



**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
COLEGIO MAYOR
DE ANTIOQUIA**



Alcaldía de Medellín



VIR Rápido de Diseño **Espacios de Creación**

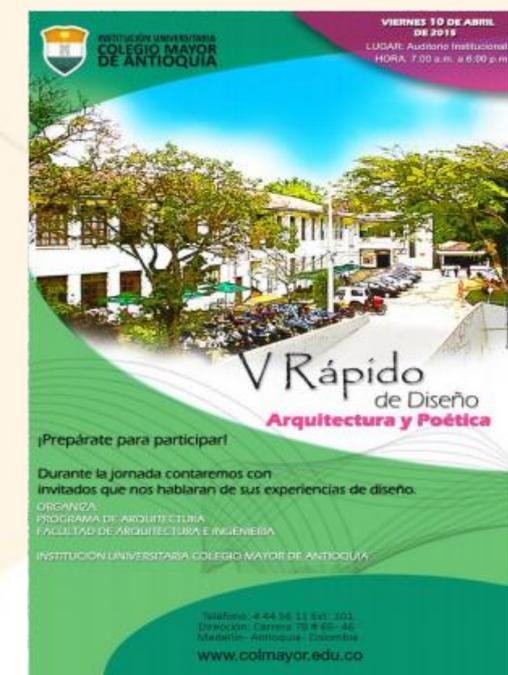
¿QUÉ ES UN RÁPIDO DE DISEÑO?

El programa de Arquitectura viene implementando una modalidad llamada **“ejercicio práctico de diseño”** también conocido como **“rápido de diseño”**, que tiene una gran tradición en la enseñanza y evaluación de la arquitectura en el mundo.

Está planteado con un nivel de complejidad de idea básica de diseño donde se espera **reconocer las fortalezas** y debilidades de los estudiantes a la hora de plantear, solucionar y dibujar propuestas de diseño.

La propuesta de **“rápido de diseño”** ejecutada en el programa aplica el mismo modelo de las pruebas **saber pro (ECAES)**.

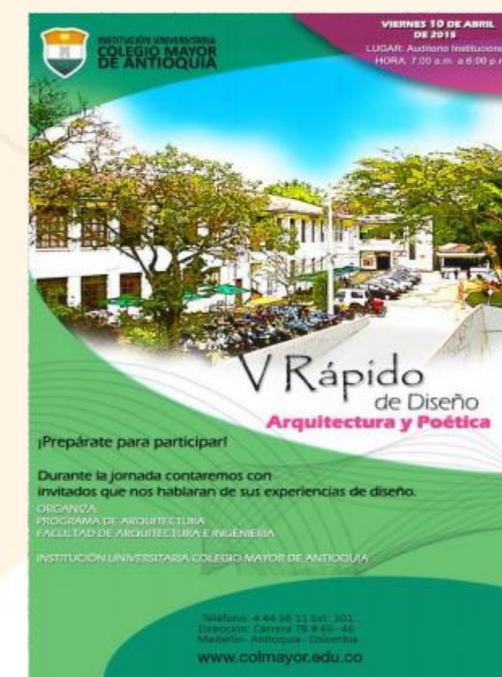
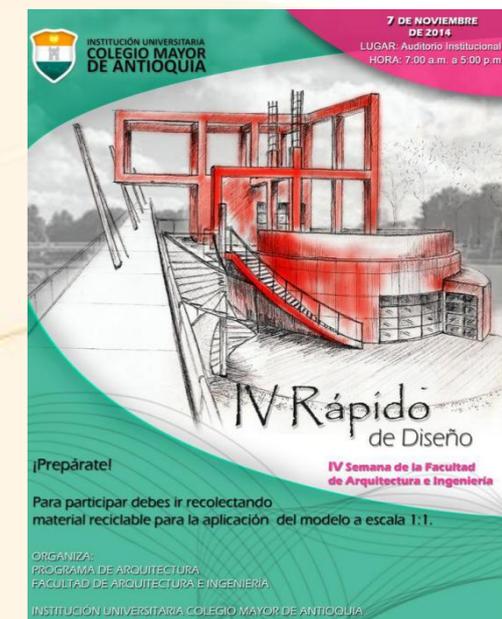
Además se cree que este ejercicio es **clave para construir** una cultura de la arquitectura en la Institución, y para reflexionar conjuntamente en temas sustanciales de la arquitectura y su enseñanza.



