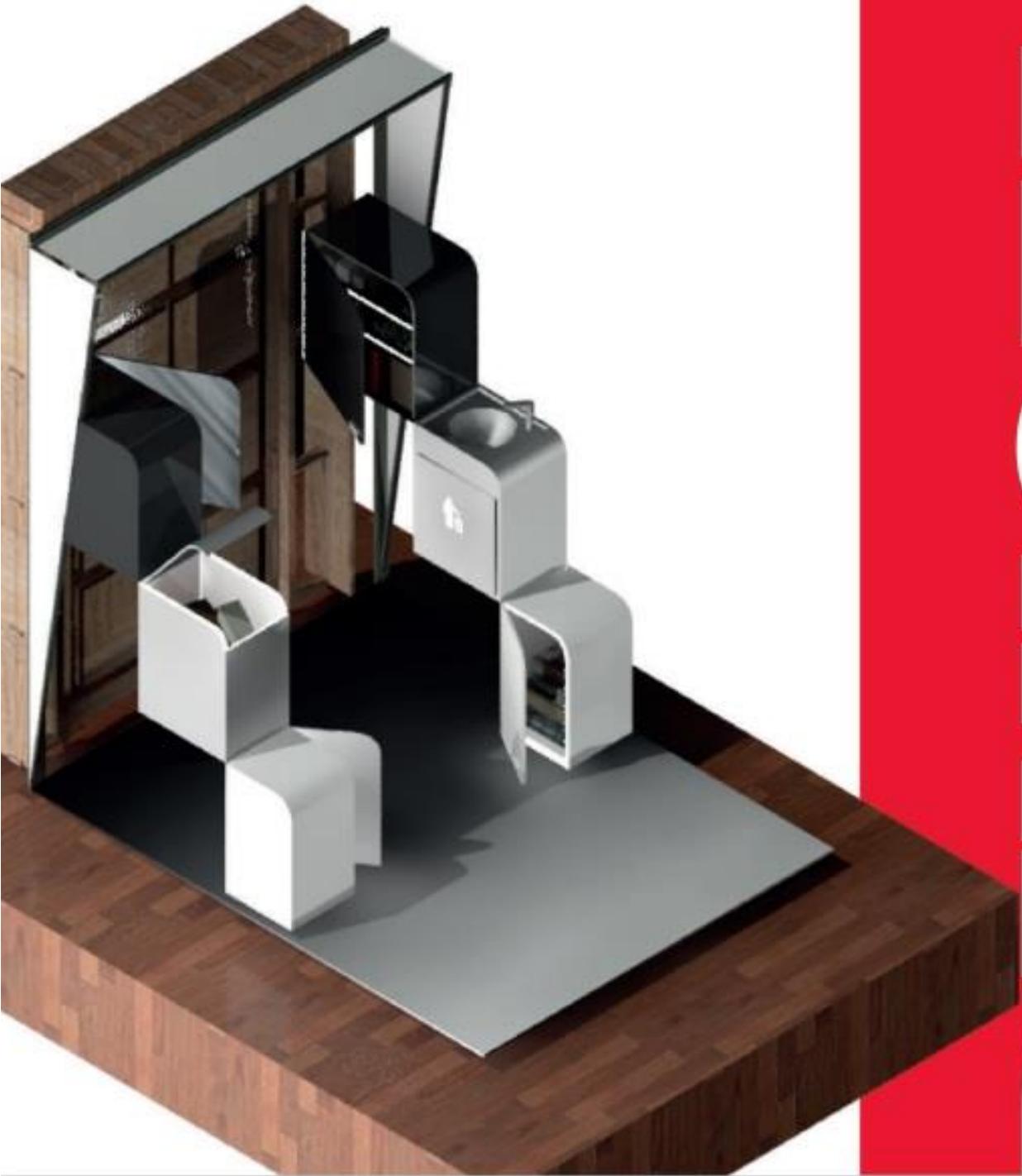


INSTITUTO DE
INVESTIGACIONES
DEL HÁBITAT

UMRPSXCH

FACH

N°2



[3R]
REVISTA

Revista [3R]

Revisiones, reflexiones y reseñas

Segunda edición

Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat
Publicación semestral electrónica del Instituto de Investigaciones del Hábitat
Carrera de Arquitectura – Carrera de Diseño de Interiores – Carrera de Arte y Diseño
Gráfico

Revista [3R]

Revisiones, reflexiones y reseñas

Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat
Publicación semestral electrónica del Instituto de Investigaciones del Hábitat
Carrera de Arquitectura – Carrera de Diseño de Interiores – Carrera de Arte y Diseño
Gráfico

Editor: Arq. Darío Canseco Oliva
revista.arquitectura@usfx.bo

Nº de depósito legal:3-3-376-2022 P.O.
Sucre Bolivia

Comité Editorial

Arq. M. Carla K. Jaliri Castellón
Directora de la Revista

Arq. Darío Canseco Oliva
Editor

Arq. Walter Choque Condo
Diseño gráfico

Dirección: Calle Destacamento 317 n° 573
<https://arquitectura.usfx.bo>

Arq. Atilio Taboada Castro
Decano

Editorial

La Revista 3R, es una publicación semestral oficial del Instituto de Investigaciones del Hábitat de la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat dependiente de la Universidad Mayor Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, gestada y difundida en formato digital a través del portal de nuestra institución.

Tiene el objetivo fundamental de agrupar revisiones, reflexiones y reseñas de docentes que comparten avances de investigaciones en las asignaturas teóricas y teórico prácticas de los diversos currículos de cada carrera.

El contenido de la revista electrónica facultativa considera dos opciones de escritura científica:

Reseñas científicas también denominadas artículos de revisión y artículos de reflexión.

Las reseñas constituyen un género textual de carácter evaluativo en el cual se valora de manera rigurosa y detallada la producción investigativa y editorial académica.

Este género exige una síntesis crítica del contenido de un libro de reciente publicación, con el fin de recomendarlo a la comunidad científica.

Redactar una reseña implica conocimiento de la disciplina o área del conocimiento, contextualización con obras similares, trabajos previos del autor, capacidad de análisis, lectura crítica y fundamentación en las afirmaciones. Este género actualiza a los académicos sobre la manera como se está publicando y construyendo el conocimiento en un campo determinado.

Los artículos **de reseña o revisión** son evaluaciones críticas acerca de estudios e investigaciones ya publicados. Al organizar, integrar y evaluar el material previamente publicado, el autor de este tipo de artículos considera el avance de la investigación para abordar con claridad un problema actual.

Con este material los autores buscan definir y aclarar un problema de investigación, sintetizar estudios previos para informar al lector sobre el estado de determinado tema de investigación y proponer los pasos que deban seguirse para la solución de un problema.

Es de valorar el aporte de docentes de la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat en sus tres carreras: Arquitectura, Diseño de Interiores y Arte y Diseño Gráfico.

Esta revista inicia su trayectoria en formato electrónico, considerando que los avances investigativos facultativos deben evolucionar acorde a la ciencia y sus formas de difusión y transmisión de conocimiento.

La directora

Índice

Diseño del mueble residencial, una respuesta a la emergencia sanitaria Covid 19	7
Jardines funcionales en simbiosis con el medio	13
Geometría de la forma	20
Diseño de escaparate con nuevas Tendencias en Visual Merchandising	24
Reflexiones sobre diseño gráfico para la sociedad	32
Premio Aroztegui: Una aproximación diagnóstica comparativa entre indicadores proyectuales de la Usfx y otras universidades	38
La imagen corporativa	48

Diseño del mueble residencial, una respuesta a la emergencia sanitaria Covid 19

Autoras: Denisse Belén Espinoza Palacios, Carla Tatiana Pozo Leaña

Filiación: Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, Carrera de Diseño de Interiores.

Resumen

El diseño del mueble se constituye en un componente primordial del diseño interior. En la asignatura muebles III de la Carrera de Diseño de Interiores durante la gestión 1-2020 se consideró como producto final el diseño de un mueble de acceso al espacio residencial, tan necesario y vigente durante la coyuntura de la emergencia sanitaria por COVID 19. Se han considerado como conceptos y referentes lo planteado por la OMS, como así también conceptos de flexibilidad y versatilidad planteados por Ávila (2014). Como resultado se ha logrado un diseño minimal con colores neutros y grises, que se complementan con las tonalidades cálidas de la madera. A manera de reflexión debemos denotar la importancia del diseño flexible en muebles, que además incorpora recursos tecnológicos que optimizan la calidad de salubridad y bioseguridad, utilizando materiales y sistemas de acondicionamiento fáciles de mantenimiento.

Introducción

El diseño de interiores durante el confinamiento fue de las actividades más solicitadas. Esto, debido a que las personas volvieron a su casa, cayendo en cuenta de que los espacios no estaban cumpliendo con los requerimientos del momento.

El diseño del mueble implica una destreza en el conocimiento del espacio, el material, la ergonomía, la antropometría.

“La Organización Mundial de la Salud, en el documento “Estrategia de la Vivienda Saludable”, establece que en el ambiente de la vivienda un individuo se sumerge al menos 50% de su tiempo. Las condiciones de ésta pueden considerarse factores de riesgo o agentes de la salud de los residentes. (Gaitán E, 2012)

El ejemplo que se visibiliza como fruto de la investigación realizada en la asignatura de muebles III de la carrera de diseño de Interiores, es una respuesta a la emergencia sanitaria en espacios residenciales durante la pandemia COVID 19.

Se toma como referente lo trabajado en la cátedra Diseño Industrial 2 B trabajó sobre dispositivos domésticos para desinfección en contexto de la pandemia del COVID-19

donde los estudiantes de la cátedra de Diseño Industrial 2B, trabajaron sobre dispositivos domésticos para desinfección en contexto de la pandemia del COVID-19. (Oliva S., 2020)

Contexto

Para el proceso de diseño se consideró como contexto el espacio residencial, el cual permita realizar las acciones de higiene preventiva, ante el Covid-19.

La idea fuerza es la puerta de ingreso a la vivienda, que se constituye en la conexión entre el exterior y el interior.

El mueble se diseña considerando que el montaje y desmontaje deben ser fáciles, para posibilitar la reubicación del mueble en otros espacios.



Conceptos

Flexibilidad

La flexibilidad de los muebles, permite el uso con diversos propósitos, por ejemplo una banca o mueble para sentarse, al plegarse o girar puede convertirse en un mesa de centro, un librero puede tener partes que se adicionan y lo convierten en un escritorio o un espacio de trabajo con la computadora.

Versatilidad

Los muebles modulares y versátiles son capaces de adaptarse a los estilos de vida actuales. Crean un diseño flexible y dinámico del espacio gracias a los distintos sistemas que componen varios muebles completamente diferentes entre sí, dando como resultado la identidad y la racionalización constructiva. (Ávila M., 2014)

La versatilidad es un aspecto imprescindible. No debe perder protagonismo cuando hablamos de espacio y de sacarle el mayor partido. La capacidad de adaptación que se genera al distribuir correctamente un área va acompañada indudablemente de dos términos.

Funcionalidad y practicidad.

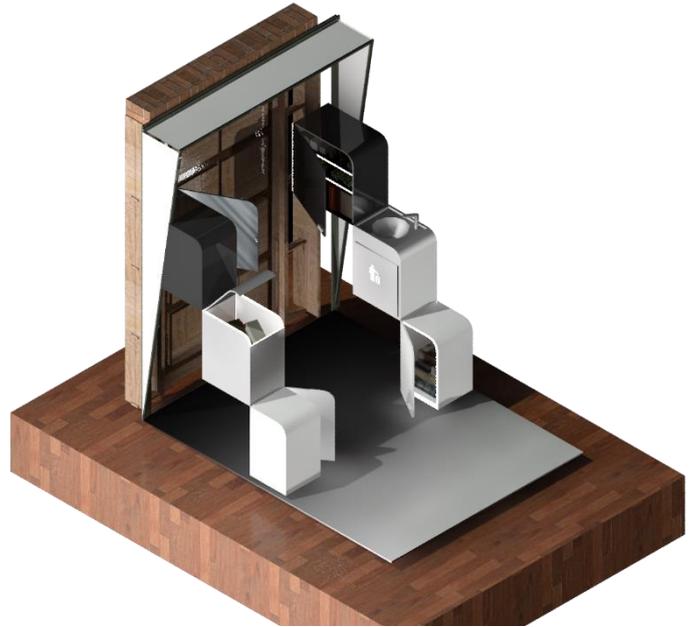
Cada espacio posee un carácter diferente dependiendo del estilo que queramos darle. De esta forma, podemos dar un toque más serio, o por el contrario uno más desenfadado.

