

MANZANEIDAD
20
20



FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE



ASO FACULTAD
DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

MANZANEIDAD

MEJORES PROYECTOS



Diciembre 2020 • Año 1 • Número 1

MANZANEIDAD



**20
20**

**MEJORES
PROYECTOS**



ASO FACULTAD
DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

Francisco Salgado
Rector

Martha Cobos
**Vicerrectora
académica**

Jacinto Guillén
**Vicerrector de
investigaciones**

Genoveva Malo
**Decana de la
Facultad de Diseño,
Arquitectura y Arte**

Rafael Estrella
**Subdecano de la
Facultad de Diseño,
Arquitectura y Arte**

Toa Tripaldi
**Directora del Departa-
mento de Comunicación
y Publicaciones**



ASO FACULTAD
DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

Andrés Pauta
**Presidente de Asocia-
ción de estudiantes de
la Facultad de Diseño,
Arquitectura y Arte**

Camila Salinas
**Presidente de Asocia-
ción de estudiantes de
la Facultad de Diseño,
Arquitectura y Arte**

Sofía Carrasco
**Delegada de deportes
de la Facultad de Dise-
ño, Arquitectura y Arte**

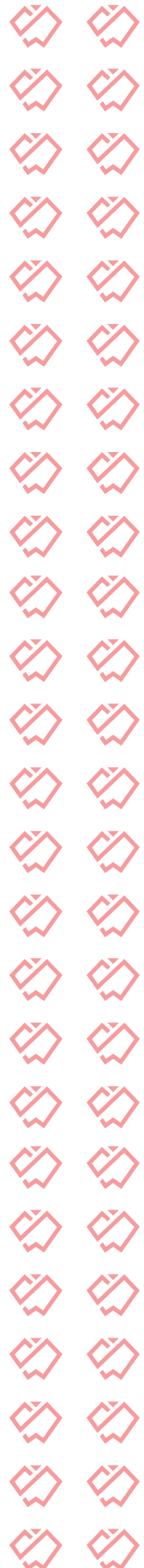
Julia AVECILLAS
Corrección de estilo

Paula Zabala
Diseño y diagramación

Diego Molina
Ilustración de la portada

Imprenta MEGAPIXEL
Impresión digital

Cuenca, diciembre de 2020



Contenido

Presentaciónp.5

Manzaneidad 2020: Mejores Proyectos

Prólogop.6

La manzaneidad de la manzana

Introducciónp.8

Aprendiendo, creando, imaginando, proyectando...

1. Diseño de Productos



3er ciclop.11

5to ciclop.12

7mo ciclop.14

2. Diseño Gráfico



1er ciclop.17

3er ciclop.18

5to ciclop.20

7mo ciclop.22

3. Diseño Textil e Indumentaria



1er ciclop.26

3er ciclop.27

5to ciclop.28

7mo ciclop.30

Contenido

4. Diseño de interiores

1er ciclo	p.33
3er ciclo	p.36
5to ciclo	p.38
7mo ciclo	p.40



5. Creación Teatral

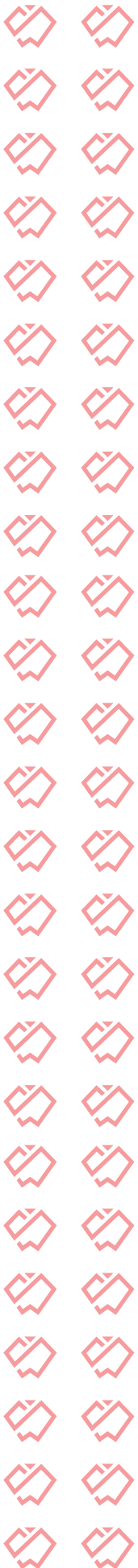
5to ciclo	p.48
7mo ciclo	p.52



6. Arquitectura

1er ciclo	p.55
3er ciclo	p.59
5to ciclo	p.64
7mo ciclo	p.68
9no ciclo	p.72





Manzaneidad 2020: Mejores Proyectos

La Asociación de Estudiantes de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte, comprometida con el desarrollo y progreso de sus integrantes, presenta, como cada año, su principal evento denominado: "Manzaneidad". Este es un espacio de reconocimiento al esfuerzo y dedicación de nuestros compañeros y compañeras, quienes nos comparten sus objetos, ilustraciones, textiles, diseños interiores, obras de teatro y proyectos arquitectónicos, todos, en búsqueda de funcionalidad, estética y técnica. La rigurosidad y el orden se muestran como su principal lenguaje, siendo evidente la calidad en los trabajos académicos, característicos de la Universidad del Azuay.

Nuestra administración tiene la firme convicción de potenciar la capacidad de nuestros compañeros y compañeras, una prueba de esto es la presentación de la primera edición de la revista digital, "Manzaneidad 2020: Mejores Proyectos", que llega en el contexto de una emergencia sanitaria. Gracias al trabajo y compromiso del equipo de representantes estudiantiles, nuestra tradición se ha reinventado, llevándolo a este nuevo nivel.

Esta revista, al igual que su evento de premiación, nace de la iniciativa estudiantil de jóvenes apasionados de las diferentes ramas del diseño, la arquitectura y el arte, por crear un espacio de reconocimiento al mérito académico; pero sobre todo, con la visión de abrir nuestras aulas y mostrar lo aprendido, exteriorizando el esfuerzo tanto de estudiantes así como de profesores, con la confianza de convertirse en referencias durante los próximos años.

Se presentan seis capítulos, correspondientes a cada escuela en sus diferentes niveles. Les acompaña introducciones creadas por sus profesores coordinadores. Los proyectos son exhibidos por sus autores, con una breve descripción, seguido de bocetos, dibujos e imágenes que indican el proceso de diseño de cada uno de ellos. Para la escuela de Teatro, se brinda un espacio especial en el que cada autor exterioriza su experiencia dentro de las cátedras de Actuación y Dirección, acompañado con imágenes de sus obras. Les invitamos a disfrutar de cada una de las páginas de este libro, que mira desde diferentes perspectivas el diseño, la arquitectura y el arte.

Andrés Pauta

Presidente de la Asociación de Estudiantes de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte



La manzaneidad de la manzana

"Ingresar a este camino es la fuerza, y permanecer en él constituye la fiesta del pensamiento, en el supuesto de que el pensamiento sea una obra artesanal."

Heidegger

Hace muchos años, realicé un experimento en clase de diseño en la Universidad del Azuay. Llevé manzanas y las repartí a los alumnos. Luego, hice un dibujo en la pizarra, una reinterpretación sutil de una manzana con rasgos básicos y espontáneos. Pregunté: ¿qué comieron?, la respuesta fue: manzana; ¿qué ven en la pizarra?, la respuesta fue: manzana; si ven manzana y comieron manzana, ¿cuál es la diferencia? Comieron manzana y lo que ven es la manzaneidad de la manzana, no es manzana, es la esencia de la manzana, la esencia de las cosas, para Heidegger, "la utilidad del útil" en la "coseidad de las cosas".

Con esta intriga, curiosidad, interés, nace un pretexto, un beneficio latente, escondido. Tenemos al frente la manzana, que es alimento y la manzaneidad que se separa de la manzana para ser reconocida su esencia, su proporción (sucesión o serie de Fibonacci), su armonía (armonía Pitagórica), luego, en el camino escabroso, vamos encontrando su belleza, su estética.

La manzana representa la desobediencia en Adán y Eva, el despertar de la Ley de la gravitación en Isaac Newton, el nombre y logotipo de su empresa, Apple, para Steve Jobs.

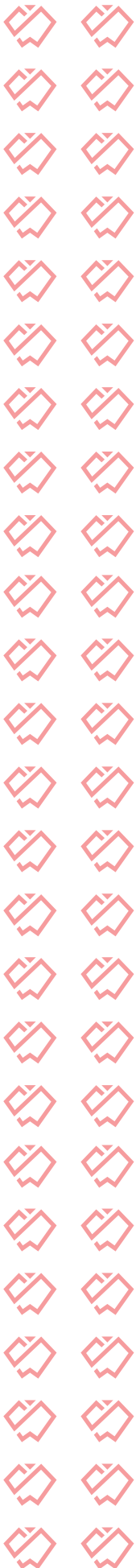
Entrar y ubicarnos en el territorio para mirar con nuevos ojos, para descubrir nuevas tierras, ahí, donde hemos vivido, es buscar para encontrar nuestras propias identidades, otras expresiones, nuevas estéticas, en la contemporaneidad.

Es como salir de un pensamiento donde hemos sido formados y construidos en un escenario de la racionalidad sistemática, objetiva y mecánica basada en reglas y leyes. La ciencia es reduccionista, manifiesta Morín, y muestra que en el afuera queda todo un territorio libre para actuar subjetivamente. La posmodernidad propone un modelo diferente, pone en crisis, se revela desde el espacio subjetivo, la magia de la deconstrucción es la protagonista, encuentra en el territorio dinámico, nuevos modelos en el Pensamiento Complejo.