¿QUÉ SE BUSCA?

Este ejercicio busca generar en los estudiantes habilidades y competencias frente al **trabajo en equipo**, la puesta en común y el diálogo de ideas frente a un problema particular a resolver; teniendo presente la implantación en el lugar, la responsabilidad sostenible frente al entorno, la materialización del espacio y la manera en que darán a conocer las propuestas haciendo uso de las herramientas de representación.

El ejercicio se plantea con temáticas que sean de fácil lectura, para que los ejercicios sean muy **aprehensibles** por todos; es decir abordar primero las nociones más evidentes desde la práctica, como el paisaje, la función, la naturaleza; y temas más profundos desde la teoría, como la forma, el espacio, el significado, la función; constituyendo así el ejercicio de los rápidos en una **condensación de todo el pensamiento** colegiado, pues sintetiza las posturas tanto técnicas como teóricas desarrolladas en cada taller.





INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
COLEGIO MAYOR
DE ANTIOQUIA



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
COLEGIO MAYOR
DE ANTIOQUIA

VIERNES 02 DE OCTUBRE
DE 2015

LUGAR: Auditorio Institucional
HORA: 7:00 a.m.



Imagen tomada de: hybrid office Edward Ogosta Architecture

VI Rápido

de Diseño

Espacios de Creación

¡Prepárate para participar!

7 a.m. - 10 a.m. Conferencistas invitados.

10 a.m. - 4 p.m. Desarrollo del Ejercicio.

ORGANIZA:

PROGRAMA DE ARQUITECTURA

FACULTAD DE ARQUITECTURA E INGENIERÍA

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA COLEGIO MAYOR DE ANTIOQUIA



*La forma de relacionarnos ha cambiado.
Pero la mayoría de los espacios siguen igual.*

