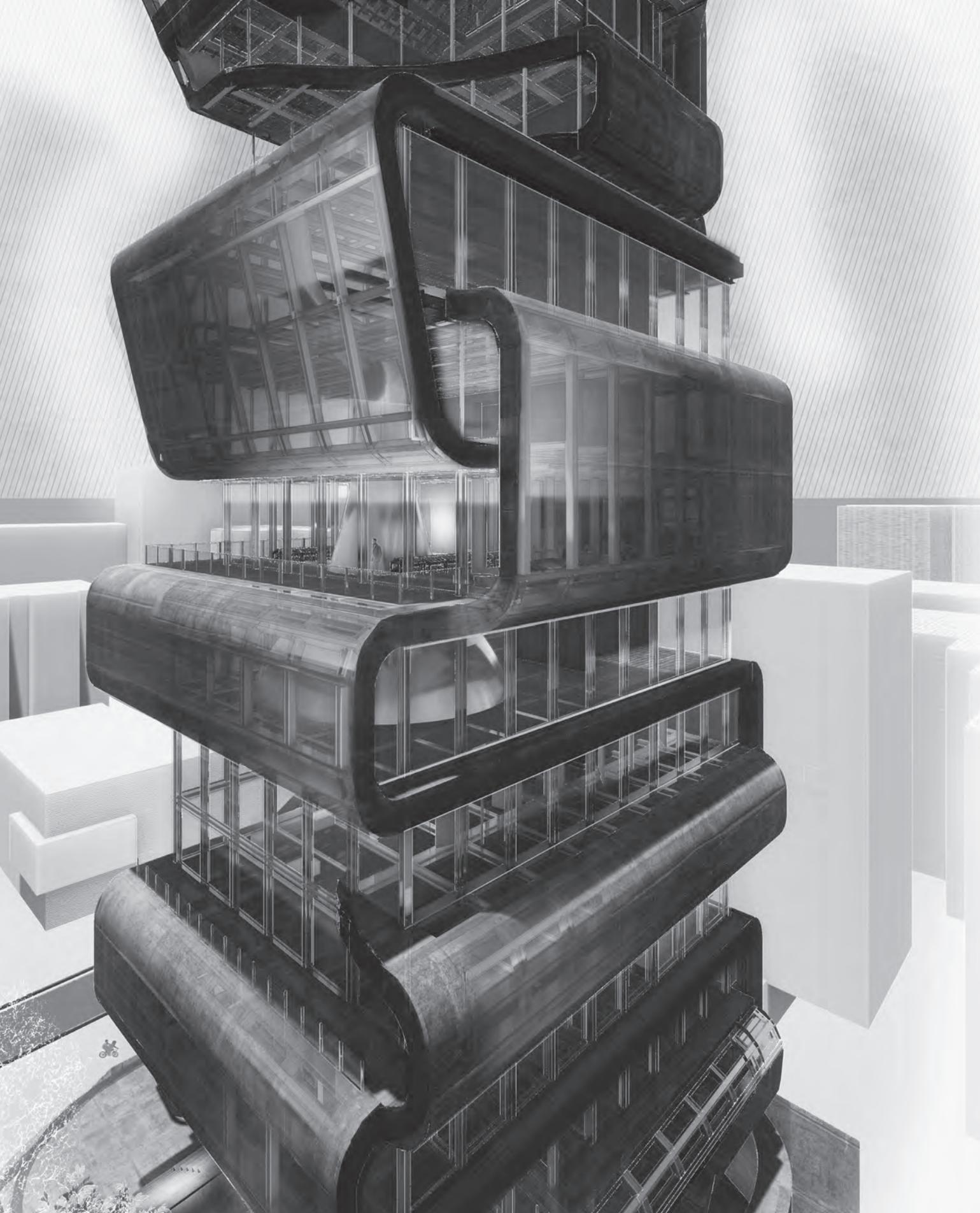
6. Funcionamiento con stylus

Originalmente para entender el funcionamiento del mecanismo interior de la calculadora Addiator, se realizaron bocetos digitales para visualizar los anclajes que llevan a cabo las operaciones necesarias. Para la materialidad del objeto, prototipamos con MDF para entender la mecánica interna, y como resultado final para el material elegimos el reciclaje de pulpa, o pulpa de papel moldeada (PPM). Esta es una pulpa reciclable de un solo uso, y se puede obtener a partir de papel reciclado (cartón, papel, revistas, etc.) La calculadora Addiator, usada como punto de referencia para la fabricación del nuevo artefacto, se basa en un sistema de anclajes para llevar a cabo los cálculos que requiere el individuo, junto con un dispositivo complementario para manejar y reiniciar los dígitos de la calculadora.

A partir de la investigación y posterior producción del artefacto, se entienden a grandes rasgos las implicaciones de la existencia de un objeto como lo es la calculadora. Adentrándonos más en el área del diseño podemos analizar la existencia de un artefacto como este desde el diseño especulativo. La materialidad que expresa esta iteración de la calculadora mecánica se exalta con la implementación de materiales naturales, en este caso la pulpa de papel moldeada. Dada la accesibilidad del usuario a poder crear este material, se abre la posibilidad de introducir dispositivos como este en entornos en que el acceso a tecnologías es escaso pero el material es de fácil acceso. Su naturaleza didáctica permite convertirlo en un artefacto de uso pedagógico, por ejemplo. Si bien el objetivo principal de esta investigación trata de la aplicación de conocimientos de materiales naturales, tanto en aspectos físicos como aspecto funcionales, la existencia de una vertiente que nos hable sobre algo que traspase la matemática hacia lo científico y el proceso de manufactura que se encuentra en el backstage de este artefacto, le da más valor a lo que puede llegar a ser la intersección entre disciplinas e implementaciones, como la ingeniería y el diseño.

Lucas Quintero Lugo. lquinterol@uniandes.edu.co
Gabriela Márquez Loaiza. ge.marquez@uniandes.edu.co

<https://www.behance.net/gallery/121128937/DISO3102-Calculadora-Mecanica>



CENTRO ODEÓN CENTRO ODEÓN MICROCLÚSTER DE MÚSICA

LOUIS AMADEUS ARTEAGA Y
SOFÍA HERNÁNDEZ

PROFESORES: CLAUDIO ROSSI Y DANIELA ATENCIO
CURSO: PROYECTO INTEGRADOR

Odeón Center es un microclúster de música, un espacio donde se celebra el mundo de la música en distintas zonas temáticas, con un programa que alberga espacios de enseñanza didácticos y experimentales, exposición, zonas comerciales, y un auditorio. El proyecto nace del concepto de la fusión. Esto, materializado a partir de diseñar un edificio de nudo que se construye por medio de una doble plegadura, la cual se desdobra orgánicamente fusionándose con el suelo, para luego crecer, tejerse y convertirse en los muros, pisos y techos, envolviendo con su paso todo el programa, respondiendo a las necesidades particulares de cada espacio en relación con las áreas y las alturas. Dentro de un entorno caracterizado por la multiculturalidad, ubicado en la zona T de Bogotá, frente al Centro Comercial Andino, este proyecto propone convertirse en un hito de la ciudad, un espacio de expresión cultural y artística. El sistema estructural que se implementó se basa en un núcleo central del cual se desprenden unas vigas *viereendeel* que son continuas en cada piso, lo que da soporte a los voladizos. Además, uno de los retos de este proyecto fue la de diseñar unas vigas curvas ocultas entre la plegadura que le otorga mayor rigidez a la estructura. Finalmente, Odeón Center busca que la arquitectura comunique formalmente la experiencia de la música: el ritmo, el movimiento, el tempo y la armonía. Se trata de un edificio que busca transformar la arquitectura en una melodía, una arquitectura que más que hablar, cante.

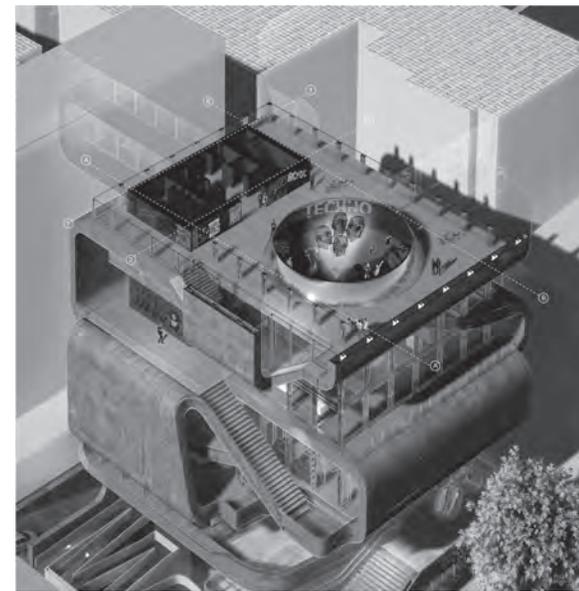
1. Estructura interna



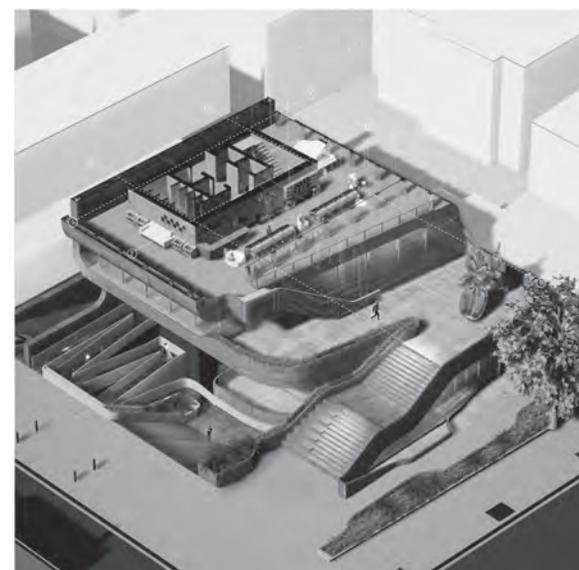
2. Corte



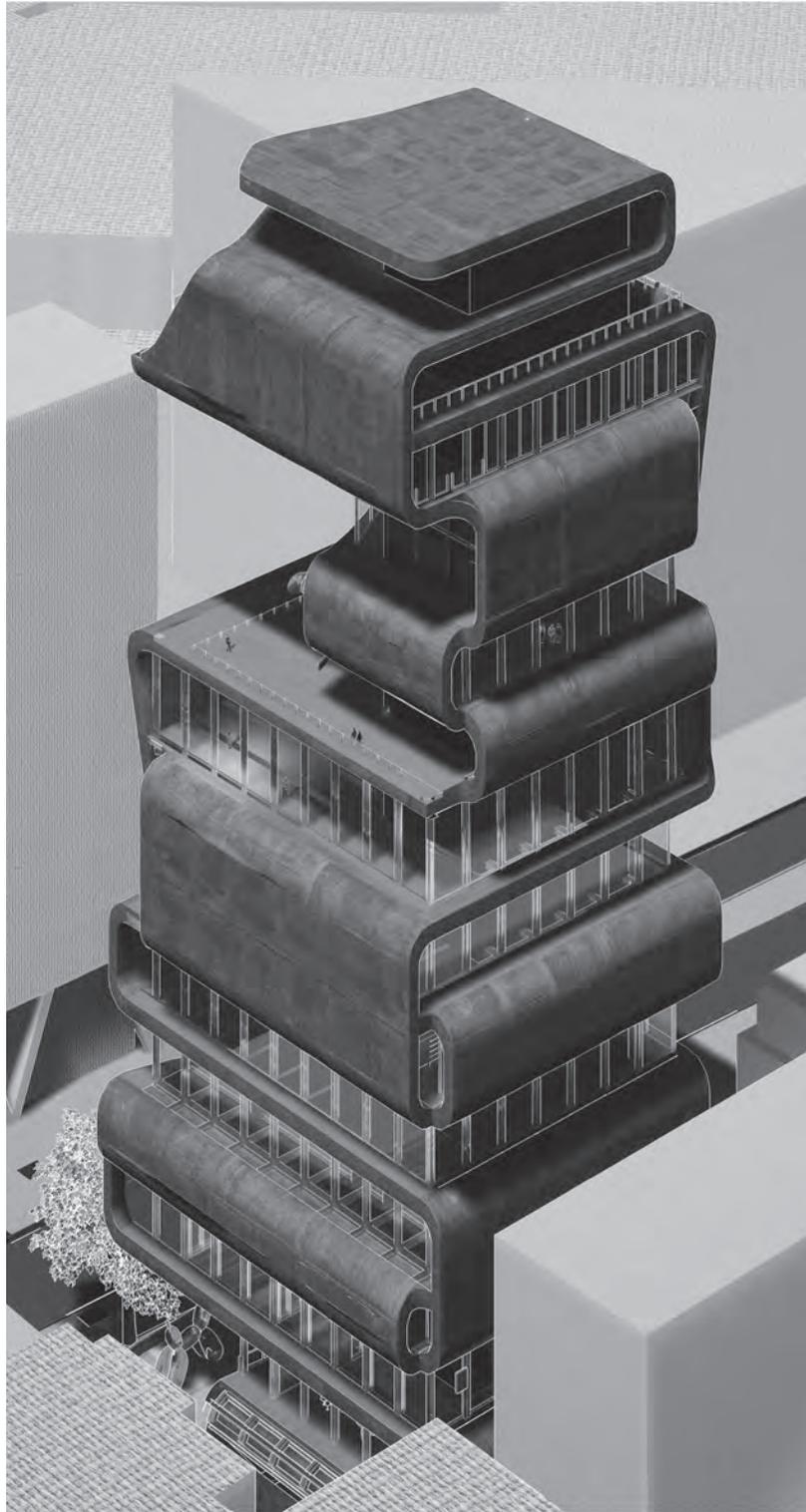
3. Imagen exterior nocturna



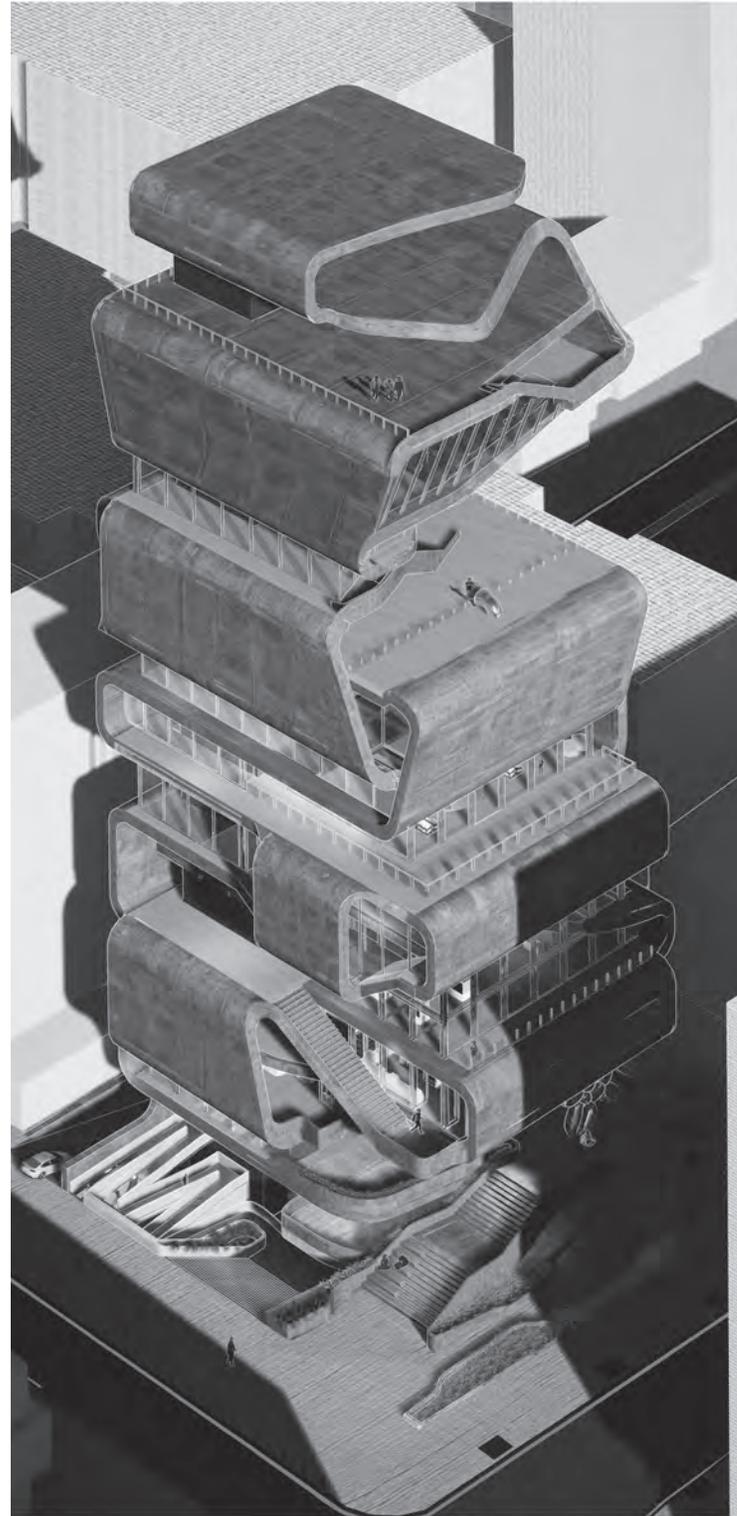
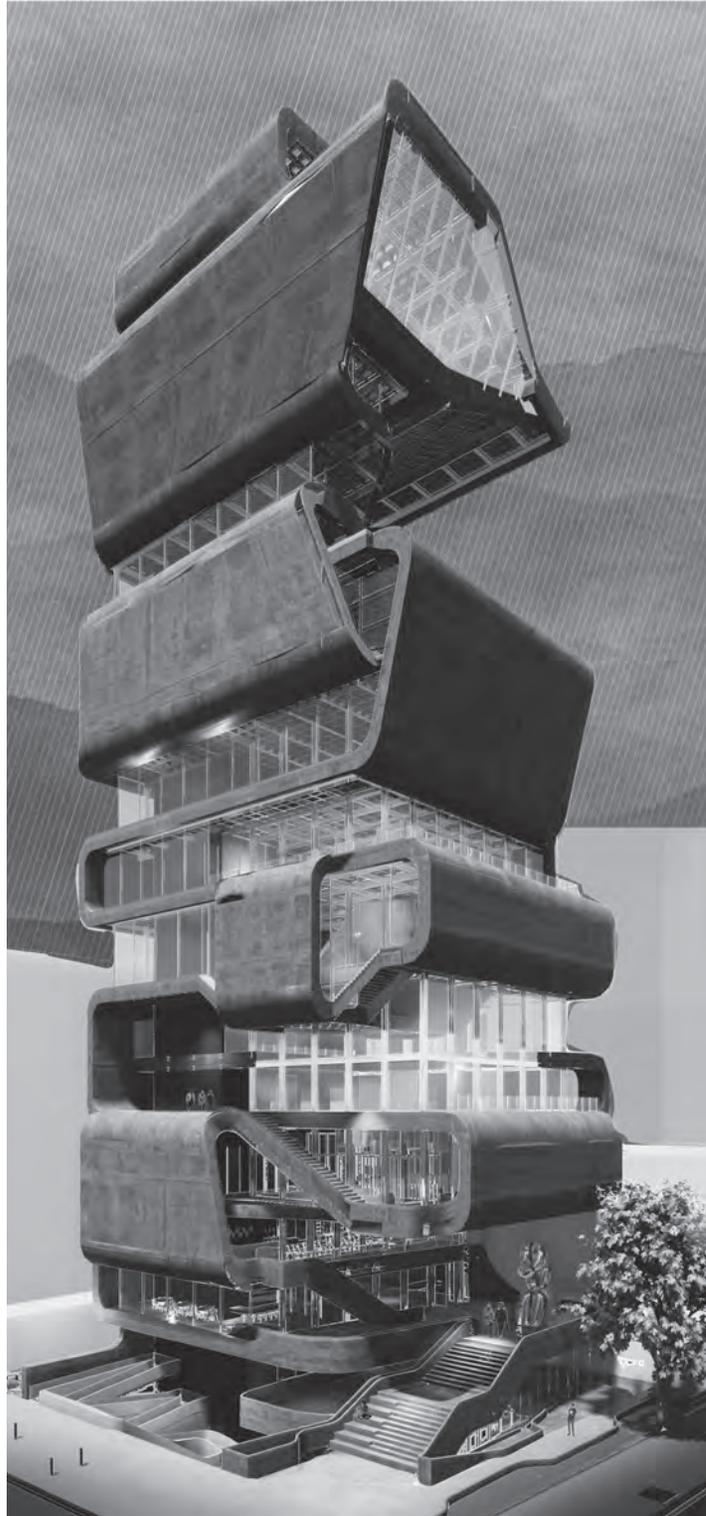
4. Planta segundo piso



5. Planta primer piso



6 a 7. Axonometrías



EXPEDICIÓN BIOMATERIAL

LUZ ÁNGELA DÍAZ, LAURA VALENTINA DÍAZ, JUAN ESTEBAN LOAIZA, SOFÍA VILLAMIL Y CHIARA VOLPI

PROFESORAS: CAROLINA AGUDELO Y GIOVANNA DANIES
CURSO: BIOMODA



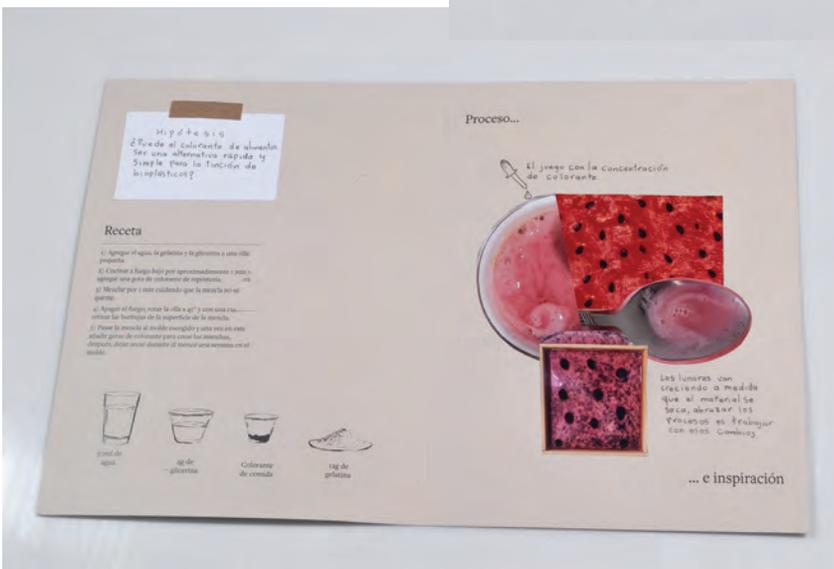
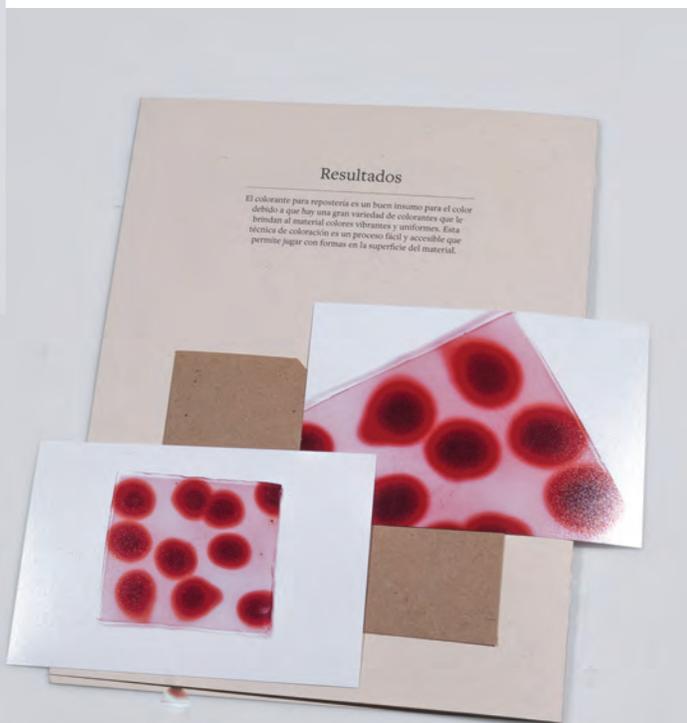
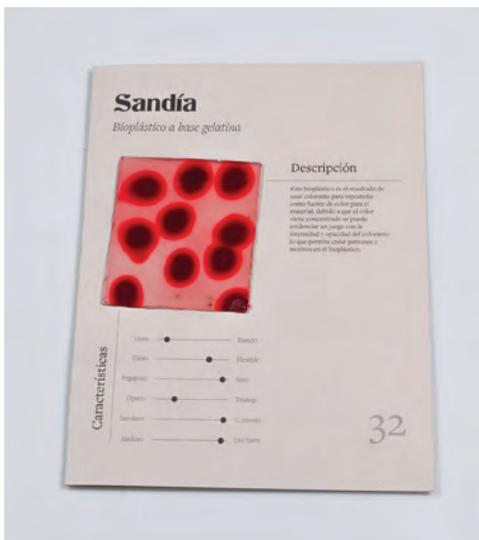
Partiendo de documentar la exploración e investigación de biomateriales como bioplásticos, *scoby* y experimentación con hongos y bacterias, nació "Expedición biomaterial", un proyecto que busca materializar un portafolio capaz de narrar la historia de distintas preguntas e hipótesis, experimentaciones y exploraciones de color, material y textura, pero sobre todo aprendizajes, aplicaciones y nuevas inspiraciones. Cada material desarrollado lleva una historia particular, y además de compartir los resultados, buscamos compartir la exploración, metodología y sensaciones que acompañan las narrativas, desde el tacto, el olfato, la visión e incluso el pensamiento. Y así, inspirar a otros para explorar la naturaleza y sus posibilidades.