Descubrir la esencia de las cosas para entender la manzaneidad de la manzana, no es un corte fonético, es deconstruir. La deconstrucción saca su esencia y disuelve el canon de la racionalidad, es una negación, propone un nuevo modelo. Derrida, filósofo, basado en la destrucción de Heidegger, crea un nuevo camino, la deconstrucción. Sistematizado su uso, ha teorizado una nueva estrategia y práctica del diseño. "Al destruir pierdes forma y fondo; al deconstruir, ganas nuevas formas al revisar el fondo". Este desmontaje es la base fundamental para la búsqueda de nuevas subjetividades y construcción de nuevas estéticas.

La deconstrucción comparte, con la teoría del caos, el orden dentro del desorden. Su esencia fue el distanciamiento de las perspectivas universales, deleitándose en la creciente complejidad que resulta de este proceso. Para su aplicación y uso, su estrategia es apoyarse en nuevas miradas: Pensamiento Complejo. Su





estructura contiene mucha información y bastante orden, mientras más aleatorio o caótico es el mensaje, por mínimo que sea, puede dar origen a un efecto grande. Se destaca el orden oculto que existe dentro de los sistemas caóticos, "el orden a partir del caos".

Se reconoce una gran complejidad con la teoría del caos, al tener múltiples interpretaciones que dan lugar a infinitas diseminaciones (esparcimiento por diferentes lugares), varios modelos o propuestas (boce- tos) para crear e inventar nuevas formas en el diseño.

La deconstrucción plantea una disociación (desconexión y falta de conexión). Realiza un planteamiento que se mueve entre la negación y la afirmación, es decir, la pérdida de forma (símbolo) sin perder fondo, creando nuevos significantes, "el giro aplicado".

En las figuras geométricas, la forma está dada por sus representaciones conocidas: el círculo, el cua- drado, el triángulo, donde su trazo es lineal. En la complejidad, expresada por la geometría fractal, sus estructuras son de mayor dificultad por la irregularidad de sus figuras con múltiples arrugas o trazos.

Estas incertidumbres, en la teoría del caos, garantizan que habrá cierto nivel mínimo de fluctuación (dudar del movimiento agitado por ellas). Este principio de incertidumbre no altera la interacción, es decir, el resultado de uno sirve como entrada para el siguiente. Cuando la función no es lineal, encontramos el azar en el desorden; el azar puede ser encontrado, hay que salir a buscarlo.

Los que trabajan en la contemporaneidad, sobre el caos, hablan de la necesidad de desarrollar la intuición. Las formas irregulares y complejas son compatibles con nuestra intuición y tan bellas como la naturaleza misma.

Desde este escenario, convertidos en actores, algo a partir de la nada, la metáfora propone una conec- xión, señala una congruencia, surge una nueva visión personal. Las visiones se imponen, las circunstancias de la vida individual obligan a encontrar la propia huella, nuestras propias expresiones y a construir nuevas identidades.

Salvador Castro

Ex docente de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte de la Universidad del Azuay.



Aprendiendo, creando, imaginando, proyectando...

En el espacio para la creatividad, el arte, la ciencia y el proyecto, ejes fundamentales de la enseñanza en la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte, esta publicación constituye un reconocimiento a los mejores estudiantes y sus proyectos académicos en las materias de Taller, columna vertebral de cada una de las carreras de la Facultad; y tiene además un doble propósito y sentido: por un lado, el de celebrar y aplaudir la excelencia de nuestros estudiantes a través de la difusión de sus trabajos académicos; y por otro, el de exponer con humildad y apertura a la crítica, los proyectos que se desarrollan en cada uno de los talleres, contribuyendo así a las reflexiones en el ámbito académico.

Esta revista, producto de un enorme esfuerzo, dedicación y trabajo de la directiva estudiantil, da cuenta de un momento muy especial en la vida académica de los estudiantes de la Facultad, que marcará la historia, una crisis que obligó a repensar el emblemático evento de la Manzaneidad, que, en formato premiación o exposición, convocaba a cada uno de los estudiantes a recibir su reconocimiento. Fruto de un replanteo del evento, nace una revista en formato digital que perenniza el reconocimiento y abre la posibilidad de continuar plasmando los aportes de cada estudiante en las diversas carreras y niveles de aprendizaje.

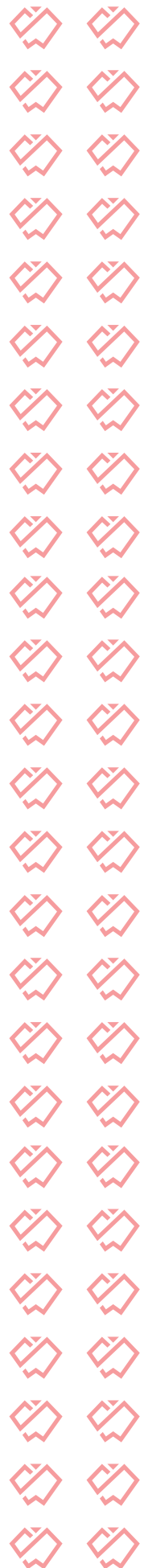
Cada página tiene una voz diferente y la revista está llena de muchos proyectos, de muchas horas de trabajo de estudiantes; y constituye no solo una compilación de los mejores trabajos producidos en el aula, sino que además, da cuenta de un recorrido académico y un proceso de enseñanza aprendizaje que explora dimensiones diversas y avanza en complejidad. Los principios básicos del Diseño, la Arquitectura y el Arte van transformándose desde lo más simple a lo complejo en el avance de la formación curricular.

Cada proyecto es un signo vivo de formas de comprender y encarar el Diseño de Productos, Diseño Gráfico, Diseño Textil e Indumentaria, Diseño de Interiores, Arte Teatral y Arquitectura en el intercambio académico en el aula con una mirada reflexiva, sensible, comprometida, técnica y responsable.

Las páginas de esta revista dan cuenta también del rigor, la disciplina, el entusiasmo y el conocimiento, que se combinaron en un selecto grupo de estudiantes que han obtenido el reconocimiento de sus profesores. Se escribe e ilustra así este texto, que no puede leerse si no es en el contexto de las experiencias de cada uno de los talleres fundamentadas en criterios conceptuales, morfológicos, técnicos constructivos y expresivos que ponen en evidencia una dinámica académica basada en una continua y permanente profundización de cada una de las carreras y sus problemáticas, sus modos de producción y construcción de sentido que van más allá de lo estrictamente disciplinar para entablar otras relaciones con el contexto, la sociedad y el ambiente.

El recorrido académico, el esfuerzo y dedicación de nuestros estudiantes se plasma en esta revista que es un relato vivo de la experiencia y producción en las aulas, fiel al modelo educativo de la Universidad del Azuay que busca, a través de su visión humanista, formar ciudadanos capaces de transformar el mundo.

Genoveva Malo
Decana de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte



MANZANEIDAD



**20
20**



Diseño de Productos





El mundo artificial, que el hombre habita, está compuesto de todo aquello que él mismo ha proyectado y construido en el afán de facilitar las diferentes actividades a las que debe hacer frente en su día a día. Ese pensar creativo que lo lleva a inventar distintos artefactos, que extienden sus capacidades, lo ha llevado también a encontrarse con lo que llamamos diseño.

La escuela de Diseño de Productos de la Universidad del Azuay, antes conocida como Diseño de Objetos, es la más antigua de la facultad de Diseño, Arquitectura y Arte. La emergencia de esta práctica del Diseño nació como una respuesta a un contexto artesanal que demandaba nuevas y diferentes maneras de hacer productos artesanales. En sus comienzos, tenía por objetivo preparar profesionales que trabajen directa e indirectamente con el campo artesanal, es así como estos profesionales estaban relacionados con los artesanos de distintas áreas como la cerámica, la joyería, la cestería, la carpintería entre otros. De este primer momento de la escuela se ha visto la emergencia de distintos estudios, talleres y fábricas que han sabido aportar a la solución de distintas necesidades sociales. Asimismo, ha contribuido en el desarrollo cultural y económico de la ciudad.

Ahora, el contexto al igual que la industria ha cambiado y para hacer frente a este cambio el Diseño de Objetos ha pasado a ser Diseño de Productos. En este sentido, la forma de pensar y hacer las cosas, así como la de enseñar, deben ser diferentes, al punto que se adapten a las exigencias del contexto y la industria para así nuevamente aportar significativamente al desarrollo en general.