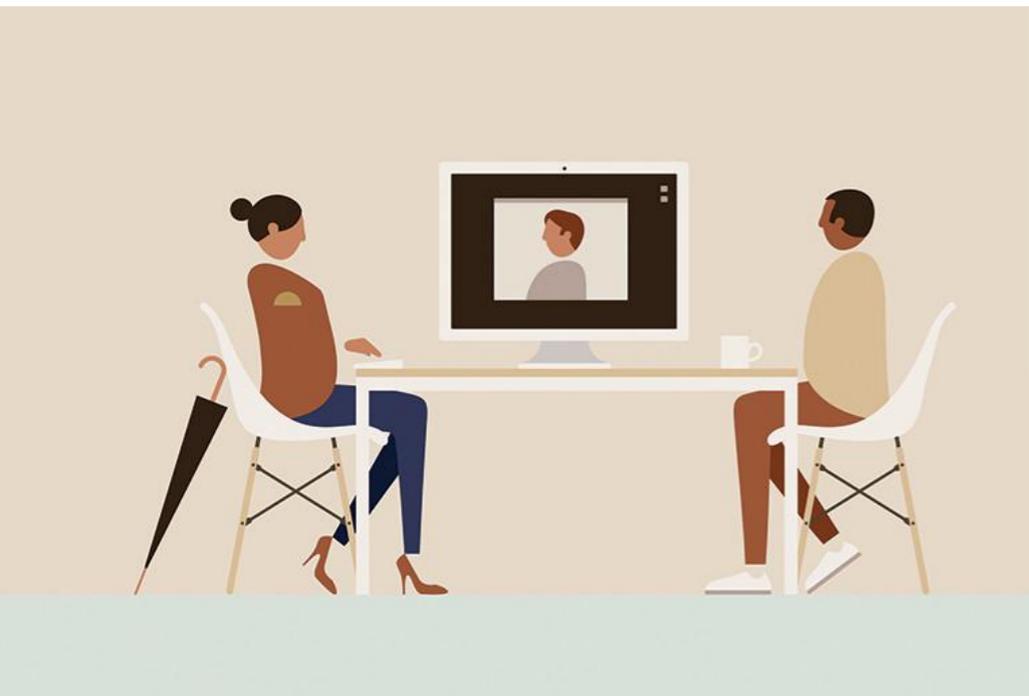
VI Rápido de Diseño

Espacios de Creación

Un espacio de creación es un recinto que logra atraer, fomentar, permitir y retener el talento que impulsará la innovación y ejecución, aportando a los usuarios una conexión para trabajar en solitario y compartir con colegas; un espacio para una mayor productividad y eficacia; y una experiencia humana de interacción y creación más natural.



El reto del VI rápido de diseño, es pensar en un espacio capaz de albergar todas las **dinámicas** existentes en la institución con las dinámicas de emprendimiento de la ciudad en un espacio con el potencial de **contener y congregar los múltiples usos y actividades**.



En este espacio, tanto profesores, alumnos, personal de servicio y administrativo **podrán encontrarse y compartir** una misma zona de trabajo, para desarrollar nuestros proyectos académicos y profesionales de manera **independiente o colaborativa**, a la vez que se conforma una comunidad en la cual, **la interacción entre sus miembros**, genere nuevas ideas, proyectos y emprendimientos.





Crear

Conversar

Interactuar

Co-crear

Investigar

Contemplar

Leer

Exponer

Escribir

Compartir

Responder

Debatir

Dibujar

Agruparse

Procesar

Concretar



Componentes para el desarrollo del ejercicio

Conceptual

Reflexión en torno a la cualidades del espacio, de modo que logren potenciar la inspiración y la creatividad tanto a nivel individual, como grupal en un mismo recinto.