Nuestro acercamiento a los biomateriales fue como el de unos papás primerizos, al principio no teníamos control sobre su crecimiento. Nos lanzamos al agua a explorar con aquello que teníamos en nuestro entorno, fracasamos muchas veces ya que el *scoby* no crecía, a los bioplásticos les salían hongos, y los hongos que queríamos que crecieran no lo hacían.

Nos dimos cuenta de que, los materiales que creamos, como la vida misma, no podían ser controlados del todo ya que, los accidentes o eventualidades que fueron apareciendo en el proceso de creación hacían de cada biomaterial algo único. Además, estos biomateriales, a diferencia de los materiales convencionales, tienen un ciclo de vida distinto en el cual transforman sus propiedades enseñándonos a apreciar los nuevos cambios en las diferentes fases.

2. Bioplásticos - La flexibilidad del mundo bio

En esta sección se exploran las posibilidades brindadas por las distintas preparaciones de bioplásticos, los materiales adquirieron vida mediante los distintos colores, texturas y acabados logrados. Este es el ejemplo de la sandía.

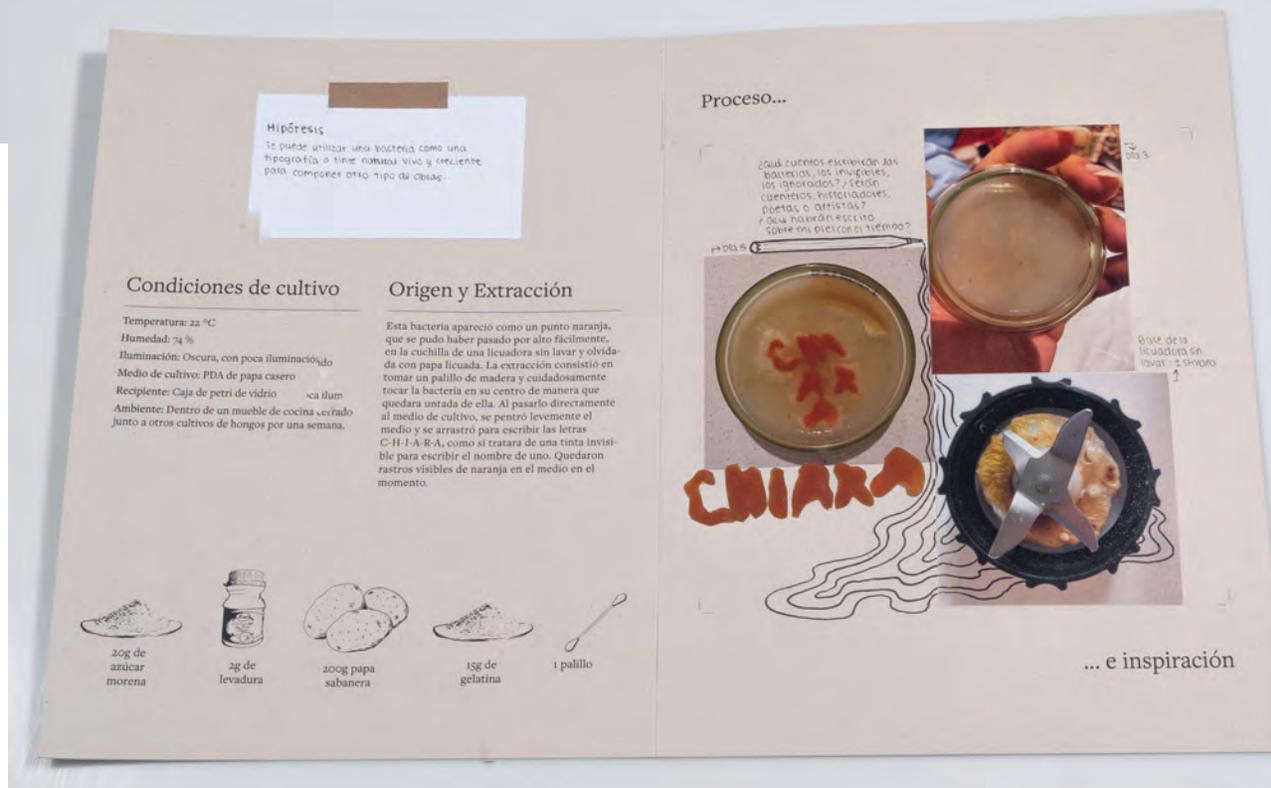


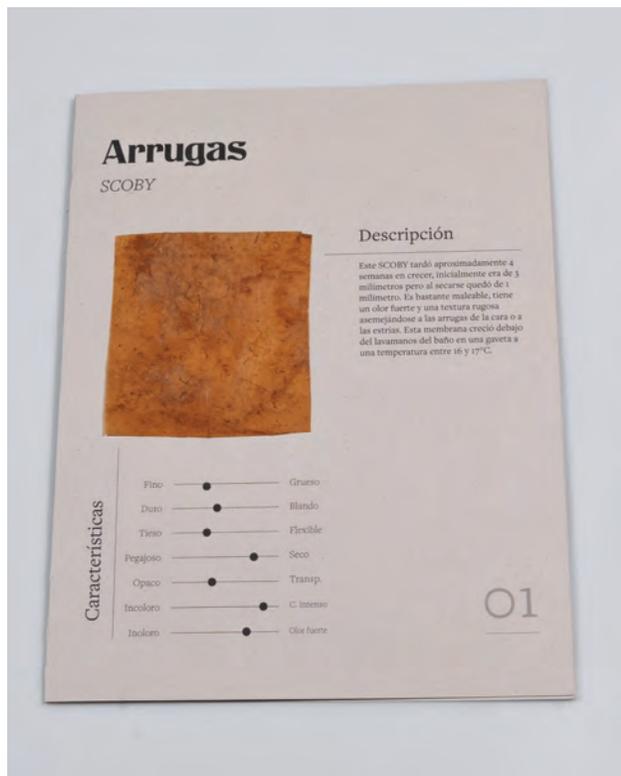
En medio del caos, aprendimos a mezclar lo mejor de dos mundos usando el método científico para guiarnos en el proceso y nuestra habilidad como diseñadores de navegar la incertidumbre para así descubrir y celebrar lo inesperado. Al probar, errar, documentar y aprender planteamos nuevas preguntas que, de la mano de procesos creativos y lenguajes sensibles, labraron el camino de este portafolio.

Creando desde lo bio y las enseñanzas de cada exploración, surgen alternativas para la producción y desarrollo de materiales dentro de la industria de la moda. Esta industria es la segunda más contaminante ya que genera una gran huella de carbono, explota los recursos naturales y produce una gran cantidad de desechos. El daño ambiental aumenta a medida que crece la industria, por ende es fundamental aplicar alternativas amigables y sensibles con el medio ambiente. Expedición biomaterial nace y es para la naturaleza, ya que como nuestra mayor inspiración también es nuestra mayor prioridad. De esta forma, nos aseguramos de que en cada etapa del proceso de creación de los biomateriales, mantengamos y le devolvamos la vida a la naturaleza.

3. Hongos y bacterias - Vida fascinante

Esta sección está dedicada a esos seres vivos que algunas veces causan asco y repulsión, los hongos. Estos son seres vivos que se encargan de descomponer elementos que se encuentran en su entorno y convertirlo en alimento para poder crecer. A lo largo de esta experimentación fue notable la variedad de propiedades que tiene cada hongo al crecer: los distintos colores, texturas, olores y reacciones en el medio. Este es el ejemplo de la chiara.





3. Scoby - Lento pero seguro

El scoby es una capa de celulosa bacteriana que crece como resultado del proceso de fermentación de la kombucha, el té negro y azúcar. En esta sección se presentan los resultados de la experimentación con este proceso. El scoby es un material que se demora en crecer algunas semanas, por lo cuál su elaboración es el proceso que toma más tiempo de los realizados en este portafolio. Este es el ejemplo de arrugas.

- @ Luz Ángela Díaz. la.diaza1@uniandes.edu.co
- Laura Valentina Díaz. lv.diazl@uniandes.edu.co
- Juan Esteban Loaiza. je.loaiza@uniandes.edu.co
- Sofía Villamil. s.villamil2@uniandes.edu.co
- Chiara Volpi. c.volpi@uniandes.edu.co

https://www.behance.net/gallery/132778181/Expedicion-biomaterial



ARTICULANDO VIDA, CORREDOR ECOLÓGICO

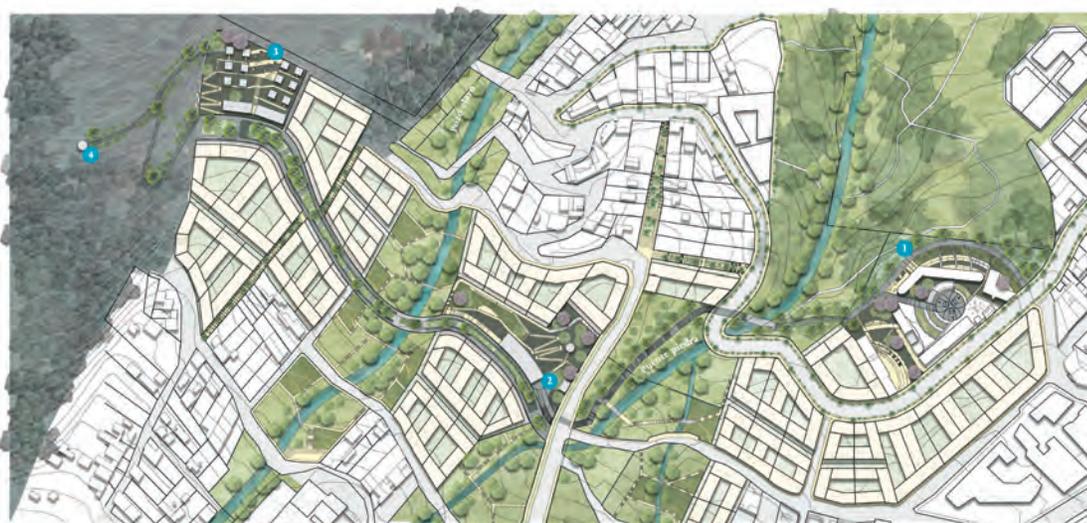
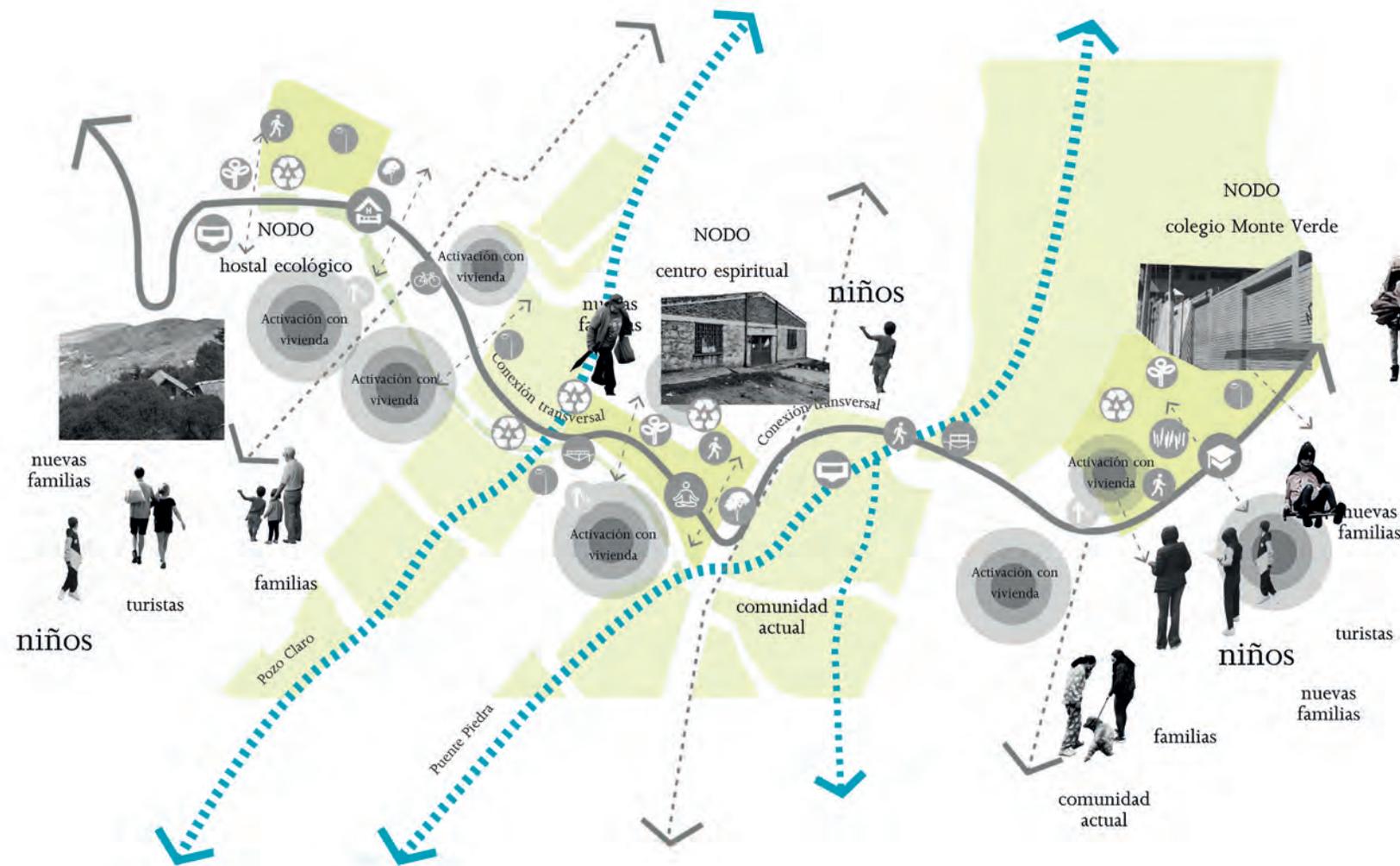
DIANA CAROLINA MANRIQUE

PROFESOR: ANDRÉS MARTINEZ
CURSO: PROYECTO DE GRADO

El desarrollo urbano es un proceso que no se puede detener debido al aumento exponencial de la población, desde la llegada de los españoles a Bogotá en 1539 los sistemas ecológicos se han deteriorado. La explotación de recursos ha tenido repercusiones en los ecosistemas tanto de páramos como de cerros orientales y cuerpos de agua.

Se generalizó una connotación negativa hacia fuentes hídricas, a tal punto que en el año 1915 se expidió una ley para la canalización del río San Francisco, este proceso fue el determinante para la canalización de más ríos, lo que destruyó ecosistemas enteros. Algo similar ocurrió en los cerros orientales, pues debido a la constante explotación de recursos quedaron como canteras y en 1855 se iniciaron procesos de reforestación con especies foráneas, lo que generó mutaciones en el ecosistema. Es necesario plantear un modelo de desarrollo de bajo impacto, inteligente y sostenible que tenga en cuenta el paisaje y el desarrollo de la población. Por lo anterior, se diseñó un plan maestro enfocado en el reconocimiento de las estructuras ecológicas de San Isidro. En primer lugar, se respeta la franja de protección ambiental de las quebradas y se reubica la vivienda en otros predios. En segundo lugar, se crean conectores ecológicos siguiendo trazados de quebradas y parques. Por último, se plantea una contención de borde para no seguir invadiendo ni el páramo en el límite sur ni los cerros orientales en el límite oriental.

ES NECESARIO PLANTEAR UN MODELO DE DESARROLLO DE BAJO IMPACTO, INTELIGENTE Y SOSTENIBLE QUE TENGA EN CUENTA EL PAISAJE Y EL DESARROLLO DE LA POBLACIÓN.



- Ecosistema de cerros
- Parque nodos
- Colegio Monte Verde
- Quebradas
- Caminos
- Centro espiritual
- Sender transversal
- Cultivos
- Hostel ecológico
- Circuito ciclovia
- Recoletores de niebla
- Torre de avistamiento
- Parque borde quebrada
- Nuevas construcciones
- Puente



@ Diana Carolina Manrique. dc.manrique@uniandes.edu.co

https://www.behance.net/gallery/135092961/UA_ProyectoDeGrado_202102_Articulando_Vida

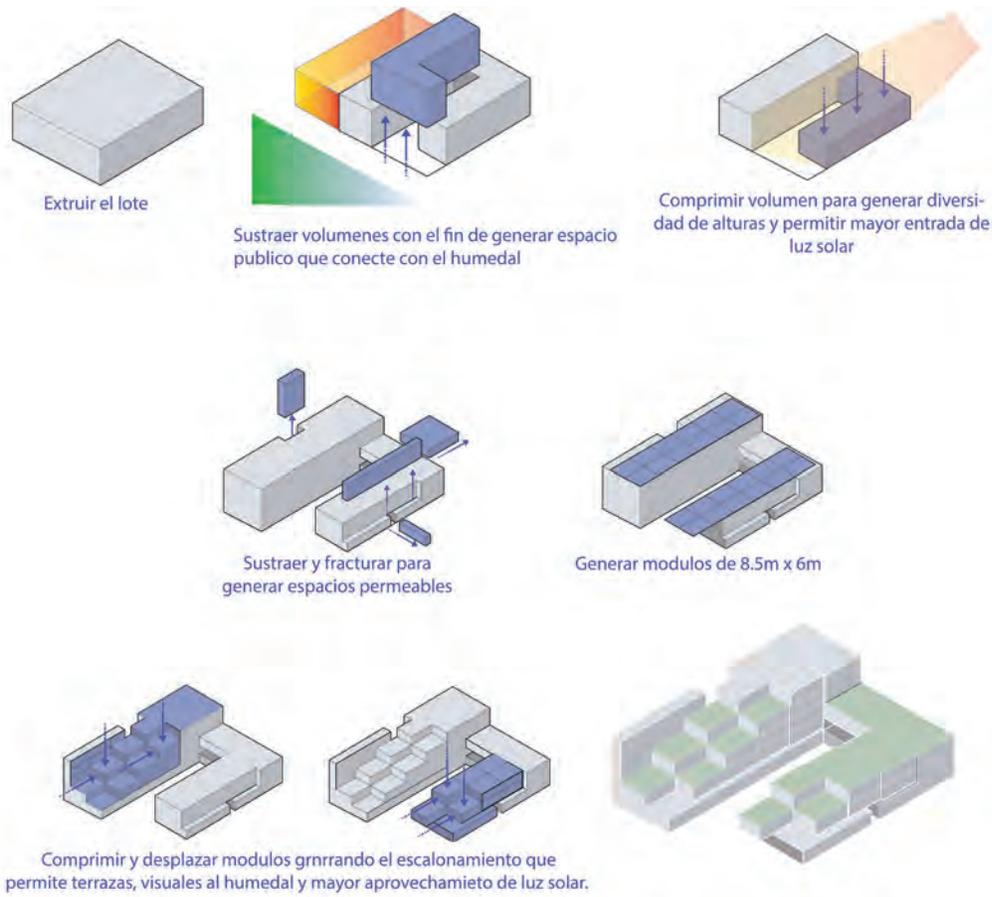
El centro de investigación se trata de un proyecto de usos mixtos ubicado en el límite con el humedal Santa María del Lago, el cual se enfoca en la proyección de vivienda para diferentes tipos de núcleos familiares, espacios comunes como talleres de trabajo manual, estudios, lavandería y cocina disponibles para su comunidad, y un centro de investigación. Aprovechando una morfología de tendencia escalonada, se buscó potencializar el humedal al ofrecer una vista permanente hacia este mediante una serie de terrazas y parques elevados. De la misma manera se ofreció un acceso directo entre la manzana y el humedal por medio de un pompeyano, el cual conduce a los peatones directamente al centro de investigación. Este se encuentra ubicado en medio de un primer piso permeable que actúa como una plaza que promueve la permanencia de las personas con un juego de texturas de arena, piedra, agua y zonas verdes, ofreciendo un amplio rango de posibles actividades.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE BIODIVERSIDAD URBANA Y VIVIENDA COMPARTIDA

SOFÍA PRADO Y
VALENTINA TRUJILLO

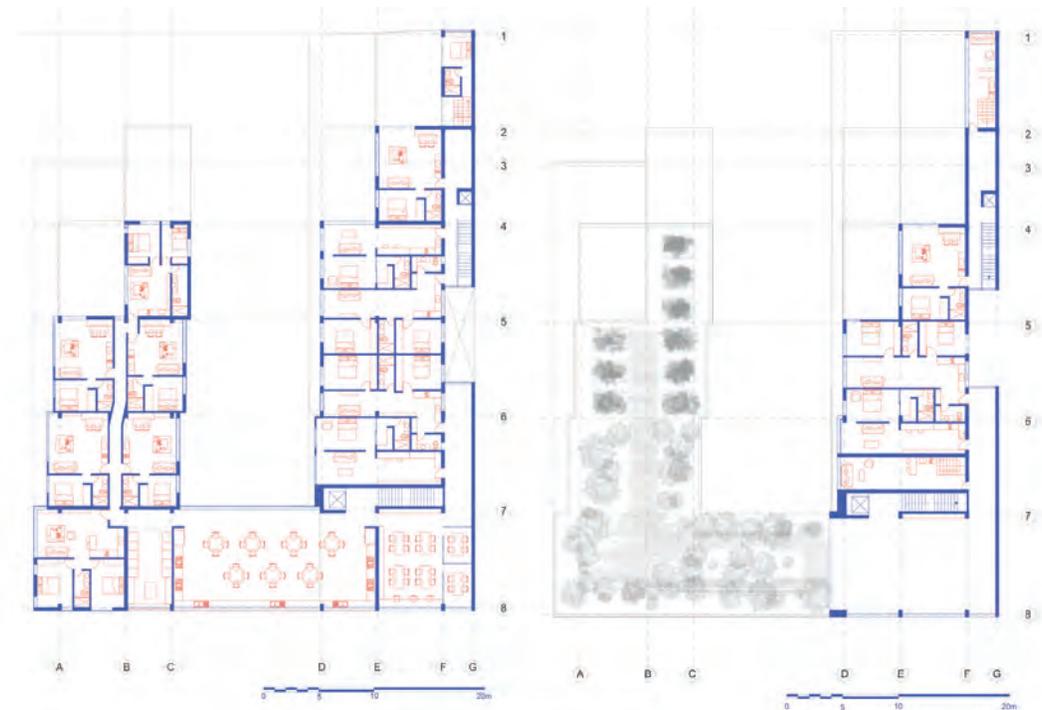
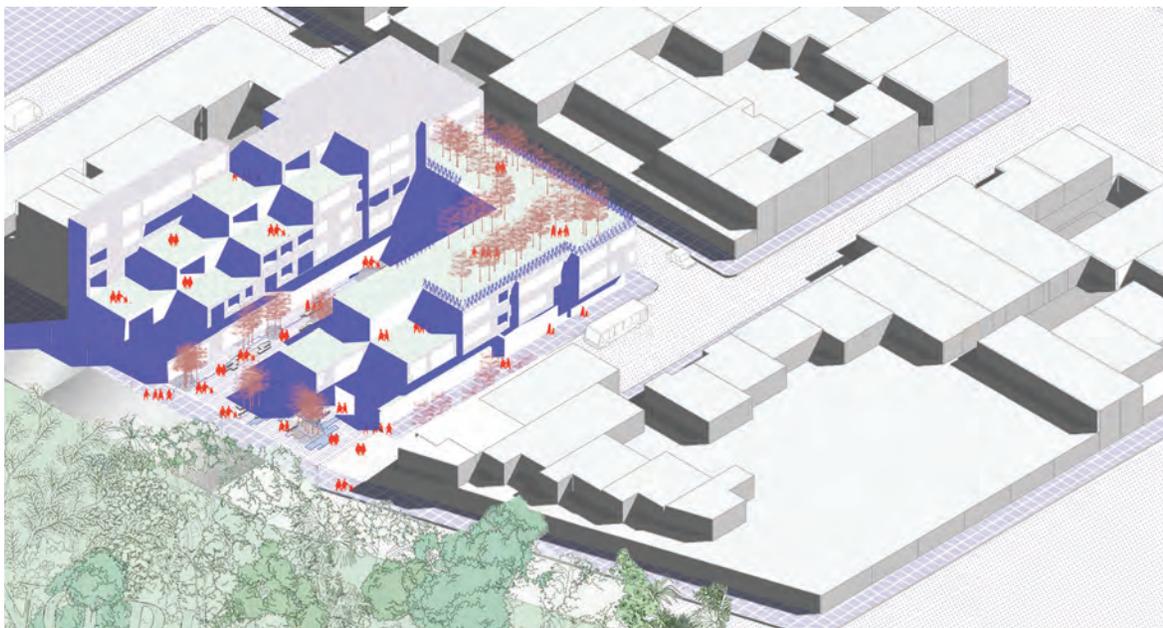
PROFESOR: EDUARDO MAZUERA
CURSO: DEL TODO A LA ARTICULACIÓN
ARMÓNICA DE LAS PARTES