Frente a esta nueva expectativa de la práctica del Diseño de Productos aparece el cuestionamiento acerca de ¿Cuáles son los objetivos de los proyectos académicos de la escuela? Y a manera de respuesta se puede decir que:

Los distintos proyectos que se realizan en los diferentes talleres de diseño de la carrera, en un principio, están dispuestos para colocar al estudiante frente a distintas situaciones de diseño de productos que nacen o se fundamentan en problemáticas que obedecen a una jerarquía basada en la complejidad que se construye a través de la integración de distintos factores que afectan al proyecto de Diseño.

Los factores que integran la jerarquía problémica sobre la cual se plantean los distintos proyectos de diseño pasan, en un principio, por el entendimiento de la forma y la función de los objetos, los procesos de producción y el medio ambiente, el trabajo interdisciplinario, la vinculación social, los públicos específicos y la innovación. Sobre estas bases, los proyectos se abordan desde enfoques tecnológicos que conllevan un acercamiento al saber hacer, de esta manera se explora el uso de distintos materiales como el metal, la madera, el plástico, la cerámica, el vidrio, el cuero entre otros. De igual manera, se tiene una aproximación al uso de maquinaria de control numérico como routers, lasers e impresoras 3D.

Es así como, en respuesta a la complejidad problémica con la que trabajan los estudiantes, se han desarrollado una amplia gama de productos como: equipamiento de terapias, máquinas para ejercicio, objetos multimedia, mobiliario para interiores y exteriores, joyas, juguetes, zapatería, objetos decorativos, prótesis, órtesis entre otros.

En conclusión, el objetivo general que persiguen los proyectos académicos, que desarrollan los estudiantes de la carrera, es el de proveer a los futuros profesionales del Diseño de Productos, los conocimientos necesarios con los que han de hacer frente a las distintas necesidades existentes y emergentes del contexto y la industria.

Danilo Saravia
Director de la Escuela de Diseño de Productos.



Cátedra de Taller de Creación y
Proyectos 3 - Paralelo "A"

3er ciclo Pantalones protectores para perros con escasa movilidad en el Albergue Peluditos Cuenca

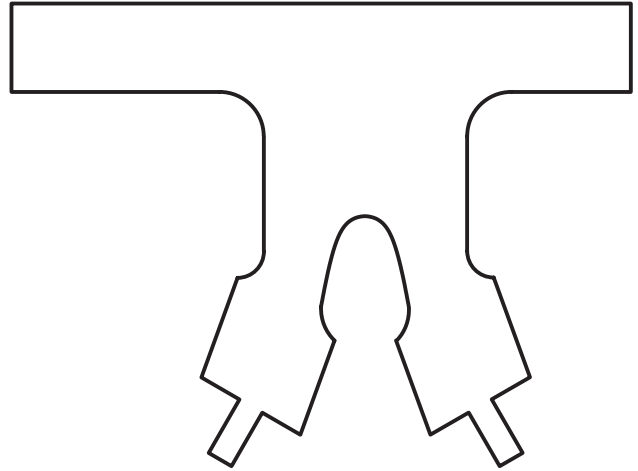
Autora: Ana Paula Sempértugi

Como proyecto final del Taller de Creación y Proyectos 3, se realizó un trabajo de observación en el albergue de Ricaurte de Peluditos Cuenca. A través del proceso del Design Thinking. Se detectaron necesidades en los perros que padecían de escasa movilidad, y que no se acostumbraban a sillas de ruedas. Por esta razón, se diseñaron pantalones protectores para los perros que arrastraban sus extremidades al moverse. Los pantalones se caracterizan por solucionar muchas de las problemáticas que se relacionan con esta condición; entre ellas, evitar que el animal se lastime o se ensucie. El producto puede encontrarse en 3 diferentes tallas. Dentro de los parámetros de la consigna de las propuestas, constaba que los materiales debían ser reutilizados y el costo final del producto debía ser lo más bajo posible. Los pantalones protectores fueron hechos principalmente de lona reciclada y plástico de botellas. El precio fue de 1.50 dólares.

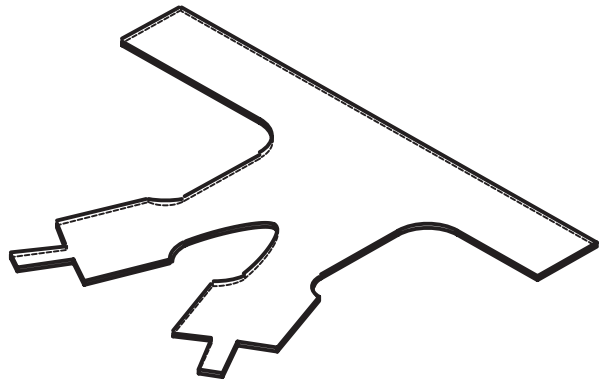
1 Boceto



2 Vista superior del pantalón



3 Axonometría



4 Producto final





5to ciclo

Cátedra de Diseño V - Paralelo "A"

Scopio

Autora: Juliana Talbot

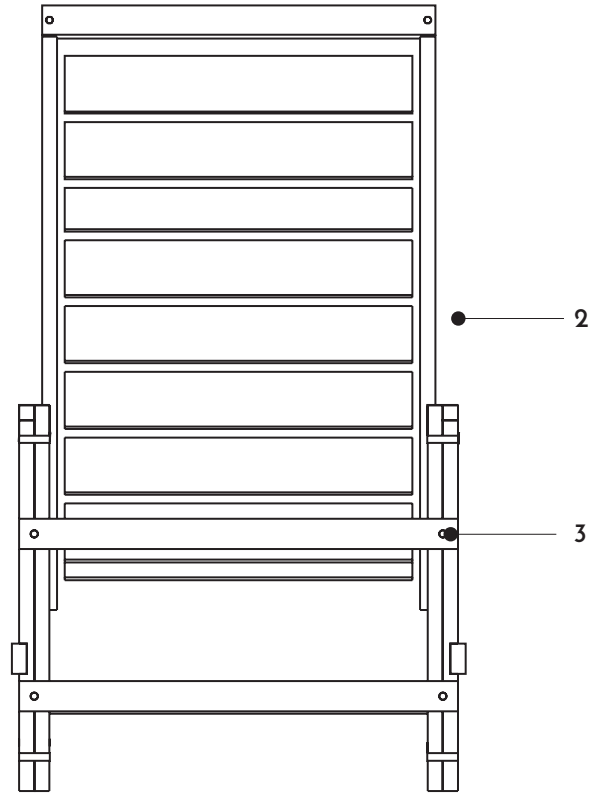
La cátedra de diseño tenía como propósito otorgar una nueva vida a los desperdicios de material o a materiales que ya cumplieron su ciclo de vida. De aquí nació la propuesta de la silla Scopio, la cual está conformada por los residuos de material, en este caso retazos de tiras de madera, retazos de duelas de piso, cabuya, restos de canaletas metálicas, entre otros. Se pretende que este objeto de diseño responda a factores estéticos, ergonómicos y funcionales. Como factor diferenciador se utilizó la pintura a mano plasmando un mandala que representa un ciclo, en este caso, el ciclo de vida por el que estos materiales transcurren nuevamente.

1 Producto final



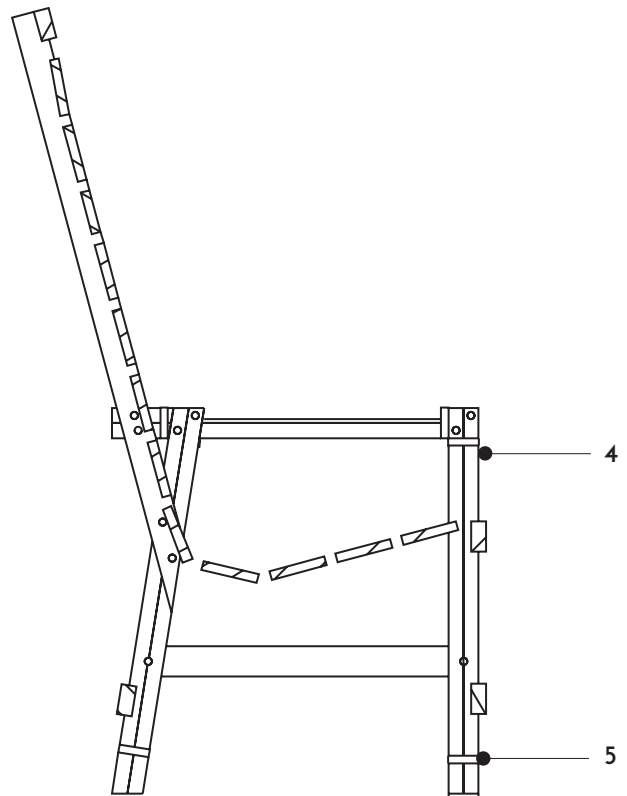
2 - 3

Vista frontal - Detalle constructivo de tarugo



4 - 5

Vista lateral - Detalle constructivo metálico



Cátedra de Diseño V - Paralelo "A"