Flexibilidad – Polivalencia

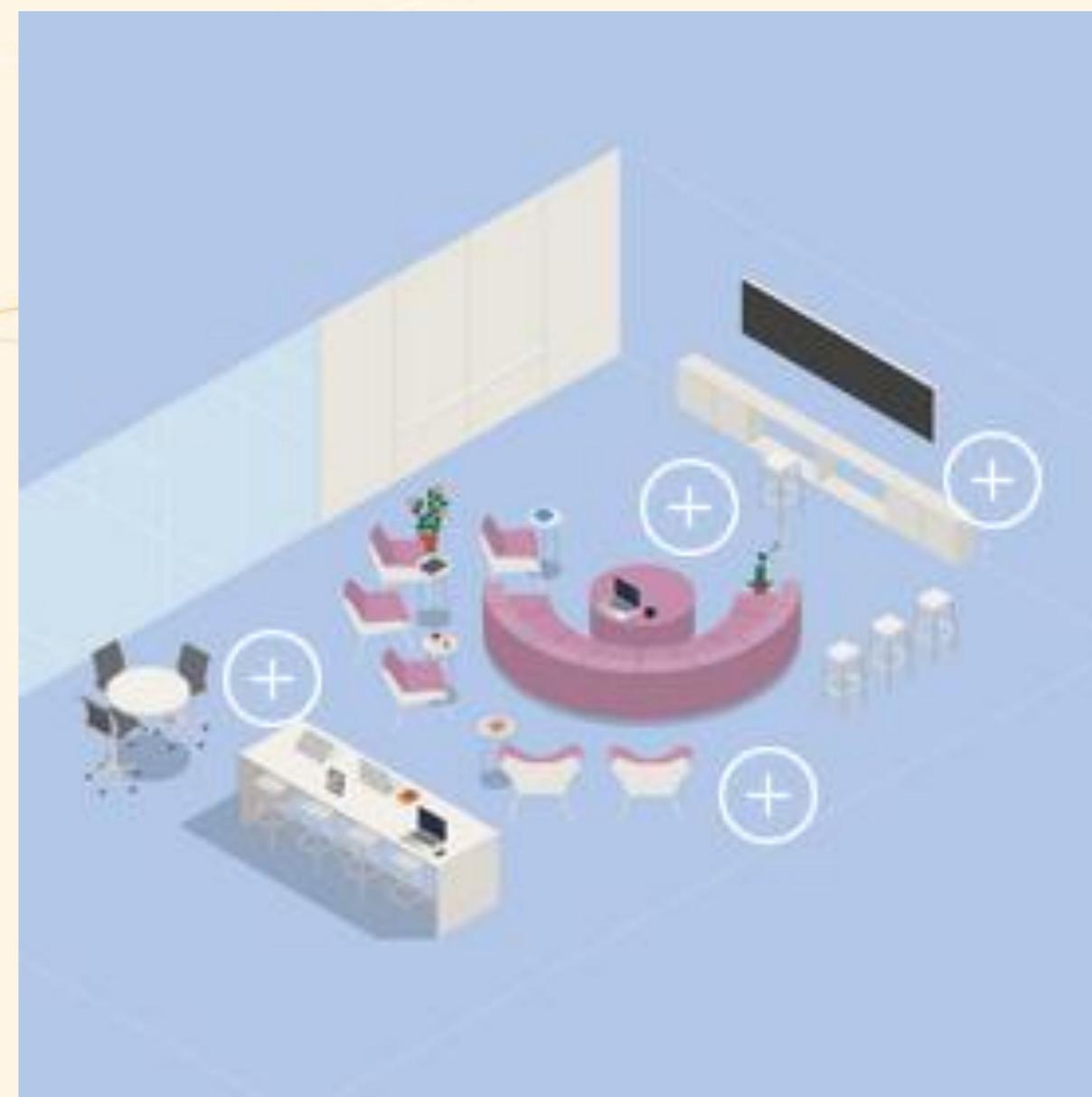
A diferencia de un aula de clase tradicional, este tipo de espacios deberían tener la posibilidad de transformarse y ajustarse a las actividades específicas que se estén realizando; talleres, exposiciones, discusiones, etc.

Bioclimático

Se busca fomentar la permanencia por largo periodos de tiempo, por lo tanto las cualidades ambientales como la iluminación, ventilación, aislamiento y acústica, son aspectos que se debe tener en cuenta en el desarrollo del ejercicio.

Compositivo

Recursos compositivos para poder generar al interior de un mismo espacio varios recintos o ambientes diferenciados. De igual manera, el mobiliario y su distribución serán claves para la delimitación de este espacio.





VI Rápido de Diseño

Espacios de Creación

NIVELES DE COMPLEJIDAD



N1

N2

N3

N1

Diseño 1

Diseño 2

El producto a entregar son las memorias conceptuales, en torno al diseño **de un módulo de creación individual**, donde el usuario pueda refugiarse para realizar sus labores académicas o personales, donde pueda leer, escribir, contemplar, descansar...

N2

Este módulo se podrá proponer implantando dentro de cualquier lugar del campus.