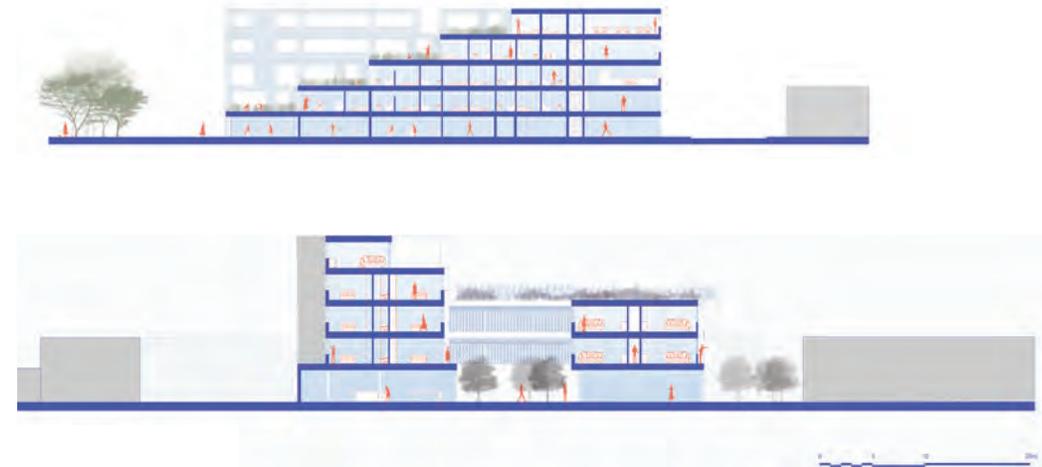


2. Operaciones formales

3. Axonometría general del proyecto



4. Plantas tercer y cuarto piso



5. Cortes



1. Estudiantes encapuchados

LA ANTI- LA ANTI- REVOLUCIÓN MOLECULAR DISIPADA

DAVID EDUARDO HERNÁNDEZ ANDRADE

PROFESORA: KAREN AUNE
CURSO: SEMINARIO 2. ANATOMÍA DE LA IMAGEN

Brief: este ejercicio práctico propuesto durante el confinamiento se fundamenta en la creación de una pieza visual crítica que reinterprete y problematice temáticas transversales al contexto colombiano en la contemporaneidad. El oficio *amateur* del fotorreportaje y mi interés personal por la teoría social, consolidan la estética y el discurso de este proyecto, que al igual que el derecho a la protesta, se torna difícil de abordar e incómodo de contemplar.

Proyecto: el uso de capuchas sistemáticamente se convirtió en parte del atuendo de los grupos insurgentes en el país desde los años cincuenta y, aún cunado todavía mantienen una connotación negativa, son símbolo de resistencia, revolución e insurrección.

Hoy esta prenda se ha vuelto cada vez más práctica como forma de ocultar la identidad, para evitar la persecución policial y como una barrera improvisada y débil, para aplacar el efecto de los gases lacrimógenos tóxicos que la fuerza pública tira a destajo sobre la población desde sus tanquetas.

Los protagonistas de estos retratos, tomados dentro del marco de las movilizaciones del 2021, demuestran de forma auténtica la relevancia de anular la imagen personal que representa nuestra identidad individual, pues el rostro es susceptible a ser perseguido y reprimido.

El *collage* digital toma como recurso visual la repetición en serie y la degradación de información representada como píxeles, para entablar una discusión en torno a la fluctuante traducción de mensajes y la comunicación fragmentada; las redes sociales, los noticieros e incluso el diálogo físico, de alguna forma distorsionan la calidad y la autenticidad de la información. Esto tiende a crear dinámicas nocivas para la legitimidad de causas sociales, tales como la generalización, la desinformación o la excusa de protesta fácil, en que toda complejidad en los discursos, ideales y significados se ven amalgamados en una turbia nube homogénea difícil de leer y siquiera de entender.

METODOLOGÍA (A MODO DE ANÉCDOTA):

Esta propuesta toma como recurso principal unas fotografías análogas de 35 mm que tomé durante las manifestaciones en mayo del 2021 en la capital del país. Salí con mi cámara, con la única intención de registrar para mí mismo estos importantes acontecimientos y darles una imagen personificada a los protagonistas que toman la protesta como decisión propia y forma de vida, así que me puse el reto de pedirles retratos frontales a encapuchados que estuvieran metidos de alguna forma dentro de la acción real del derecho a la protesta. La mayoría de estos rostros les pertenecen a estudiantes universitarios activos que tomaron como punto de control una de las entradas principales de la sede en Bogotá de la Universidad Nacional de Colombia, entonces era inevitable para mí, en ese momento, crear fotografías con cautela y pasar desapercibido entre los protestantes, así que cada retrato está premeditado dentro de las dinámicas nocivas de los enfrentamientos con el Esmad.



LOS PROTAGONISTAS DE ESTOS RETRATOS, TOMADOS DENTRO DEL MARCO DE LAS MOVILIZACIONES DEL 2021, DEMUESTRAN DE FORMA AUTÉNTICA LA RELEVANCIA DE ANULAR LA IMAGEN PERSONAL QUE REPRESENTA NUESTRA IDENTIDAD INDIVIDUAL, PUES EL ROSTRO ES SUSCEPTIBLE A SER PERSEGUIDO Y REPRIMIDO.



3. Instalación con el código QR, en el que se puede visualizar el listado de víctimas de violencia homicida en el marco del Paro Nacional del 23 de julio del 2021, INDEPAZ.

2. Retratos digitalizados de manifestantes



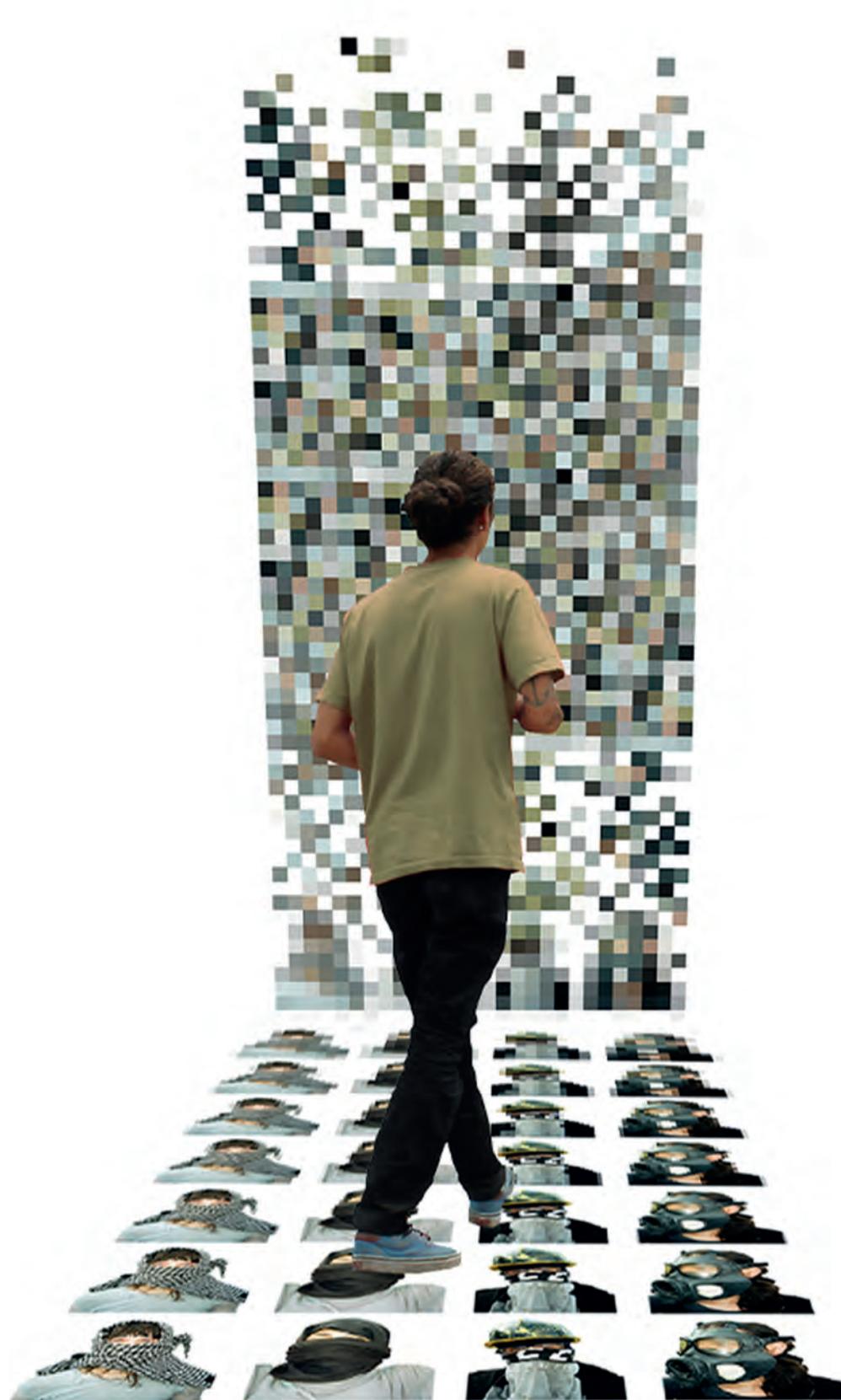
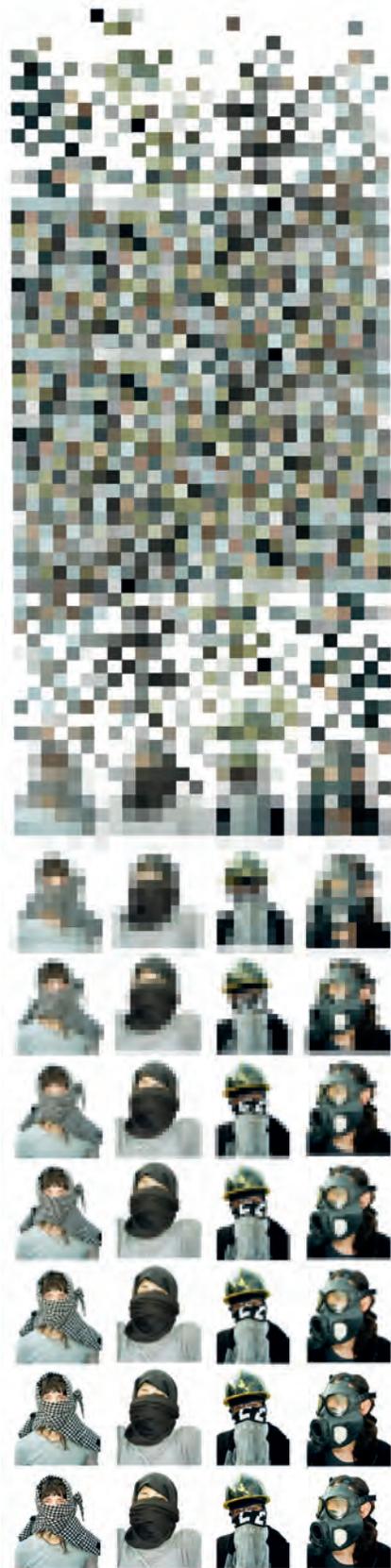
INDEPAZ

@ David Eduardo Hernández Andrade
de.hernandez@uniandes.edu.co

Be <https://www.behance.net/gallery/139622825/DISO-2301-La-anti-revolucion-molecular-disipada>

Cuando tomé las fotos, los gases lacrimógenos nos alcanzaron y genuinamente no podía ver bien, tuve que parar y dejar que unos compañeros me aplicaran neutralizador casero en la cara y en realidad nunca me sentí en peligro estando en este lado de la lucha. En cambio, reconocí dinámicas en una concepción de cuidado colectivo entre aquellos que estaban de frente a los ataques. Y aunque las personas que aparecen retratadas en estas fotos en una primera instancia desconfiaron de proporcionarme su imagen, haciendo preguntas como: ¿por qué los había escogido a ellos?, ¿qué haría con las fotos?, o ¿por qué quería fotografiar sus rostros?... Al final fueron muy colaborativos y se ajustaron su máscara aún más para que no fueran reconocidos.

Este ejercicio casi catártico de construcción y deconstrucción de la imagen me sirvió para detonar estas discusiones dentro de un ámbito académico privilegiado, de naturaleza privada y, al final, elitista. Así que considero que los activistas que me brindaron una pequeña parte de sus identidades detrás de las capuchas estarían satisfechos sabiendo que sus retratos sirvieron para incomodar o perturbar la pasiva mirada de alguno de los asistentes de la exposición "Andando", o incluso la de algún lector desprevenido de este anuario.



4. Pieza final y propuesta inmersiva del montaje físico

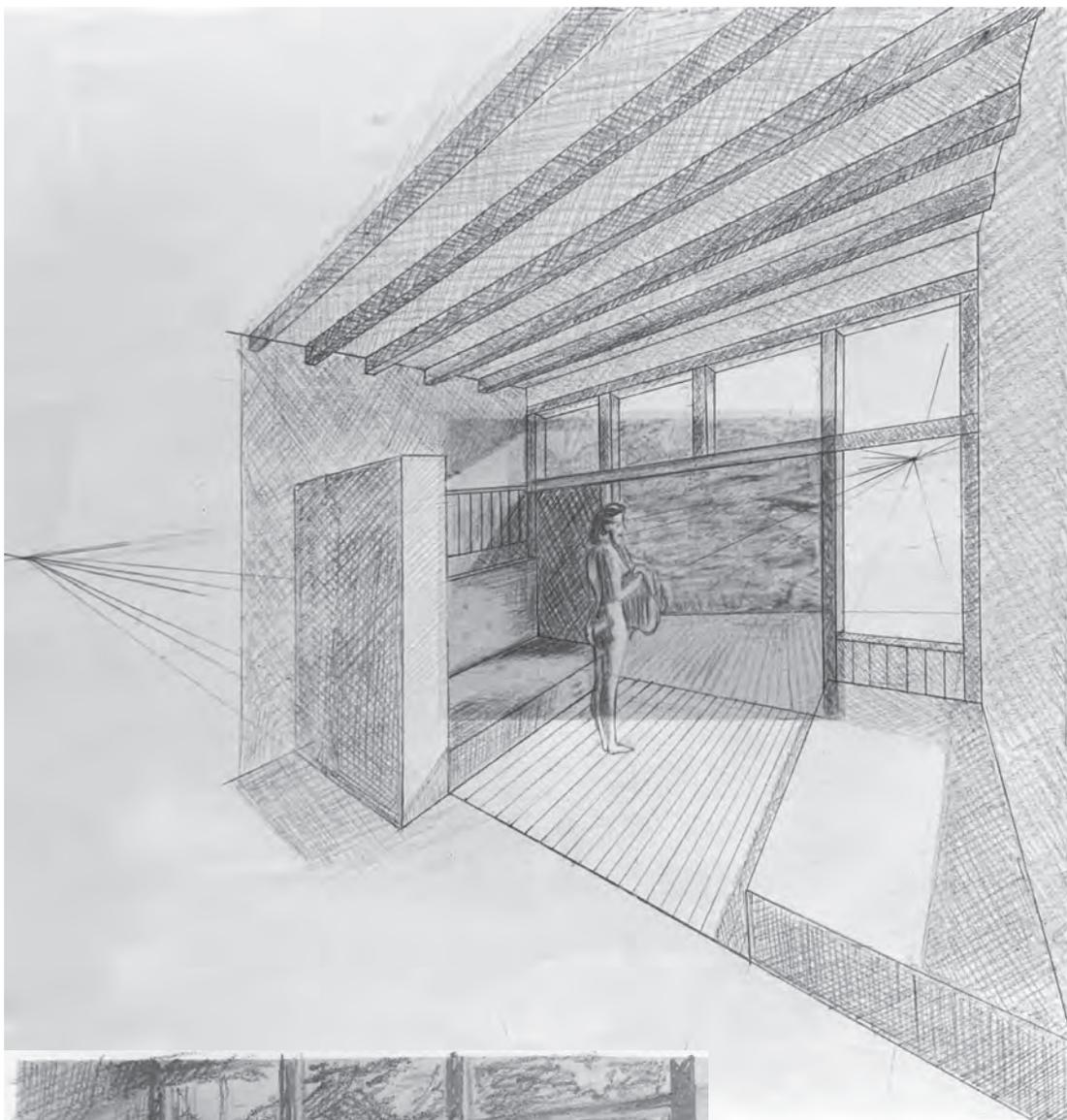
RECOPILACIÓN TRABAJOS INSTRUMENTOS I

MARÍA ALEJANDRA RODRÍGUEZ

PROFESORA: CRISTINA ALBORNOZ RUGELES
CURSO: INSTRUMENTOS I

El proyecto consiste en la recopilación de los trabajos realizados durante el curso Instrumentos I. Inicialmente se presentan ejercicios de dibujo libre y control de línea, más adelante, se incluyen actividades de geometría Euclidiana como lo son construcciones geométricas (paralelas, perpendicular por punto medio, perpendicular por extremos, tangentes y secantes, entre otras), proporción áurea, elipses y empalmes, a partir del uso del compás. Así mismo, se encuentran ejercicios de geometría proyectiva, en la que se desarrollan proyecciones ortogonales, oblicuas, axonométricas, verdadera magnitud y perspectivas. Seguido de esto, están los planos análogos sobre "La casita" como actividad de representación arquitectónica y expresión de dibujo. Se incluye la planta de primer piso, la planta de cubiertas, el corte longitudinal y transversal, la axonometría interior y la perspectiva de dos puntos de fuga.

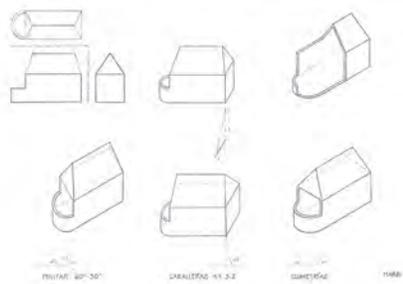
El siguiente trabajo es un fotomontaje de perspectiva de la casita de Dicken Castro sobre Dauphine House de Edward Hopper, que se convierte en un dibujo sobre montaje y uso de color. En este último ejercicio se combinaron técnicas digitales como el uso de Photoshop y el dibujo análogo. De la misma forma, se hace un fotomontaje en color sobre fotografía en el que fue seleccionado el cuadro de Edward Hopper *Por la mañana en la ciudad de la mujer desnuda* y una fotografía tomada desde el interior de la "La casita". Finalmente, se desarrolla un montaje de dibujo sobre dibujo, en que el fotomontaje anterior pasa a ser dibujo análogo con manejo de luz y sombras por medio del lápiz, para después ser completado por medio de una perspectiva desde el interior.



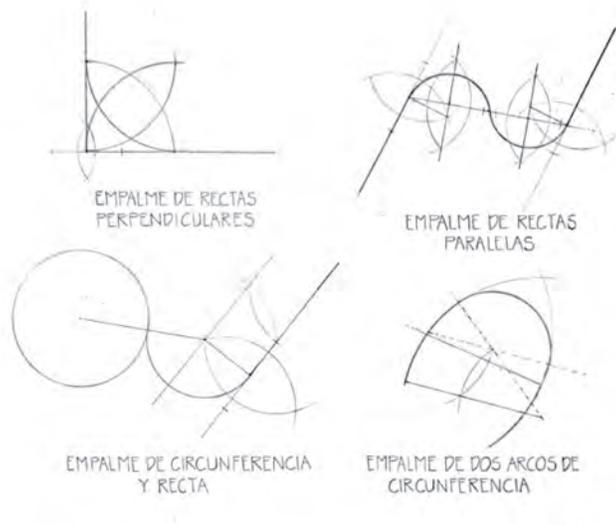
1. Edward Hopper y "La casita".
Representación arquitectónica,
montaje de dibujo sobre dibujo.