Silla HS

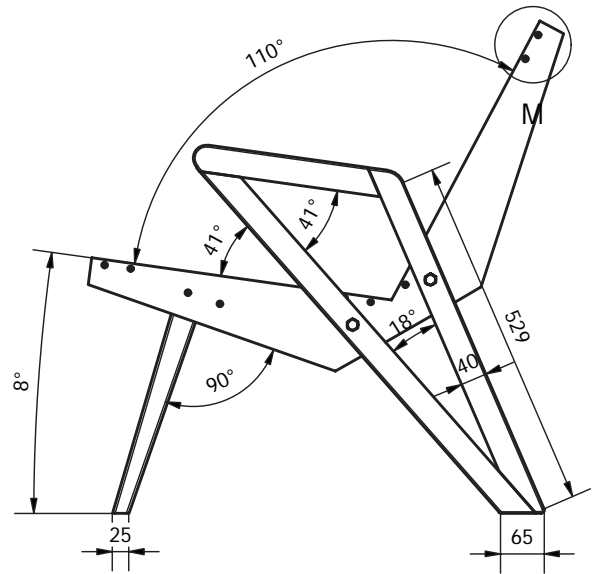
Autora: Estefanía Vázquez

Butaca elaborada únicamente de materiales reciclados. Destacan los retazos de tela usados como elemento de tapicería y la madera obtenida de los pallets, que fueron utilizados para toda la parte estructural. Para el acabado, se usó la técnica tradicional japonesa que consiste en carbonizar la superficie de la madera y luego cepillarla, para así protegerla de agentes externos y resaltar su textura. Su diseño emplea como base el uso de la línea recta. De igual forma, juega con la expresión de los espacios virtuales y evita la visibilidad de toda la estructura interna.

1 Render del objeto



2 Vista lateral



3 Detalle constructivo del asiento





7mo ciclo

Cátedra de Diseño VII - Paralelo "A"

Joyas, innovación y movimiento

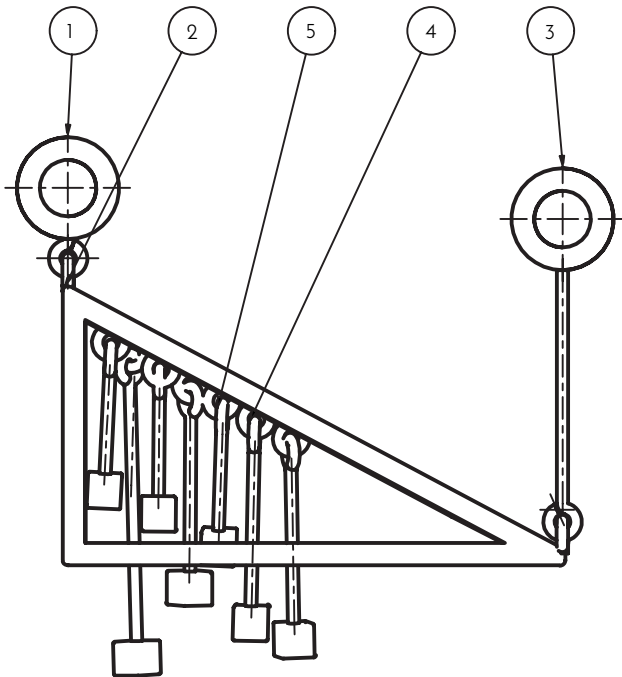
Autora: Teresita Marrero

En este proyecto, se planteó como objetivo elaborar un juego de joyas que presentaran cierto grado de innovación. Para ello se tomó, como punto de partida, la generación de piezas móviles, incorporando así una nueva forma de ver y entender a la joya, ya no como un ornamento estático, sino como un elemento que presenta un nuevo universo de posibilidades e interacciones con sus propietarios.

Para la creación de estos accesorios, desde un punto de vista morfológico, se aplicaron operatorias básicas de diseño en el análisis de las figuras geométricas fundamentales (círculo, triángulo y rectángulo), para posteriormente concederles una volumetría. Con el objetivo de generar movimiento, se realizaron elementos pendulares y rotatorios en las diferentes piezas. Finalmente, se utilizó como material básico, la plata.

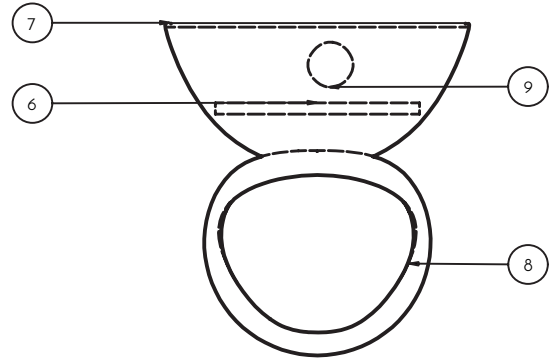
1 - 2 - 3 - 4 - 5

Piezas del dije: arandelas, estructura, eje más largo, ejes traseros 2, ejes pequeños



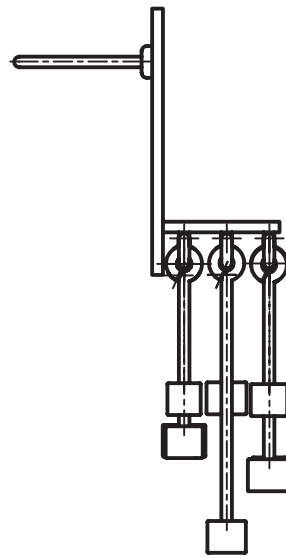
6 - 7 - 8 - 9

Piezas del dije: acrílico negro, acrílico transparente, anillo principal, esfera



10

Vista lateral del arete



11

Render del conjunto

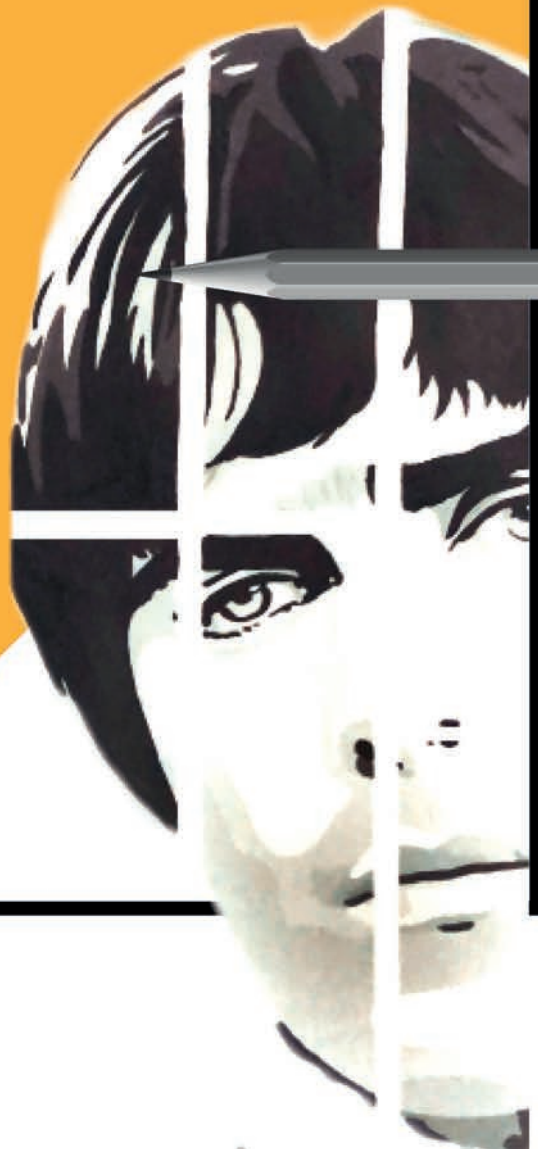
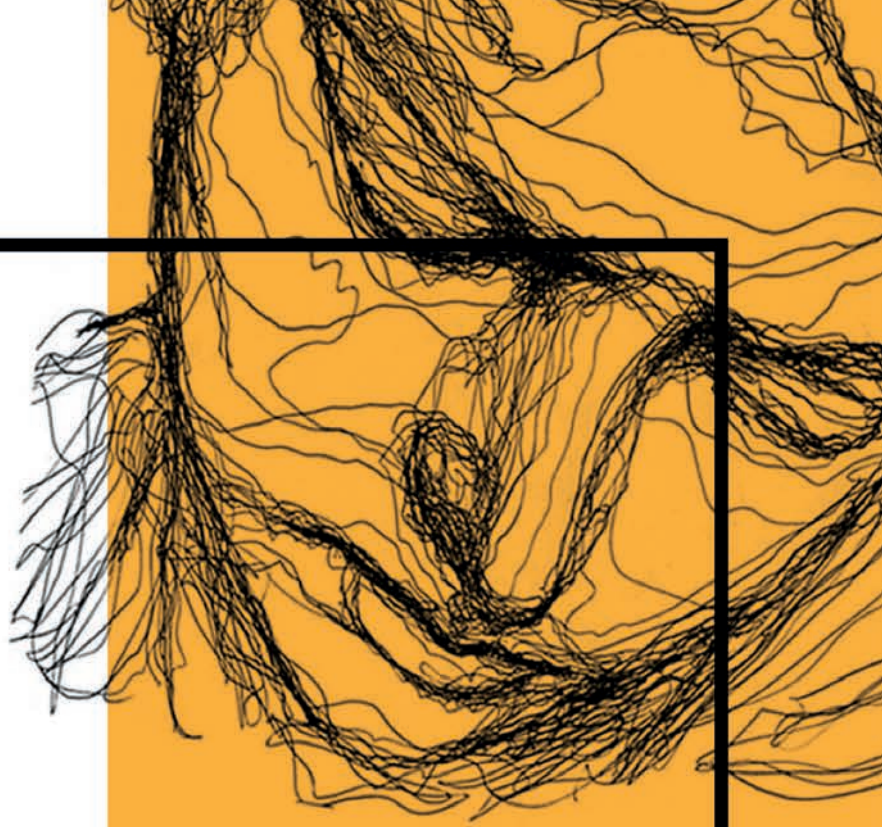