N3



N1

N2

N3

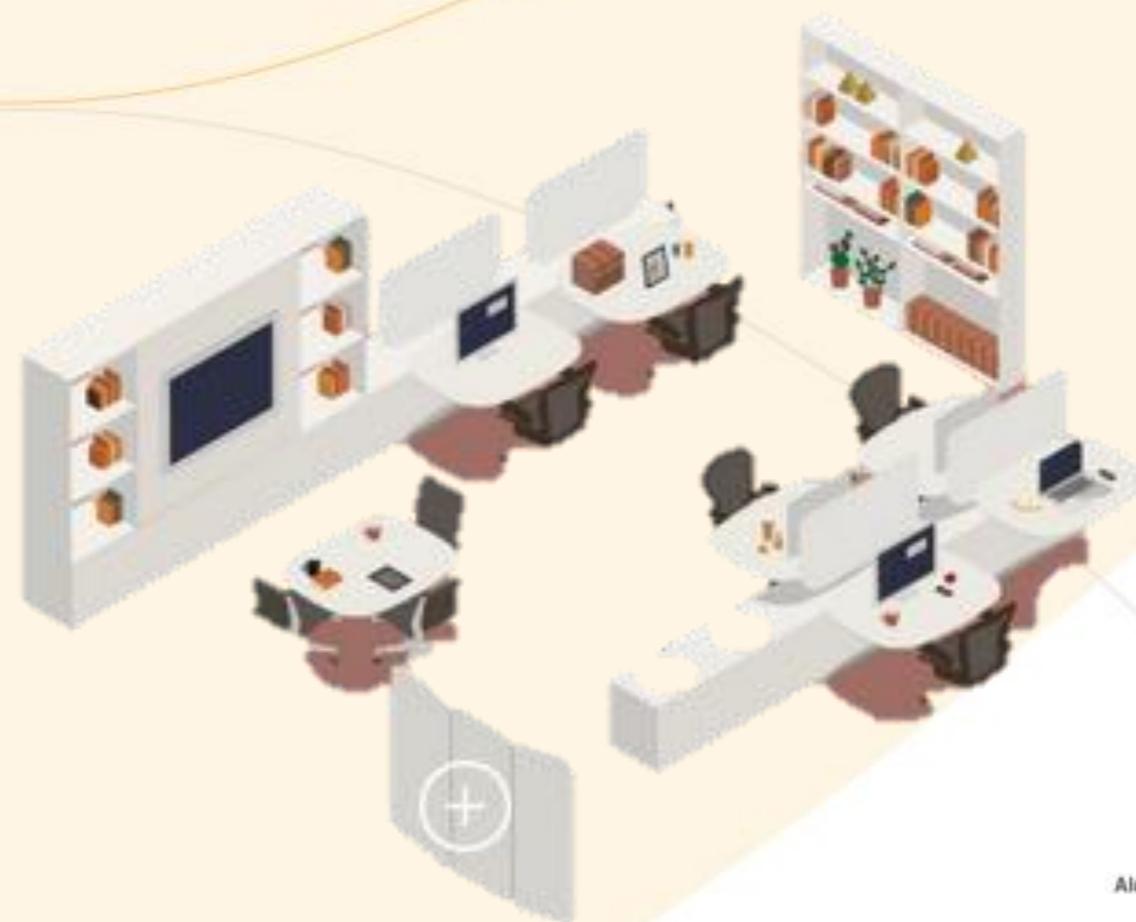
Diseño 3

Diseño 4

Diseño 5

El producto a entregar es el diseño de un espacio de creación colectiva, con capacidad para albergar diferentes grupos de personas. Se deben incluir planimetrías de la propuesta, memorias y perspectivas. Deberán además, definir el programa arquitectónico acorde al concepto de “*espacios de creación*” explicado.

El lugar de intervención es la terraza de la biblioteca de la institución.