Los muebles y complementos juegan un papel muy importante ya que permiten separar ambientes y ganar espacio útil. (Montes T., 2018)

Reflexión

Para la elaboración del diseño de mueble trabajado en el acceso de un espacio residencial, se toma como referente inicial lo planteado por OMS, Organización Mundial de la salud, donde se afirma que las personas permanecen aproximadamente 50% de su tiempo en una vivienda.

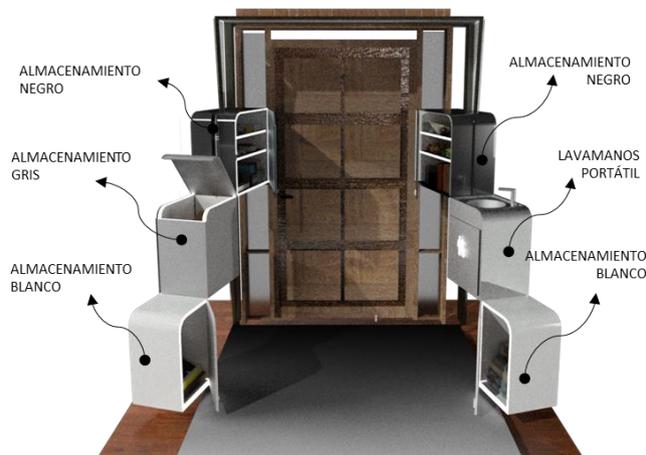
El mueble planteado también responde al concepto de versatilidad y flexibilidad, donde el argumento fundamental reside en las situaciones y condicionantes planteadas por la Pandemia Covid 19. Reflexionando sobre las pautas de diseño desarrollamos a continuación la propuesta final del mueble.



El mueble se encuentra al ingreso del hogar, en la puerta principal. En el mueble, el usuario puede dejar productos, accesorios personales, lavarse las manos y mudarse de ropa con poco contacto con los diferentes elementos.

El mueble cuenta con espacios de diferentes colores, en función a la actividad asignada a cada sector:

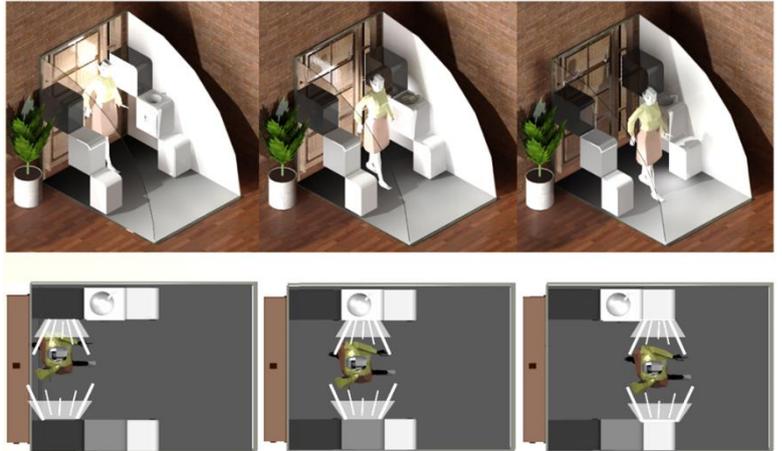
- Negro: para colocar los productos sucios y los accesorios personales
- Gris: para dejar la ropa sucia y lavarse las manos
- Blanco: para colocar la ropa limpia



Además, los muebles son desmontables, para su fácil limpieza y traslado.

La cajonería cuenta con sensores de movimiento para que cada compartimiento se abra automáticamente.

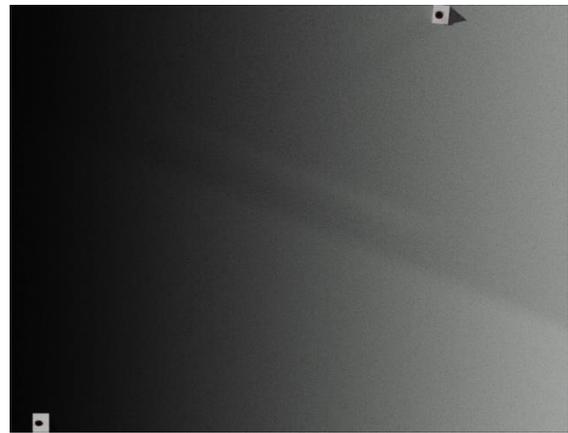
La iluminación también se activa con sensores de movimiento, para advertir al usuario en que área del mueble se encuentra y recordarle la función que debe realizar.



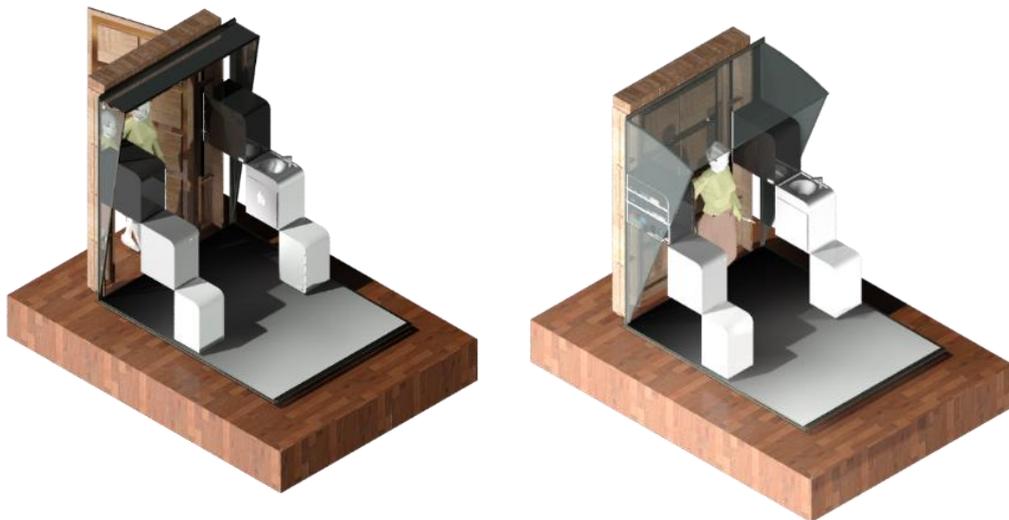
El piso cuenta con una degradación de colores, que pasan desde el negro hasta el blanco, indicando el nivel de desinfección realizado.

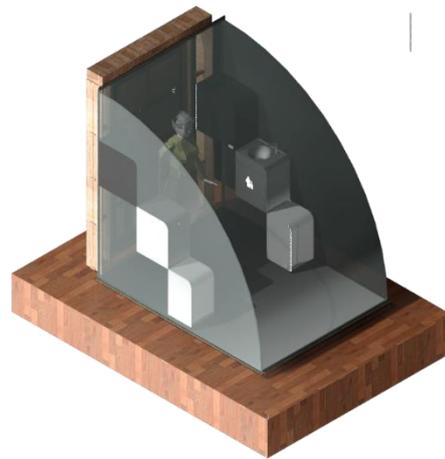
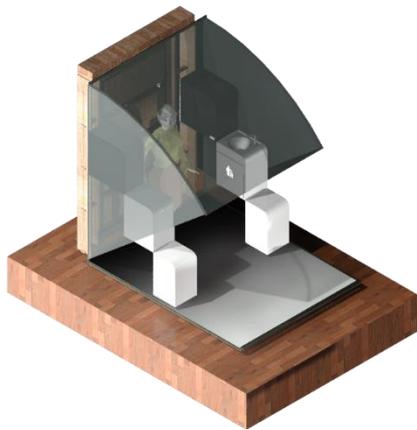
Materiales empleados:

- Polietileno
- Metacrilato
- Acero inoxidable



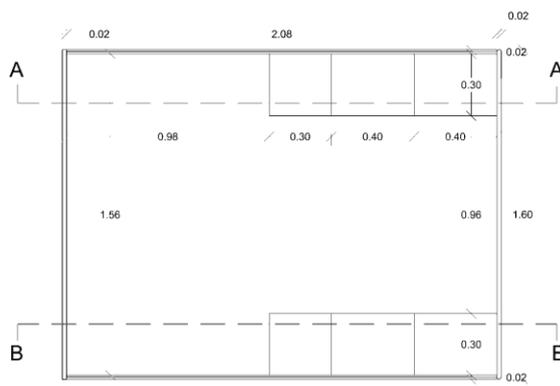
El diseño incorpora una bóveda superior desplegable y automatizado, que permite la desinfección al interior.



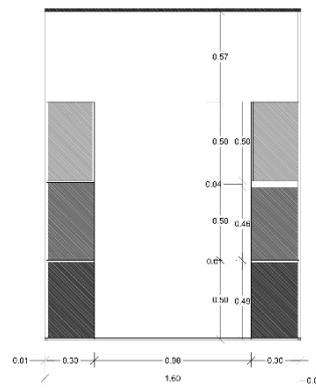


Resultados del proyecto

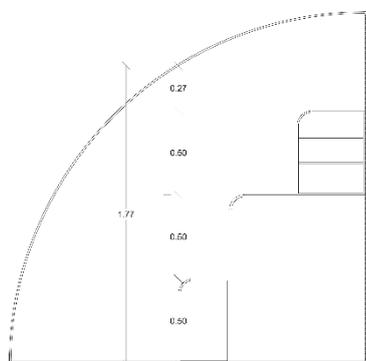
Planos Técnicos



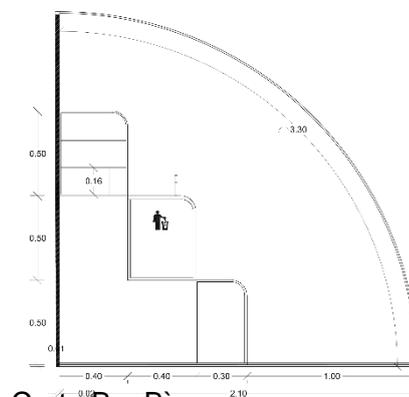
Planta



Alzado



Corte A – A'



Corte B – B'

Vistas Generales



Conclusiones

El mueble anticovid, es un importante elemento para realizar la higiene preventiva ante el Covid 19; considera todas las actividades requeridas, además de otorgar flexibilidad y versatilidad, por lo que puede situarse en espacios residenciales diversos. El resultado final combina un diseño simple pero a la vez funcional, adecuado para estos tiempos de pandemia en el que la bioseguridad es una obligación.

Referencias bibliográficas

Cuito, Aurora. Diseño de mobiliario flexible. Editorial Loft. 2013.

Gaitan, Edward. Aprovechamiento del espacio mediante mobiliario multi-funcional. Uncover Deco. 2012

Oliva, Silvia. Dispositivos domésticos para desinfección en contexto de la pandemia del COVID-19. Universidad Nacional de Córdoba. 2020

Rivas, Jazmín. Evolución Del Mueble Y Sus Complementos. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). 2015

Jardines funcionales en simbiosis con el medio

Autora: Gareca Apaza Mireya Lauren

Filiación: Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, Carrera de Diseño de Interiores

Resumen

El diseño de jardines es una actividad percibida desde un punto de vista estético y no así funcional, esta forma de visualizar la jardinería ha generado que las personas la consideren como un elemento secundario carente de beneficios más allá de los estéticos. Por tanto, el presente artículo busca reflexionar acerca de los beneficios que estos en la educación universitaria a partir de una propuesta desarrollada en la Facultad de Contaduría Pública de la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca que tienen por objetivo un diseño centrado en el usuario, la arquitectura como elemento rector del diseño y el entorno natural. Los tres aspectos mencionados se convierten en una triada en la que cada elemento depende del otro para lograr un diseño holístico con carácter funcional.

Introducción

A nivel mundial no parece importante pensar en la naturaleza como un ser vivo, porque gran parte de las visiones pretenden que la naturaleza sea infinita, y que no afecte la supervivencia de los seres humanos, pero esta forma de pensar ha traído consigo consecuencias medioambientales difíciles de superar por el hombre. Como consecuencia el carácter holístico entre naturaleza y ser humano va desapareciendo poco a poco, evitando una simbiosis que contribuya al equilibrio entre ambos, con las consecuencias al medio ambiente que esto conlleva, así como la ausencia de espacios verdes tanto a nivel residencial como público que en la pandemia se han hecho notar como una falencia en las ciudades como puntos de esparcimiento y relajación.

El marco jurídico en Bolivia, tiene por objetivo defender el derecho que tienen los bolivianos de vivir en un ambiente saludable, protegido y equilibrado, que permita el desarrollo de los individuos de la presente y de las futuras generaciones tal como lo establece el Artículo N° 33 de la Constitución Política del Estado, (Asamblea Constituyente, 2009).

Sin embargo, la visión que asume la normativa boliviana todavía es incipiente y por consiguiente atentatoria contra la naturaleza, debido a su ambigüedad, como consecuencia esto afecta la calidad del hábitat de las personas.

