



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

LICENCIA CREATIVE COMMONS: Atribución – NoComercial – SinDerivadas

AÑO DE ELABORACIÓN: 2017

TÍTULO: Centro de innovación FAB-LAB en el Bronx Bogotá como estrategia de transformación urbana y social del lugar.

AUTOR (ES): Miranda Toscano, Alexis Fernando

DIRECTOR(ES)/ASESOR(ES): Varini, Claudio

MODALIDAD: Artículo de grado.

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

CONTENIDO:

1. INTRODUCCIÓN
2. METODOLOGIA
3. RESULTADOS
4. DISCUSIÓN
5. CONCLUSIONES
6. BIBLIOGRAFÍA
7. ANEXOS

DESCRIPCIÓN: El siguiente documento es el resultado de un proceso de investigación y proyección de un centro de innovación FAB LAB dentro de un lugar estigmatizado y deteriorado socialmente en el centro tradicional de Bogotá. Dicha propuesta se realiza con el fin de transformar el territorio a través de ejercicios de trabajo colaborativo e inclusión.



METODOLOGÍA: La elaboración de este proyecto se desarrolló a partir de varias estrategias metodológicas tales como: Visita al sector para realizar un primer acercamiento y analizar la percepción del lugar a través de la experiencia, se realizaron un par de visitas guiadas para levantar un registro fotográfico como evidencia de las problemáticas de tipo social y físicas que fomentaban la estigmatización del lugar, luego se realizó un análisis de las diferentes capas a nivel planimétrico que arrojaron información específica que fueron el punto de partida para la elaboración de la nueva propuesta urbana y arquitectónica, finalmente, se propone la implementación de un FAB LAB como un equipamiento incluyente donde a través del trabajo colaborativo se fomenta el trabajo colaborativo.

PALABRAS CLAVE:

TRABAJO COLABORATIVO, PARTICIPACIÓN, CREATIVIDAD, INCLUSIÓN SOCIAL, INNOVACIÓN.

CONCLUSIONES:

El desarrollo de la propuesta urbana TEJIDOS URBANOS donde el espacio público es el núcleo integrador de experiencias y vivencias ayudan a fortalecer lazos de hermandad, de buenas relaciones y de contacto entre sus actores, es precisamente en esos espacios de participación donde se potencian las relaciones y los encuentros y hacen del ciudadano un gestor en el proceso de la construcción de ciudad y ciudadanía.

Las estrategias implementadas para el desarrollo del proyecto arquitectónico ayudan a potenciar los encuentros como principal fundamento de integración y cooperación entre los habitantes y los sectores productivos que generan empleo y oportunidades.

El FAB LAB como centro que promueve la creación y la innovación apunta a mejorar la calidad de vida de la población, así como la transformación del territorio a través teniendo en cuenta que:

- Mediante la innovación nos acercamos a alternativas tecnológicas que posibilitan progreso, desarrollo y oportunidades para una población en proceso de transformación.
- Se da un giro a la estigmatización como principal impedimento de desarrollo del lugar, con el fin de integrar a la población nueva y existente a través de los proyectos interdisciplinarios que dentro del FAB LAB surjan.



- Se fomenta el desarrollo de una población histórica y socialmente vulnerable a través del ejercicio de la participación y espacios de inclusión donde todos los aportes son válidos en términos de trabajo colaborativo.
- Se favorece la capacitación como una estrategia pedagógica que potencia habilidades, el FAB LAB como centro formativo, canaliza saberes y destrezas que tienen como finalidad la participación colectiva.
- El programa arquitectónico planteado está diseñado para canalizar las habilidades de la población iniciando de un proceso de formación, seguido de un ejercicio de colaboración y cooperación y finalizando un ejercicio de comercialización que soporta la idea de emprendimiento.
- Favorecer la sostenibilidad a partir de los aportes ambientales del edificio lo que se puede entender como elemento innovador comparado con la forma tradicional de construcción. Teniendo en cuenta algunos principios de sostenibilidad tales como aprovechamiento de luz natural, implantación del edificio, materialidad entre otros.
- Creación de espacios, escenarios donde las actividades que se desarrollan promuevan la sana convivencia, el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo.