MANZANEIDAD



**20
20**

Diseño Gráfico





Dentro de la Escuela de Diseño Gráfico se trabajan proyectos que permiten formar profesionales capaces de ejercer una práctica proyectual centrada en la profunda comprensión y conocimiento de la problemática que implica la creación de sistemas de comunicación visual; con capacidad de desarrollar proyectos creativos ya sean para ser impresos, pantalla o en interacción con el ambiente, en espacios públicos o privados, de ambientación interna y externa, que respondan a las necesidades del contexto en un claro reconocimiento de la cultura, el ambiente y la sociedad. Para conseguir dicho objetivo, se construye una escuela basada en encontrar soluciones dentro de diferentes núcleos probélicos:

En la unidad básica (niveles 1 y 2) se trabaja el conocimiento de la morfología, la operatoria, el uso y la materialización, expresados bi y tridimensionalmente, para luego, en la unidad profesional (niveles 3, 4, 5, 6 y 7) abordan la expresión y representación avanzada, los procesos y las técnicas, la metodología proyectual, la realidad del contexto, los factores culturales, sociales, éticos, ambientales, históricos entre otros. Luego sus proyectos se dirigen a una última unidad, que es la unidad de titulación (niveles 7 y 8), en donde los estudiantes trabajan variables relacionadas con la máxima vinculación al contexto y a la investigación (prácticas de vinculación y trabajo de titulación) en el octavo ciclo.

El manejo de estos núcleos probélicos, conjuntamente con los diferentes ejes temáticos de cada materia, permiten a los estudiantes de diseño gráfico, ir desarrollando en cada uno de los niveles una validación académica de los conocimientos y relación de estos núcleos planteados en el taller de diseño con las otras materias del nivel, potenciando habilidades y destrezas adquiridas en las diferentes cátedras, permitiéndoles trabajar para la solución de problemas o desafíos dentro del diseño de la información y comunicación visual en diferentes soportes; y de esta forma, orientar sus conocimientos dentro de este campo de estudio y las áreas de actuación de la carrera. De esta manera, se genera un cruce de conocimientos disciplinares e interdisciplinares, con miradas problematizadoras y argumentativas, que presentan soluciones óptimas a los problemas de diseño gráfico que se presentan en la actualidad.

Diego Larriva
Director de la Escuela de Diseño Gráfico

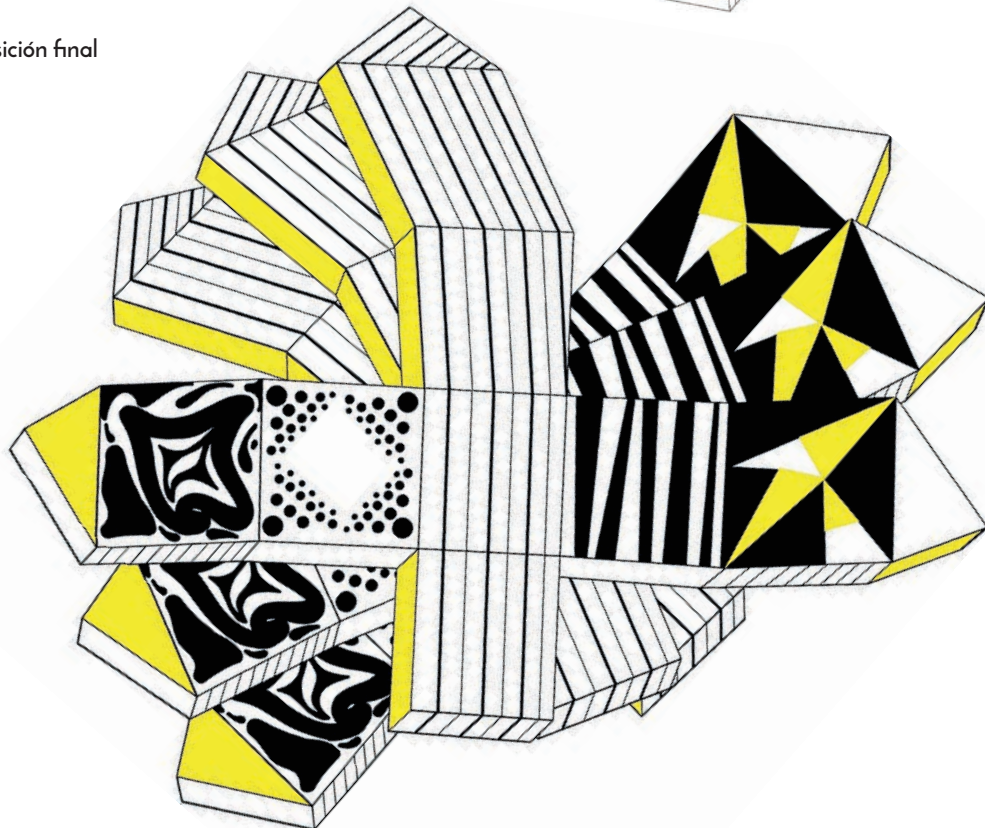


Principios de la forma bidimensional

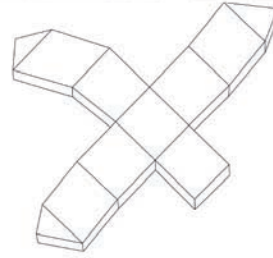
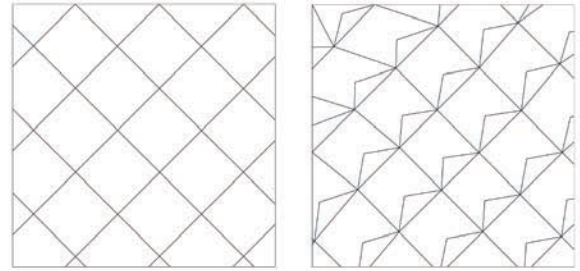
Autor: Pablo Guillén

Esta propuesta se basa en la creación de una macro forma que se somete a distintas concreciones morfológicas y a la aplicación de principios ordenadores del diseño. Para la obtención de este ejemplar, partimos de una trama isométrica simple. Posteriormente, se obtuvo un patrón irregular mediante un cambio de dirección de líneas. Ya constituida la configuración deseada, se extrajo la macro forma final. A esta, se le aplicaron tres distintas modificaciones a su composición: color, concreción morfológica y textura con relieve. El elemento final escogido, es una composición generada a partir de planos geométricos regulares e irregulares, con una densidad media de elementos. Cada uno de ellos, muestra la aplicación de las distintas variables de elementos visuales básicos. De igual manera, exponen un contraste cromático-acromático para resaltar su composición. Estos componentes, finalmente, se organizan mediante el principio ordenador de rotación sobre un propio eje con una contactación de plano total.