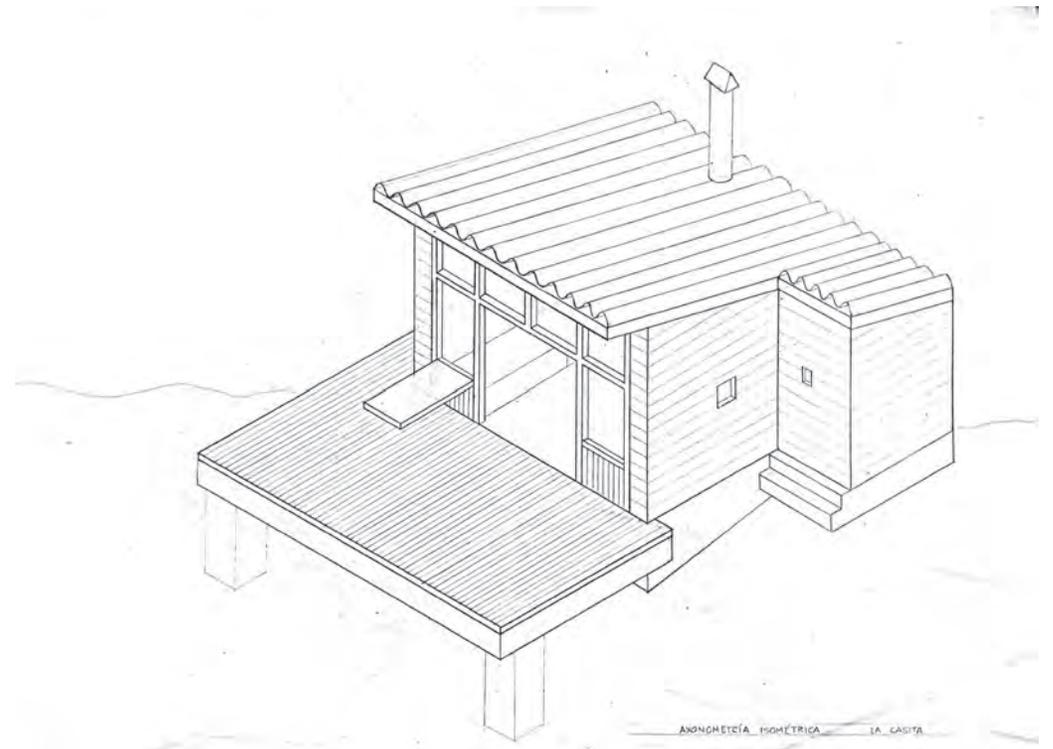
1. Letra y geometría.
Geometría Euclídiana



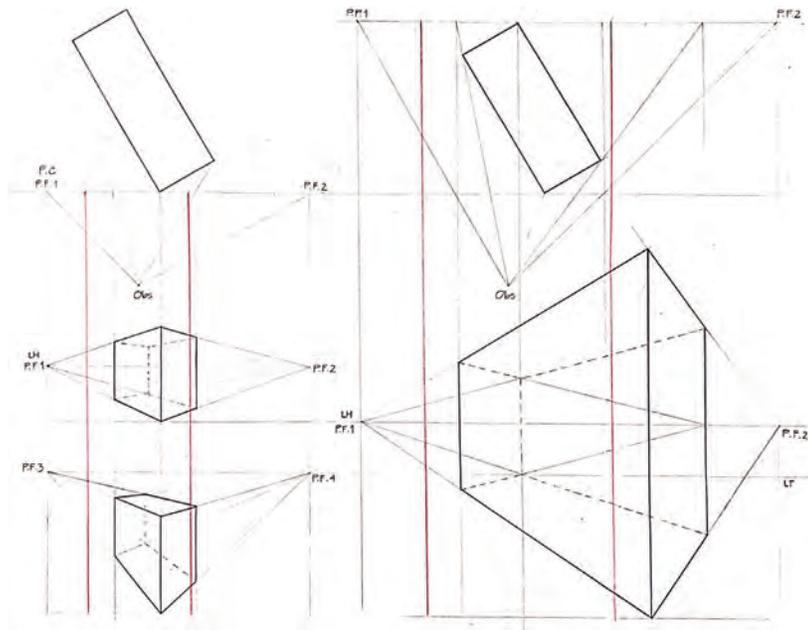
3. Proyecciones axonométricas.
Geometría proyectiva



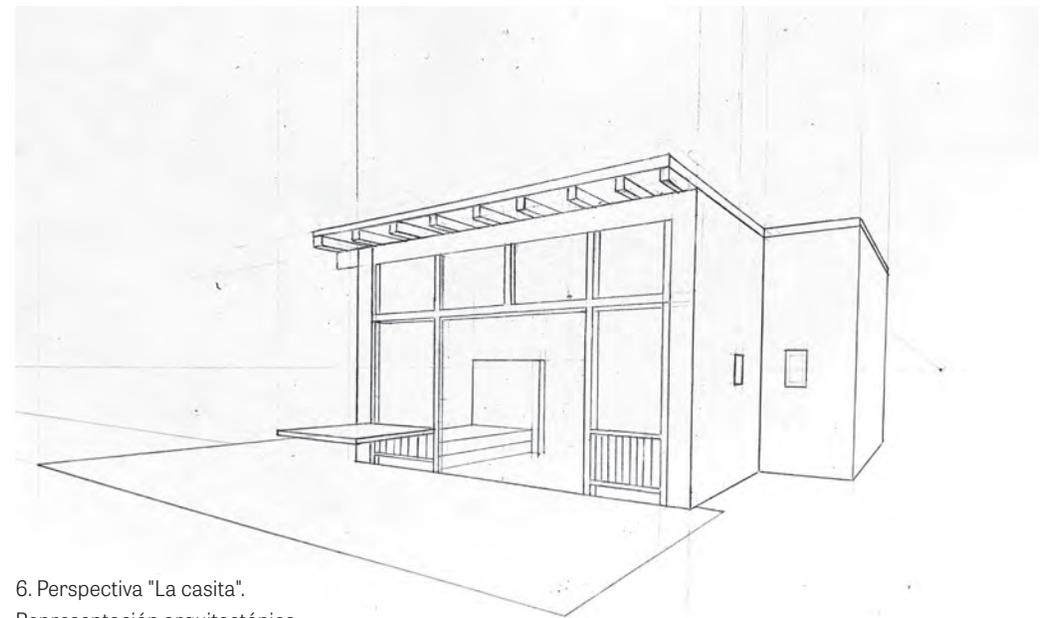
2. Empalmes.
Geometría Euclídiana



5. Axonometría "La casita".
Representación arquitectónica



4. Perspectiva.
Geometría proyectiva



6. Perspectiva "La casita".
Representación arquitectónica

EL LLAMADO DEL CLARET

LOUIS AMADEUS ARTEAGA

PROFESOR: DAVID PATRICIO DE LOS REYES
PROYECTO DE GRADO

El llamado del Claret es un recorrido por todo el paisaje urbano del barrio Claret, un entorno que surgió en un contexto subalterno de los barrios obreros del siglo XX, mismo que he habitado durante la mayor parte de mi vida.

Detrás de una arquitectura popular que comúnmente es subestimada, logré encontrar un patrimonio cultural que tiene hondas prolongaciones en el pasado, incluso previas a la consolidación de Colombia como una nación, o como parte del reino español (tiempos prehispánicos muiscas). De este contenido, y como heredero de estas tradiciones, es que encaminé una búsqueda por un lenguaje propio que me permitió desarrollar mi proceso creativo. En este sentido, mediante la exploración material, así como el trabajo cocreativo con los maestros en oficios del barrio, quienes son portadores del legado de nuestros antepasados, y se consolidan como el patrimonio intangible más relevante del barrio, logré desarrollar unas piezas que, de manera orgullosa, reconocen la historia y la expresión genuina de los habitantes, para incrustarse armónicamente en diferentes escenarios del Claret. Se busca resaltar cómo ciertas memorias ancestrales surgen gracias al quehacer de los oficios de los obreros, albañiles, ornamentadores y propietarios que con sus manos pusieron ladrillo a ladrillo para levantar y embellecer su patrimonio.

Finalmente, este proyecto es un manifiesto que busca hacer un llamado por continuar iterando sobre esta construcción identitaria.

¿CÓMO PUEDO ENCONTRAR ELEMENTOS ESTÉTICOS Y PLÁSTICOS DENTRO DE MI PAISAJE CULTURAL QUE SIRVAN COMO INSPIRACIÓN PARA DESARROLLAR UN LENGUAJE PROPIO Y ME PERMITA CREAR UNA O VARIAS PROPUESTAS DE DISEÑO?



2. Cenefas



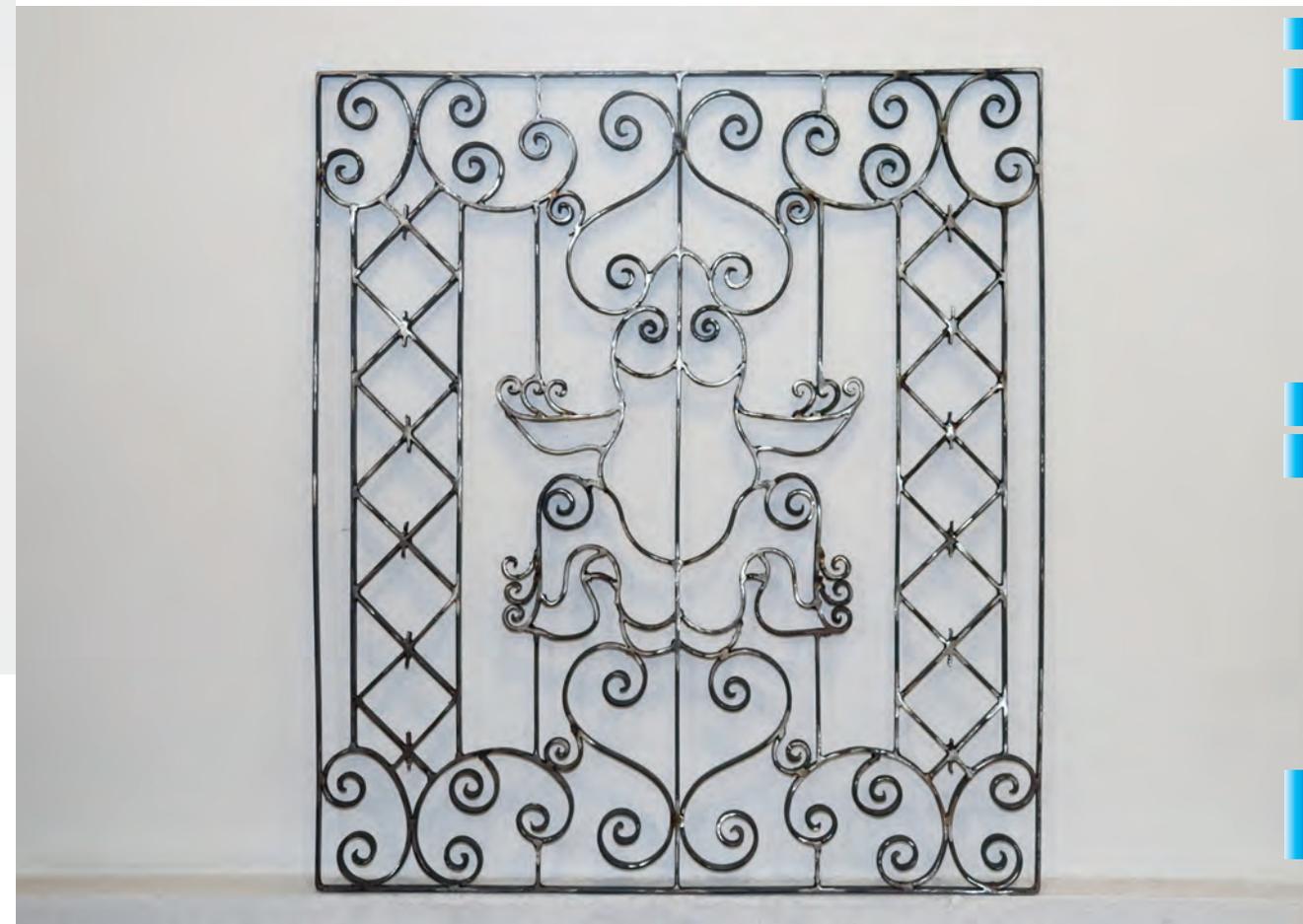
3. Experimentación con el material



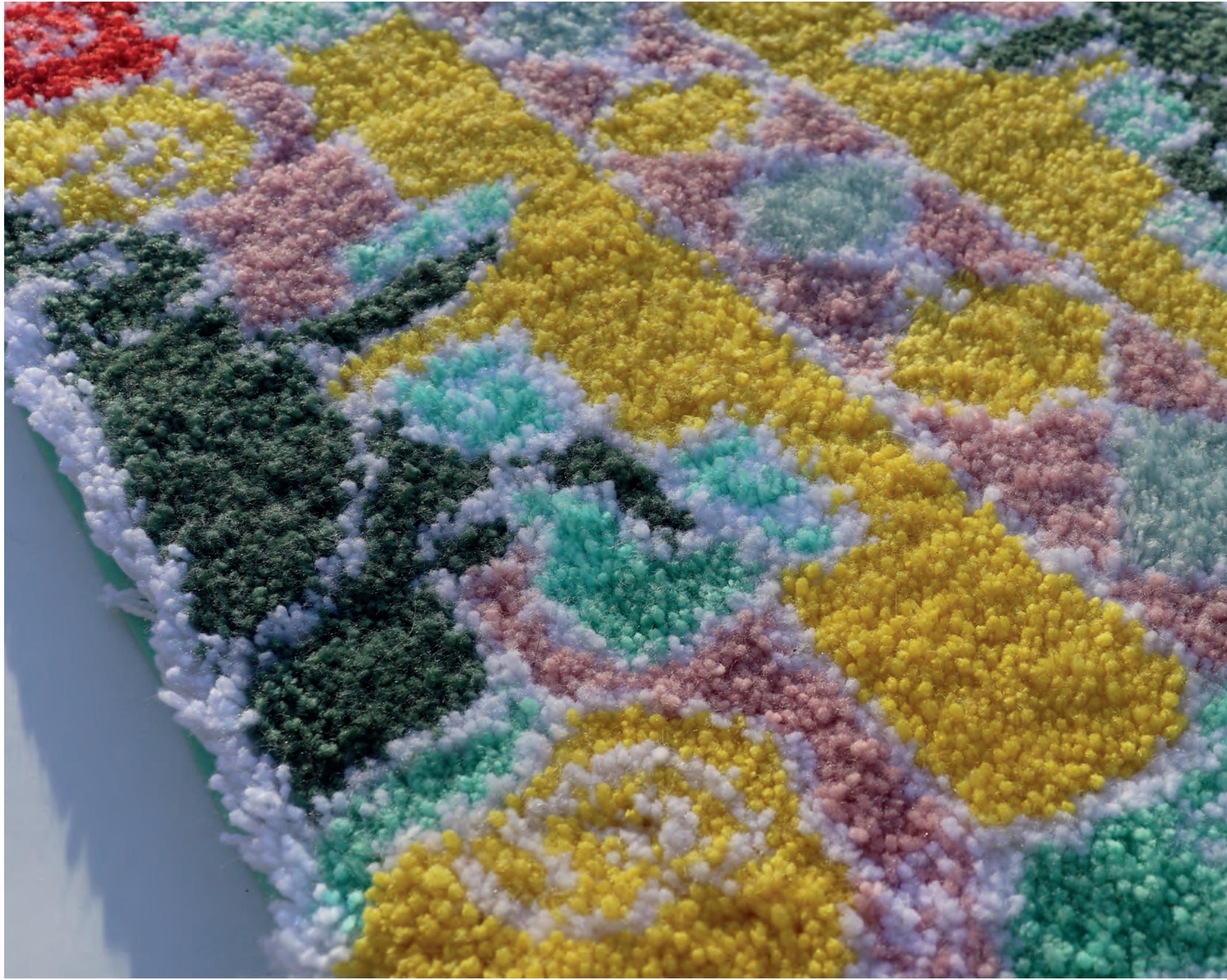
4. Mosaico de casas



5. Detalle de la reja en contexto



6. Reja ornamentada



7. Tapiz

RENOVACIÓN RENOVACIÓN URBANA EN SAN BERNARDO

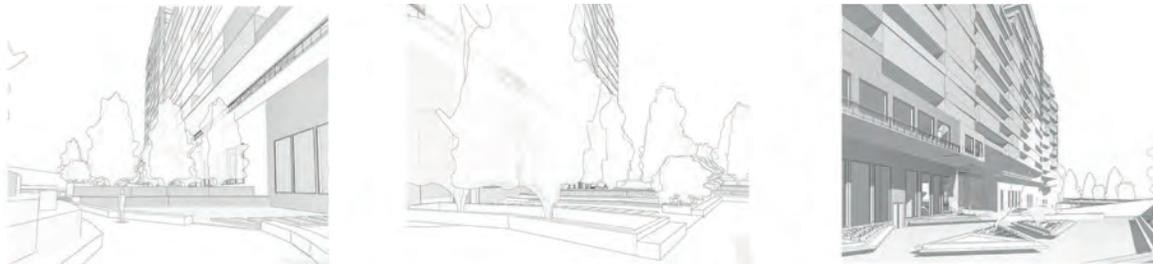
LAURA MARÍA PRADA

PROFESORA: CLAUDIA MEJÍA
CURSO: UNIDAD NUCLEO PROYECTO: DE LA FORMA DE LA
ARQUITECTURA A LA FORMA DE LA CIUDAD

El proyecto de Renovación urbana en San Bernardo está ubicado en la calle 6 con carrera 10, cerca del Parque Tercer Milenio. El proyecto consta de un edificio de vivienda de interés social y usos comerciales que responden al peatón y a la ciudad en el primer piso público. La manzana donde se ubica el proyecto es un punto clave para esta zona de Bogotá ya que colinda con el parque, la estación de Transmilenio y da acceso al barrio por medio de pasajes que atraviesan el edificio en el primer piso.

El proyecto se implanta alejándose de los vecinos, formando una diagonal en el lote, es así como crea espacio público para recibir a los peatones y a los usuarios de Transmilenio, les permite que atraviesen por debajo del edificio y tengan un espacio público de entrada del del peatón al barrio. El recorrido del peatón está acompañado de espacio público que rodea el edificio. Este es un trabajo volumétrico que genera accesos en diferentes niveles, teniendo en cuenta la pendiente del lote y aprovecha los usos, el comercio y los pasajes para crear recintos variados que se diferencian mediante la textura, el color y la forma que los componen.

1. Axonometría de la intervención de vivienda y espacio público en la manzana frente al Parque Tercer Milenio



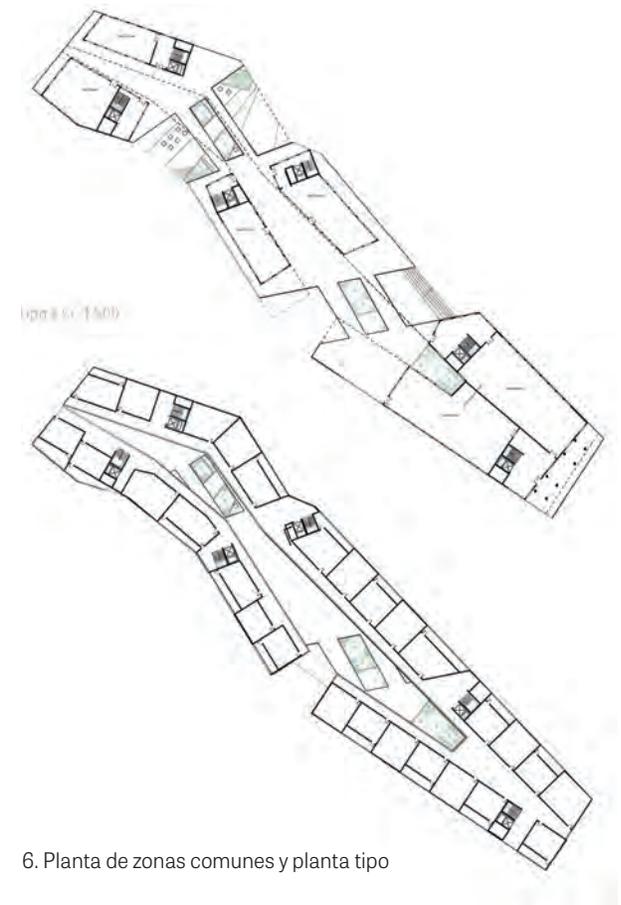
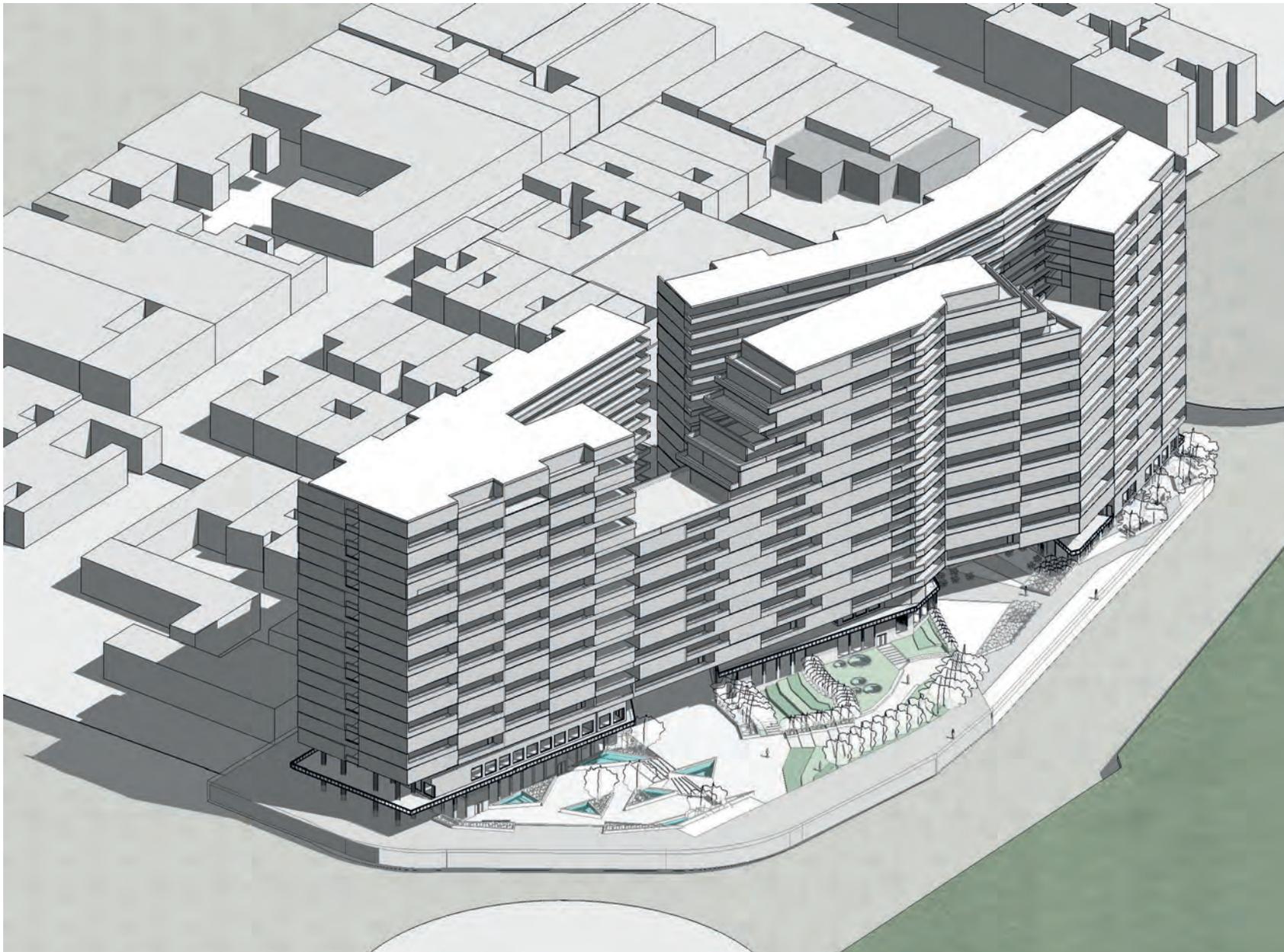
3. Vista peatonal desde la llegada del transmilenio hacia el proyecto

4. Corte longitudinal del proyecto



2. Planta de primer piso público con vistas a nivel de peatón

5. Axonometría con vista hacia el Barrio San Bernardo



6. Planta de zonas comunes y planta tipo

@ Laura María Prada. lm.pradam@uniandes.edu.co

<https://www.behance.net/gallery/140520719/Renovacion-urbana-en-San-Bernardo>

El proyecto A quien pueda interesar: cartas materiales de denuncia, es una colección de tres piezas que tienen relación con el cuerpo y que responden de forma material a fragmentos de canciones-protesta en Colombia y Latinoamérica. Las canciones *Quién los mató* de Alexis Play, *Eso que tú haces* de Lido Pimienta y *Si me matan* de Silvana Estrada, son cartas sonoras que hablan de tres ejes transversales a la historia del país y cuyas consecuencias siguen siendo visibles: opresión, desigualdad (de clase y de género) y violencia. Cada pieza de la colección se construye a partir de metáforas que propuse con base en el contenido de las tres canciones, actuando como cartas de respuesta que se dirigen a *quien pueda interesar* y que buscan narrar y denunciar de manera simbólica y poética problemáticas existentes en Latinoamérica. En los tres casos, el desarrollo parte de objetos existentes que cargan con connotaciones e historias propias, para ser intervenidas según la intención comunicativa.

A QUIEN PUEDA A QUIEN PUEDA INTERESAR: CARTAS MATERIALES DE DENUNCIA

SOFÍA CARRASCO MUVDI

PROFESOR: DANIEL RAMOS OBREGÓN
CURSO: ORNAMENTO CORPORAL



Silla sin asiento e intervenida para adaptarse a las manos



Madre, no llegaré a la hora de la cena.

Silla sin asiento e intervenida para adaptarse a las manos
 Materiales: cedro, bronce, vidrio grabado de 4mm
 Dimensiones: 42cm x 112cm x 44cm



Si es que me encuentran / Llénenme de flores / Cúbranme de tierra

Pala de jardinería adaptada al cuerpo
 Materiales: acero, lámina y tubos de bronce
 Dimensiones: 9cm x 19cm x 3cm



La primera pieza, basada en la frase **Madre, no llegaré a la hora de la cena** de la canción *¿Quién los mató?* es una silla que ha sido recuperada e intervenida en colaboración con Alba y Carlos de CavTaller (Bogotá) para hacer alusión al acto de aferrarse a quien ya no está. La silla es vacía en el asiento y este es reemplazado por un vidrio grabado con la inscripción Las sillas vacías son de quienes no volverán a casa, para hablar tanto de la ausencia que ocasiona la violencia, como de los procesos de paz en el país. La forma de las manos tallada en la madera del espaldar, junto con los cubiertos en bronce que enmarcan el espacio donde estas pueden entrar, hacen referencia al espacio doméstico e íntimo como territorio de duelo.

La segunda pieza parte del fragmento **Si es que me encuentran / Llénenme de flores / cúbranme de tierra** de la canción *Si Me Matan* de Silvana Estrada. Consiste en una pala de jardinería modificada, con dos anillos de bronce soldados en la parte posterior que indican la forma en que puede ser sostenida para que las manos adopten un gesto de cuidado. Con esto, la pieza se refiere a acciones de duelo colectivo como enterrar y sembrar, narradas simbólicamente en la canción de Estrada respecto a los feminicidios en Latinoamérica.



