



**FACULTAD DISEÑO
PROGRAMA DE ARQUITECTURA
BOGOTÁ D.C.**

- **LICENCIA CREATIVE COMMONS:** La que asignaron en la tercera hoja del trabajo de grado. Ejemplo: “Atribución-NoComercial-SinDerivadas”.

AÑO DE ELABORACIÓN: 2017

TÍTULO: Centro creativo digital.

La arquitectura como herramienta para progreso creativo y el desarrollo social.

AUTOR (ES):

Garcia Ardila, Luis Felipe.

DIRECTOR(ES)/ASESOR(ES):

Blanco, Diana
Varini, Claudio
Benavidez, Esteban

MODALIDAD:

Tesis de grado

PÁGINAS: **TABLAS:** **CUADROS:** **FIGURAS:** **ANEXOS:**

CONTENIDO::

INTRODUCCIÓN
1. METODOLOGIA
2. RESULTADOS
3. DISCUSION
4. CONCLUSIONES
REFERENCIAS
ANEXOS



DESCRIPCIÓN: El presente informe tiene como fin exponer las estrategias urbanas, arquitectónicas y constructivas que se proponen con el fin de renovar el sector en detrimento “El Bronx” en la ciudad de Bogotá, área que era conocida como un foco de mafias, drogadicción, delincuencia e ilegalidad.

“El Bronx” considerado el expendio de droga más grande de la ciudad, en este momento está contemplado como un área de renovación urbana, lo cual conlleva un desarrollo propositivo desafiante por el contexto social, imaginario urbano, la integración con el progreso de las actividades económicas existentes y propuestas para así lograr una articulación entre estas y la búsqueda de una ciudad más democrática y sostenible.

Partiendo de lo anterior, lo cual ya consolida una problemática urbana, el cuestionamiento arquitectónico que se plantea es ¿Cuál es el entorno arquitectónico idóneo para el lugar? ¿Qué atmosfera debe tener el edificio? ¿Cómo podemos consolidar una nueva realidad?

METODOLOGÍA: El proyecto se a bordo a partir de un ejercicio de ingeniería en reversa, donde se empiezan a evaluar los aspectos positivos y negativos que tuvieron determinados proyectos de diferentes épocas, en diferentes lugares del mundo y con condiciones urbanas determinadas o similares al lugar de trabajo. Posteriormente al ejercicio de ingeniería en reversa, nos acercamos al sector a partir de un análisis por capas que se realizó con el fin de conocer a fondo el sector, determinar que problemáticas presentaba en cada aspecto, (movilidad, estructura ecológica, densidad poblacional, alturas, usos, relación masa – vacío, hitos y nodos, red de equipamientos, bienes de interés cultural, patrimonio y el aspecto socio – económico), para a continuación establecer los parámetros y las preguntas problemáticas de acuerdo a cada ítem y así poder brindar las posibles estrategias proyectuales mediante un DOFA (sistema de evaluación mediante la búsqueda de oportunidades, amenazas, fortalezas y debilidades) que presentaba el sector de estudio.

Después de tener las estrategias proyectuales se empieza a definir un plan de masas y se emprende la construcción el argumento conceptual, teórico y funcional del proyecto urbano, el cual nos va a llevar a consolidar el carácter de cada espacio o su diversidad de uso, y el diseño del vacío, pues se empieza a evidenciar esta relación en el sector y con el resto de la ciudad.

Posteriormente se amplía la escala para llegar al lugar de intervención y definir el concepto del proyecto arquitectónico de acuerdo con todo el proceso anterior, y las necesidades del lugar, este va a conllevar a una geometría que va a dar como resultado la implantación del proyecto a nivel formal en el territorio.

**RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN
- RAE -**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
de Colombia
Vigilada Mineducación

RIUCaC

Las necesidades del territorio, las necesidades de la población, y el diseño a proyección de la ciudad, definen el programa tanto urbano como arquitectónico, lo cual conlleva a empezar a conformar el carácter del lugar, tanto interior como exterior.

PALABRAS CLAVE: Según la disciplina y/o el Tesauro, en mayúscula sostenida

RENOVACIÓN URBANA

EQUIPAMIENTO CULTURAL

VIVIENDA

ARQUITECTURA BIOCLIMÁTICA

INVESTIGACIÓN PROYECTUAL

CONCLUSIONES: El desarrollo del proyecto permitió diseñar la renovación al “Bronx” partiendo de virar el imaginario urbano, mejorando el entorno físico, social, ambiental y económico del sector. Cabe resaltar que el diseño urbano del proyecto busca la interacción entre el usufructuario y el espacio, la permeabilidad e inclusión para los ciudadanos, así mismo brinda soluciones para la integración de esta área urbana olvidada en la ciudad con el fin de convertirse en un hito gastronómico-cultural y articular los equipamientos existentes.