En su finalidad, el proyecto ofrece a los habitantes y usuarios del sector del Bronx un espacio revitalizado con unas características diferentes a las anteriores, sin una marcada estigma que impide el progreso de su población.

A nivel urbano se lee un territorio sin estigmatización que deteriore la imagen, por el contrario se perciben espacios que se conectan con el centro ampliado y tradicional de Bogotá a través de la puesta en marcha de escenarios y recintos urbanos que dinamizan el territorio y le dan un carácter incluyente y de participación a la comunidad, por otro lado a nivel arquitectónico, el FAB LAB como propuesta de equipamiento estructurante, no sólo se lee como un espacio diseñado para la creatividad y la innovación sino que también es un referente arquitectónico que promueve el diseño participativo, la inclusión y las puesta en marcha de nuevos diseños que apunten a la cooperación.



FUENTES

- Callejas Fonseca, Leopoldo; Piña Mendoza, Cupatitzio; (2005). La estigmatización social como factor fundamental de la discriminación juvenil. El Cotidiano, noviembre-diciembre, 64-70.
- Cardeño, F (octubre del 2007). Historia del desarrollo urbano del centro de Bogotá (localidad de los mártires). Recuperado de:
http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/observatorio/documentos/investigaciones/estadosArte/HistoriaBta_Martires.pdf
- Casallas, C. (2007). La ciudad, ¿espacio transformado o destruido? Revista De Arquitectura, 9(1), 59-63. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=125112650011>
- Cotelo, E. (24-09-2017). la ciudad ideal debe ser un lugar de "diversidad" tanto como de libertad y de igualdad. Espectador. Recuperado de
<http://www.espectador.com/sociedad/248950/urbanista-jordi-borja-la-ciudad-ideal-debe-ser-un-lugar-de-diversidad-tanto-como-de-libertad-y-de-igualdad>
- Forero La Rotta, A., & Ospina Arroyave, D. (2013). El diseño de experiencias. Revista De Arquitectura, 15(1), 78-83.
doi:<http://dx.doi.org/10.14718/RevArq.2013.15.1.9>



- Franco Calderón, Ángela María; Zabala Corredor, Sandra Karime; (2012). Los equipamientos urbanos como instrumentos para la construcción de ciudad y ciudadanía. DEARQ - Revista de Arquitectura / Journal of Architecture, diciembre, 10-21.
- Gehl. J (2010). Ciudades para la gente 1ª ed. Buenos Aires, Argentina, Ediciones infinito.
- Guitert, M. y Jiménez, F. (2000). Trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje. En: Aprender de la Virtualidad. España: Edit. Gedisa.
- Hernández, María (2016). Urbanismo participativo. Construcción social del espacio urbano. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/jatsRepo/1251/125146891002/index.html>
- Niño, S. (1998). Territorios del miedo en Santafé de Bogotá, TM editores. Recuperado de :
<http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/investigacion/article/viewFile/2785/1884>
- Oppenheimer, Andrés (2014). Crear o morir. Nueva York, Random house grupo editorial S.A



- Saieh Nico (13 de agosto del 2015). Centro Innovación UC - Anacleto Angelini / Alejandro Aravena | ELEMENTAL recuperado de:
<https://vimeo.com/136244203>
- Saldarriaga Roa, A. (2002). La arquitectura como experiencia espacio cuerpo y sensibilidad. Bogotá, Colombia: Villegas editores.
- Salíngaros, Nikos. (2005). La teoría de la red urbana, recuperado de:
https://issuu.com/morgan0888/docs/la_teor_a_de_la_red_urbana.
- Secretaria de Hacienda. Recuperado de:
<http://www.institutodeestudiosurbanos.info/endatos/0100/0140/0145.htm>
- Semillero de Investigación Praxis Urbana; (2016). Construcción de espacios comunes y colectivos: aportes conceptuales al territorio urbano. Revista Bitácora Urbano Territorial, enero-junio, 9-22.

LISTA DE ANEXOS:

1. Fichas entrega final
2. Planta de primer piso
3. Planta de segundo piso
4. Cortes.
5. Fachadas

**RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN
- RAE -**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
de Colombia
Vigilada Mineducación

RIUCaC

6. Fotos Maqueta
7. Render exterior noche
8. Render exterior día