Mírame a la cara cuando me hables

Pieza de cara que limita la visión periférica

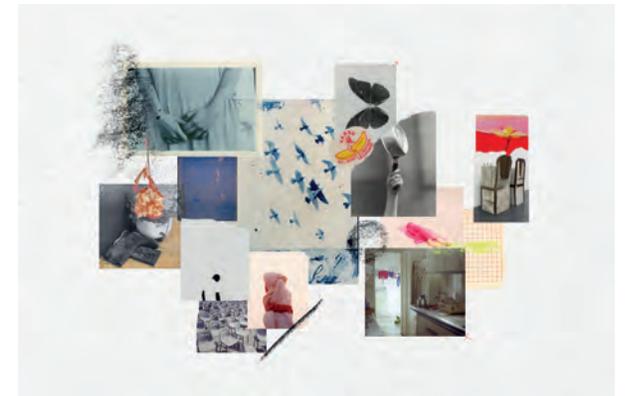
Materiales: láminas de bronce, alloy 935,
lentes de gafas recuperados

Dimensiones: 14cm x 15cm x 21cm

Fotografías: Sofía Carrasco Muvdi

@ **Sofía Carrasco Muvdi**
s.carrasco@uniandes.edu.co

<https://www.behance.net/gallery/139622015/A-quien-pueda-interesar-Ornamento-Corporal>



Moodboard de lenguaje

Finalmente, el tercer ornamento es una pieza que se porta directamente en la cara y que busca limitar la visión periférica en quien la porte, utilizando láminas de bronce que enmarcan cada ojo y lentes usados de gafas para hablar de lo colectivo. Esto, con el fin de suscitar el verso *Mírame a la cara cuando me hables* que alude a esa necesidad de las minorías por ser reconocidas estatal y socialmente, cantada por Lido Pimienta en su carta musical a Colombia *Eso que tú haces*.

Durante el proceso fue valioso entender que la definición de un ornamento corporal podía ser más amplia de lo que pensaba inicialmente, que existen múltiples formas de establecer relaciones entre el cuerpo y la materialidad. El proceso de búsqueda de los objetos fue casi que una búsqueda del tesoro: una silla recuperada del barrio Santa Fe con la ayuda de un taxista, lentes de gafas que me regalaron en una optometría en el centro y una pala de jardinería que me regalaron en Tenjo. Todos estos objetos están contruidos con el cuerpo como referente, así que pensar en nuevas posibilidades en que se podía tejer esa relación fue interesante y gratificante a lo largo del proyecto.

A QUIÉN PUEDA INTERESAR



LA GRIETA COMO OPORTUNIDAD DE CONEXIÓN

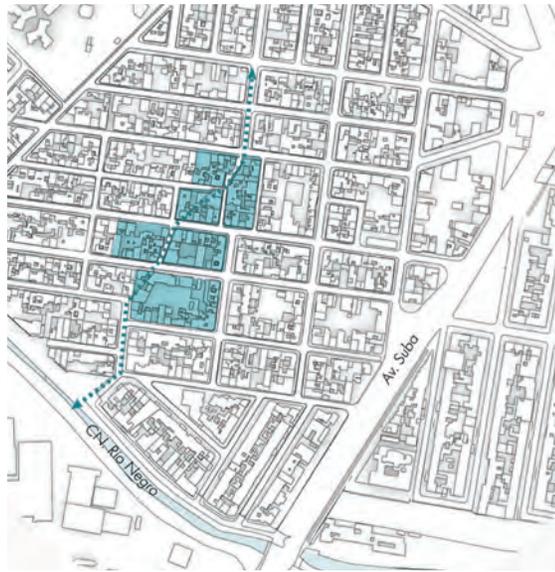
DANNA VALENTINA PADILLA

PROFESOR: EDUARDO MAZUERA
CURSO: PROYECTO INTEGRADOR



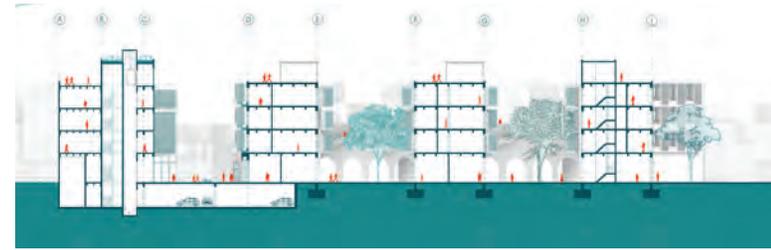
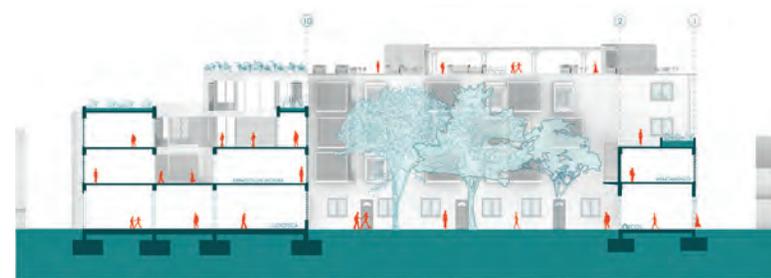
1. Pie de imagen

El presente proyecto busca recuperar un trazado preexistente mediante un corredor peatonal que dé continuidad entre el interior del barrio Rionegro en Bogotá y el canal Rionegro. Por lo tanto, el proyecto busca en primer lugar, establecer una correspondencia entre el uso y la forma, de manera tal que los usos comunales corresponden a formas orgánicas mientras que los usos de viviendas se desprenden de estos en forma lineal. En segundo lugar, la presencia de centros de manzanas de uso comunal semiprivado entre las viviendas de manera que se potencie el espacio público en el barrio. Y, por último, la puesta en escena de unas salientes de fachada en los patios interiores que se relacionen de manera directa con su entorno, pensando el balcón como palco para los espectadores en tanto la vida urbana es un escenario que presenta su obra día a día a la vivienda. Acción que se verá complementada con el uso de celosías como equivalente a las cortinas que aíslan (*celāre*: ocultar, encubrir, proteger) parcialmente dos espacios otorgando una semiprivacidad para ver y no ser visto.



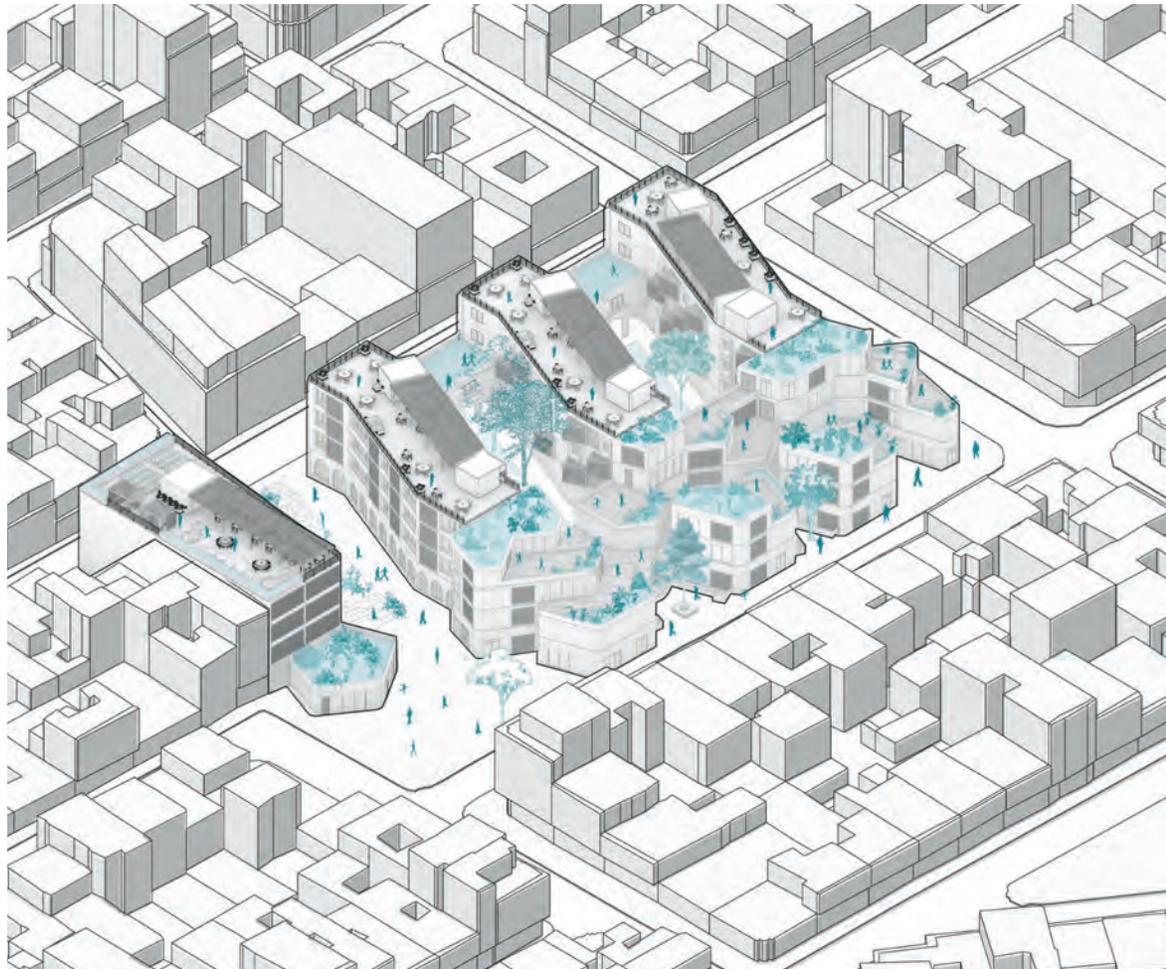
EL PROYECTO BUSCA
RECUPERAR UN
TRAZADO PREEXISTENTE
MEDIANTE UN
CORREDOR PEATONAL
QUE DE CONTINUIDAD
ENTRE EL INTERIOR DEL
BARRIO Y EL RÍO NEGRO.

2. Localización



4. Cortes

3. Pie de imagen



5. Plantas primer y
segundo piso



7. Axonometria general

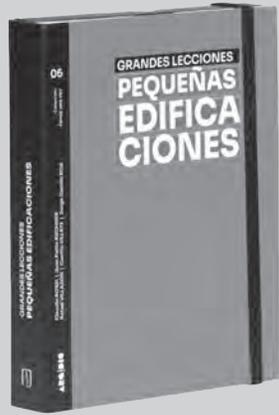


6. Espacialidades





Resumen del año y acontecer de la facultad: publicaciones, eventos, exposiciones, los protagonistas ARQDIS que se destacaron este año. Nuestras redes y toda la información de la facultad.



GRANDES LECCIONES PEQUEÑAS EDIFICACIONES

Claudio Rossi, Juan Pablo Aschner, Rafael Villazón,
Camilo Villate, Jorge Camilo Roa
Serie ¿Quiénes somos? Colección Érase una vez...
Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad de los Andes
Ediciones Uniandes
Julio del 2021
ISBN: 978-958-774-866-6
ISBN e-book: 978-958-774-867-3
DOI: <http://dx.doi.org/10.31179/ceuv.06>

El Conjunto Residencial El Parque, conocido como las Torres del Parque, es un proyecto diseñado y gestado por Rogelio Salmona durante la década de 1960 en Bogotá. En este se condensan las inquietudes y obsesiones de este arquitecto, cultivadas en su hondo conocimiento de la historia de la arquitectura, y se materializan aprendizajes adquiridos en su experiencia laboral y académica, en los viajes emprendidos, así como en las rutas divergentes sugeridas por dos protagonistas antagónicos del siglo XX: el arquitecto Le Corbusier y el sociólogo del arte Pierre Francastel. *De la calle a la alfombra* se pregunta por aquello que no conocemos detrás de la historia de estas torres y devela las razones profundas por las cuales esta obra temprana de Salmona ha sido reconocida como el ícono de la ciudad en el siglo XXI —y una de las más significativas en Latinoamérica durante el siglo XX—.

La relevante influencia adoptada desde las ciencias sociales confiere a la obra de Salmona una condición consecuente con conceptos que trascienden el ámbito de lo espacial: apertura, democracia, transparencia, beneficio general sobre el particular, ética, política y responsabilidad del artista como constructor de civilización.

Este libro tiene una premisa en su título: las obras de arquitectura de pequeña escala presentan de modo sintético búsquedas más amplias y esenciales en las trayectorias de sus respectivos proyectistas. Con esta hipótesis de trabajo en mente se seleccionaron y analizaron tres edificaciones colombianas contemporáneas de pequeño formato: el Pabellón del Café en el Museo Nacional de Colombia (Leonardo Álvarez y Ricardo Cruz), el Centro de Desarrollo Infantil La Leroteca (Gloria Serna) y el Café del Bosque en el Jardín Botánico de Medellín (Ana Elvira Vélez y Lorenzo Castro). Cada análisis está acompañado de entrevistas a los arquitectos, fotografías, planos de las edificaciones y gráficos analíticos y conceptuales. Además, se profundiza en las variables asociadas al lugar, la actividad y la tectónica y se anuncian algunas hipótesis que pueden resultar de utilidad para estudiantes, proyectistas e investigadores de la arquitectura.



DE LA CALLE A LA ALFOMBRA: ROGELIO SALMONA Y LAS TORRES DEL PARQUE

Tatiana Urrea Uyabán
Serie ¿Quiénes somos? Colección Construcción de Lo Público
Coedición
Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad de los Andes
Facultad de Artes
Universidad Nacional de Colombia
Ediciones Uniandes
Octubre del 2021
ISBN: 978-958-774-974-8
ISBN e-book: 978-958-774-977-9
DOI: <http://dx.doi.org/10.31179/cclp.07>



PUBLICACIONES
ARQDIS

REVISTA DEARQ 29. COLOMBIA DESDE AFUERA

Universidad de los Andes. Departamento de Arquitectura
Mayo del 2021. ISSN 221-3188

Este número presenta algunas posiciones sobre la arquitectura colombiana vista desde fuera. Nos referimos no a la ciudad genérica del discurso moderno universalizante, sino a la ciudad singular —Bogotá, Cali, Medellín, Cartagena, etc.— para enfrentar las realidades diversas de un país multicultural, multiétnico y socioeconómicamente heterogéneo como Colombia; de hecho un país cuya constitución reconoce su diversidad y se compromete a protegerla, aunque paradójicamente los arquitectos pretenden desdeñarla en su determinación de crear una imagen homogénea a partir de los edificios. El propósito de este número es introducir conceptos y pensamientos paralelos con los cuales generar diferentes aproximaciones al problema de la arquitectura y el urbanismo en Colombia.



REVISTA DEARQ 30. ESPACIOS EN LA MIGRACIÓN

Universidad de los Andes. Departamento de Arquitectura
Mayo del 2021. ISSN 221-3188

Este número de la revista trata de esos espacios que se aparecen y surgen solo por medio de aquellos que se mueven. De esos quienes, sin otro remedio y de manera dramática, mueven consigo toda una cultura, una identidad que arrastran con conflictos e historias sobre sus hombros y entre sus cosas. Con este número, queremos invitarlos a moverse, a compás, a levantarse de la silla y recorrer entre letras y fotografías ciertos territorios próximos y lejanos, para ver si así todo se mueve; si todo se mueve tanto que en determinado momento no seamos capaces de encontrar ese lugar del que salimos a caminar alguna vez, algún día... Y que entonces todo sea ir, ir de nuevo, ir curiosos sin dar por sabido y no tanto volver.



REVISTA DEARQ 31. VIVIENDA 2.0

Universidad de los Andes. Departamento de Arquitectura
Septiembre del 2021. ISSN 221-3188

En este número encontramos resultados de investigaciones y proyectos cercanos a las necesidades y deseos de los habitantes, en los que estos últimos son realmente el centro de la reflexión. Lugares donde hay ciudadanos organizados que emprenden intervenciones participativas, que crean unidades flexibles, que mezclan usos dentro de la vivienda y que se adaptan a los cambios. En síntesis, comunidades que ayudan a la regeneración del tejido social, algo de gran relevancia en un país como el nuestro, que atraviesa un proceso de posconflicto, entre otros procesos difíciles y prolongados en el tiempo.



<https://revistas.uniandes.edu.co/journal/dearq>

SIMPOSIO LATINOAMERICANO DE BIODISEÑO

EVENTO VIRTUAL
ABRIL 15 DEL 2021

La Universidad de los Andes en alianza con Biodesign Challenge realizan un evento en el que se inaugura el Centro de Estudio de Biodiseño para Latinoamérica. Además, expertos de toda América Latina hablan sobre su trabajo y ambiciones para el biodiseño en la región, incluyendo a los alumnos del BDC, quienes ofrecen charlas sobre sus proyectos y procesos de diseño.



Profesoras:
Giovanna Danies y Carolina Obregón
Estudiantes de diseño:
Paola Camacho, Laura Calderón e
Isabel Pulido (Proyecto Pseudofreeze)



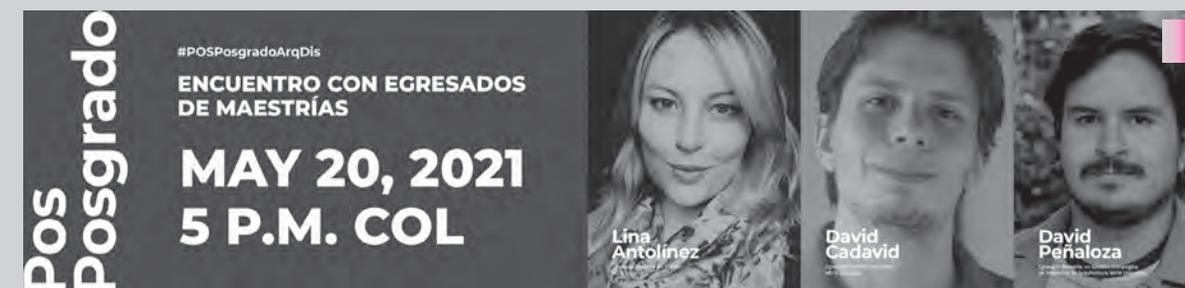
ENCUENTROS CON EGRESADOS DE POSGRADO

LINA ANTOLÍNEZ, DAVID CADAVID Y DAVID PEÑALOZA
EVENTO VIRTUAL
MAYO 20 DEL 2021

Pos Posgrado es un evento que reúne en un solo espacio a egresados de las tres maestrías de la Escuela de Posgrados de la Facultad de Arquitectura y Diseño: Maestría en Arquitectura (MARQ), Maestría en Diseño (MDIS) y Maestría en Gestión Estratégica de Proyectos de Arquitectura (MAM) de la Universidad de los Andes, con el objetivo de entablar con ellos una conversación mediante la cual nos compartan sus experiencias durante la época de estudio, los proyectos e investigaciones que desarrollaron en la maestría, los caminos que han comenzado a construir tras finalizar su formación de posgrado y los planes que tienen para el futuro.



ENCUENTRO POS POSGRADO



En esta primera versión de Pos Posgrado nos acompañaron:

David Cadavid, egresado de MARQ, docente, investigador, interesado en el estudio del hábitat colectivo.

Lina Antolínez, egresada MDIS, profesora y Head of Design de Scotiabank, Perú.

David Peñaloza, egresado de MAM, consultor y estratega de negocios.

Cada uno nos contó su paso por su programa de posgrado, los caminos que se ha construido desde que finalizó sus estudios, y sus planes a futuro.



EMPRENDE 4.0

EVENTO VIRTUAL
SERIE: EMPRENDE
OCTUBRE 7 DEL 2021

Emprende, en su cuarta versión contamos con **Eduardo Hurtado**, el director ejecutivo de LUMAA Arquitectura. El enfoque de su empresa gira en torno al diseño y desarrollo de productos prefabricados en concreto arquitectónico con un sentido sostenible. Eduardo tiene una patente de invención y su empresa se encuentra en proceso de internacionalización con Procolombia y la Cámara de Comercio de Bogotá.

También nos acompañó desde Miller&Co su director, el ingeniero civil **Fabián Calcagno** con su charla BIM for CEOs. Habló de nuevos modelos económicos de sustentabilidad y el BIM como habilitador para el cambio. Fabián es director de BIM Forum Argentina y responsable de la Coordinación Académica del Posgrado de Especialista en Procesos BIM de la Universidad de León, España.



EMPRENDE 4.0



MAM

HÁBITAT Y VIVIENDA EN EL NUEVO POT: DESAFÍOS PARA BOGOTÁ EN LOS PRÓXIMOS 15 AÑOS

EVENTO PRESENCIAL. AUDITORIO ML
OCTUBRE 25 DEL 2021



HABITAT Y VIVIENDA EN EL NUEVO POT



OBSERVATORIO DE VIVIENDA



Este conversatorio propone un espacio de revisión del proyecto de POT actual, al dar una mirada transversal a partir de los conceptos de vivienda y calidad integral, cuyo estudio ha sido la base del trabajo realizado por el equipo del Observatorio de Vivienda de la Universidad de los Andes. Al evento se convocaron los concejales Susana Muhamad, Carlos Carrillo, Diego Laserna y Martín Rivera, para tener una visión y discusión ampliada del tema. Se espera que los resultados y conclusiones puedan servir de insumo para próximos debates en pro de mejorar el contenido y la redacción del documento.



DISEÑO Y POLÍTICA

UNA COMBINACIÓN DE PELÍCULA

EVENTO VIRTUAL
NOVIEMBRE 9 DEL 2021



En este encuentro la conversación giró en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es un enfoque poco común en diseño?
- ¿Cómo es posible hacer activismo de género desde el diseño con un enfoque político?
- ¿Por qué es un enfoque más humano de la política? ¿Por qué se busca despertar empatía?
- ¿Cómo en este proyecto convergen varios intereses: género, audiovisual, comunicación y estrategia?



DISEÑO Y POLÍTICA
SEMILLERO UNIANDES

VERDE COMO EL ORO

EVENTO PRESENCIAL. AUDITORIO LLERAS
NOVIEMBRE 12 DEL 2021

Verde como el oro es un documental urgente que devela la voluntad de un pueblo frente a un proyecto de megaminería en el suroeste antioqueño de Colombia y advierte a las autoridades nacionales sobre una posible catástrofe ambiental. Néstor, un antiguo cazador, se ha convertido en protector del corredor de conservación de una de sus presas, el oso andino. Hoy su comunidad y el animal se enfrentan a una amenaza mayor que desconoce el impacto que tendrá sobre su territorio. La niebla encierra el misterio que ata a los hombres, a la tierra y a los animales en un mismo latir.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/eventos/verde-como-el-oro/>

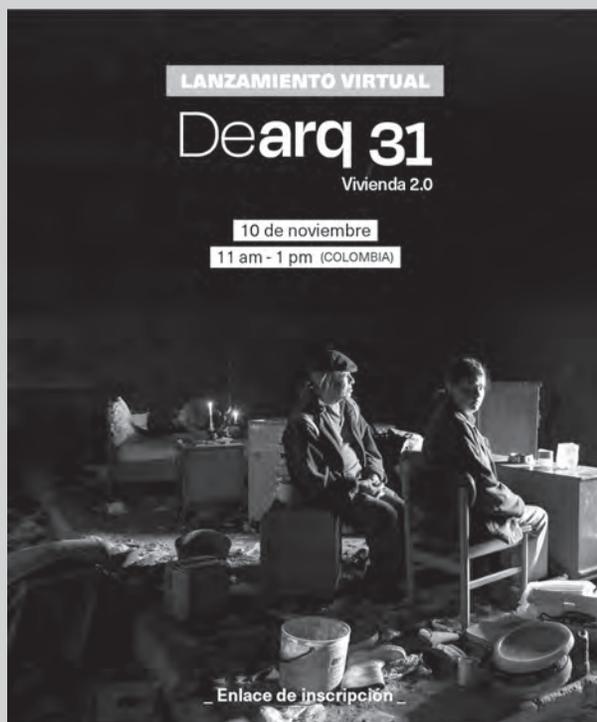
La proyección del documental estuvo acompañada de un conversatorio que contó con la presencia de Carme Huguet, profesora asociada del Departamento de Geociencias de la Universidad de los Andes y doctora en Biogeoquímica Orgánica de la Universidad de Utrecht; Felipe Macía, productor y co-guionista del documental *Verde como el oro*; Julio Fierro, geólogo ambiental y director de la Corporación Geoambiental Terrae; y Sebastián Restrepo, director de la plataforma Visión Suroeste que trabaja para promover el desarrollo regenerativo de este territorio.



VERDE COMO EL ORO

LANZAMIENTO REVISTA DEARQ 31 VIVIENDA 2.0

EVENTO VIRTUAL
NOVIEMBRE 10 DEL 2021



El lanzamiento de *Dearq 31* reúne a Juan Manuel Medina y algunos articulistas del número 'Vivienda 2.0', una mirada alternativa a la vivienda a partir de dos preguntas fundamentales: ¿es la vivienda actual la respuesta a un mundo en crisis medioambiental? y ¿se proyecta esa vivienda para sus habitantes?