Los jardines ayudan a mantener fresca la ciudad, actúan como filtros naturales, absorben los ruidos, mejoran el microclima, sirven para proteger y mejorar la calidad de los suelos, agua, vegetación y fauna. Además de las funciones y beneficios para el hombre, juega un rol importante en la ornamentación y estética en los espacios ocupados por el ser humano.

Contexto

El municipio de Sucre se encuentra localizado en la Provincia Oropeza del Departamento de Chuquisaca, a una altura de 2,750 m.s.n.m conformando parte de la unidad geomorfológica denominada “Cordillera Andina Oriental”. La Facultad de Contaduría Pública y Ciencias Financieras de la U.S.F.X.C.H. se ubica en el área patrimonial de la ciudad de Sucre en la calle Grau N° 117.



Figura 2. Izquierda: Facultad de Contaduría Pública y Ciencias Financieras de la U.S.F.X.C.H. Derecha: Centro histórico y las tres áreas protegidas, la Plaza 25 de Mayo se ubica en el kilómetro 0.

Fuente: Peñaranda Ligia, 2011. Manual para la conservación del Patrimonio Arquitectónico de Sucre.

Características sociales

Los usuarios directos son estudiantes universitarios entre 19 y 25 años aproximadamente, los cuales requieren contar con un espacio que se adapte a sus necesidades actuales.



Figura 2. Imagen de los universitarios de la Facultad de Contaduría Pública y Ciencias Sociales.

Fuente: <https://cpcf.usfx.bo/>

La Facultad de Contaduría Pública y Ciencias Financieras de la U.S.F.X.C.H. actualmente presenta un jardín deteriorado, pero en época normal (sin COVID-19) es muy concurrido por los estudiantes. Este espacio carece de diseño y de mobiliario que permita a los estudiantes contar con un espacio de espera agradable, descansar, socializar, estudiar, jugar etc., que a su vez contribuya con el proceso de enseñanza aprendizaje.



Figura 3. Imágenes del jardín a intervenir. Fuente: Elaboración propia, 2021.

Conceptos

Jardín

Según Berjman (2001), existen dos tipos de jardines los privados y los públicos, a este último lo denomina como espacio verde urbano de carácter público como: plazas y parques urbanos. Estos jardines, sean privados o públicos están construidos principalmente por elementos vivos.

En síntesis se puede decir, que el jardín es: una obra de arte, ciencia y técnica, la cual es estudiada por la arquitectura paisajista. También se define como un sitio normalmente cerrado, “donde se cultiva o se dejan crecer plantas para proveer comida, sustancias medicinales u otras necesidades domésticas de una u otra clase. Se las cultiva con otros propósitos como el placer, o por razones recreacionales, científicas, educativas, económicas, religiosas, políticas, etc.”, (Goodchild, 2001, pág. 8).

Jardín histórico

Como bien inmueble se considera que el jardín histórico pertenece a la arquitectura, aunque se ubica en los límites de esta disciplina, debido a que en los últimos años la nueva arquitectura en conexión con el campo inmobiliario ha limitado su presencia en el diseño de espacios residenciales y equipamientos a diferencia de otras épocas, donde eran espacios importantes que se vinculaban en las propuestas de diseño y cuyo objetivo era servir de esparcimiento y ocio, (Tejedor C., Zavaleta S., & Linares Gomez P., 2003).

Estilo hispano árabe

Los jardines que corresponden a este estilo son principalmente las construcciones realizadas en la época colonial, se los puede apreciar hacia el interior de los equipamientos y viviendas, los cuales asumen el estilo Hispano Islámico, traído de España que tenían como característica principal la presencia de fuentes y un trazado cuatripartito, acequias y aljibes entre otros, (Martínez C., 2014).

Reflexión

Cuando se habla del diseño podemos afirmar que cuando proyectamos un espacio, lo hacemos pensando en un diseño por necesidad que también debe otorgar calidad de vida al ocupante, sin embargo muchas veces estos espacios sólo plasman deseos, ambiciones y ego, en la mayoría de los casos no se toma en cuenta al diseño y todo los factores que deben trabajar de forma simbiótica, en el caso del diseño de los jardines es importante tomar en cuenta: al usuario, la arquitectura y el entorno natural, este último usualmente no se lo considera de forma integral es decir que el diseño no se acomoda a estas condicionantes sino de manera contraria, la vegetación por ejemplo es forzada a adaptarse a condiciones climáticas a las que no corresponden generando mayor costos de mantenimiento.

La normativa patrimonial no establece un reglamento preciso que contribuya a conservar estos espacios, en el caso de la Facultad de Contaduría pública, se ha podido verificar el crecimiento exponencial del área construida en desmedro de los espacios abiertos que si

bien se conservan de forma parcial no responden a las necesidades de los usuarios, en cuanto a mobiliario, iluminación y vegetación sana.

La propuesta planteada buscó no sólo integrarse con la arquitectura sino responder a necesidades básicas de los estudiantes como: relajación, contemplación y ocio, para lo cual se planteó el diseño de jardineras con vegetación acorde al estilo del jardín de tipo hispano árabe.

La conservación de los jardines, contribuyen a la concientización del cuidado del medio, el hecho de plantar árboles y proyectar espacios verdes contribuye con el medio ambiente y le otorga beneficios directos al ser humano principalmente.

De manera sintética los beneficios más relevantes de la propuesta son:

- **Social:** contribuirá con la salud psíquica y física de los estudiantes.
- **Medioambiental:** la biología del árbol absorberá el CO2 y mejorará el microclima de este espacio.
- **Económica:** la propuesta de vegetación acorde a las condiciones naturales reducirá el costo de mantenimiento.



Figura 4. Propuesta de áreas de contemplación y estudio.

Fuente: Joaquin Choque Nayra Alexandra & Zenteno Loayza Rosa Mary, Jardinería y Paisajismo 2, 2021.



Figura 5. Propuesta de espacios de ocio mediante una propuesta de mobiliario para exterior con juegos de mesa.

Fuente: Joaquin Choque Nayra Alexandra & Zenteno Loayza Rosa Mary, Jardinería y Paisajismo 2, 2021.



Figura 6. Propuesta de bancas fijas y móviles.

Fuente: Joaquin Choque Nayra Alexandra & Zenteno Loayza Rosa Mary, Jardinería y Paisajismo 2, 2021.



Figura 7. Propuesta de vegetación acorde a las condiciones climáticas de Sucre. Fuente: Joaquin Choque Nayra Alexandra & Zenteno Loayza Rosa Mary, Jardinería y

Paisajismo 2, 2021.

Conclusión

La propuesta de diseño no buscó sólo otorgar un espacio agradable y confortable para el estudio, sino también contribuir con la problemática ambiental, razón por la cual es esencial que se superen los diseños formales y se busque la funcionalidad holística en las propuestas, que contribuyan además a disminuir las emisiones de CO2.

De la misma manera, un diseño centrado en las condicionantes climáticas ha de aportar diseños más sostenibles, principalmente porque la vegetación acorde a las condiciones climáticas mantiene los ecosistemas de manera estable sin modificar o alterar el medio natural.

Finalmente, la arquitectura es una condicionante que debe ser tomada en cuenta en el proceso de diseño, para caracterizar e identificar el estilo de jardín con el que se debe iniciar la etapa de partido.

Referencia bibliográfica

Asamblea Constituyente . (2009). CONSTITUCIÓN POLÍTICA. Bolivia: Gaceta Oficial de Bolivia. Recuperado el 2021, de <http://www.dgsc.gob.bo/normativa/leyes/ley1615-95-CPE.html>

Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. México. Obtenido de <https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2009/05/modernidad-liquida.pdf>

Goodchild, P. (2001). Inventarios de parques y jardines en el Reino Unido cómo y por qué. La experiencia inglesa. *LOS JARDINES HISTORICOS: APROXIMACION MULTIDISCIPLINARIA* (págs. 1-16). Buenos Aires:

ICOMOS. Recuperado el Abril de 2021, de https://www.icomos.org/publications/jardines_historicos_buenos_aires_2001/conferencia9.pdf

Martínez, C. (2014). Los jardines hispano islámicos., (págs. 1-33). España. Recuperado el Abril de 2021, de <http://www.alhambra-patronato.es/ria/bitstream/handle/10514/161/Los%20jardines%20hispano%20isl%EF%BF%BDmicos.pdf?sequence=2>

Tejedor C., A., Zavaleta S., C., & Linares Gomez P., M. (2003). *EL JARDÍN EN LA FORMACIÓN DEL PAISAJE HISTÓRICO URBANO DE SEVILLA*.

Sevilla, España: Instituto Andaluz de Patrimonio. Recuperado el 24 de Abril de 2021, de <https://repositorio.iaph.es/handle/11532/326303>

Geometría de la forma

Autora: Arq. Carla Sánchez Montoya

Filiación: Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, Carrera de Diseño de Interiores.

Resumen

La asignatura Morfología I corresponde al nivel instructivo de la Carrera de Diseño de Interiores, inscrito en el segundo semestre, lo cual establece relación directa de forma horizontal con la asignatura de Taller I, constituyéndose en una base teórica y un medio de instrumentación para que desde la teoría y la visualización, se materialicen los conceptos en modelos formales a manera de esquis como producción individual y de esta manera puedan contribuir en la composición formal de los proyectos de diseño de los estudiantes en su etapa inicial.

Además de desarrollar los conceptos de geometría de la forma, que permiten comprender y reconocer las variables morfológicas de aplicación a la configuración del espacio interior se consideró la modelación a partir de la flexión y la ligereza de los volúmenes que permitiera la exploración de luz y sombra sin tomar en cuenta el aspecto funcional en las propuestas.

Introducción

El trabajo final que se desarrolló en clase propone un elemento tridimensional liviano que refleje variables morfológicas en su configuración, como los elementos visuales, de percepción e incorpore en el proceso de transformación formal (bidimensional y tridimensional) los conceptos de flexibilidad que permita la exploración de luz y sombra como aporte en la generación del resultado.

Las propuestas son resultado de la aplicación teórico conceptual de la forma, pero también de la indagación sobre los recursos de modelación, expresión plástica y la exploración de algunas maneras de armonizar los cerramientos y los vanos en combinación con la luz.

Conceptos

La composición volumétrica espacial permite organizar distintos componentes y el espacio circundante de una manera determinada, para esto se considera la ubicación en el espacio de volumen, las proporciones mutuas de relación, ejes organizadores del volumen y la inclusión de elementos perceptuales.

El teórico y diseñador Wicius Wong en su libro Fundamentos del Diseño (2015), hace referencia a conceptos básicos que debe tener en cuenta al momento de realizar un diseño “composición bidimensional - tridimensional”

Los primeros conceptos se refieren a esos elementos conceptuales, los conforman el punto, la línea, el plano, los que no son visibles pero que dan un volumen a los objetos y que aparentemente se encuentran dentro de estos.

Los elementos de relación pautan la ubicación y la interrelación de las formas. Por sus características pueden ser percibidos y sentidos. La dirección de la forma depende de cómo está relacionada con otras formas, el observador o el marco que la contiene. La posición por su lado, está referida a la relación de esta respecto a la estructura. Toda forma tiene u ocupa un espacio respecto a su volumen. La gravedad se refiere a una sensación psicológica a la que se someten todos los elementos y esta atribuye a las formas peso, liviabilidad y estabilidad.

Y aquellos elementos visuales como medida, el color y la textura permiten identificar y diferenciar las formas.