1 Composición final



2 Esquema



3 Macro forma extraída



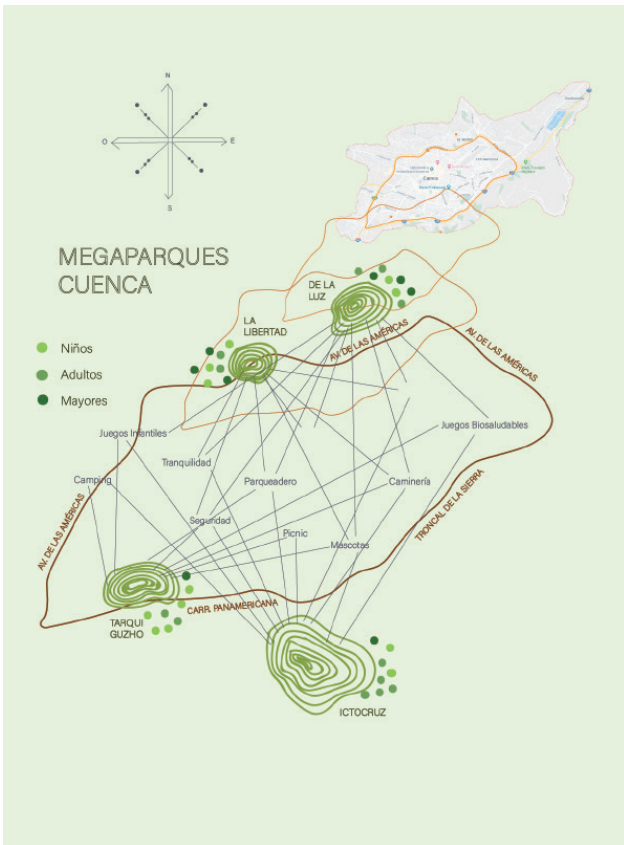


3er ciclo Infografía sobre Megaparques de Cuenca

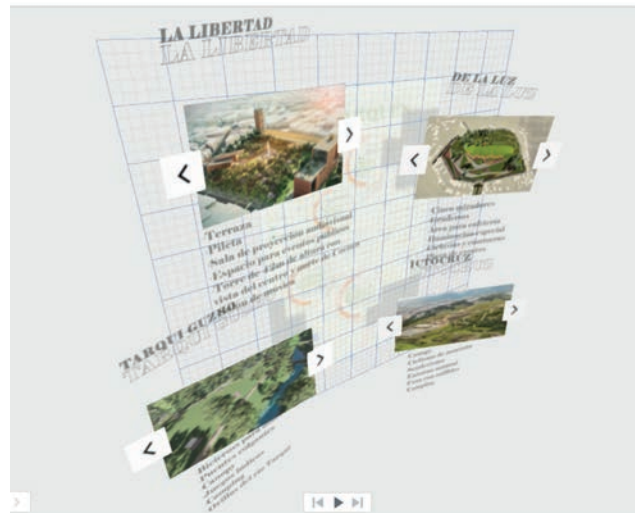
Autora: Samantha Romero

El presente proyecto consiste en una infografía realizada con diseño de información con el tema de los megaparques de Cuenca. Para este trabajo se empezó por obtener inspiración a partir del análisis de infografías de un libro de diseño; luego se recopiló información de cada uno de los parques como su ubicación, horarios de atención, horas populares, instalaciones disponibles, actividades que se pueden realizar, datos sobre el público de los parques, etc., con el fin de diseñar la infografía y después crear una realidad aumentada en base a dicha infografía que contenga más información y fotografías de los parques. Se tuvo presente el uso de una tipografía, paleta de colores, composición y elementos gráficos que van acorde al proyecto y su tema.

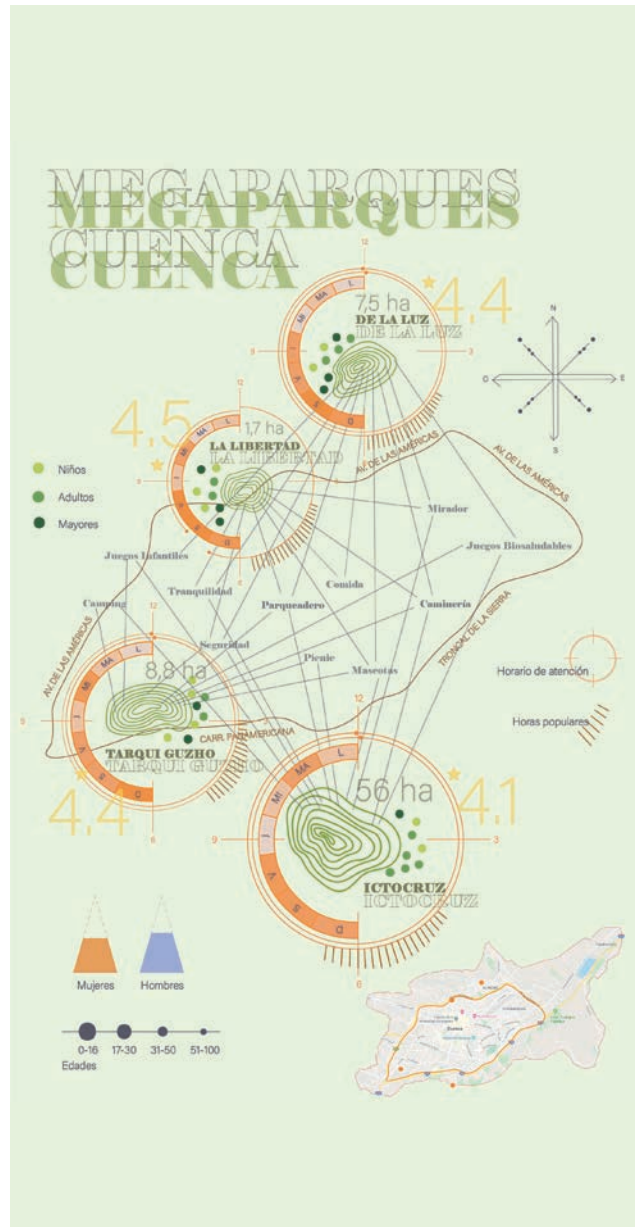
1 Propuesta inicial de infografía



2 Creación de realidad aumentada



3 Infografía final





Esto es el ciclo de diseño de páginas enfrentadas

Cátedra de Diseño V - Paralelo "A"

Diseño de páginas enfrentadas

Autora: Lisseth Peralta

El presente proyecto consistió en seleccionar material gráfico y texto para armar un reportaje; y a partir de ello, diagramar la doble página de un periódico. Se designó un nombre al periódico, se trabajó con una retícula de 6 columnas con un medianil de 0,5 cm y márgenes de 1 cm. Para los títulos se utilizó una tipografía de gran peso visual, para los subtítulos una tipografía con serif, mientras que para el texto, se utilizó una tipografía geométrica. El trabajo consta de dos partes: en la primera página, podemos encontrar una nota principal, notas secundarias, una infografía, datos estadísticos, opiniones y material gráfico como imágenes; la segunda página es a blanco y negro, al lado izquierdo, se puede visualizar una ilustración vectorial que engloba la noticia; y al lado derecho una reinterpretación morfológica de la ilustración formada con pequeñas palabras. Todos los elementos y la diagramación están orientadas a facilitar la lectura.

2 Primera página

18 | REALIDADES

Curso, 31 de Enero de 2020

ACTUALIDAD

INCENDIOS EN AUSTRALIA

OPINIÓN
Eduardo Willeke

Analizando la cantidad de animales que se han perdido, el ecosistema ha sido afectado gravemente. Muchos animales han sido quemados por las llamas, pero también, al estar en algunas zonas, se han quemado sus hogares, lo que les ha costado la vida. En algunas zonas, se han quemado los árboles, lo que ha afectado a la biodiversidad.

La peor tragedia de todos los tiempos

Australia vive una de las calor extremas que ha provocado miles de incendios. Hay más de una veintena de personas que murieron y unas 1.900 viviendas destruidas. La localidad costera de Mullucucco fue una de las más afectadas.

ESTADÍSTICAS

- 21** Personas han perdido la vida.
- 1.588** casas han sido destruidas por los incendios.
- 500** millones de animales muertos.
- 100.000** personas han sido evacuadas.
- 3.500.000** hectáreas han sido arrasadas por el fuego.

Los incendios forestales en Australia son una de las peores tragedias que ha sufrido el mundo. Los incendios forestales en Australia son una de las peores tragedias que ha sufrido el mundo. Los incendios forestales en Australia son una de las peores tragedias que ha sufrido el mundo.

3 Segunda página

1 Ilustración vectorial y su reinterpretación morfológica

Koalas Muerto Quemados Perdido Habitat

riesgo riesgo

Curso, 31 de Enero de 2020

REALIDADES 12A

KOALAS: LA POBLACION ANIMAL MAS AFECTADA POR LOS INCENDIOS DE AUSTRALIA

Casi la tercera parte de la población de Koalas, una especie endémica de Australia, murió o está de las huellas de incendios que afectaron al país, donde casi medio billón de animales han sido calcinados por el fuego.

En dónde viven principalmente los koalas?

- Habitat de los Koalas
- Incendios

600 millones de animales han muerto desde septiembre por los devastadores incendios.