EDITORES INVITADOS:

Juan Manuel Medina del Río, Universidad de los Andes, Colombia
Ignacio Borrego Gómez-Pallete, Technische Universität Berlin, Alemania.

ARTICULISTAS:

Maya Orzechowska
Miguel Paredes
Lorenzo Morales
Mateo Pérez
Diego Rodríguez



DEARQ 31.
VIVIENDA 2.0

EXPOSICIÓN CONCURSO ACADÉMICO: IDEAS PARA UN HÁBITAT PRODUCTIVO DE CALIDAD

PROPUESTAS PARA LA VIVIENDA SOCIAL

EVENTO PRESENCIAL
NOVIEMBRE DEL 2021

En esta oportunidad el concurso académico *Ideas para un hábitat productivo y de calidad. Propuestas para la vivienda social*, busco promover nuevos imaginarios que afronten el problema de la vivienda social desde los retos históricos sin resolver en los distintos territorios y las nuevas dinámicas coyunturales. Una convocatoria e inscripciones que inicio en agosto del 2021, en octubre se entregaron las propuestas, el juzgamiento y exposición se realizó en noviembre del 2021.



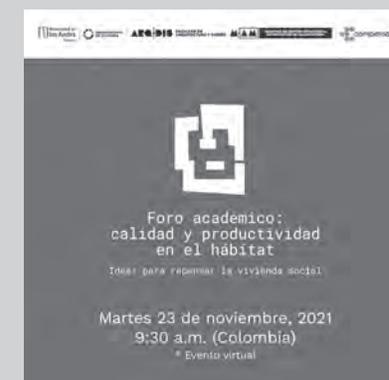
OBSERVATORIO DE
VIVIENDA



FORO ACADÉMICO: CALIDAD Y PRODUCTIVIDAD EN EL HÁBITAT. IDEAS PARA REPENSAR LA VIVIENDA SOCIAL

El Observatorio de Vivienda de la Universidad de los Andes y la Caja de Compensación Familiar Compensar realizarán el Segundo Foro Académico de Vivienda: Calidad y productividad en el hábitat. Ideas para repensar la vivienda social.

Este se realizó de forma virtual el 23 de noviembre y contó con la participación de expertos nacionales e internacionales y reunió en un solo espacio a profesionales, académicos y actores de la cadena del sector vivienda.



SEÑALES

CONVERSEMOS DEL FUTURO

Una serie de encuentros virtuales que reúne a invitados nacionales e internacionales para hablar del valor de la arquitectura y el diseño en el tiempo que estamos viviendo. *Señales* se abre a discursos diversos, evoca ideas del pasado, expone reflexiones del presente, esbozando lo que vendrá. Se trata de enlazar conocimiento generado en diferentes latitudes del mundo, cruzando disciplinas, para plantear los escenarios posibles del futuro próximo que, seguramente, será muy diferente de lo que conocíamos.



Martha Thorne
Architecture Prizes and Competitions: What are we really rewarding? | Premios y concursos de arquitectura: ¿Qué estamos premiando?
 Evento Virtual
 Abril 22 del 2021
<https://arqdis.uniandes.edu.co/eventos/senales/martha-thorne/>



Cristina Pachón y Laurent Pauchard
 Evento Virtual
 Octubre 12 del 2021
<https://arqdis.uniandes.edu.co/eventos/senales/pachon-y-pauchard/>



Karen Wong
Cultural and Social Impact Through Creative Entrepreneurship
 Evento Virtual
 Noviembre 16 del 2021
<https://arqdis.uniandes.edu.co/eventos/senales/karen-wong/>



SEÑALES

ARQDIS CHALLENGES

Los ARQDIS Challenges son espacios en los que se exploran nuevas formas de enseñar y aprender. En estos, estudiantes y profesores comparten su conocimiento sin evaluaciones y con la única motivación de resolver un reto. Son ejercicios de corta duración y alta interacción que buscan construir una comunidad de aprendizaje que apoye el crecimiento de todos los participantes.

Nacieron en el Departamento de Diseño, pero desde el 2017 se realizan en la Facultad. Hasta el momento, más de 1000 estudiantes han descubierto el poder del trabajo en grupo y puesto en práctica sus habilidades y capacidades.

Existen de dos tipos: *challenges* y *megachallenges*. Estos últimos son desarrollados con instituciones y empresas.



<https://arqdis.uniandes.edu.co/eventos/arqdis-challenges/>



BIM y Sostenibilidad
 Megachallenge - Julio 28 del 2021



Sig + Bim (Evento Virtual)
 Megachallenge - Noviembre 2 del 2021



Interoperabilidad Bim (Evento Virtual)
 Megachallenge - Noviembre 9 del 2021



Procesos Ecosistémicos
 Sustainability Challenge
 Noviembre 20 del 2021



CHALLENGES

CONVERSA CON

CONFERENCIAS DESDE EL SALÓN DE CLASES



Conferencias que se desarrollan dentro de las diferentes clases de la facultad en donde invitados nacionales e internacionales abordan temas de interés de la arquitectura y el diseño.

- Febrero 5/21 **Rafael Villazón**
Enfoque sistémico en arquitectura
- Febrero 23/21 **Camilo Ayala**
La experiencia material
- Febrero 26/21 **Úrsula Ablanque**
Renovación Urbana.
- Marzo 9/21 **Claudio Solari**
Rafael Iglesia: lecturas de la construcción de una poética.
- Marzo 12/21 **Eduardo Mazuera**
Fortaleza de los llanos de Bonda.
- Abril 13/21 **Ken Greenberg**
City Building: A New Convergence: Embracing Mix and Diversity
- Mayo 4/21 **Juan Benavides**
Experiencias compartidas /Experiencias contrastadas.
- Mayo 11/21 **Juan Bernardo Vera**
Experiencias Compartidas /Experiencias Contrastadas
- Mayo 12/21 **Lisa Blackmore**
Terrenos hidrocomunes: Cuerpos de agua en el Antropoceno
- Mayo 12/21 **Johnny Åstrand**
Social Housing in Tunisia, Philippines, Peru and Sweden.
- Mayo 14/21 **Clara Irazábal**
Rupturas Generativas a través de la investigación.
- Noviembre 30/21 **Laura Waive**
La Informalización de los Macroproyectos de vivienda social en el caribe Colombiano.



CONVERSA CON



ARQDIS LIVE CON ESTUDIANTES Y PROFESORES

CONOCE NUESTROS PREGRADOS

Eventos virtuales que abordan diferentes temáticas dirigidas a estudiantes y aspirantes de los programas de la facultad, son transmitidos mediante nuestras redes sociales o plataformas como Instagram, Zoom y Webex.



Se desarrollaron cuatro sesiones en las que los aspirantes pudieron interactuar en vivo con estudiantes y profesores. Fueron espacios en los que se resolvieron dudas, se expuso la cultura de la Facultad y la aproximación disciplinar de cada Departamento.

Los estudiantes invitados fueron:
 Marzo 9 del 2021: **Nicolás Cendales** y **Manuela Silva**
 Noviembre 30 del 2021: **Elisa D'Costa**, y **Martín Caicedo**.

Los profesores que participaron:
 Mayo 18 del 2021: **Daniel Ramos** y **Daniela Atencio**
 Noviembre 11 del 2021: **Manuela Guzmán** y **Andrés Amaya**

También se desarrollaron 2 Live, con profesores que presentaron a modo de conversación, proyectos de investigación y temas que trabajan en sus clases con sus estudiantes:

Abril 15 del 2021: **Fernando de la Carrera** y **Ramón Bermúdez**. *Rejalopolis. Ciudad de fronteras.*

Agosto 17 del 2021: **Enrique Ramírez** y **Mauricio Pinilla**. *Vivienda y confort térmico en el trópico cálido. Una mirada desde la sostenibilidad.*



¿QUÉ SIGUE?

ENCUENTROS CON EGRESADOS DE PREGRADO

¿Qué hace un egresado de arquitectura? ¿Qué hace un egresado de diseño? Son las preguntas que nuestros arquitectos y diseñadores responderán en el evento ¿Qué sigue?

En cada edición contamos con perfiles de profesionales muy distintos que dieron cuenta de las posibilidades laborales de nuestras disciplinas. Además nuestros invitados compartieron sus experiencias durante su época de estudio, los caminos profesionales que han comenzado a construir, los retos a los que se han enfrentado y cómo su formación en ARQDIS les ha permitido alcanzar metas personales y profesionales. En el 2021 se realizaron 2 versiones y tuvimos como invitados a:



MAYO 26 DEL 2021.

En esta ocasión nos acompañaron: **Juanita Rodríguez**, egresada de Diseño y actual directora de Think Place; **Alejandro Saldarriaga**, egresado de Arquitectura y fundador del colectivo Colab-19; **Jimena Rugeles**, egresada de Diseño y diseñadora de interacción en INSTUM; **Iván Palma**, egresado de Arquitectura y actual director de Mapa Teusaquillo Distrito Cultural.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/eventos/que-sigue/vol-3/>



OCTUBRE 28 DEL 2021.

Para esta versión nos acompañaron: **Laura Miani**, arquitecta, diseñadora y artista textil, actualmente trabaja en una compañía de textiles tradicionales escoceses como asistente de bordado; **Natalia Pérez Penagos**, diseñadora con estudios en diseño de tipografía, trabaja de forma independiente desde el 2015 y lidera su emprendimiento Musa Chai desde el 2019; **Santiago Corrales**, diseñador con énfasis en computación visual, actualmente se desempeña como líder de experiencia digital en Holistic design lab by Asesoftware; **Antonio Bermúdez**, arquitecto y artista, ha desarrollado múltiples diseños arquitectónicos y de investigación visual que han sido expuestos en diferentes escenarios nacionales e internacionales.



<https://arqdis.uniandes.edu.co/eventos/que-sigue/vol-4/>

ANDANDO

DISEÑO EN MOVIMIENTO

SALA DE EXPOSICIONES JULIO MARIO SANTODOMINGO
SEPTIEMBRE - OCTUBRE DEL 2021



EXPOSICIÓN
ANDANDO

La versión 2021 de Andando, presenta una mirada transversal a los resultados obtenidos en las diferentes áreas de concentración del Programa de Diseño. La componen proyectos de las áreas de estudio, medios, comunicación, producto y electivas, que funcionan como herramientas de medición para entender la forma en que la docencia, nuestra filosofía de diseño en permanente diálogo con los estudiantes, está modelando nuevas generaciones de diseñadores.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/exposiciones/andando-2021/>



SOMOS ARQDIS EXPOSICIONES

VOLARÁN

SIEMPRE MÁS LEJOS

SALA DE EXPOSICIONES JULIO MARIO SANTODOMINGO
SEPTIEMBRE - OCTUBRE DEL 2021



EXPOSICIÓN
VOLARÁN

Esta versión de la exposición presenta un reflejo de los cambios en la estructura del programa, mediante la obra de un selecto grupo de nuestros egresados diseñadores. Esta exhibición de proyectos de grado está pensada como un escenario abierto al debate sobre la relación entre nuestra apuesta pedagógica y la sociedad que queremos construir. La muestra es una invitación a pensar mediante la imagen, la materia, la acción, la poética y las ideas, el papel del diseño en la creación de nuevas narrativas de sociedad.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/exposiciones/volaran-2021/>



TOP 7 VOLARÁN
DICIEMBRE 2 DEL 2021
EVENTO VIRTUAL

Los curadores de Volarán 2021, César Peña y Daniel Ronderos, tuvieron una conversación con los autores de los siete proyectos destacados de esta edición:

- Duele*, Camilo Soriano
- Explorar la arquitectura*, María Guadalupe Osorio
- Siena*, Valeria Escobar
- El río y la ciudad*, Tomás Piquero
- Antimoral*, Juan David Salazar
- Nexo*, José David Restrepo

FOTOS EXPOSICIONES ANDANDO/VOLARÁN INAUGURACIÓN



ESCALANDO

EN DISTINTAS PROPORCIONES

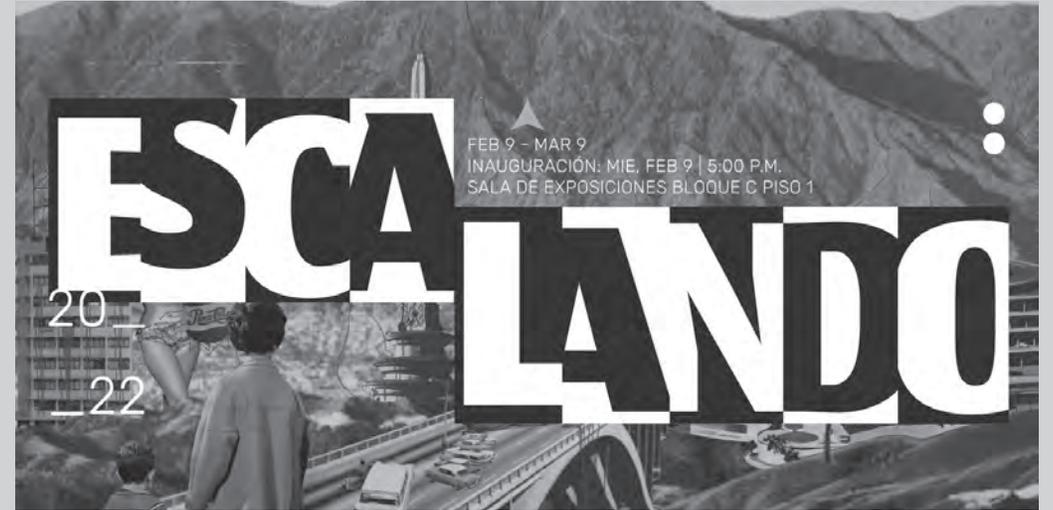
SALA DE EXPOSICIONES PRIMER PISO BLOQUE C
FEBRERO 9 DEL 2022



EXPOSICIÓN
ESCALANDO

Esta nueva edición de Escalando, curada por Manuela Guzmán y Maaarten Goossens, con la selección y presentación de proyectos realizados en el 2021, refleja el momento de transición que se estaba viviendo como escuela de arquitectura, en el que se juntaban las experiencias de la educación virtual, la creciente conciencia de la crisis social del país y la reforma curricular en pleno proceso de implementación.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/exposiciones/escalando-2022/>





EL LABORATORIO DE DISEÑO PARA LA JUSTICIA GANA SUBVENCIÓN OTORGADA POR LA TINKER FOUNDATION

Facultades de Arquitectura y Diseño, Derecho e Ingeniería
Febrero del 2021

El Laboratorio de Diseño para la Justicia de la Universidad de los Andes es un proyecto interdisciplinario y colaborativo liderado por las facultades de Arquitectura y Diseño, Derecho e Ingeniería. Su propósito es propiciar un espacio para desarrollar una nueva generación de soluciones concretas a problemas relacionados con el acceso a la justicia en Colombia. Con este fin desarrollan proyectos en contextos reales e integran innovaciones legales desde el pensamiento sistémico y el pensamiento de diseño en la formulación de posibles respuestas.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/laboratorio-de-diseño-para-la-justicia-gana-subvencion/>



JUAN PABLO PÉREZ Y THOMAS GUANA DESARROLLAN LA APP “ECONOCIMIENTO” PARA HUMEDALES DE BOGOTÁ

Estudiantes de Diseño
Abril del 2021

Los estudiantes desarrollaron *Econocimiento*, una aplicación móvil que utiliza la realidad aumentada como recurso para enseñar. El objetivo es ofrecer a los usuarios información importante acerca de las plantas y cómo hacer un jardín funcional que pueda tener un impacto ambiental positivo en la ciudad. *Econocimiento* se desarrolló en la clase Diseño Descentrado, dirigida por nuestro profesor Leonardo Parra Agudelo, en donde el objetivo es explorar cómo descentralizar el diseño (centrado en el ser humano) para involucrar otros actores de los centros urbanos.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/estudiantes-desarrollan-econocimiento/>



ADELAIDA CARRIZOSA, DAVID RICARDO BAUTISTA, SANTIAGO RODRÍGUEZ, RUBÉN GÓMEZ Y LAURA VELASCO OBTIENEN PRIMER LUGAR EN CONCURSO INTERNACIONAL DE IDEAS “COZINESS VALLEY”

Estudiantes de Arquitectura
Abril del 2021

El pasado 09 de noviembre del 2020 se anunciaron los ganadores del Concurso Internacional de Ideas Coziness Valley, el cual buscaba transformar un vacío urbano de un espacio público significativo para la ciudad rusa, Murmansk. En la categoría “estudiantes” el proyecto “Lab-Park”, presentado por cinco de nuestros estudiantes, obtuvo el primer lugar.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/estudiantes-ganan-en-coziness-valley/>



CAMILA CORREA, STEPHANIA BOHÓRQUEZ, ELOÍSA CASTRO Y JULIANA PINILLA, GANAN CONCURSO DE ADIDAS COLOMBIA

Estudiantes de Diseño
Abril del 2021

“Creado para Adidas” fue un concurso dirigido a estudiantes de pregrado de carreras creativas que buscaba conectar el talento joven local con iniciativas de personalización de producto, ambientación de espacio de tienda y activación de marca con identidad colombiana.

Para este, Adidas convocó a estudiantes de once instituciones educativas en Bogotá y Medellín.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/estudiantes-ganan-concurso-adidas/>



LORENZO GRAHAM, MANUELA SILVA, MARÍA JOSÉ SÁNCHEZ, LUIS MIGUEL FAJARDO Y KAREM ÁLVAREZ GANAN EL RETO DE IMÁGENES: IMAGINA A BOGOTÁ FUTURA

Estudiantes de Arquitectura
Abril del 2021

El reto Imagina a Bogotá Futura fue promovido por el Departamento Administrativo de la Defensoría del Espacio Público y buscaba las mejores imágenes que ilustraran la visión del espacio público de Bogotá a futuro. Se trataba de relatar una nueva realidad en donde las formas de convivir y habitar en el espacio público fueran radicalmente distintas a las que existían antes de la pandemia del COVID-19. En total se presentaron 52 propuestas.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/estudiantes-ganan-reto-imagina-bogota/>



FABER EMILIO GANA TERCER PUESTO EN PREMIO TAMAYOUZ EN LA CATEGORÍA PROYECTOS DE GRADO

Egresado de Arquitectura
Abril del 2021

Cada año el Tamayouz Excellence Award premia en la categoría International Graduation Projects Award los mejores proyectos de grado realizados por estudiantes de arquitectura, diseño urbano, urbanismo y diseño del paisaje de todo el mundo. El premio busca reconocer la excelencia en el diseño arquitectónico y en la educación a nivel mundial y divulgar proyectos que promuevan y provoquen debate. En la versión 2020, Faber Emilio, egresado del Departamento de Arquitectura con su proyecto “R&V, Resistencia y Visibilidad Urbana en el Alto Fucha” dirigido por Juan Manuel Medina del Río y Carolina Concha, obtuvo el tercer puesto.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/faber-emilio-premio-tamayouz/>



DOMOS PARA LA PAZ. UN PROYECTO CON IMPACTO NACIONAL LIDERADO POR NICOLÁS SABOGAL

Egresado de Arquitectura
Mayo del 2021

“Domos para la paz” es un proyecto de la Organización Internacional para las Migraciones (OIM) desarrollado con el apoyo de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID) e implementado por el Estudio de Innovación Social Creativa. Este busca prevenir el reclutamiento de niños, niñas, jóvenes y adolescentes en zonas que han sido o son afectadas por el conflicto armado del país, por medio de la creación de espacios protectores. Con el auge de las estructuras geodésicas se propuso la construcción de un domo con materiales locales que posibilitara el desarrollo de actividades por parte de niños, niñas, jóvenes y adolescentes.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/domos-para-la-paz/>



ALEJANDRO SALDARRIAGA: INTERVENCIONES TEMPORALES PARA UNA ARQUITECTURA POS- PANDEMIA

Egresado de Arquitectura
Junio del 2021

Colab-19 nace cuando la Sociedad Colombiana de Arquitectos creó el concurso Reto Covid. En este, las propuestas presentadas por Germán y Alejandro Saldarriaga fueron premiadas, lo que hizo que la Sociedad y Julián Restrepo (Taller Arquitectos) los invitaran hacer parte del equipo de diseño de una intervención en la Plaza de la Perseverancia, bajo la iniciativa de Bogotá a Cielos Abiertos. Después de esta experiencia y del éxito de la propuesta, vimos una oportunidad para crear un emprendimiento con un diferencial que nos ayudaría a desmarcarnos de otras firmas de arquitectura y a generar una propuesta de valor a nivel nacional e internacional.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/arquitectura-pos-pandemia/>



ELIANA SÁNCHEZ-ALDANA, NUEVA EDITORA REGIONAL PARA LATINOAMÉRICA DE LA REVISTA TEXTILE: CLOTH AND CULTURE

Profesora de Diseño
Julio del 2021

Es motivo de orgullo para la comunidad ArqDis que Eliana Sánchez-Aldana, profesora asociada del Departamento de Diseño, haya sido nombrada editora regional para Latinoamérica de la revista científica *Textile. Cloth and Culture* de Taylor & Francis. Esta revista nace en el 2003, está clasificada como Q3 y publica cuatrimestralmente artículos de investigación centrados en el estudio de textiles, telas y materiales que cuentan historias y contienen significados sociales, personales y culturales.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/eliana-sanchez-aldana-editora-textile/>



MARÍA JOSÉ ROMERO, MARIANA SÁCHICA Y VALENTINA SUÁREZ ENTRE LOS SEIS FINALISTAS DEL CONCURSO GLOBAL BRANDSTORM DE L'OREAL

Estudiantes de Diseño y Administración
Julio del 2021

Brandstorm de L'Oréal se creó hace 28 años y hoy es la competencia de innovación para estudiantes más grande del mundo. En su última edición planteó rediseñar la experiencia de compra de productos de belleza mediante el entretenimiento y contó con 61,000 participantes provenientes de más de 67 países. Tras evaluar propuestas de más de 600 grupos, seleccionaron al equipo Solaz integrado por María José Romero, Mariana SÁCHICA y Valentina Suárez, estudiantes de Diseño y Administración de la Universidad de los Andes.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/finalistas-brandstorm-loreal/>



BIODISEÑO EN COLEGIOS GANA PREMIO INDEX AWARD. PROYECTO GANADOR EN LA CATEGORÍA DE APRENDIZAJE Y JUEGO

Grupo de investigación Atrarraya
Julio del 2021

Plantear una metodología de educación escolar centrada en el entendimiento del contexto, los retos, las posibilidades y los valores que se pueden potenciar en las comunidades, es uno de los muchos desafíos que enfrentamos, desde hace décadas, como latinoamericanos. Con la intención de responder a dichos desafíos nace *Biodiseño en Colegios*, una apuesta disruptiva de la Universidad de los Andes que busca desarrollar una manera distinta de aprender por medio de la unión de saberes que provienen de las ciencias naturales y las áreas creativas.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/biodiseño-en-colegios-gana-index-award/>



GANADORES EN LA CATEGORÍA ARCHITECTURAL MODELLING: FABRICATION

Egresados de Arquitectura
Julio del 2021

Taller Babor / Plataforma Colectiva es una iniciativa de cuatro egresados del Departamento de Arquitectura que desde hace más de un año trabajan juntos con la idea de construir aproximaciones diversas a la disciplina. Esta constante búsqueda los llevó a participar en la primera edición del Architecture Affiliate Awards 2021 en la que resultaron ganadores en la categoría Architectural Modelling: Fabrication.

El premio Architecture Affiliate Awards 2021 busca promover a quienes quieren hacer más que arquitectura y reconocer los talentos que los arquitectos adquieren durante el proceso de formación.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/ganadores-affiliate-awards/>



ESTUDIANTES DE UNIANDES GANAN EL BEHAVIOR-CENTERED DESIGN CHALLENGE DE RARE.

PROYECTO PÁRAMO

Estudiantes de Diseño
Octubre del 2021

Chiara Volpi, estudiante de Diseño y Psicología; Gabriela Parra, estudiante de Diseño y Economía; Isabela Borrero, estudiante de Diseño y Martín Álvarez, estudiante de Ingeniería Industrial y de Sistemas ganaron el Behavior-Centered Design Challenge (BEHive21) con la propuesta "Páramo".