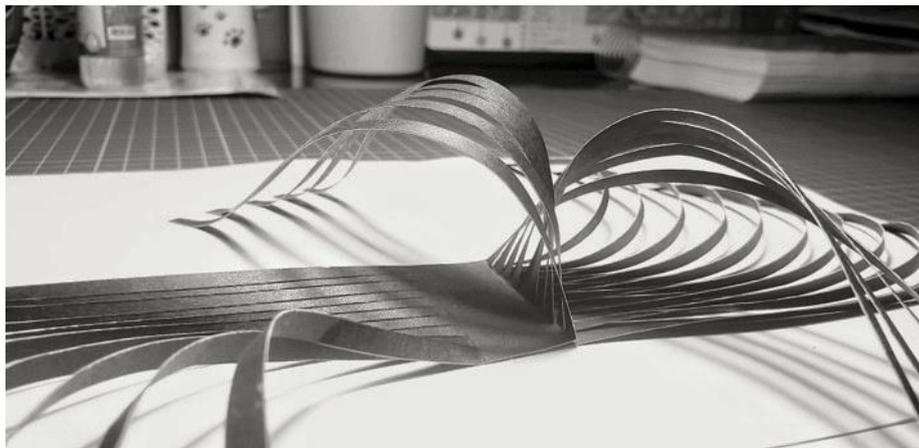
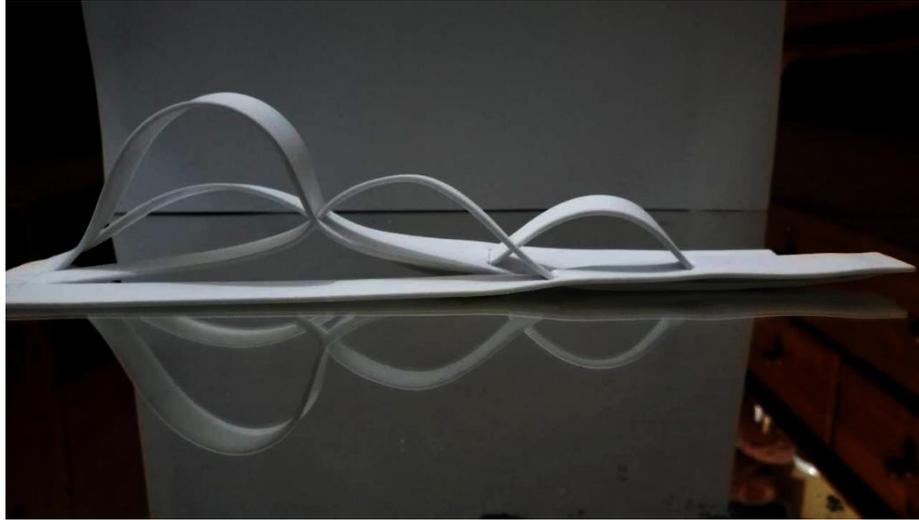
Flexibilidad

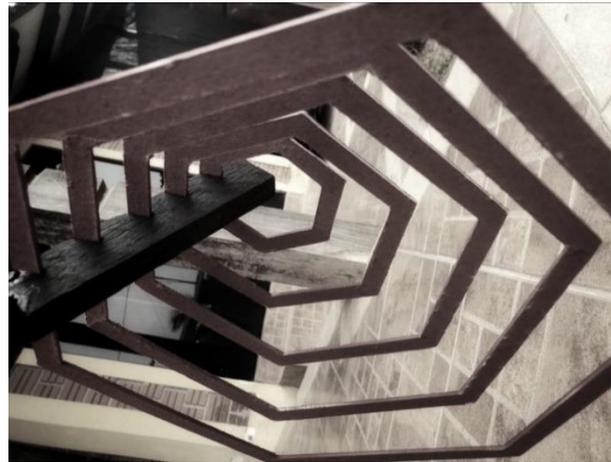
Es la capacidad que posee un objeto de doblarse sin que exista el riesgo de que pueda romperse.

Se explora diferentes posibilidades de regular la flexibilidad a partir del corte empleando deferentes materiales y grosores. Estos cortes pueden ser parciales o totales y seguir patrones en su ejecución en analogía con el resultado que se desea lograr.

Se establece como categoría de corte los espirales, rendijas, zigzag y flecos, estas categorías fueron tomadas de la publicación La Flexibilidad en la Generación de las formas de la universidad de Buenos Aires

Resultados





Las practicas individuales realizadas pretenden facilitar a los estudiantes una paleta amplia de variables morfológicas que contribuyan al proceso de diseño del espacio interior a lo largo de la carrera, permitiendo experimentar sobre la materialidad y la percepción de la forma de diferentes maneras siguiendo en su aplicación los principios y fundamentos del diseño que guían el desarrollo de la asignatura.

Referencias bibliográficas

Wicius Wong. (2015). Fundamentos del diseño bi y tridimensional. editorial Gustavo Gili
P. Muñoz, J. López, I. Raffo, A. Sequerira. et.al. (2012). La Flexibilidad en la Generación de las formas. 1a ed. - Buenos Aires

Diseño de escaparate con nuevas Tendencias en Visual Merchandising

Autoras: Diana Pool Menacho, Carla Sánchez Montoya

Filiación: Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, Carrera de Diseño de Interiores.

Resumen

El diseño de un escaparate se constituye en un espacio complemento determinante del diseño de espacios comerciales, “siendo el vínculo fundamental de comunicación entre el comercio y los clientes potenciales” (Valencia, 2014)

Por lo cual se consideró promover conceptos actuales de Visual Merchandising, donde es conveniente mantener los escaparates pasivos, pero al mismo tiempo que estén orientados a la nueva normalidad que implica una nueva forma de comprar y de vender; y que brinden al cliente una interacción con el mismo propiciando una experiencia

La propuesta de diseño transmite un mensaje concreto que representa al local comercial, tomando en cuenta los conceptos de cada marca, el público al que se dirige y pautas técnicas que permitan planificar los materiales y el montaje.

Introducción

Las propuestas de diseño en el ámbito comercial y escaparatismo están en constante evolución y una búsqueda apremiante de nuevas soluciones.

“En un mundo lleno de estímulos, la creatividad para tratar de captar nuestra atención es el nuevo desafío en el desarrollo de las estrategias visuales. Para esto el movimiento, el impulso y la interacción en las vitrinas es la clave” (Segiaro, 2019)

Se calcula que en el 2019 más del 50 por ciento del consumo global es realizado por millennials quienes invierten mucho más tiempo en experiencias que en productos, y otro casi 26 por ciento, por la generación Z, ambos hiperconectados a un mundo virtual y digital.

Por esta razón las propuestas deben estar enfocadas hacia los procesos, la tecnología que permitan un vínculo con el cliente y crecentar el reconocimiento con la tienda y la marca, valerse del merchandising sostenible como una nueva tendencia que apuesta por lo ecológico y sostenible y contribuye a las concepciones de las marcas que se ajustan a prácticas ecológicas.

Y por último las estrategias visuales deben adecuarse a las nuevas formas de comercio debido a la pandemia, como escaparates digitales (DIGITAL SIGNAGE) y la experiencia extendida (SMART RETAIL) para integrar la experiencia con la compra virtual.

Las propuestas de diseño deben estar enfocadas a dar respuestas a necesidades actuales incorporando conceptos nuevos en Visual Merchandising no que deban ser necesariamente ciento por ciento tecnológicos pero que permitan interacción con los sentidos y provocar emoción sin dejar de lado el análisis arquitectónico de la fachada del sitio donde se va a intervenir para una propuesta integral del rótulo, entrada y escaparate.

Contexto

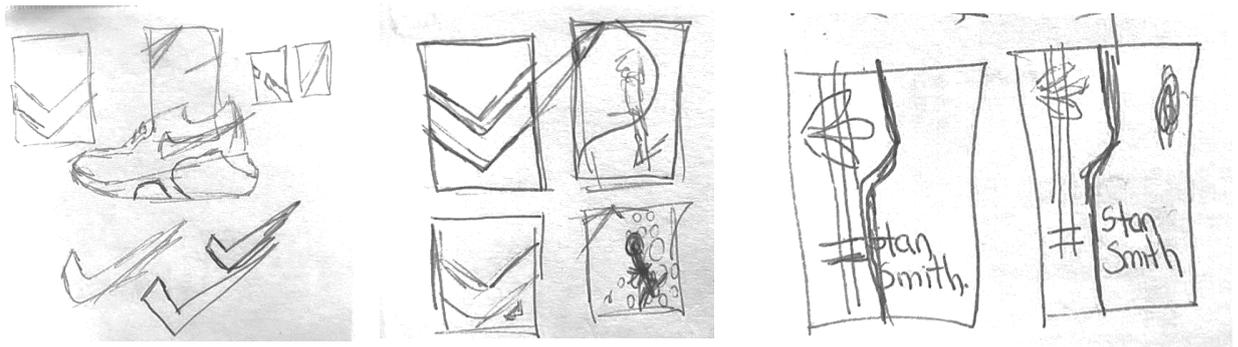
La propuesta fue realizada para la empresa de Fair Play, muy conocida en todo el país, que se encarga de importar y vender diferentes marcas de calzados, ropa y accesorios deportivos.

Existen sucursales de esta tienda en casi todos los departamentos de Bolivia, por lo que esta intervención y propuesta está hecha para la ciudad de Potosí, se encuentra ubicada en el centro de la ciudad en un área peatonal muy transitada por lo que permite que el diseño del escaparate pueda tener mayor alcance.

La propuesta se basa en la elección de dos marcas reconocidas mundialmente, Nike y Adidas con sus productos: Joyride Dual Run y Primegreen Adidas Stan Smith que son la base del concepto de diseño.

La intención del escaparate será interactuar con las personas que puedan estar circulando en esta área, tomando ventaja del área peatonal en el que se encuentra.

La propuesta además fusiona al producto con propuestas modernas de interacción, aplicando estrategias de publicidad creativas y divertidas, tomando en cuenta los conceptos de cada marca, y el público al que se dirige, además de jugar con la atmósfera de cada uno de ellos.



Intervención de la fachada

La propuesta para el rótulo en la fachada del establecimiento comercial, se mantiene tal y como se encuentra en la actualidad, debido a que responde a las características de branding de la marca y se encuentra regulado con los permisos correspondientes de la ciudad y contexto.

La entrada y los escaparates en cuanto a dimensiones no fueron intervenidos

La intervención de la fachada se diseñó bajo los siguientes reglamentos:

- Concejo Municipal de Potosí
- Ley de Preservación de las áreas históricas de Potosí Ley municipal N° 055/2014



Ilustración 1 Áreas Patrimoniales por categoría
Fuente: (Ley Municipal N°005/2014, 2014)

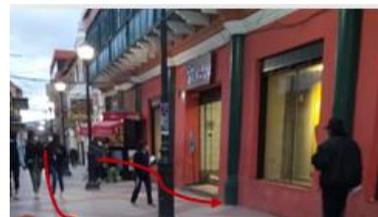


Ilustración 2 Boulevard Potosí – Bolivia
Fuente: Fotografía Propia

El lugar a intervenir se encuentra en el casco viejo de la ciudad de Potosí, y la categoría es A., por lo cual se considerarán los siguientes artículos:

Artículo 42 (Niveles de actuación permitidos para edificaciones)

Artículo 46 (De las intervenciones y obras) pág. 35

CATEGORÍA D (pág.37)

Artículo 73 (Materiales para acabados en exteriores) pág. 43

Artículo 74 (Zócalo) pág. 43

Artículo 75 (Prohibición de uso de revestimientos) pág. 43

(Ley Municipal N°005/2014, 2014)



Ilustración 3 Propuesta de fachada Fair Play

Fuente: Elaboración Propia

Diseño del escaparate

Planificación

Escaparate estratégico

De liquidación y de llegada de nuevos productos o introducción de nuevos productos.

Marcas

Adidas, Nike, Puma, Under Armour, Reebok, Converse, Asics, Columbia, Topper, Umbro.



Productos escogidos

NIKE JOYRIDE DUAL RUN

Amortiguación personalizada donde más lo necesitas para disfrutar tu corrida



Tiempo de permanencia: 1 mes

PRIMEGREEN ADIDAS STAN SMITH

Producto vegano, Ningún componente de esta zapatilla ha sido fabricado



Tiempo de permanencia: 2 meses

Estación del año	Mes	Escaparate (temática)
PRIMAVERA	Septiembre	Días rojos Fairplay
	Octubre	Nuevos lanzamientos
	Noviembre	Nuevos lanzamientos
VERANO	Diciembre	Navidad – Año Nuevo
	Enero	Nuevos lanzamientos
	Febrero	Días rojos FairPlay
OTOÑO	Marzo	Cambio de temporada
	Abril	Día del deporte
	Mayo	Nuevos lanzamientos
INVIERNO	Junio	Cambio de temporada
	Julio	Nuevos lanzamientos
	Agosto	Nuevos lanzamientos

Impulso de compra



El impulso de compra de la marca Nike se hará a través de la **MOTIVACIÓN AL USO** que, a través del diseño del escaparate, que será conformada por las características del producto a vender (tenis), mostrando sus características que beneficiaran el entrenamiento o uso de estos, haciendo que el usuario se motive a la compra del mismo.