15 de la población de koalas fue afectada por los incendios.

Antes de los incendios, se estimaba una población de 80.000 koalas en Australia.

30% de su hábitat en el norte de Nueva Gales del Sur ha sido destruido.

En algunos estados de Australia los koalas ya se mueren

Antes de los incendios: 80 millones de koalas. Después de los incendios: 50 millones de koalas.

Australia prepara ayudas millonarias para la recuperación por los incendios

Australia destinará 2.000 millones AUD (1.388 millones de euros) para la recuperación de las zonas afectadas por los incendios forestales, desde una semana hasta dos años para evaluar los daños tras un fin de semana "catastrófico".

El primer ministro, Scott Morrison, dijo que el dinero será gastado durante los próximos dos años para evaluar los daños tras un fin de semana "catastrófico".

El primer ministro, Scott Morrison, dijo que el dinero será gastado durante los próximos dos años para evaluar los daños tras un fin de semana "catastrófico".

El primer ministro, Scott Morrison, dijo que el dinero será gastado durante los próximos dos años para evaluar los daños tras un fin de semana "catastrófico".



o Diseño de o portadas de o revista con o técnicas o analógicas

Autora: Paula Villavicencio

Este proyecto consistió en la realización de tres portadas para un proyecto editorial de música con técnicas netamente analógicas, así como su edición especial. El objetivo del ejercicio fue diseñar y sistematizar un producto de calidad y entender la importancia de los procesos análogos, que poco a poco se quedan atrás, debido a las nuevas herramientas digitales; sin embargo, no dejan de ser aplicables y de calidad. Para su realización, se tomó en cuenta varios aspectos, tales como llevar un mismo sistema a lo largo del proyecto, de manera que tenga concordancia y coherencia. También, se planteó un diseño original, en el que destacó la cromática en cada propuesta, dándole un toque característico y distintivo a la revista. Finalmente, se tuvo presente la maquetación del proyecto y la tipografía aplicada, de manera que sea legible y se pueda jerarquizar la información de la mejor manera.

2 Detalles de las ilustraciones de las portadas



1 Portada de Freddy Mercury





Alhaja

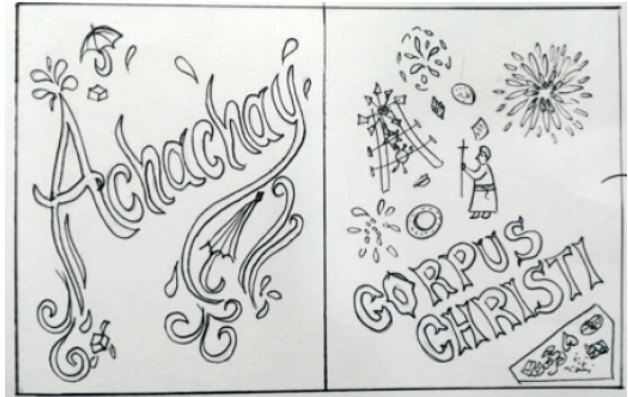
Autoras: Renata Pesántez (ganadora) y Doménica Chaca

Para la realización de este proyecto, se empezó por el análisis de varias tesis de diseño de años anteriores; y a partir de ellas, se diseñó un nuevo producto. En esta propuesta, se fusionó la tesis de Fernando Caldas cuyo objetivo fue el de difundir el lenguaje popular de Cuenca; y la tesis de Francisco Espinoza, que se corresponde al diseño de un libro ilustrado sobre las fiestas populares de Cuenca. Consecuentemente, se obtuvo como idea final, la realización de un libro ilustrado para colorear con palabras, frases y fiestas típicas de Cuenca, junto a una colección de parches y sellos decorativos con el propósito de rescatar la cultura cuencana y sus tradiciones. Para promocionar este proyecto, se realizó una campaña en redes sociales como Instagram y Facebook.

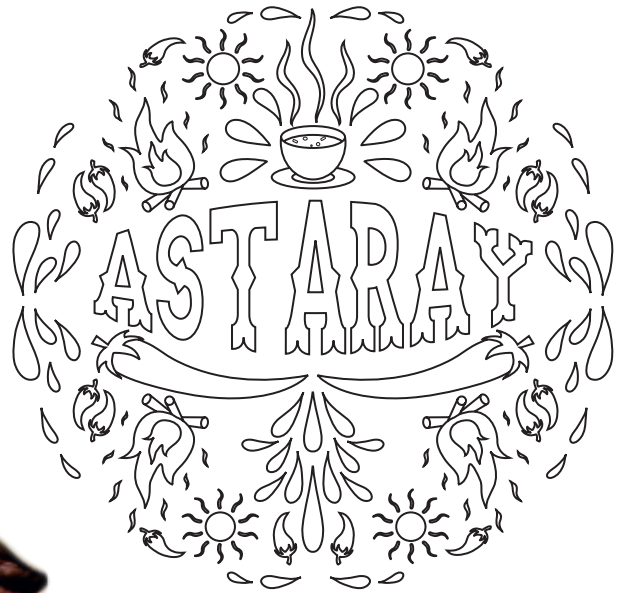
1 Foto-ilustración para redes sociales



2 Bocetos



3 Digitalización



Rayado (al)² Game

Autora: Paula Zabala

2 Fichas



3 Materiales de juego



1 Partes del juego



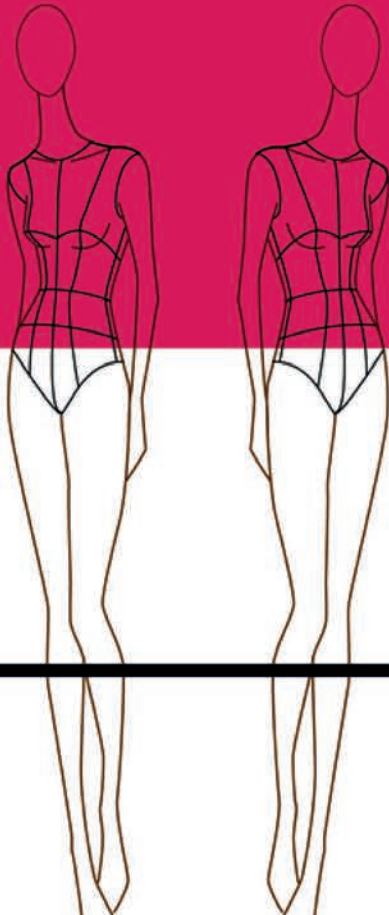
MANZANEIDAD



**20
20**



Diseño Textil e Indumentaria



La Escuela de Diseño Textil e Indumentaria forma profesionales creativos, reflexivos e innovadores con sólidas bases teóricas y conceptuales sobre los textiles, indumentaria y accesorios, capaces de desarrollar proyectos estratégicos que respondan a las necesidades del contexto en compromiso con la cultura, el ambiente y la sociedad, con alto conocimiento de aspectos tecnológicos, funcionales y expresivos.

Nuestra formación incluye materias teóricas como Sociología, Estética e Historia; y materias prácticas como Tecnología y Producción, Expresión y Representación, y Moldería Digital Especializada; los conocimientos adquiridos en estas materias son aplicados en los Talleres de Creación y Diseño mediante proyectos académicos que según los niveles de formación alcanzan objetivos más altos.

En los primeros niveles, compartimos junto con las otras Escuelas, una formación sobre los principios de diseño básico, conocimientos que se aplican en el desarrollo de proyectos a nivel bidimensional y tridimensional sobre el estudio de la forma.

Cuando nuestros alumnos cursan el tercer ciclo, empiezan a adquirir bases especializadas y dirigidas a la carrera, tienen un acercamiento a la maquinaria utilizada en el sector textil, que se convierte en una herramienta para su futuro profesional; realizan proyectos experimentales de envoltentes sobre el maniquí, a partir de la manipulación y reconocimiento de las diferentes bases textiles.

En cuarto ciclo, los estudiantes aprenden acerca de tejeduría, trazado digital de patrones, Sociología de la Moda y Antropología. Estos conocimientos posteriormente son aplicados en el Taller de Creación y Proyectos 4, para diseñar prendas infantiles basadas en las nociones de estereotipos con el manejo de tipologías, códigos vestimentarios y tendencias.

Los abordajes de quinto ciclo incluyen el trazado y armado de prendas en sastrería, como también el conocimiento de criterios ergonómicos y nociones más profundas sobre técnicas textiles y de confección, que son aplicadas en Taller de Creación y Proyectos 5 para el desarrollo de prototipos en indumentaria corporativa.

En los talleres itinerantes de sexto ciclo, se analizan problemáticas locales en ámbitos de la cultura, patrimonio, percepciones sociales, hábitat, entre otros, con el objetivo de brindar respuestas con proyectos desde la disciplina del diseño. En este nivel, se adquieren también conocimientos sobre procesos químicos para los textiles, que son puestos en práctica con proyectos desarrollados desde nuestro Laboratorio de Tinturado.