Es válido resaltar que el proyecto logra convertirse en una antítesis del lugar, ya que dentro del proyecto se busca la integración con el ámbito natural y enfocado hacia la productividad, siendo así mismo el proyecto una crítica sobre la manera de urbanizar en la ciudad, ensamblándose formalmente con el entorno existente y conservando la identidad del área urbana, brindando soluciones de vivienda asequible y digna, diversificando el entorno, y democratizando el espacio, “El entendimiento del territorio como la unidad base de dimensión social consiste en la identificación de espacios que tienen una singular utilización basada en la historia y proyecciones sociales sustentadas en su naturaleza o potencial económico, ecológico y sociocultural” (Lukomski

Jurczynski, Garzón Castellanos, & Agudelo Castañeda, 2013). En términos generales el proyecto busca promover la participación ciudadana, y el desarrollo colectivo por medio de la articulación de comercios, lugares de producción, y el usufructo al máximo del espacio público, pues allí es donde la ciudad se vive.



Como se ha expuesto anteriormente el proyecto logra una posición más democrática e inclusiva en las zonas de desarrollo oponiéndose a la gentrificación, poniendo como punto de partida la optimización de la utilización del suelo urbano, esto por medio de una densidad idónea para una ciudad latinoamericana, y la búsqueda de la conformación de un tejido entre equipamientos, servicios, vivienda para así lograr y mostrarle a la ciudadanía que con las herramientas adecuadas se puede mejorar la calidad de vida del barrio sin perder la noción e identidad que tiene como barrio.

Es preciso citar cual es la atmosfera que se debe vivir en el lugar para que la ciudadanía adopte y tenga la pertenencia adecuada con el lugar. El proyecto conservando un lenguaje arquitectónico pero con una diversidad de actividades, entornos, materiales, vegetación logra una necesidad de concurrencia de población tanto permanente como flotante en el sector.

FUENTES:

Samuel Jaramillo, Luis Mauricio Cuervo (1993) Urbanización latinoamericana, nuevas perspectivas

Lukomski Jurczynski, A., Garzón Castellanos, G., & Agudelo Castañeda, J. (2013). Nueva ruralidad como una realidad emergente y su aplicación a la región de Yopal.

Revista de Arquitectura, 15, 6-12, doi: 10.14718/RevArq.2013.15.1.2.

Ingrid Morris, antropóloga "El Bronx es la síntesis de la violencia en Colombia" obtenido de: (I. Morris (03 de junio del 2016)

<http://www.revistaarcadia.com/noticias/articulo/bronx-intervencion-bogotacolombia-violencia-ingrid-morris-antropologia/49092>).

Alcaldía de Bogotá D.C secretaria de planeación Plan Urbano del centro ampliado (2014)

Obtenido de:

http://www.sdp.gov.co/portal/page/portal/PortalSDP/Noticias2014/SDP_realiza_lanzamiento_de_su_coleccion_de_libros_Bogota_Hum/01.CENTRO-AMPLIADO.pdf

Peter Zumthor, Atmosferas – entornos arquitectónicos – las cosas a mi alrededor (2006) Gausa, M., Guallart, V., Müller, W., Soriano, F., Morales, J., & Porras, F.

**RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN
- RAE -**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
de Colombia
Vigilada Mineducación

RIUCaC

(2004). Metápolis:
Diccionario de Arquitectura Avanzada. 1ed, ACTAR.

A+T research group Why density? (2015)

Forero La Rotta, A., & Ospina Arroyave, D. (2013). El diseño de experiencias.
[Experience design]. Revista de Arquitectura, 15, 78-83. doi:
10.14718/RevArq.2013.15.1.9

Universidad el rosario en artículo Tendencias demográficas: Menor crecimiento de
la población, mayor longevidad (2015)

LISTA DE ANEXOS:

Panel de diseño urbano
Panel de Arquitectónico
Panel constructivo
Planta 1 arquitectónica
Planta 2 arquitectónica
Planta 3 Arquitectónica
Planta cubiertas
Fotos maquetas