El impulso de compra de la marca Adidas se hará a través del **IMPACTO**, a través del diseño del escaparate, con luces, colores y tecnología interactiva, por lo que le llamar la atención y sentirá un deseo de poseerlo

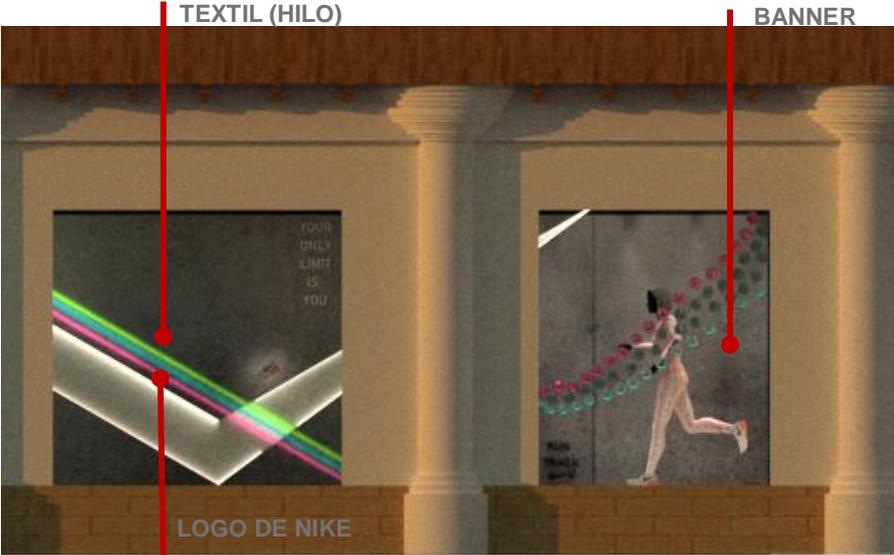
Grupo Meta. - personas jóvenes



- Adolescentes (De 12 – 16 años)
- Personas de la tercera edad (De 60-70 años)
- Niños (De 0 -11 Años)
- Personas Jóvenes (De 18 – 27 años)
- Personas Adultas (de 27 – 59 años)

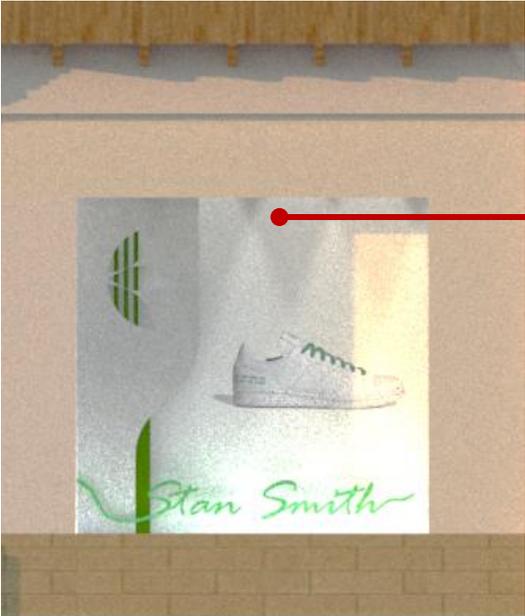
Gráfico 1 Grupo Meta
Fuente: Elaboración propia

La composición de este escaparate se basa en el producto elegido como idea fuerza, abstrayendo los elementos más relevantes y utilizando el concepto del mismo, utilizando banners como lo hace Fair play, además de dar a conocer de forma sutil el producto.



IDEA FUERZA

La composición de este escaparate se basa en el producto elegido como idea fuerza, abstrayendo los elementos más relevantes y utilizando el concepto del mismo, que cuenta con un tema ecológico y sostenible, integrando al clásico Stan Smith, utilizando materiales reutilizados, los mismo que deberían verse reflejados en los materiales del escaparate, además de utilizar una pantalla inteligente donde se expondrá el comercial del mismo producto, para interactuar con el público.

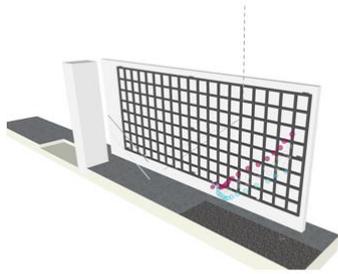


LOGO ADIDAS



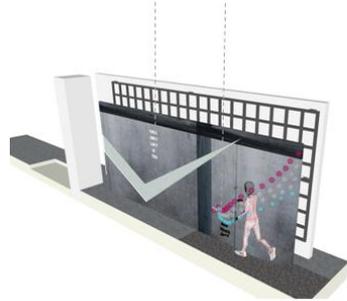
IDEA FUERZA: EL CONCEPTO DE LAS ZAPATILLAS STAN SMITH, EN CONJUNTO CON LAS REDES SOCIALES

Estructura Cuadriculada de Fierro para el soporte de Productos y banners



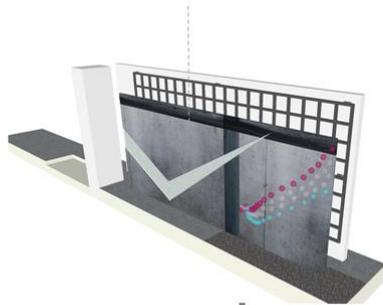
1

Integramos las letras de Plástico con las frases características de NIKE



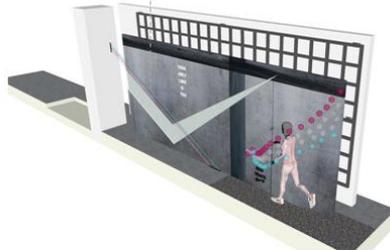
4

Banner Con una estructura de melamina, que será apoyado en la estructura Metálica



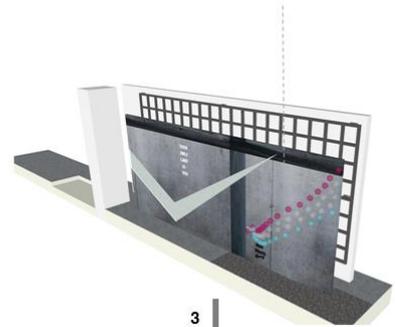
2

Empezamos con la instalación de los tejidos, anclados a una estructura que los mantiene en tensión.



5

Continuamos Añadiendo las Pelotas de Acrílico pintadas, encima de una estructura metálica colgante



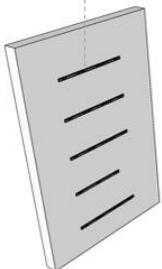
3

Por ultimo añadimos el producto, tanto el maniquí, como los productos complementarios y los tenis.



6

Empezamos con una instalación de Rieles a la Pared.



1

La instalación de las pantallas LED, anclado a la riel con una estructura metálica, con ruedas incluidas



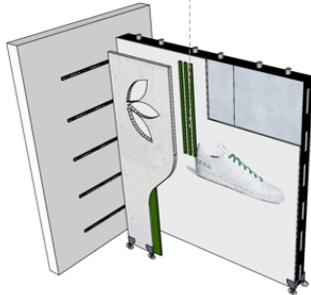
2

Añadimos otra estructura de melamina, con detalles característicos de ADIDAS



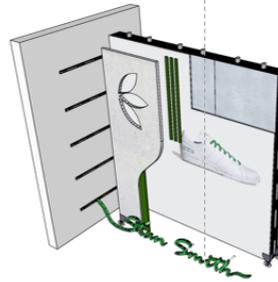
3

Añadimos una estructura metálica por la parte de atrás para continuar con el Diseño



4

Por ultimo añadimos las letras en LED en letras Cursivas con el nombre de Stan Smith



5

blico, utilizando domótica, pantallas interactivas y redes sociales en tendencia, aprovechando la ubicación en la que se encuentra, teniendo como objetivo alcanzar un mayor público para la venta de los productos estrella del momento, aumentando así sus ventas y convirtiendo a esta tienda en una experiencia única con solo la mirada hacia el escaparate, que sin duda abrirá puertas al uso de herramientas digitales en potencia en la ciudad de Potosí.

Referencias bibliográficas

Cámara de comercio de Valencia (2014) *Conceptos básicos de escaparatismo*. Gestión de Proyectos. www.camaravalencia.com

Ley de Preservación de las áreas históricas de Potosí Ley municipal N° 055/2014

M. Segiaro. (enero, 2019) *Vitrinas o Escaparates Interactivos*.

<https://www.marcelaseggiaro.com/vitrinas-y-escaparates-interactivos/>

Reflexiones sobre diseño gráfico para la sociedad

Autor. Beltrán Mercado Diego Huáscar

Filiación. Facultad de Arquitectura y ciencias del hábitat carrera de Arte y diseño grafico

Resumen

El diseño gráfico, como método o disciplina para ejercer su práctica en la sociedad actual, requiere conocimientos tanto teóricos, técnicos, artísticos y actitudinales que se ajusten a la nueva estructura cultural, social, política y económica. Ahora nos acerca a un conjunto de conocimientos multidisciplinarios y nos obliga experimentar una transformación social, asumiendo que la forma habitual de concebir su naturaleza ha sufrido cambios importantes. En este sentido, el impacto social del diseño gráfico es un espacio de investigación que aun se encuentra en etapa actualización permanente.

Este artículo de reflexión nos lleva a repasar y asumir nuestro rol como universidad dedicada a la generación de nuevo conocimiento, cuyo principal objetivo es la respuesta local e internacional a los nuevos retos del siglo 21

Introducción

El diseño significa la configuración de objetos bi y tridimensionales, elaborados regularmente en serie mediante procesos sistemáticos.

Históricamente, la naturaleza del diseño ha centrado sus métodos en el hacer (asociado a la actividad practica), es decir en la producción y la forma de los objetos (aplicado formalmente en el contexto de la industria, la ingeniería, la arquitectura, las comunicaciones y otras disciplinas que requieren creatividad.).

El diseño gráfico originalmente era identificado como una actividad emergente en el siglo XX como división técnica de las obras de arte, tenía el objetivo primordial de insertar estructuras armoniosas y perfectas en objetos con funciones estéticas y funcionales, es por ello que el diseño gráfico comparte, actualmente estas dos funciones básicas: artística y técnica donde el objeto producido por el diseñador gráfico se ajusta al enfoque del emisor o productor (objetivando la intención de las propuestas), ahora bien. Tanto el diseño gráfico como la comunicación visual derivan de una actividad central que debe conferir una ventaja competitiva, resolviendo un problema de carácter funcional vinculando significados con significantes de referencia, gráficos con significados emocionales, que los productos y servicios tienen para los usuarios, citando a Laszlo Moholy-Nagy uno de los más importantes profesores y teóricos del arte y de la fotografía desde su trabajo en la Escuela de la Bauhaus alemana.

“El fin del diseño no es el producto, sino el hombre”

Los diseñadores observan a los usuarios potenciales en la vida real y tratan de percibir las necesidades y dificultades que encuentran en su cotidiano vivir (por ejemplo, problemas de identificación señalética en lugares públicos, interacción con empaques de consumo alimenticio, comercialización de productos por catálogo, etc.).

Estas dificultades son pistas para diseñar piezas de comunicación visual nuevas.

La observación es el punto de partida, pequeños rituales: hacer te, o usar cubiertos, o símbolos culturales de objetos específicos, estos comportamientos conviven con nosotros y ayudan a darle al producto una forma específica, guían al diseñador a entender cómo debe ser la forma de los objetivos a diseñar.

Conseguir una conexión empática con la gente, dentro su contexto. De modo que, como diseñadores, recogen el sentimiento de lo que ocurre. Eso es lo que se está buscando cuando se diseñan para la sociedad, los modos en que podemos hacer que las personas optimicen sus actividades y mejoren su vida cotidiana sin siquiera pensar en ello.

Una gran definición de lo que son los diseñadores es la manera como miran al mundo.

Áreas de intervención del diseño gráfico

Identidad corporativa	Marca Grafica (Logotipo, isotipo, imagotipo ,etc), Manual de identidad, papelería, rotulación de transporte, diseño para impresos y pantalla, Señalética
Diseño Editorial	Revistas, libros, periódicos, manuales, prospectos, etc
Diseño Publicitario	Anuncios, carteles, vallas, folletos
Diseño Multimedia	Interfaz, paginas web, aplicaciones móviles, gráficos para tv, cine, motion
Packaging	Embalajes, cajas, bolsas
Diseño Tipográfico	Fuentes, glifos

Funciones del diseño gráfico

Identificar: Entendido como el establecer, demostrar o reconocer la identidad de un objeto animal o persona u organización.

Presentar y Promocionar

Comunicar: En tanto comunique un mensaje grafico en el que se ordena tanto la información visual como textual para hacerla más clara y legible

Persuadir: Intencionalidad dirigida a un público determinado sobre el que se intenta influir para que se realice una acción

Construir: Actividad creativa de interpretación de la realidad mediante signos visuales en la construcción de mensajes visuales

Didáctica: Con fines casi siempre educativos y docentes (por ejemplo, piezas editoriales de transmisión cultural)

Estética: Vinculada a la forma y función a cuál fundamentalmente se define como una teoría filosófica de la belleza formal y del sentimiento que ella despierta en el ser humano, pertenece al razonamiento lógico del hombre y a los principios fundamentales de la humanidad, y que se engrandece cuando se apega a estos principios.