La convocatoria reunió a 27 equipos de todo el mundo. La propuesta "Páramo", fue presentada por los estudiantes en un evento internacional en el que, tras un proceso de votación, fue elegida como la mejor solución.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/behavior-centered-design-challenge/>



ENTREVISTA. FRONTERAS POROSAS EN LA VIDA DE LAURA SOLANO

Egresada de Diseño
Noviembre del 2021

Un cielo tan turbio (So Foul a Sky) es el último largometraje producido por Laura Solano, egresada del Departamento de Diseño. La película se estrenó en el CPH:DOX, Festival Internacional de Cine documental de Copenhague, en el Next Wave, espacio dedicado a cineastas emergentes. Con la intención de conocer a Laura y comprender más acerca de su ruta profesional la contactamos y entrevistamos.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/un-cielo-tan-turbio/>



ESTUDIANTES DE ARQDIS GANAN EL CONCURSO ACADÉMICO IDEAS PARA UN HÁBITAT PRODUCTIVO Y DE CALIDAD

Estudiantes de Arquitectura
Noviembre del 2021

El pasado 8 de noviembre del 2021 se celebró la premiación del Concurso académico *Ideas para un Hábitat productivo y de calidad. Propuestas para la vivienda social*. El encuentro reunió a estudiantes y profesores de las siete universidades. Las propuestas ganadoras fueron: Integridad MultiEscalar de Álvaro José Moreno Agudelo y Juan Sebastián Bautista González y Entre-Lazos de Daniel Villacis Coral y Mateo Arcos Tamayo. Estas propuestas fueron desarrolladas en la Unidad Intermedia Innovación y Vivienda impartida por los profesores: Alberto Miani, David Delgado, Diego Rubio y Erik Vergel.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/estudiantes-ganan-concurso-de-ideas/>



ENTREVISTA A MARCEL NEGRET. EL FUTURO DEL URBANISMO ES INTERSECCIONAL Y DE PENSAMIENTO SISTÉMICO

Egresado de Diseño
Noviembre del 2021

El pasado mes de septiembre del 2021 los medios de distintos lugares del mundo registraron las inundaciones del metro de Nueva York (Estados Unidos). Estas imágenes impactantes, con un toque apocalíptico, recalcaron que el cambio climático es una realidad y que como especie somos vulnerables. A partir de este hecho, un reporte publicado meses antes por el Regional Plan Association (RPA) en el que se identificó y cuantificó el número de estaciones de metro afectadas ante la posibilidad inminente de inundación a causa de lluvias extremas ganó relevancia y a partir de allí, Marcel Negret, egresado del Departamento de Diseño, lideró la generación del reporte

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/el-futuro-del-urbanismo/>



GABRIELA CASTRO ORTEGA Y ANGIE MELISSA CASTILLO GANAN EL CONCURSO STUDENTS REINVENTING CITIES

**Estudiantes de Arquitectura
Noviembre del 2021**

Students Reinventing Cities es un concurso internacional que convoca a estudiantes y académicos de distintas instituciones a trabajar juntos con el fin de plantear escenarios en los cuales repensar la planificación y el diseño de los barrios de las ciudades. Eco-Barrio 7 de Agosto, el proyecto ganador de la última versión, fue desarrollado por Gabriela Castro Ortega y Angie Melissa Castillo Suárez, de la Universidad de los Andes; Tessa Harries, Inge Leonora Baak, Katherine Alyssa Huang, de la Universidad de Geneva, y fue dirigido por Armelle Choplin, Raphaël Languillon y Eloïse Pelaud.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/concurso-students-reinventing-cities/>



ANA MARÍA ACHURY GANA CONCURSO NACIONAL OTTO DE GREIFF CON EL PROYECTO REFUGIO EMBERA

**Egresada de Arquitectura
Diciembre del 2021**

Ana María Achury, egresada del programa de arquitectura, gana el prestigioso Concurso Nacional Otto de Greiff con su proyecto de grado Refugio Embera localizado en el barrio los Mártires en Bogotá, Colombia. El proyecto fue dirigido por los profesores Juan Manuel Medina (proyecto) y Carolina Concha (análisis). En esta ocasión, se presentaron un total de 88 propuestas. El proyecto de Ana María representó a la Universidad de los Andes en el área Creatividad y Expresión en Artes y Letras de la que resultó ganador.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/notas/egresada-gana-concurso-otto-de-greiff/>

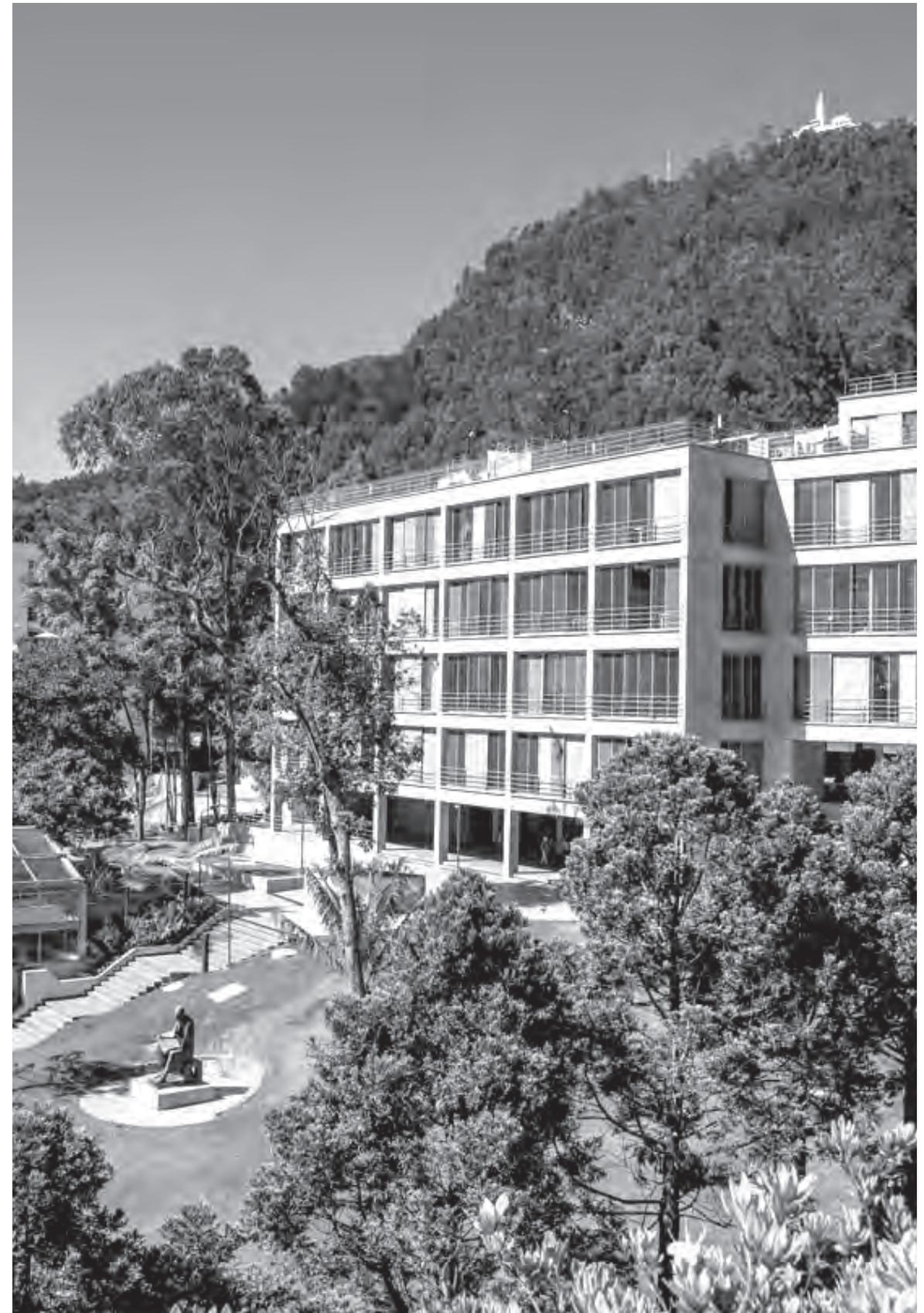


**BAUHAUS REVERBERADA. UNA SERIE DE EVENTOS SOBRE BAUHAUS Y AMÉRICA LATINA
INGRID QUINTANA, CÉSAR PEÑA y VIRGINIA GUTIÉRREZ**

**Profesores de Arquitectura y Diseño
2021**

La Universidad de los Andes y la Alcaldía Mayor de Bogotá a través de la Cinemateca de Bogotá de Idartes con apoyo del Goethe-Institut y la Embajada Suiza en Colombia, ha realizado durante estos dos últimos años varias actividades. Durante el 2021, se realizaron varios eventos virtuales y presenciales, desde conversatorios, series audiovisuales, series de podcasts, la exposición realizada en la Cinemateca Distrital y la presentación del Ballet Triático de la Universidad Nacional entre otros.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/investigaciones/bauhaus-reverberada/>



GRADUANDOS FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO 2021

ARQUITECTURA

Andrés Milan Bejarano Porras
Natalia Catalina Rincón Figueredo
Mario Alejandro Balcázar Camacho
Tomás Perry Ospina
Alejandro Acosta Barriga
Santiago Vanegas Peña
Tatiana Marcela Castro Hernández
José Antonio González Guzmán
Laura Ximena Peña Marín
María Clara Morales Restrepo
Grado Cum Laude
Sofía Alejandra Estrada Cely
Nicolás Jairo Álvarez González
María Guadalupe Osorio Bernal
Nataly Valentina Velandia Carrillo
Martín Alborno Rodríguez
Distinción Excelencia
Sergio Andrés Castillo Rodríguez
Fernando Andrés Sánchez Rodríguez
Jorge Esteban Avilán Ospina
Juan Camilo Carrillo Andrade
Juan Sebastián Méndez Ruiz
Luis David Hurtado Casas
Yeison Ramón Ochoa Díaz
Juan Manuel Merchán Parada
Nicolás Fernández Pineda
Sofía Mora Martínez
Santiago Murcia Beltrán
Grado Magna Cum Laude
Daniel Rubiano Gaitán
Juan Camilo González Garzón
Juan José Páez Villamizar
Samuel Andrés Velásquez González
Nicolle Báez López
Silvia Juliana Carvajal Sánchez
Santiago Castellanos Céspedes
Simón Díaz Cepeda

Daniel Stiven Galicia Gómez
Santiago Andrés Godoy Velasco
Juan Camilo Guzmán Estrada
Natalia Montejo Arias
Brayan Ignacio Parada Mila
Laura Sofia Pinto Castillo
Daniela Alejandra Rodríguez Osorio
Nicole Kamila Rivera Pabón
Luisa Fernanda Nieto Torres
María Camila Silva Cañon
María Gabriela Peña Salazar
Juan Sebastián Betancourt Guzmán
Esteban Betancourt Jaramillo
María Paula Cano Mendoza
Isabela Cardona Caicedo
Grado Cum Laude
Martín Cartwright Buitrago
Germán Andrés Castro Ospina
Luz de Luna Gilkes Forero
Laura Andrea Marín García
Sofía Ortiz Polania
Isabela Parra Medaglia
Sara Gabriela Pinilla Fajardo
Juan Felipe Pulido Mancipe
Valeria Ramírez Trujillo
Valeria Rendón Sánchez
Federico Alejandro Rojas Torres
Grado Cum Laude
Ana María Achury Cardona
María Zauner Salamanca
Andrés Ospina Armenta
María Fernanda Atehortua Amaya
Angie Melissa Castillo Suárez
Jean Carlos Rodríguez Bolaños
Juan Manuel Sandoval Perdomo
Grado Cum Laude
Juan Camilo Sánchez Hernández
Laura Camila Sánchez Novoa
Camilo Andrés Plata García
Miguel Alejandro Saavedra Chaparro
Daniella Rodríguez González
Daniel Santiago Blanco Lozano
Ivan Dario Meza Plata
Luisa Carrillo Peña
Gustavo Turriago Méndez
Sebastián Urueña Sánchez
Oscar Daniel Santiago Castro

Camila Andrea Agudelo Ballestas
María Alejandra Sampedro Parra
Juan Camilo Giraldo Morales
Luis Eduardo González Vergara
Ana María Alarcón Álvarez
Andrés Camilo Burbano Vargas
María Paula López Montejo
Sebastián Ascencio Correa
Mario Antonio Peña Alcazar
Sebastián González Peña
Yaren Daniela Ovalle Rincón
Nicolás Quevedo Peña
Diego David Blanco Vitola
Valeria Abello Aldana
Miguel Hernando Mayorga Gil
Samuel Salvatierra Muñoz
Paola Andrea Botía Sánchez
Santiago Bravo Urrea
Adelaida Carrizosa Quiñones
Grado Summa Cum Laude
Manuela Espinosa Vega
Paula Ferro Gomez
Daniel Felipe Leon Borda
Daniel Paez Cabrera
María Pazos Rezk
Cristina Uribe Duran
Pablo Andrés Useche Esguerra
Tatiana Vejarano Pombo
Manuela Velásquez Forero
Andrea Castro Duque
Juan Pablo Salinas Gómez
Paula Rodríguez Iannini
Juan Camilo Jiménez Aristizábal
Daniel Santiago Velásquez Reyes
Grado Cum Laude
Mateo Granados Hernández
Juliana Alfonso Vargas
Nicolás Cherivi Acosta
Laura García Coy
Grado Cum Laude
Manuel Alejandro Hernández Rivera
José David Meléndez Melo
Grado Cum Laude
Daniel Felipe Monroy Alejo
Grado Magna Cum Laude
Laura Valentina Pulido Martínez
María Alejandra Roman Mantilla

Felipe Ruiz Guampe
Andrea Carolina Valet Ruiz
Jaime Julián Varela Marulanda
Laura Isabel Velasco Lozano
Angel A Villavicencio Gelvez
Daniel Arturo López Rivera
Cristian Santiago Rivera Herrera
Juliana Lenis Trujillo
Simón Fernández Arenas
Jhon Freddy Gil Mendoza
María Fernanda Guzmán Pinzón
Valentina Hoyos García
Juan Camilo Isaza Giraldo
Laura Camila Páez Ruiz
Julio Andrés Pinedo Agudelo
Laila Saud Laborde

DISEÑO

Valentina Acosta Perdomo
Juana Valentina Acuña Villa
María Camila Aguirre Ospina
Erika Tatiana Aldana Montaña
Sebastián Alfonso Pineda
Diego Felipe Arango Moncayo
Alejandra Arenas Durán
Juliana Aristizábal Ruiz
Louis Amadeus Arteaga Benavides
Mario Alejandro Balcázar Camacho
Santiago Baquero Lozano
María Camila Barrera González
María Victoria Barrera Poveda
Camila Barvo Escobar
Luna Camila Bautista Vargas
Ana Bejarano Olano
María Paula Bernal Tinjaca
Stephanía Bohórquez Díaz
Grado Cum Laude
Rocio Nathali Borre Solano
Isabella Botero Ocampo
Miguel Andrés Bueno Vila
Sara Cadena Mora
Grado Cum Laude
María Camacho Herrera
María Camila Cárdenas Figueroa
Valentina Cardona Chiquillo

Laura Alejandra Carrillo Prieto
Silvia Juliana Carvajal Sánchez
Nicolás Castañeda Gaitán
Natalia Castrillón Barrera
Diana Marcela Castro García
Catalina Castro González
Blanca Patricia Chavarria Garza
Juan Pablo Cifuentes Benavides
Vivian Natalia Combariza Mejía
Jose Isaac Corona Blanco
Camila Correa Gil
Clara Marcela Corredor Gene
Paula Alejandra Cortés González
María Camila Cruz Mendoza
Daniel Felipe Cubillos Silva
María Fernanda De Paz Gálvez
Manuela Gabriela Lazara de Pombo Pulido
Alexandre Nicolás Dudit Pardo
Samuel David Echeverry Nieto
Natalia Escobar Corcione
Manuela Espinosa Vega
Carolina Estrada Ulloa
Karen Tatiana Evens Gaviria
Pablo Fergusson Jaramillo
Juliana Franco Vivas
María José Franco Vivas
Tiffany Itsana Fresneda Ortíz
María Camila Gaitán Ambrosio
Victoria Gallego Sánchez
Santiago Andrés Galvis Cornejo
Martín Garcés Pérez
Sara Daniela García Cano
Juan Camilo Garzón Rivera
María Alejandra Garzón Saza
Angie Lorena Gil López
Daniella Gómez Gómez
María Alejandra Gómez Pinto
María Valentina Gómez Pinzón
Gisseth Camila González León
Thomas Guana Garces
Nicolás Guatibonza Cardozo
Caroll Gabriela Guauta Rojas
Laura Sophia Guauta Rojas
Sofía Valentina Hernández Buitrago
Claudia Marcela Hernández Rivera

Saúl Esteban Hernández Rojas
María Paula Herrera Jiménez
Laura Herrera Pardo
Laura Daniela Iles Muñoz
Luna Yahaira Isaza Morales
Susana Isaza Piñeros
Cesar Augusto Jacobo Cortés
María José Jaramillo Arredondo
Grado Cum Laude
Sofía Jaramillo Díaz Granados
María José Jiménez De los Rios
Nicole Kumpis Aristizábal
Natalia Laverde Manjarres
Kelly Dayanna Llanos Cortés
María Antonia Londoño Echavarría
Isabella López Rojas
Paula Alejandra López Urrego
Nicolás Lozada Cortés
María José Lugo Pantoja
María Camila Lugo Riveros
Paola Machuca Hernández
Grado Cum Laude
Andrea Micaela Manrique Niño
María Alejandra Mariño Torres
Valentina Susana Márquez Wilches
Francisco Martínez Giraldo
Angie Catalina Martínez Rojas
Natalia Andrea Martínez Sánchez
Ana María Martínez Velez
Verónica Medina Medina
María Paula Meisel Giraldo
Grado Magna Cum Laude
Juliana Mejía Jaramillo
Cesar David Melo Gómez
Ana María Melo Sánchez
Laura Daniela Méndez Homez
María Alejandra Monroy Cortés
Santiago Monroy Valencia
Hannah Marya De La Esperanza Mora Valenzuela
Juan Camilo Moreno Acosta
Mariana Moreno Peña
Paula Ximena Munera Davila
Grado Magna Cum Laude
Sara Daniela Muñoz Aguilar
María Camila Nariño Guevara
María José Neira Botero

María Camila Neira Jaramillo
Erika Nishida Quijano

Alicia María Nuñez Mendoza

Isabela Ortíz Jaramillo

Grado Magna Cum Laude

María Guadalupe Osorio Bernal

Natalia Andrea Otero Santamaría

María Paula Pabón Forero

Daniel Páez Cabrera

Sabina Pareja Ramírez

Sofía Patiño Alhach

Sonia Marcela Patiño Panesso

María Pazos Rezk

Johana Catalina Peña Zambrano

Juliana Andrea Peñaloza Gómez

Carlos Andres Peñaranda Galindo

Juan Pablo Pérez Figueroa

Sergio Cristóbal Pinilla Blanco

Laura María Pinilla Sandoval

Juan David Pinto Prieto

María Camila Pinto Valderrama

Nicolás Pinzón Granados

Sebastián Piñeros Vargas

Tómas Piquero Uribe

Yaqueline Poloche Arango

Lina Paola Pradilla Pinto

Valentina Quintero Carvajal

Daniela Quintero Jaramillo

María Paula Ramírez Jaramillo

Evelyn Carolina Ramírez Leal

José David Restrepo Barros

Daniela Restrepo Santamaría

María José Rincón Anderson

Luis Felipe Rivera García

Lorena Rivera Rincón

Grado Cum Laude

Luis David Roa Cepeda

Mariana Rodríguez Mora

Ana María Rodríguez Parra

Nicolás Rodríguez Sarmiento

Juliana Andrea Rojas Cárdenas

Grado Magna Cum Laude

Juliana Edith Rojas Reyes

Ana María Roza Moreno

Daniel Rubiano Gaitán

María de Los Angeles Rueda Torres

Gina Paola Salazar Blanco

Juan David Salazar Cuéllar

Verónica Santamaría Querubín

Grado Magna Cum Laude

Camilo Andrés Soriano Pérez

Grado Magna Cum Laude

Laura Camila Suárez Castillo

Paula Alejandra Suárez Vargas

Mateo Taboada Murcia

Michelle Andrea Tarazona Gamboa

María Alejandra Torres Galindo

Nicholle Iriana Torres Piraquive

Juan Sebastián Umbarila Aranguren

Alexa Valentina Uribe Díaz

María Camila Valencia Lozano

Martín Van Meerbeke Restrepo

Daniel Felipe Varela Smith

Mariana Alejandra Vargas Morales

Juliana Vargas Venegas

Valeria Vásquez Peraffan

Camila Velasquez Perez

Juliana Villamizar Chaparro

Cristina Villegas Giraldo

Andrea Yañez Hutter

Diana Marcela Zafra Cabezas

Andres Camilo Zea Ardila

María Victoria Zuñiga Medina

MAESTRÍA EN DISEÑO

Carlos Miguel Cepeda Danies

Enrique José Araujo Tabares

Andrés Felipe Tamayo Celis

Elizabeth Jamie Dellheim

Julián David Gaitán Hoyos

Camilo Andrés Ayala Monje

María Natalia Abadía Torres

Gustavo Andrés Lievano Casanova

María Alejandra Ordoñez Cruz

MAESTRÍA EN ARQUITECTURA

Didier Fernando Martínez Cubillos

Santiago José Camacho Acosta

Juan Pablo Moreno Ladino

Ivan Dario Rodríguez Arias

Jaime Alejandro Angarita Corredor

Elizabeth Cristina Salas Escobar

Santiago Alejandro Martínez Herrera

Juan Pablo Leguizamon Sarmiento

Juan Camilo Lara Sefair

Laura Juliana Vanegas Luna

Paola Daniela Bolaños Zambrano

Pierpaolo Garrafa

Mathieu Raymond Benoit Le Roux

MAESTRÍA EN GESTIÓN EN PROYECTOS DE ARQUITECTURA

Juan Camilo Hurtado Mejía

Diego Andrés Hincapie Hernández

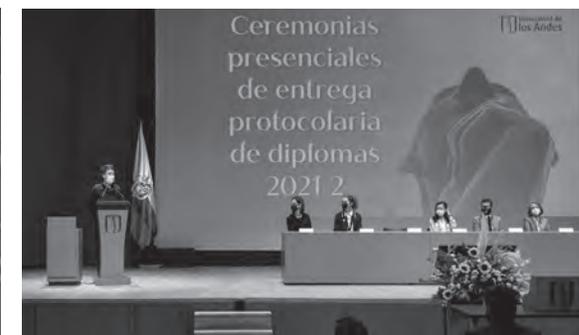
Carol Andrea Calentura Marín

Juan Camilo Sandoval Duarte

Andrés Felipe Venegas Vanegas

Carlos Mario Ortíz Bernal

Diego Armando Tovar Cifuentes



PROGRAMAS PREGRADO

ARQUITECTURA



ARQUITECTURA

El programa de arquitectura forma profesionales con un sólido compromiso ético con la sociedad, la cultura y el medio ambiente; una excelente formación disciplinar; una firme base conceptual; el dominio de destrezas propias de la arquitectura y una visión transformadora que les permite entender las necesidades espaciales de la sociedad para incidir sobre ellas con creatividad y pertinencia.

Nuestros estudiantes tienen la posibilidad de construir un perfil especializado, derivado de la profundización en campos de conocimiento asociados a los ámbitos tecnológico, creativo y social. Esta formación plural les permite contribuir de manera propositiva en equipos multidisciplinarios y les provee una estructura conceptual para imaginar, estructurar y llevar a la realidad proyectos en diversos campos de actuación de la arquitectura con clara vocación de contribución a las necesidades del país.

Por otro lado, los arquitectos de la Universidad de los Andes cuentan con una formación general uniandina; la posibilidad de cursar dobles programas y opciones académicas en otros campos del saber y, además, pueden iniciar estudios de maestría en alguno de los programas de posgrado ofertados por el Departamento.

Nuestros egresados son arquitectos habilitados para ejercer en los campos definidos por la legislación colombiana.

SNIES: 1544 | Resolución 1544 del 13 de junio de 2019 por 8 años
Reconocimiento del Ministerio: Registro Alta Calidad: Resolución No. 12504 del 05/08/2014 – Vigencia 8 años
Modalidad: Presencial | Duración: 9 semestres | Número de créditos: 153 | Ciudad: Bogotá

<https://arqdis.uniandes.edu.co/pregrado/arq>
Conoce Arquitectura_Programa.pdf



DISEÑO



DISEÑO

En el programa de Diseño de la Universidad de los Andes se forman profesionales abiertos y atentos a las dinámicas sociales, culturales y tecnológicas de la contemporaneidad. Gracias a una visión interdisciplinaria, los proyectos de diseño transitan entre lo tangible e intangible y articulan soluciones donde el ser humano es el centro.

El diseño de la Universidad de los Andes se articula en torno a tres énfasis: Creación, Proyecto e Investigación.