N1

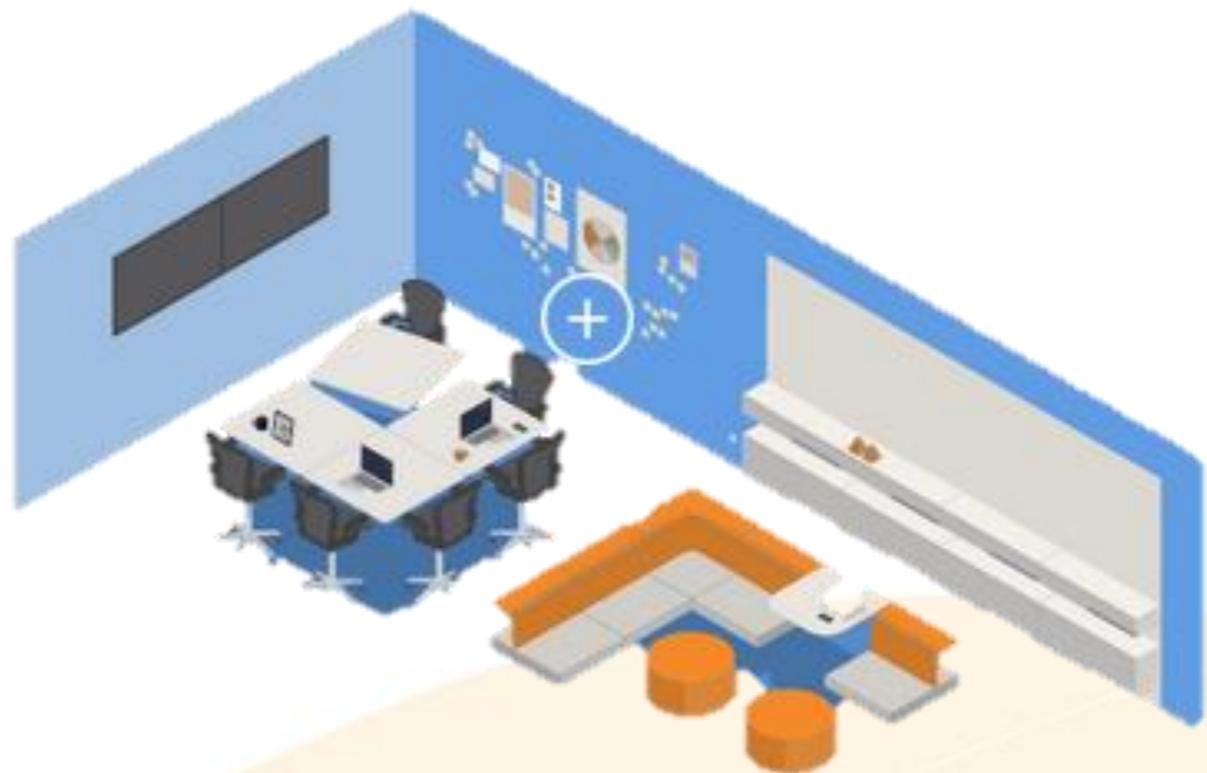
N2

N3

Diseño 6

Diseño 7

Diseño 8



El lugar de intervención deberá ser definido y justificado por los estudiantes, seleccionando una zona dentro del campus universitario.

El producto a entregar es el diseño de un espacio de creación colectiva, con capacidad para albergar diferentes grupos de personas. Se deben incluir planimetrías de la propuesta, memorias y perspectivas. Deberán además, definir el programa arquitectónico acorde al concepto de “*espacios de creación*” explicado.

Inscripción

Los grupos serán conformados por **5 estudiantes**, los cuales se inscribirán al final de esta presentación y se les asignará un **código**, el cual se incluirá en las memorias al momento de entregarse.

Presentación

Partiendo del modelo de la pruebas *saber pro*, se consideró que la elaboración de los planos y memorias a entregar debe ser a mano, haciendo uso de la expresión a mano alzada y con instrumentos. La técnica de presentación es libre (lápices, colores, marcadores, acuarelas, etc)

Memoria gráfica, tamaño pliego 100 cm x 70 cm (Máximo 2 pliegos)

Programación

9:00 am – 10:00 am

Enunciado del ejercicio. Objetivo - Alcance - Metodología

10:00 am – 10:30 am

Inscripción de equipos

10:30 am – 3:30 pm

Desarrollo del rápido del diseño “Espacios de creación”

Lugar: Aulas 244, 270, 169, 207.

3:30 pm – 4:00 pm

Entrega de propuestas

Premiación

Se elegirán ganadores de cada nivel de complejidad.

La premiación se hará en la semana de la facultad.



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
**COLEGIO MAYOR
DE ANTIOQUIA**



Alcaldía de Medellín