Contexto

La cultura es un conjunto de experiencias, creencias, valores, rituales, comportamientos y saberes objetivos y subjetivos individuales y colectivos, compartidos y debatidos en el grupo o sociedad que la produjo y configuró. En este sentido, a través de sus roles, los diseñadores gráficos, los centros de formación en diseño, los "consumidores" del diseño, los clientes del diseño, los medios y la sociedad pueden denominarse "La cultura del diseño".

Según un estudio de antecedentes de arte y diseño realizado en 2010 en las principales ciudades de Bolivia, los diseñadores gráficos en el mercado laboral se dividen en tres partes claramente definidas:

- Profesionales que han recibido formación en arquitectura, pintura, comunicación social, publicidad, fotografía, ilustración, ingeniería comercial, marketing.
- Empiristas autodidactas, que visitaron de forma independiente los procedimientos y tutoriales de diseño.
- Diseñadores Gráficos formados en un centro técnico o centro universitario.

Meyer, F. N. (2014, 28 marzo)

Entendido nuestro contexto local y aún más en particular el de la ciudad de Sucre se considera esta estrecha relación entre el mismo diseño social y la cultura, poniendo como centro de las decisiones al individuo y los propósitos que persigan de cada proyecto como tal.

Los individuos son la razón fundamental de la actividad de diseñar, caracterizados por lo que son, hacen y requieren. Citando a Tapia Alejandro en su libro "El diseño gráfico en el espacio social, 2004 "

"Se advirtió que esta relación, que constituye el aspecto central del discurso en el espacio cultural y social, está lejos de haberse caracterizado como uno de los fenómenos de nuestro tiempo, a pesar de su creciente importancia, incluso de la propia disciplina".

En mi opinión en el desarrollo del ejercicio profesional local, se han observado debilidades en los resultados a consecuencia de visiones sesgadas en tanto la identificación cultural y su representación, por lo cual es importante considerar que el diseño proviene de actividades co participativas en las que la realidad opera como el referente cultural más importante, teniendo en cuenta la cultura y el orden social como dos elementos de una misma condición, tanto abstracta como práctica, que participan en el proceso de diseño

Reflexión

Hoy en día, el diseño gráfico constituye el medio básico de comunicación social por el cual se desarrollan diferentes procesos culturales, sociales, educativos, tecnológicos, económicos, políticos, etc.

Siendo del diseño gráfico el objetivo noble como el de mejorar la calidad de vida; brindar información y mejorar procesos sociales; difundir información y la cultura de los intereses ciudadanos y colectivos. Su particularidad como sujeto radica en la transmisión de "sentimientos, emociones, información y conocimiento".

Pero el diseño también puede hacer lo contrario: atraer la ideología y el fundamentalismo; fomentar el consumismo y alienación; generar ruido y contaminar el entorno urbano; convertirse en cómplice del desprecio por la identidad cultural y la libertad individual y colectiva.

Es precisamente por la ambivalencia del diseño como herramienta de comunicación privilegiada (para bien o para mal) que su uso tiene tantos significados: economía, política, tecnología, cultura, sociedad y ética, etc.

Por un lado se tiene una visión del mundo que esta asimilado por los individuos que invita a reconocer o no, a través de símbolos, conocimientos, prejuicios, convicciones, creencias; y por otra parte como estas fueron y están siendo ejecutadas y de las cuales se les da forma o vida por medio de acciones humanas, analizando desde esta perspectiva la cultura facilita en gran parte la misma articulación del sistema social, ya que la cultura posibilita la misma existencia del diseño gráfico y a este también como actividad eminentemente social, ya que despliega una toma de carácter de significados, conceptos y evocaciones a través de prácticas de diseño que también conforman la cultura tal cual la conocemos.

Conclusión

Considerando que el entorno es todo lo que rodea a algo o alguien, entonces al diseñar comunicación visual, que se inserta en un espacio en entornos y características específicas, que a menudo se pasan por alto, en mi opinión no podemos ignorar el trasfondo social, el capital económico, el capital cultural y otros aspectos relacionados, estos nos guiará para realizar investigaciones a través de diferentes disciplinas como la sociología, la antropología y la psicología, de manera de brindar soporte teórico a nuestro diseño.

Por tanto, no estamos diseñando para nosotros mismos, sino para grupos sociales, para resonar entre lo que hacemos y las observaciones de los consumidores o clientes, Por lo general, se suele asignar roles de consumidor o cliente pasivo a los destinatarios de la comunicación visual, debemos entender que cada grupo tiene una identidad, una memoria colectiva, histórica, política, y una memoria visual.

Desarrollamos discursos que se adaptan a las necesidades y deseos de la investigación de mercado, la moda, los antecedentes históricos, la globalización y nuestro bagaje cultural, somos los propios diseñadores, quienes comprendemos y aplicamos la gramática visual y la metodología, los recursos del diseño y muchas veces olvidamos que nuestro trabajo incluye la participación activa en el entorno, principalmente a través de la comunicación y el desencadenamiento de la reflexión.

El diseño y la comunicación visual influyen y deben promover una contribución al mundo y su base no es solo visual, sino también relaciones comunicativas y de apoyo. El diseño gráfico se relaciona con política, medio ambiente y educación, promueve la cohesión social, si no se consideran todos los campos de acción y participación, entonces es un tema irrelevante.

No solo es el apoyo al diseño, también hay que entender que somos los constructores y deconstructores de ideas, enriqueciendo el espacio social con imágenes. Al diseñar para otros, hemos ejercido mecanismos sociales y psicológicos que cambian percepciones; un ejemplo de ello es la representación del simbolismo de género y valores culturales, el simple hecho de que todos somos, entidades sociales y somos parte de un cuerpo social boliviano.

Referencias bibliográficas

Meyer, F. N. (2014, 28 marzo). Una aproximación a la cultura del diseño en Bolivia. FOROALFA. <https://foroalfa.org/articulos/una-aproximacion-a-la-cultura-del-diseno-en-bolivia>

RELACIÓN DEL NIVEL DE AUTOESTIMA Y EL RENDIMIENTO

ACADÉMICO EN LOS ALUMNOS DEL 4to GRADO DE EDUCACIÓN

SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEMINARIO JESÚS MARÍA DE LA

PROVINCIA DE CHACHAPOYAS. (s. f.). [https://1library.co/document/yevdd24z-](https://1library.co/document/yevdd24z-autoestima-rendimiento-academico-educacion-secundaria-institucion-educativa-chachapoyas.html)

autoestima-rendimiento-academico-educacion-secundaria-institucion-educativa-

chachapoyas.html. Recuperado 6 de abril de 2021, de

[https://1library.co/document/yevdd24z-](https://1library.co/document/yevdd24z-autoestima-rendimiento-academico-educacion-secundaria-institucion-educativa-chachapoyas.html)

educacion-secundaria-institucion-educativa-chachapoyas.html

Geertz, C. (2017). La interpretación de las culturas (13.ª ed.). Gedisa Mexicana.

Mandoki, K. (2006). Prácticas estéticas e identidades sociales: Prosaica dos. SIGLO XXI Editores.

Ricard, A. (2021). Conversando Con Estudiantes De Diseño. Gustavo Gili.

Freites, C. (s. f.). Cultura del diseño. Metodología para formulación y selección de proyectos de Diseño. Recuperado 29 de agosto de 2021, de https://www.academia.edu/8153326/Cultura_del_dise%C3%B1o

Premio Aroztegui: Una aproximación diagnóstica comparativa entre indicadores proyectuales de la Usfx y otras universidades

Autora: Arq. Ximena Marcela Romero Baldivieso

Filiación: Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat

Presentación

La Asociación de Escuelas y Facultades de Arquitectura Públicas de América del Sur (Arquisur) se constituye en un espacio académico basado en la cooperación científica, tecnológica, educativa y cultural de todos sus miembros, los cuales se componen por instituciones de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Paraguay y Uruguay. Anualmente la Asociación realiza encuentros y congresos, los cuales proponen para cada evento un tema caracterizado en una problemática que se atraviesa en toda la región, con el fin de reflexionar respecto a al mismo.

El Arquisur de igual modo, ha creado el Premio Aroztegui destinado a valorar la producción en los talleres de arquitectura y de urbanismo, con el propósito de difundir los objetivos de la Asociación, los cuales se refieren a responder a un contexto y lugar concreto de nuestra geografía americana, así como también promocionar el intercambio de estrategias docentes, objetivos y contenidos. Los proyectos en concurso deben ser inéditos, evaluados, y corresponder a los cursos regulares del período lectivo anterior a la presentación o del año en curso, los temas presentados pueden ser diferentes entre ellos.¹

Argumento

En el año 2019 durante los días 2, 3 y 4 de octubre, se celebró en la Escuela de Arquitectura de la Universidad Federal de Minas Gerais el XXXVIII Encuentro y XXIII Congreso Arquisur. El tema central a tratar y analizar durante este encuentro, fue el de “La producción de la Ciudad Contemporánea en el ConoSur: Desafíos y perspectivas desde la arquitectura y el urbanismo.”

¹ <https://arquisur.org/premios/premio-aroztegui/>

La Carrera de Arquitectura de la Usfx, fue invitada a formar parte del Jurado Calificador del premio Aroztegui en la Escuela de Arquitectura de la Universidad Federal en Belo Horizonte, constituyéndose el jurado por los siguientes arquitectos como miembros de los países participantes:

Ximena Marcela Romero Baldivieso (FACH – USFX, Bolivia)

Bernardo José Martín Somosa (FADU – UDELAR, Uruguay)

José Insfran (FADA – UNA, Paraguay)

Carlos Rubén Sastre (FADU – UNL, Argentina)

André Luiz Prado de Oliveira (EA – UFMG, Brasil)

Este hecho otorgaba la oportunidad a la carrera de Arquitectura de la Usfx, conocer de cerca los indicadores y criterios valorativos para determinar los premios del concurso los cuales en declaraciones del jurado, atendían las recomendaciones propuestas por el Grupo Permanente de Integración Curricular de ARQUISUR y avaladas por el consejo de Decanos, consistentes en incluir las siguientes dimensiones:²

Ambiental: Manejo responsable y eficiente de la energía y los recursos naturales.

Técnico: Innovación, técnicas tradicionales y nuevas tecnologías.

Contextual: Lugar, hombre, historia. Haciendo referencia al contexto cultural de la geografía sudamericana.

Para tal efecto, las categorías que se establecieron en el concurso y los ganadores en cada una de ellas fueron las siguientes:

CATEGORIA A

PREMIOS AROZTEGUI: Edificio da Cidade Trabajo identificado con la clave: Horizonte

² Acta de Premiación. Premio Arquisur Arq. José Miguel Aroztegui 2019

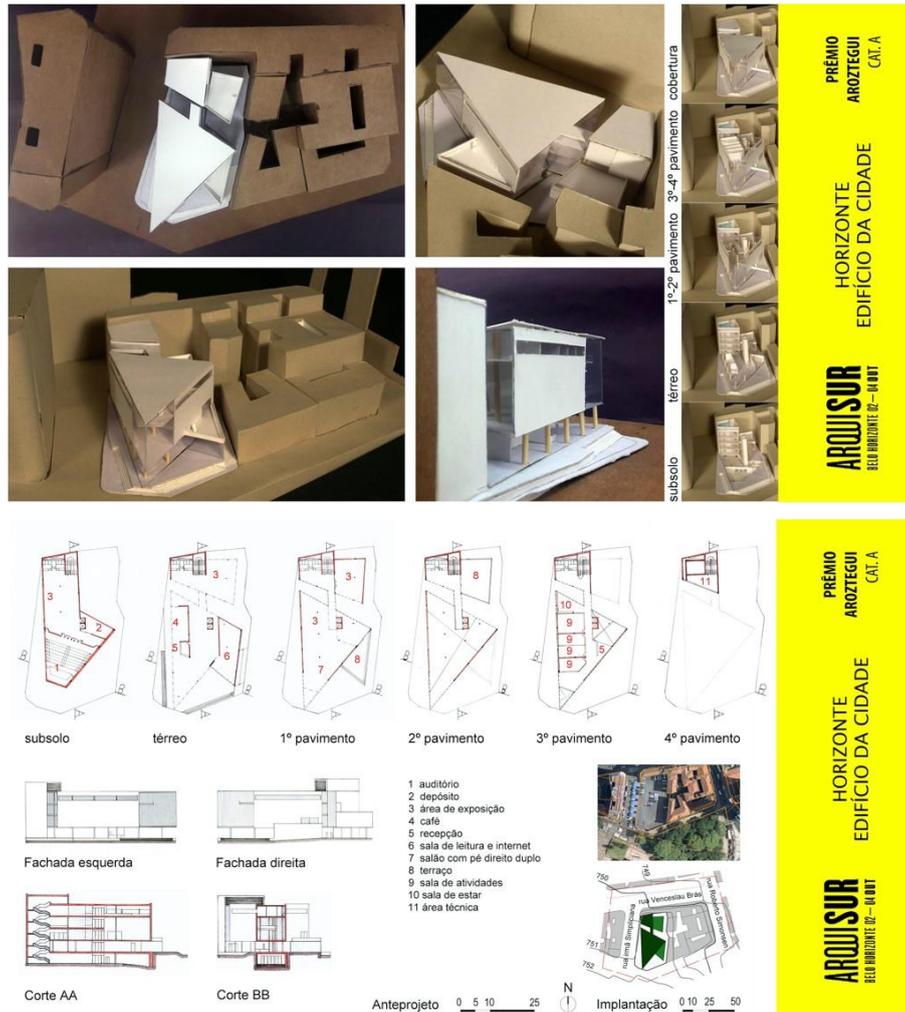


Fig. 1. Paneles ganador Categoría A. Premio Aroztegui 2019

Se destaca por la integración con el contexto urbano complejo, con una geometría que permite tener condiciones ambientales de habitabilidad, y una buena aproximación técnica. Se valora la consideración de múltiples factores de proyecto abordados en un ejercicio de inicio de carrera.