SNIES: 53541 | Resolución No. 08078 del 17 de mayo de 2018 – Vigencia 8 años
Reconocimiento del Ministerio: Registro Alta Calidad: Resolución 1457 del 3 de febrero de 2017 por 8 años
Modalidad: Presencial | Duración: 8 semestres | Número de créditos: 128 | Ciudad: Bogotá

<https://arqdis.uniandes.edu.co/pregrado/dis/>
Conoce Diseno-Programa.pdf



ESCUELA DE POSGRADOS

UN ESPACIO DONDE CADA ESTUDIANTE PUEDE CONSTRUIR, ADAPTAR Y REINVENTAR SU PERFIL PROFESIONAL.

Plataforma flexible que integra experiencias, recursos y redes de ambos departamentos en un ecosistema unificado. Un espacio donde convergen formación avanzada e investigación para crear una comunidad con visiones disciplinares, interdisciplinares y profesionales alrededor de la Arquitectura y el Diseño.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/posgrado/>

MAESTRÍA EN ARQUITECTURA – MARQ

El programa busca que el estudiante adquiera capacidades que le permitan estructurar y desarrollar investigaciones desde las diferentes áreas de estudio de la arquitectura y la ciudad. El objetivo es que el alumno indague sobre un tema de interés, construya nuevas maneras de leer situaciones problemáticas y/o plantee respuestas innovadoras a interrogantes planteados, a través de un conjunto de métodos aplicados de modo sistemático. Con el objetivo de construir habilidades en investigación a partir del aprendizaje de las metodologías utilizadas en arquitectura y en otras disciplinas para poder crear un conocimiento que, aunque parte de problemas relativos de la arquitectura, trasciende sus límites disciplinares.

Esta maestría esta dirigida a profesionales de cualquier disciplina que estén interesados en establecer vínculos interdisciplinarios a partir de la identificación de problemas relativos a la arquitectura y la ciudad que puedan ser abordados como proyectos de investigación.

SNIES: 90498 | Reconocimiento del Ministerio: Registro calificado | Resolución de Aprobación: No. 01156 de 31 de Enero de 2017 | Vigencia: 7 Años | Nivel Académico: Posgrado | Nivel de formación: Maestría | Metodología: Presencial | Duración del programa: 2 Años | Créditos: 40 | Título que otorga: Magister en Arquitectura | Lugar de oferta del programa | Bogotá D.C., Colombia.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/posgrado/marq/>
Programa MARQ.pdf



MAESTRÍA EN DISEÑO - MDIS

La Maestría en Diseño es una plataforma de participación y acción donde convergen academia, industria y comunidad. En la maestría, el aprendizaje, la creación y la investigación se aúnan para crear proyectos interdisciplinarios. Creamos una plataforma para una comunidad de profesionales capaz de catalizar el potencial del entorno local e idear nuevas posibilidades donde imaginación, factibilidad, comunidad y ciudadanía estén siempre en el horizonte. Contamos con las condiciones para que este escenario sea lo más fértil posible. Nuestro grupo de profesores es diverso, apasionado y conoce metodologías de vanguardia. Además, nuestro campus cuenta con tecnología que apoya el aprendizaje, la experimentación y la producción.

La Maestría en Diseño está abierta a diseñadores de todas las especialidades y a profesionales de todas las disciplinas, dispuestos a poner a prueba el ejercicio interdisciplinario; a integrar los recursos del pensamiento de diseño a sus metodologías y a enriquecerlas con sus conocimientos. Con el objetivo de formar profesionales innovadores, capaces de desarrollar nuevas ideas y conceptos; habilidades y modelos de negocios. Vinculamos la investigación y la práctica del diseño con el entendimiento de las implicaciones culturales y económicas, mediante un proceso continuo en el que interactúa la teoría y la experimentación práctica a través de proyectos de diseño (research through design).

SNIES: 102586 | Reconocimiento del Ministerio: Registro calificado | Resolución de Aprobación: 009775 de 12 de Septiembre 2019 | Vigencia: 7 Años | Nivel académico: Posgrado | Nivel de formación: Maestría | Metodología: Presencial | Duración del programa: 2 Años | Créditos: 40 | Título que otorga: Magíster en Diseño | Lugar de oferta del programa: Bogotá D.C., Colombia.

<https://arqdis.uniandes.edu.co/posgrado/mdis/Programa MDIS.pdf>



MAESTRÍA EN GESTIÓN DE PROYECTOS DE ARQUITECTURA - MAM

Construir habilidades en investigación a partir del aprendizaje de las metodologías utilizadas en arquitectura y en otras disciplinas para poder crear un conocimiento que, aunque parte de problemas relativos de la arquitectura, trasciende sus límites disciplinares.

El objetivo es construir habilidades en gestión estratégica, que permitan tomar decisiones e influir eficazmente en las etapas de planeación y diseño de los proyectos de arquitectura, a partir de la integración de herramientas tecnológicas y conceptuales centradas en la comprensión de situaciones complejas. Esto permite construir una visión integral del proyecto, basada en las competencias fundamentales del arquitecto y en el enfoque de otras disciplinas.

SNIES: 106455 | Reconocimiento del Ministerio: Registro Calificado | Resolución de Aprobación: No. 19160 de 21 de Septiembre de 2017 | Vigencia: 7 Años | Nivel Académico: Posgrado | Nivel de Formación: Maestría | Metodología: Blended. Proximamente Virtual + Interdisciplinar | Duración del programa: 2 Años | Créditos: 38 | Título que otorga: Magister en Gestión Estratégica de Proyectos de Arquitectura | Lugar de oferta del programa: Bogotá D.C., Colombia

<https://arqdis.uniandes.edu.co/posgrado/mam/Programa MAM.pdf>



MAESTRÍA EN GESTIÓN DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA - MGIT

En 2019, nació la Maestría y Doctorado en Gestión de Innovación Tecnológica, programas asociados al "Nodo de Innovación Uniandino" e impulsados por tres Facultades: Administración, Ingeniería y Arquitectura y Diseño. Su objetivo es posicionarse como un espacio de formación con la capacidad de producir investigación que impacte la industria nacional. El modelo de estos dos programas es pionero por su propuesta interdisciplinar y por integrar necesidades del mundo empresarial.

Este programa está dirigido a profesionales de la Ingeniería, Ciencias, Administración y Economía, Comunicación, Diseño o profesiones que tengan experiencia en labores relacionadas con investigación, desarrollo o innovación de productos o servicios. El programa es orientado a profesionales con buena capacidad de abstracción espacial y razonamiento lógico, con alta sensibilidad social y entusiasmo por aportar al desarrollo económico empresarial, con capacidad para trabajar en equipo, proactivos, con interés en la resolución de problemas, con orientación al logro, con la habilidad de aprender rápidamente y que se sientan cómodos en esquemas de trabajo no convencionales en donde prevalecen herramientas de sistemas de pensamiento no lineal.

SNIES: 107979 | Reconocimiento del Ministerio: Registro Calificado | Resolución de Aprobación: No. 004407 del 7 de Mayo de 2019 | Vigencia: 7 Años | Nivel Académico: Posgrado | Nivel de formación: Maestría | Metodología: Profundización e Investigación | Duración del programa: 3 semestres | Créditos: 36 | Título que otorga: Magister en Gestión de la Innovación Tecnológica | Lugar de oferta del programa: Bogotá D.C., Colombia

<https://nodo.uniandes.edu.co/maestria/>
Más información MGIT.pdf



DOCTORADO EN GESTIÓN DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA - DGIT

Este programa está dirigido a profesionales de la Ingeniería, Ciencias, Administración y Economía, Comunicación, Diseño o profesiones que tengan experiencia en labores relacionadas con investigación, desarrollo o innovación de productos o servicios. El programa es orientado a profesionales con buena capacidad de abstracción espacial y razonamiento lógico, con alta sensibilidad social y entusiasmo por aportar al desarrollo económico empresarial, con capacidad para trabajar en equipo, proactivos, con interés en la resolución de problemas, con orientación al logro, con la habilidad de aprender rápidamente y que se sientan cómodos en esquemas de trabajo no convencionales en donde prevalecen herramientas de sistemas de pensamiento no lineal.

SNIES: 107914 | Reconocimiento del Ministerio: Registro Calificado | Resolución de Aprobación: No. 002146 del 6 de Marzo de 2019 | Vigencia: 7 Años | Nivel Académico: Posgrado | Nivel de formación: Doctorado | Metodología: Presencial | Duración del programa: 7 Semestres | Créditos: | Título que otorga: Doctor(A) en Gestión de la Innovación Tecnológica | Lugar de oferta del programa: Bogotá D.C., Colombia

<https://nodo.uniandes.edu.co/doctorado/>
Más información DGIT.pdf



EDUCACIÓN CONTINUA

Como parte de la Escuela de posgrados y con el objetivo de ofrecer educación para toda la vida, Educación continua busca transformar y fortalecer las habilidades, competencias y capacidades que demandan el mercado laboral de hoy. Bajo las nuevas dinámicas que se dieron como consecuencia de la pandemia, Educación continua dio un giro hacia la virtualidad, lo que le permitió llegar a nuevas esferas y fortalecer su trabajo en la región.

Las modalidades de Educación continua incluyen:

- Cursos abiertos
- Escuela abierta de textiles y moda
- Programas corporativos
- Cursos libres
- Cursos por extensión

HISTORICO DE LOS CURSOS DICTADOS 2021

Herramientas para la formulación de proyectos inmobiliarios

Profesor: Álvaro Gálvis

Virtual: 16 febrero - 11 marzo de 2021

Herramientas para la formulación de proyectos inmobiliarios

Profesor: Álvaro Gálvis

Virtual: 17 febrero - 12 marzo de 2021

Virtual: 16 marzo - 15 abril de 2021

Virtual: 18 mayo - 10 junio de 2021

Virtual: 15 junio - 8 julio de 2021

Virtual: 23 junio - 16 julio de 2021

Virtual: 9 noviembre - 2 diciembre de 2021

Textiles ABC

Profesora: Carolina Agudelo

Virtual: 1 marzo - 26 marzo de 2021

Biodiseño: educación, ciencia y pensamiento de diseño

Profesores: Giovanna Danies, María Paula Barón, Margarita Echavarría, Francisco Buitrago

Virtual: 13 abril - 3 junio de 2021

Virtual: 5 agosto - 30 septiembre de 2021

La comunicación de la moda y la política detrás del vestido

Profesora: Angélica Gallón

Virtual: 13 abril - 6 mayo de 2021

Medición, gestión y evaluación de proyectos de innovación

Profesoras: Valentina Osorio, Paula Díaz

Virtual: 13 abril - 4 mayo de 2021

Interiorismo para un mundo que ya cambió

Profesores: Daniel Ronderos, Liliana Gutiérrez

Virtual: 27 abril - 1 junio de 2021

Arquitectura metálica- proyecto y realización

Profesor: Hernando Vargas

Virtual: 4 mayo - 17 junio de 2021

Bordado manual y ornamentación textil

Profesora: María Adelaida Velásquez

Virtual: 5 mayo - 29 mayo de 2021

Coolhunting: cacería y análisis de tendencias para la innovación

Profesora: Paula Riveros

Virtual: 11 mayo - 30 mayo de 2021

Estrategias de conectividad ecológica a través de la arquitectura

Profesora: Juana Leal, Felipe Villa

Virtual: 8 junio - 8 julio de 2021

Estudios de moda: teoría, cultura y sociedad

Profesora: Laura Beltrán Rubio

Virtual: 8 junio - 7 julio de 2021

Procedimientos BIM para el diseño de arquitectura interior

Profesores: Daniel Ronderos, Augusto Trujillo

Virtual: 15 junio - 8 julio de 2021

Este edificio está vivo

Profesora: Carolina Rodríguez

Virtual: 12 julio - 17 julio de 2021

Patronaje básico y elaboración de prendas, volver del oficio

Profesor: Miguel Peña

Virtual: 10 julio - 2 octubre de 2021

Certificación BIM Modeller Architecture

Profesores: Daniel Ronderos, Hector Miller

Virtual: 21 julio - 15 septiembre de 2021

Tintura natural con plantas colombianas

Profesora: Laura Castro

Virtual: 27 julio - 24 agosto de 2021

Cross-Marketing e innovación digital

Profesor: Diego Aldana

Virtual: 10 agosto - 30 septiembre de 2021

Moda circular

Profesora: Diana Gómez

Virtual: 4 octubre - 19 octubre de 2021

De imagen a punto: ilustrar con tejido

Profesora: Adriana Cárdenas

Virtual: 12 octubre - 6 noviembre de 2021

Estudios de moda: teoría, cultura y sociedad

Profesora: Laura Beltrán Rubio

Virtual: 16 noviembre - 10 diciembre de 2021

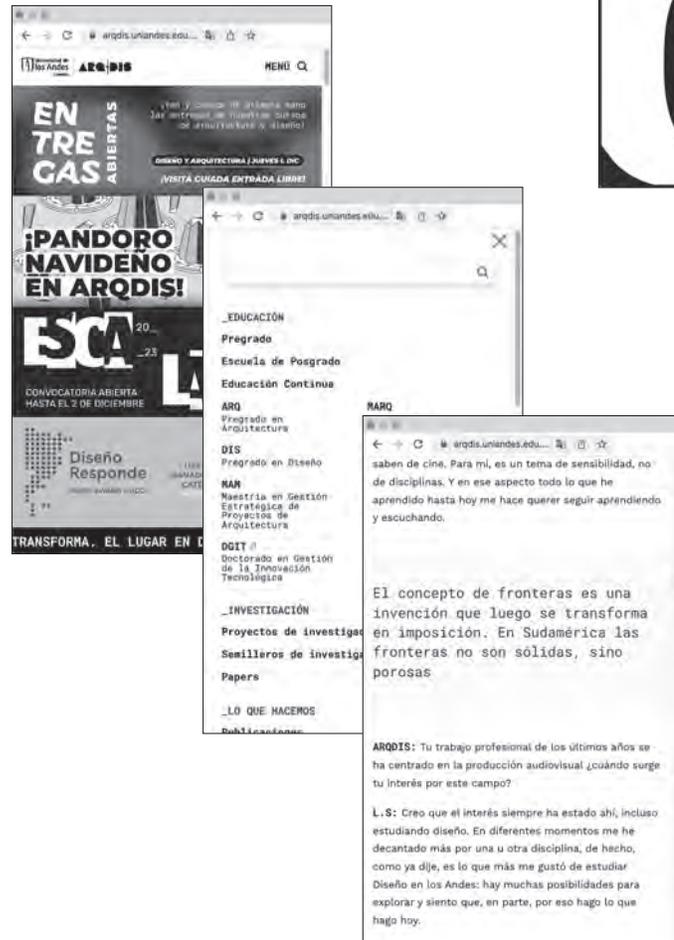


WEB ARQDIS

LANZAMIENTO, 06 DE OCTUBRE DE 2021

Después de un año de trabajo, el 2021 vio el lanzamiento del nuevo sitio web de ARQDIS. Este espacio virtual representa a la Facultad en todas sus esferas: programas académicos, espacios, cursos, publicaciones, exposiciones, eventos, investigaciones, profesores, semilleros y mucho más. Cada uno de estos ámbitos se diseñó con una experiencia interactiva distinta, con el fin de comunicar sus contenidos de forma relevante y significativa. Esto dio paso a una página tan grande como la Facultad que representa, donde cada quien puede explorar tanto o tan poco como desee.

Este proyecto fue desarrollado desde La Oficina de la facultad. Diseñado por Natalia Barragán y Nasif Rincón, quien también estuvo encargado de su desarrollo. El proyecto fue coordinado por Catalina Villabona y contó con la asesoría constante del profesor Jaime Patarroyo.



VIDEOS ARQDIS 2021

IMÁGENES EN MOVIMIENTO

Durante el 2021 quisimos acercarnos a estudiantes, profesores y egresados de la Facultad con el propósito de visibilizar sus procesos y proyectos a través de relatos en video; buscamos conocer, revelar y dejar memoria de algunas de esas historias y sucesos académicos, profesionales y personales porque desde la entusiasta labor que vemos en ellos, tenemos la certeza de que son parte importante en la construcción de nuevas posibilidades para la Arquitectura y el Diseño del país.

Estas piezas audiovisuales son muestra de solo una pequeña parte de lo que puede ocurrir desde la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes, y están aquí como parte de un registro vivo de ello, pero existen, más que nada, porque lo reflejado en ellas es motivo de orgullo para la comunidad ArqDis.



▶ **Dis. Ana Blooms**
Orgullo ArqDis



▶ **Bauhaus Reverb**
Recorrido por la
exposición con curadores
Evento



▶ **Dis. Valentina Giraldo,**
creadora de La Valentina
Design
Orgullo ArqDis



▶ **Laboratorio de Diseño**
para la Justicia
Documental



▶ **Arq. Diana Wiesner**
Orgullo ArqDis

<https://www.youtube.com/@arqdisuniandes5822>

PODCAST ARQDIS 2021

SE HACE EN ARQDIS

Se hace en ArqDis surge como una propuesta de comunicación que pueda llevar la experiencia de nuestra facultad al universo del podcast. Son historias cortas de lo que se vive y se crea en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes. Le damos voz a quienes hacen realidad diversos proyectos, con el fin de crear un paisaje sonoro que muestra cómo suenan la Arquitectura y el Diseño Uniandinos.

En noviembre del 2021 iniciamos este camino estrenando de manera simultánea nuestros tres primeros episodios cuyas historias tienen enfoques y objetivos distintos, marcando la hoja de ruta de los próximos episodios.



▶ **Capítulo 1**
Remendar lo nuevo",
sonidos desde lo textil
para la reconciliación



▶ **Capítulo 2**
Nueva arquitectura en
contextos arqueológicos:
Archi Tairo Now



▶ **Capítulo 3**
Un cliente real



ARQDIS/PODCASTS

<https://soundcloud.com/arqdis-uniandes/sets/sonidos-arqdis>

<https://arqdis.uniandes.edu.co/>

<https://www.instagram.com/arqdisuniandes/>

<https://www.facebook.com/ArqDisUniandes/>

portfolios.uniandes.edu.co

<https://twitter.com/arqdisUA>
<https://twitter.com/ArquitUniandes>
<https://twitter.com/DisenoUniandes>

<https://www.youtube.com/channel/UCYbiHAX2w1xwfcy7crC9xg>

<https://vimeo.com/arqdisuniandes>

PROFESORES DE PLANTA



PROFESORES DE CATEDRA

En el 2021, dos profesoras de diseño que eran de planta, ahora siendo jubiladas, siguen vinculadas a la Facultad como profesoras de cátedra.



Luz Mariela Gómez



Olga Amparo Quijano

Adriana del Pilar García, Adriana Jeannette Cárdenas, Agustina Alaines, Alberto Miani, Alexander Rudolf Gumbel, Alejandro Alcalá Ortiz, Alejandro Henríquez, Alejandro Piñol, Alejandro Puentes, Ana María Cárdenas, Ana López Ortega, Andrea Muñoz, Andrea Peralta Mejía, Andrés Martínez, Andrés Moreno, Andrés Felipe Rodríguez, Andrés Sánchez, Angie Henríquez, Augusto Trujillo, Bárbara Virginia Muñoz, Camila Echeverría, Camilo Andrés Ayala, Carlos Eduardo Arias, Carlos Gabriel Campuzano, Carlos Medellín, Carlos Navarro, Carlos Núñez, Carolina Pérez Rodríguez, Carolina Rosa Rincón, Catalina Parra, Catalina Villabona, Clemencia Escallón, Daniel Sebastián Castaño, David Delgado, Daniel Duplat, David Felipe Rodríguez, Daniel Feldman, Diana Rodríguez, Diego Bermúdez Obregón, Diego Mauricio Peña, Diego Pérez, Diego Rubio, Eduardo Cote, Elsa María Franco, Enrique Ramírez, Erika Martínez Cuervo, Eugenia Concha, Faviana Alexandra Huarachi, Felipe Bermúdez, Felipe Robayo, Fernando De La Carrera Francisco Bohórquez, German Andrés Ramírez, Giovanna Spera, Gloria Serna Meza, Gustavo Adolfo Mora, Inés Benítez, Jaime Alejandro Barragán, Jaime Andrés García, Javier Ricardo Mejía, Jorge Edwin Duque, José Ignacio Rengifo, José Manuel González, José Yezid Roper, Juan Carlos Cuberos, Juan Camilo Ortiz, Juan Germán Atuesta, Juan José Lozano, Juan Pablo Mejía, Juan Sebastián Díaz, Juana Marcela Leal, Juana María Rey, Juanita Fonseca, Julia Buenaventura, Julián Alberto González, Juliana Beatriz Murcia, Juliana Gómez, Laura Caicedo López Lina Marcela Antolínez, Lorenzo Castro, Lucas Oberlaender, Luisa Brando Laserna Luz Alba Gallo, Luz Mariela Gómez, Manuela Mosquera, Marcela Ángel Samper, María Andrea Luque, María Carolina Concha, María Carrizosa, María Cecilia Taborda, María Claudia Villate, María Cuartas, María Elvira Madrián, María Fernanda Echeverri, Michelle Mildenberg, Miguel Enrique Peña, Miguel Pacheco, Natalia Ardila Torres, Olga Amparo Quijano, Patricia Cecilia Bernal, Paula Riveros Tovar Pedro Aparicio Plinio Barraza, Rafael Méndez, Ruth Daniela Martínez, Santiago Buendía, Santiago Caicedo, Santiago Pradilla, Sebastián Negret, Sebastián Serna, Tatiana Urrea, Tomas Pete Neu, Úrsula Ablanque Mejía, Virginia Gutiérrez, William Blain López Ximena Samper,



<https://arqdis.uniandes.edu.co/profesores/>

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANATURA
Hernando Barragán
Decano
Ana Margarita González
Secretaría general
Liliana Mendoza
Gestora administrativa y financiera
Janet Calderón
Gestora administrativa y logística
Verónica Cortés
Gestora administrativa de proyectos
Jenny Bernal
Archivo

ARQUITECTURA
Claudia Mejía
Directora
Juan Manuel Giraldo
Coordinador Académico
Yubeli Anacona
Gestora académica
Juliana Pinto (hasta abril del 2021)
Manuela Tafur (desde junio del 2021)
Gestora de proyectos
Melissa Ferro (hasta abril del 2021)
M.Carolina Pinedo (desde mayo del 2021)
Gestora de proyectos académicos
Lida Segura
Secretaria

DISEÑO
Ricardo Sarmiento
Director
María Paula García
Coordinadora Académica
María Camila Sierra (marzo a julio del 2021)
Julián Otero (julio a agosto del 2021)
Paula Troncoso (desde noviembre del 2021)
Asistentes Académicos
Nancy Holguín
Gestora académica
Viviana Cuervo Díaz
Secretaria

ESCUELA DE POSGRADOS
Isabel Arteaga
Coordinadora MARQ
Rafael Villazón
Coordinador MAM
David de los Reyes
Coordinador MDIS
Jenny Rico
Gestora académica

LA OFICINA
Andrea Amín
Coordinadora de comunicaciones
Catalina Villabona
Coordinadora de generación de contenido
Daniela Alarcón
Coordinadora de eventos y educación continua
Adriana Páramo
Coordinadora de publicaciones
Valentina Osorio
Coordinadora de desarrollo
Veronica Arancibia (desde enero del 2022)
Diseñadora
Nasif Rincón
Diseñador web
María Camila Gómez
Realizadora audiovisual
Alejandro Barragán
Fotógrafo
Oscar Prieto
Auxiliar administrativo

TALLERES
Alejandro Hernández (hasta junio del 2021)
Oscar Parada (desde julio del 2021)
Coordinador de talleres
Luis Ángel Bejarano
Técnico taller Corcas
Henry Cabezas
Técnico taller Corcas
Nury Labrador
Técnico joyería y textiles
Tarcisio de Jesús Tuirán
Técnico textiles
Jennifer Pinto
Técnico Cerámica
Oscar Parada (hasta junio del 2021)
Angie Valiente (desde Septiembre/21)
Técnico Workshop
Miguel Ángel Huertas
Técnico Corcas
John Mario Suaterna
Jhon Cruz (hasta junio/21)
Katherine Reyes (desde octubre/21)
Técnico FAB-LAB

SISTEMAS
Jaime Iván Castillo
Coordinador TI
Yuli Patiño
Yuli Sepúlveda
Estefany Ramírez
Juan David Cortés
Técnico de salas
Yuliet Amortegui
Sebastián Santibáñez
Aprendices primer semestre
Marlon Stiven Jaramillo
Simón José Jaramillo
Aprendices segundo semestre



ANUARIO ARODIS
Publicación de la Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad de los Andes. Colombia, Julio de 2020
ISSN 2711-4252
<https://arqdis.uniandes.edu.co/>