MENCION: Parador de playa

Trabajo identificado con la clave: Agosto

MENCION: Vivienda de fin de semana Trabajo identificado con la clave: Rio

MENCION: Casa guardaparque

Trabajo identificado con la clave: Sheriff

MENCION: Sin nombre

Trabajo identificado con la clave: Farol

CATEGORIA B

PREMIOS AROZTEGUI: Viviendas agrupadas Trabajo identificado con la clave: Piatto

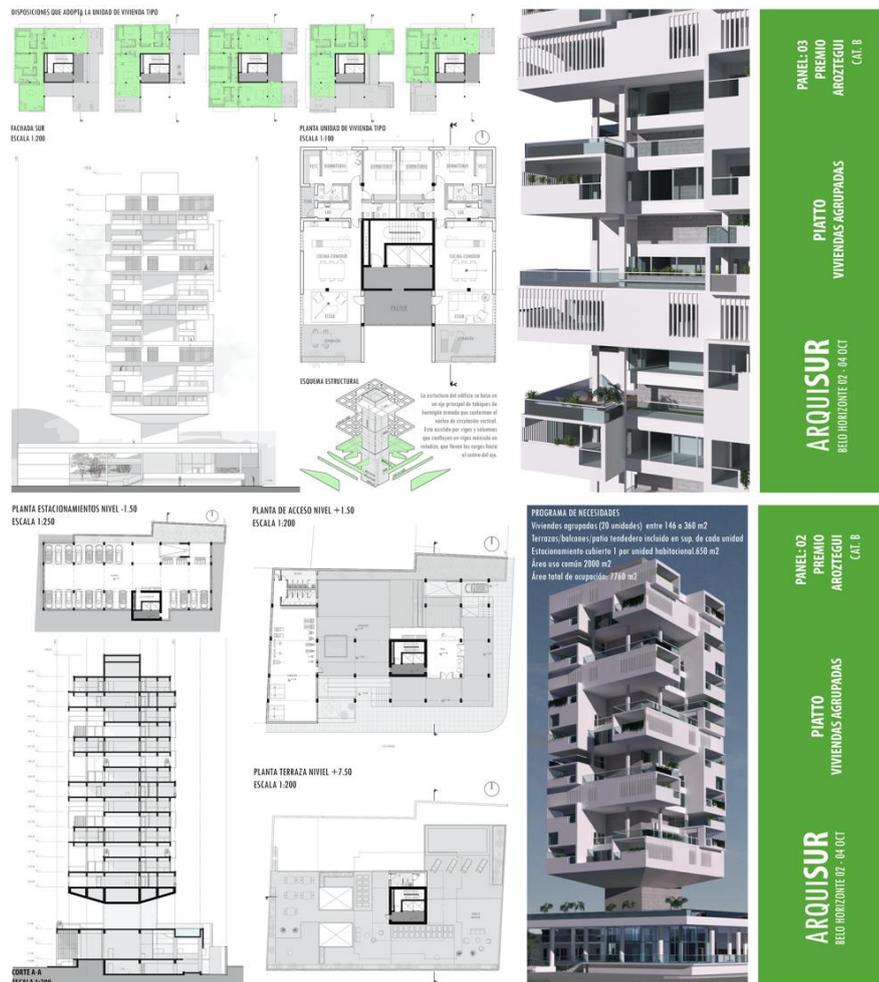


Fig. 2. Paneles ganador Categoría B. Premio Aroztegui 2019

El proyecto se destaca por tener una propuesta que mejora las condiciones ambientales en vivienda colectiva en altura, incorporando el espacio exterior privado, con una buena resolución formal - expresiva, esquema funcional y tecnológico.

MENCION: Vivienda colectiva de baja densidad

Trabajo identificado con la clave: Porosidad y Compactación

MENCION: Vivienda colectiva

Trabajo identificado con la clave: 1856

MENCION: Vivir en barrio Alberdi

Trabajo identificado con la clave: Colectiva identidad

MENCION: 16 viviendas en Vertiz Trabajo identificado con la clave: Lint

CATEGORIA C

PREMIOS AROZTEGUI: Sin nombre Trabajo identificado con la clave: Interfase

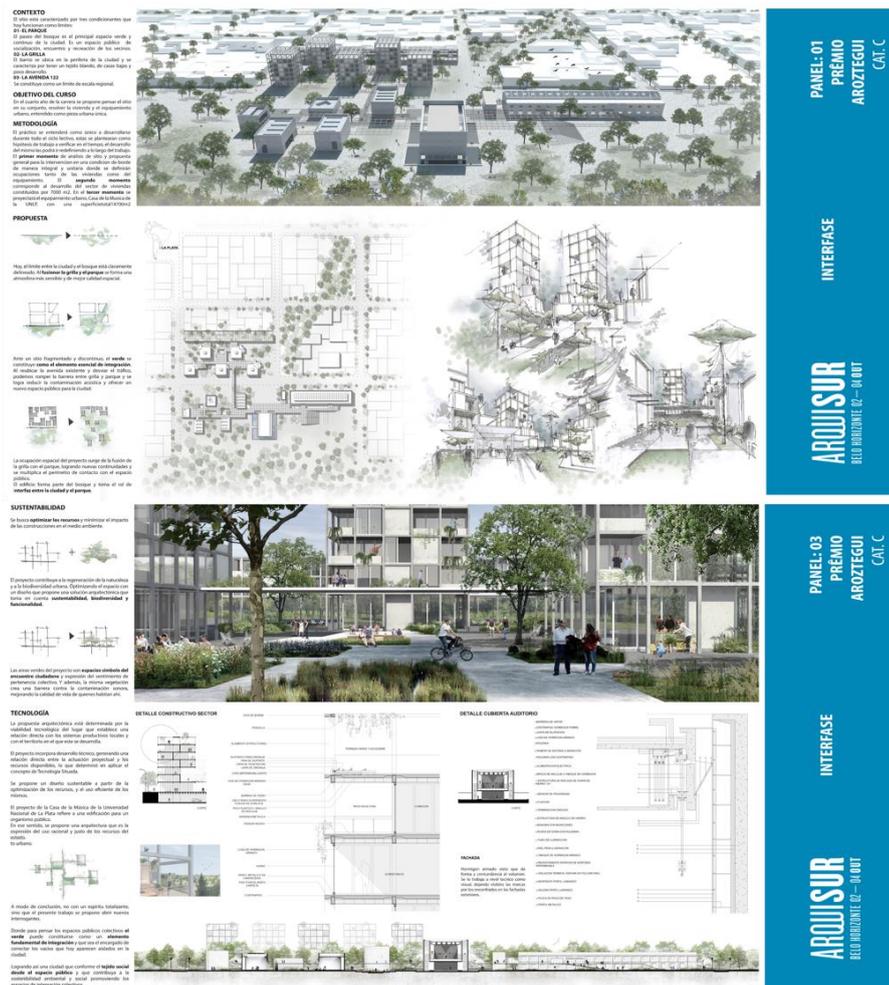


Fig. 3. Paneles ganador Categoría C. Premio Aroztegui 2019

El proyecto se valora por la creación de un espacio urbano de alta calidad ambiental, que se presenta como interface entre un parque urbano y unaciudad consolidada. Los edificios y las relaciones espaciales, presentan una adecuada escala y buenas resoluciones formales, funcionales y tecnológicas.

MENCION: Patio de UCO

Trabajo identificado con la clave: Equipo JD

MENCION: Edificio híbrido

Trabajo identificado con la clave: 9/1

MENCION: Pasarela

Trabajo identificado con la clave: Mixcity

CATEGORIA D

PREMIOS AROZTEGUI: Usina de arte Montevideo Trabajo identificado con la clave: UAM

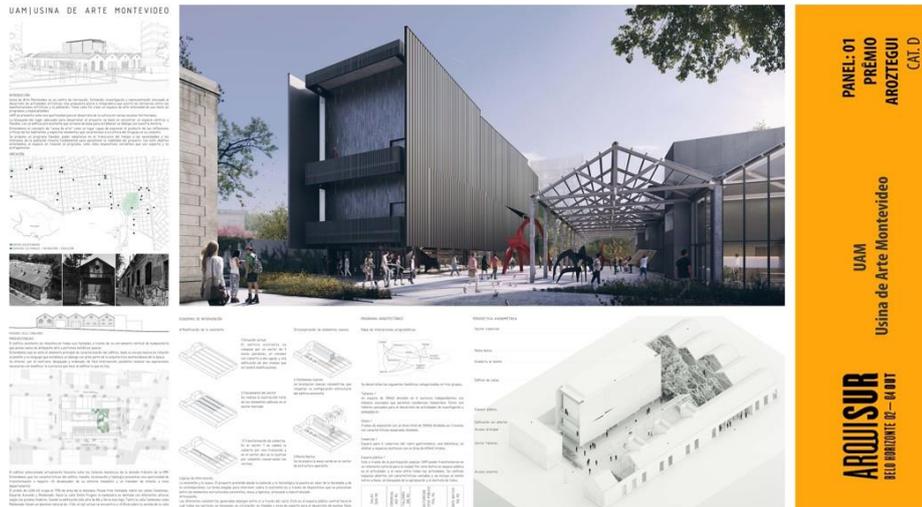


Fig. 4. Panel ganador Categoría D. Premio Aroztegui 2019

Se valora especialmente, la intervención sobre una estructura existente, con un adecuado equilibrio entre lo que se transforma, entre lo que se sustituye y el edificio de planta nueva que se incorpora. Estas tres acciones dan lugar a una diversidad espacial armónica.

MENCION: Un ensayo de reutilización

Trabajo identificado con la clave: Mikado Simbionte

MENCION: Estación intermodal Rosario Trabajo identificado con la clave: 018BC

MENCION: Centro de rehabilitación deportiva Trabajo identificado con la clave: Merce

Los trabajos presentados por la carrera de arquitectura de la Ufx, se ubicaron en todas las categorías. Algunos de esos trabajos en formato del panel del concurso, fueron los siguientes:

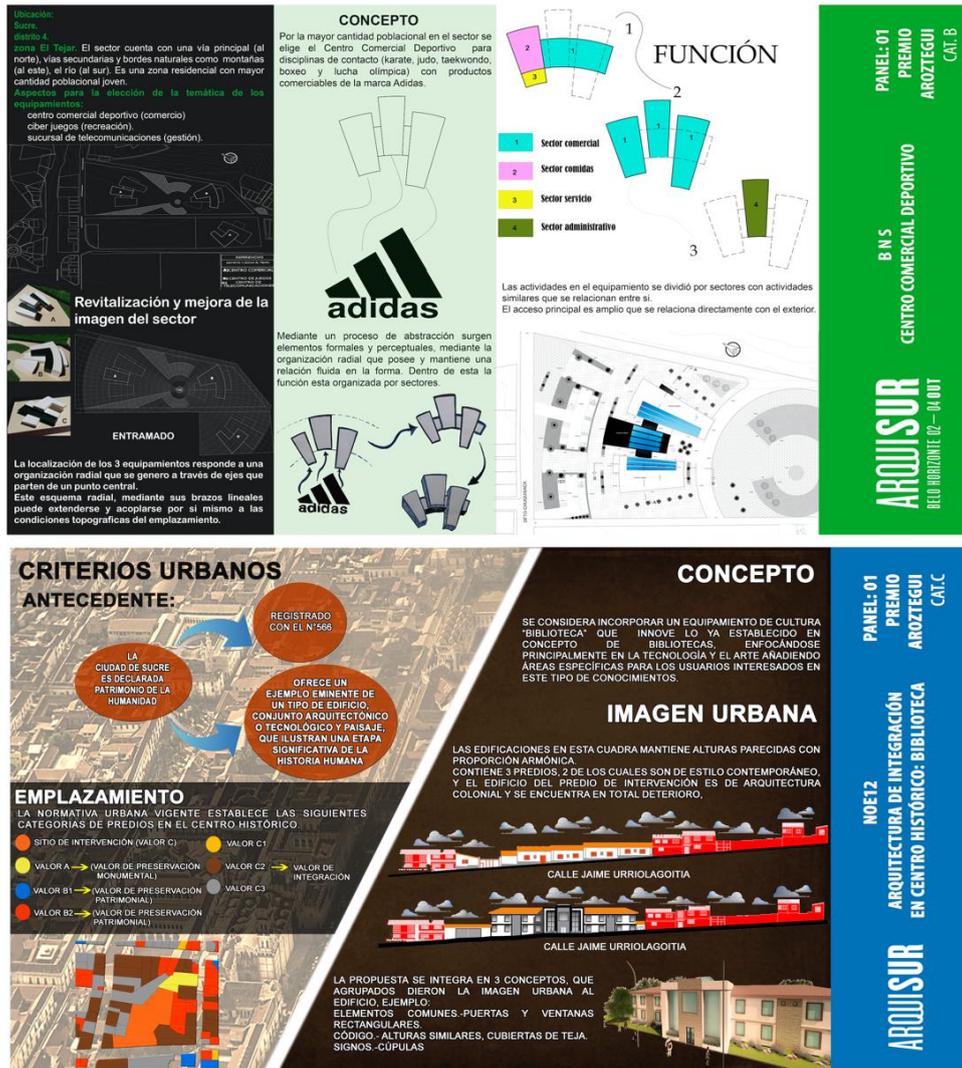


Fig. 5. Paneles de proyectos presentados en diferentes categorías. Aroztegui 2019

Evaluación

Durante el proceso de selección de premios, el jurado calificador al emitir sus veredictos, hacen notar las razones por las que un proyecto en concurso, merece tener una mención o un primer lugar en el concurso. Bajo esa perspectiva las ideas centrales defendidas por los pares arquitectos del tribunal, son expuestas desde un punto de teórico / práctico / arquitectónico; desde las estrategias académicas denotadas en el proyecto, hasta experimentaciones urbanas sostenidas por enunciados teóricos de reconocimiento en la disciplina, declarando importantes los siguientes indicadores reconocibles en un proyecto para ser tomados en cuenta:

Las realidades metropolitanas de los hermanos países de Bolivia, influyen en las opiniones del jurado. Las grandes ciudades con tradición urbanística, otorgan el acervo necesario a estos mismos, para equiparar y compartir ejercicios académicos de corte semipúblico y de emplazamientos en los proyectos con lo experimentado en la realidad de aquellas ciudades, dando cuenta de igual manera de aciertos y desaciertos realizados a nivel de diseño, puesto que dichas experiencias permiten establecer una cercanía con el contexto donde se involucra el proyecto que va más allá de un ideal arquitectónico y urbano.

De la misma, todo esto se fundamenta en teorías de la arquitectura, apelando constantemente al conocimiento de la misma, para establecer la pertinencia de los proyectos (Ejemplo: Roberto Segré y el contexto latinoamericano).

De igual manera, la respuesta de la arquitectura hacia realidades sociales latinoamericanas, es un factor importante al momento de definir parámetros de calificación en el premio Aroztegui. Los proyectos despojados de aquellas preocupaciones, no cuentan con la relevancia suficiente para alcanzar una mención.

La chispa de innovación y creatividad del estudiante, es importante como referencia en la resolución del proyecto cuando esta no se desliga de la realidad de su contexto.

No es suficiente que este correctamente resuelto; debe existir un aporte creativo que es esperable y que otorga esa capacidad de dar un aporte de originalidad al proyecto, superando las concreciones mínimas académicas.

Del mismo modo, no es necesario que el proyecto se desglose explícitamente en un análisis didáctico de modelos arquitectónicos en cuestiones funcionales, espaciales, formales o

tecnológicas. Estos componentes ya son del conocimiento del tribunal, el cual evalúa dichos componentes en relación con el concepto del proyecto.

Se advierten contenidos curriculares diferentes en los cursos iniciales comparando la realidad de la carrera de arquitectura de la Usfx, lo cual indica que hay contenidos ya abordados en los primeros cursos de las otras universidades que promueven una resolución más acorde a lo demandado por el premio Aroztegui y Arquisur.

Uno de estos contenidos curriculares advertido en los proyectos de otras universidades, es el que se concentra en la solución constructiva de los mismos, la cual es profundamente revisada en el desarrollo de los talleres comprendiendo que la resolución material con las posibilidades tectónicas adecuadas es un factor importante que el estudiante debe tomar en cuenta para generar una relación con el contexto desde el principio de su formación.

Otro de los aspectos más acoplados dentro de la tradición metodológica de la carrera de arquitectura de la Usfx, es la de generación de un concepto de proyecto por analogía con un objeto o símbolo. Se recomienda que la generación del proyecto provenga de un concepto teórico/arquitectónico, que fundamente una esencia espacial, tecnológica y/o funcional, y no así una abstracción objetual meramente formal, pues denota una carencia de integración entre los aspectos a solucionar arquitectónicamente, segregando el diseño a un objeto separado de un contexto y que debe ir más allá de un encandilamiento formal por demás desgastado ante la mirada del premio y del evento Arquisur.

Estos indicadores de fondo, comparados con lo elaborado y presentado en el premio Aroztegui de la gestión 2019 llevado a cabo en Belo Horizonte, pueden indicarse además con ciertas particularidades de forma con respecto a la presentación de paneles; la ausencia de diagramación, maquetación, criterios tipográficos y recursos gráficos y legibles, se constituyen en una debilidad en los trabajos de la Usfx, lo cual quita el atractivo y valor representativo como una carta de presentación de calidad proyectual.

A modo de conclusión, resumo con el siguiente cuadro comparativo la aproximación diagnóstica de esta experiencia, con el propósito de promoverla autocrítica al interior de la carrera de arquitectura de la Usfx, en aras de mejorar y posicionarnos como una carrera competitiva en la comunidad internacional Arquisur a la cual pertenecemos.

Fig. 1. Cuadro de aproximación diagnóstica Premio Aroztegui 2019

Ganadores y semifinales	Proyectos Fach
Estética de láminas	
Presencia de vacíos estéticos Paletas de colores moderadas Tipografías relacionadas Fondos blancos, resalta el proyecto Maquetación y organización Textos extensos en letra pequeña	Horror vacui Multicolor Diversidad de tipografías Fondos llamativos Diagramación poco uniformada
Concepto del proyecto	
Contextual Por medio de fundamentos teóricos De realidad social	Sujeto a mímesis de un objeto Proyectos ideales
Contenidos descriptivos	
Descripciones enlazadas	Separación función, forma, espacio, tecnología
Recursos gráficos	
Soluciones constructivas a detalle Planos legibles Explicaciones isométricas Renders	Poco uso de renders Mayor uso de plantas y cortes

Fuente: elaboración propia

La imagen corporativa

Autor: Ing. Msc Franz Ariel Miranda Azurduy

Filiación: Universidad Mayor, Real y Pontificia de San Francisco Xavier de Chuquisaca, Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, Carrera de Arte y Diseño Gráfico.

A partir del método deductivo, el razonamiento parte de conclusiones generales a hechos particulares, muchas adopciones de conceptos han resultado válidas para diferentes contextos porque el conglomerado local tiende a tener comportamientos similares al resto de la sociedad.

Resulta evidente que el principio de abstraer la identidad de una empresa en un logotipo o accesorio marcario corresponde a una teoría de diseño que data de más de una década; sin embargo, resulta conveniente realizarse el siguiente cuestionamiento: ¿el paradigma Identidad-Imagen es actual para las necesidades de las empresas locales?

En el marco de Proyectos de extensión e interacción, la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca; a través de la carrera de Arte y Diseño Gráfico, dependiente de la Facultad de Arquitectura y Ciencias del Hábitat, ha ejecutado con éxito tres convenios interinstitucionales con Save the Children, Icco Cooperation y la Fundación Treveris, los cuales han tenido como propósito mejorar la imagen empresarial de negocios vulnerables de Chuquisaca.

La vulnerabilidad en negocios no es un tema despectivo, sino más bien es una manera de visibilizar empresas que por sus condiciones especiales de: patrimonio, formación de sus líderes, acceso a mercados, utilidades, prejuicios sociales por género, edad y ubicación no tienen oportunidades para pasar del autoempleo a generador de empleos.

Según la Cámara Nacional de Comercio (CNC), la informalidad de negocios en Bolivia el 2021 ha llegado a un 77%, el incremento de la misma se debe al cierre de negocios generadores de empleo por efectos de la pandemia Covid 19. En términos sencillos, el desempleo se ha traducido en nuevos emprendimientos mayormente vulnerables.

Ante esta situación, los negocios, especialmente vulnerables, han volcado su preocupación al presente, el recuperar capital de trabajo y llevar sustento al hogar del emprendedor ha sosegado la visión estratégica con mayor fuerza, comprometiendo de esta manera la forma de vender en el mercado, que naturalmente se traduce en un flujo de caja deficiente; sin embargo, la situación de crisis permite visibilizar oportunidades a la academia para validar, refutar, enfatizar principios del diseño gráfico.

Por último, la construcción de imagen empresarial, es una actividad que corresponde a la fase de incubación y fortalecimiento de ideas de negocio; en condiciones normales, los negocios vulnerables consideran que el diseño de una marca técnicamente aceptable es sinónimo de suntuosidad, y su financiamiento es inalcanzable; particularmente, por el flujo de caja en ejecución.

Retomando, la firma de convenios y su posterior ejecución entre la Carrera de Arte y Diseño Gráfico y gestoras de emprendedores de Chuquisaca ha brindado la posibilidad de que jóvenes estudiantes pongan a prueba sus conocimientos técnicos - científicos con las problemáticas de negocios vulnerables descritas con anterioridad.

Por otro lado, dieciséis emprendedores locales, vulnerables, autóctonos de los sectores de gastronomía, textiles, agricultura, apicultura, transformación de alimentos, servicios tienen la posibilidad de mejorar sus ventas e ingresos a través de una visibilización adecuada de su identidad empresarial.

En este sentido, ha sido necesaria la adopción de un razonamiento deductivo, para recopilar información secundaria en relación al entorno cultural, tecnológico, ambiental, político, económico del sector productivos, desde una perspectiva holística.

Con la información analizada se elaboraron entrevistas con el propósito de descubrir la identidad del negocio de dieciséis unidades productivas de Chuquisaca, el resultado más importante a este nivel fue que el 100% de las empresas no contaban con planteamientos estratégicos de manera explícita.

En este sentido, los estudiantes trabajaron de manera conjunta con cada emprendedor en el planteamiento y redacción de visión, misión, valores, naming de cada emprendimiento.

Sin embargo; a este nivel de investigación valía la pena cuestionarse sobre las necesidades de comunicación del emprendedor, la respuesta a la pregunta fue valiosa y diferente para cada caso, porque la sumatoria del arquetipo del cliente, atributos del producto/servicio, la visión estratégica y el entorno entretejieron características propias de la identidad visual de cada negocio que posteriormente fueron traducidas en formas, colores, tipografía.

La imagen empresarial de cada emprendimiento fue traducida en manuales de marca, a partir de moodboards y bocetos, los cuales fueron diagramados en Adobe Illustrator, normados en base a catorce parámetros calidad gráfica, planteados por Norberto Chaves y Raúl Belluccia (Chaves y Belluccia, 2003), y compuestos en base a instrumentos técnicos como la retícula y Fibonacci.

Por último, los logotipos y accesorios marcarios fueron expresados en mockups o aplicaciones pertinentes, esto con el propósito de brindar a los gestores, de los emprendimientos vulnerables, opciones para publicitar la imagen técnicamente construida para cada emprendimiento.



El esfuerzo mancomunado entre autoridades, docentes, emprendedores y fundamentalmente estudiantes universitarios, revela la importancia de adoptar instrumentos técnicos - científicos – creativos - humanos, para apoyar a negocios vulnerables en la promoción de sus propuestas de valor, y que para este caso en específico está en el marco del paradigma de identidad – imagen; el cual, desde un punto de vista pragmático, es vigente para la solución de problemas de branding a nivel local



Bibliografía

Chaves, N. (1999). *La imagen Corporativa*. Mexico: G. Gili .

Chaves, N., & Belluccia, R. (2003). *La Marca Corporativa Gestion y Diseño de Simbolos y Logotipos*. Mexico: Padmos.

Kempff Rolando, (5 de agosto de 2021), *Efectos de la pandemia*, <https://www.cnc.bo/>