En séptimo ciclo, los estudiantes aprenden sobre procesos de acabados textiles, y comprenden la factibilidad de su aplicación en los diferentes proyectos, con la materia de Gestión reconocen necesidades del usuario, en Moldería Digital Especializada se realiza el trazado de patrones en forma digital de lencería, conocimientos que ponen en práctica en el último proyecto de diseño de la carrera, propuestas de alta costura y fantasía.

En el ciclo final, los estudiantes realizan prácticas de vinculación con la comunidad, dando solución a problemáticas reales en escenarios locales, realizan su portafolio académico en el cual muestran todo el trabajo desarrollado a lo largo de la carrera, para finalmente cursar materias como Calidad y Evaluación de Proyectos, y Narrativas académicas, que proporcionan las bases para desarrollar su proyecto final de carrera.

Los trabajos de taller y otras prácticas son elaboradas en aulas construidas para su aprendizaje; además, contamos con el TexLab que es un espacio especializado con maquinaria textil y al servicio de los alumnos y la comunidad.

Las propuestas desarrolladas por nuestros alumnos son visibilizadas en espacios y plataformas a nivel local y nacional, a su vez, permiten evidenciar las potencialidades del diseño y crean vínculos para nuestros futuros profesionales.

Silvia Zeas
Directora de la Escuela de Diseño Textil e Indumentaria





1er ciclo

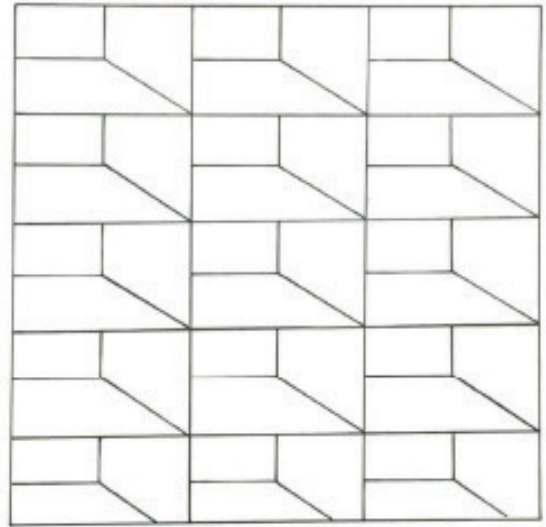
Principios de la forma bidimensional

Cátedra de Taller de Creación y Proyectos I - Paralelo "C"

Autora: Nicole Herrera

El proyecto se fundamenta en la creación y construcción de una forma a través de la articulación de tramas y retículas regulares con un desarrollo de transformación, en el cual, las mallas formaron varias estructuras simétricas. Mediante un proceso de observación, posterior a la interpretación de la estructura bidimensional, se llegó a la definición del tratamiento a emplear con la macro forma. El elemento final está formado por líneas rectas y diagonales, lo que permitió una fácil compactación entre sus vértices y caras. A la figura trazada se le aplicó los distintos principios ordenadores del diseño, dentro de ellos: traslación, reflexión, repetición, simetría, rotación, textura táctil y visual y aplicación de colores cálidos y la gama monocromática cian-azul.

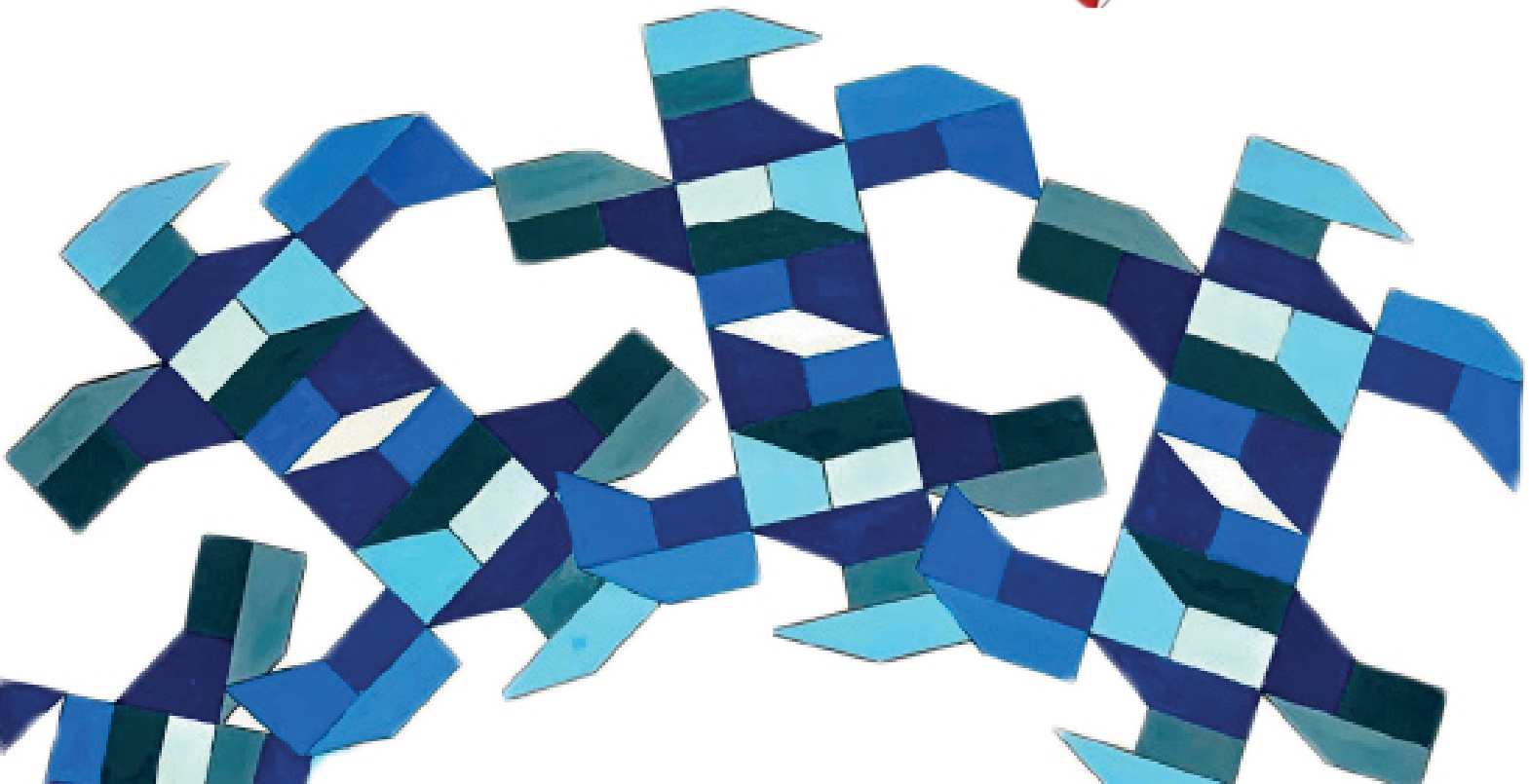
2 Reticulas



3 Forma creada usando el principio de rotación



1 Forma creada usando el principio de dirección



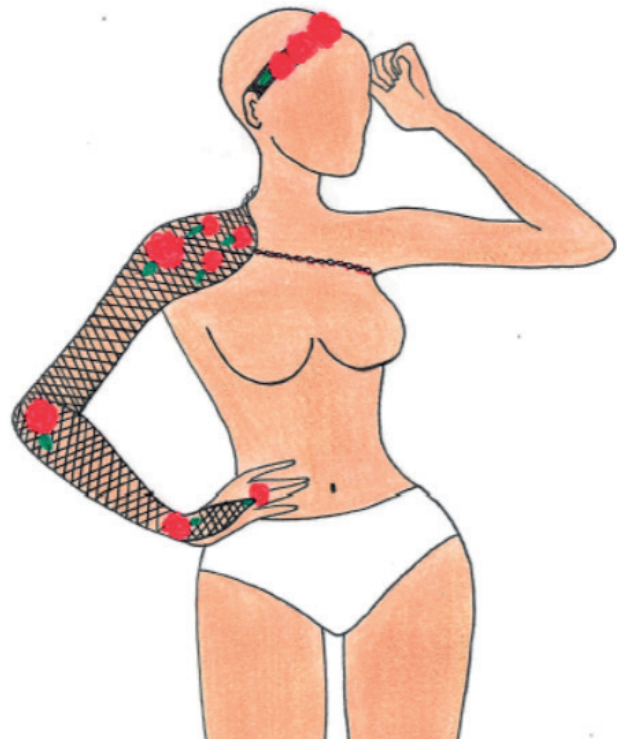
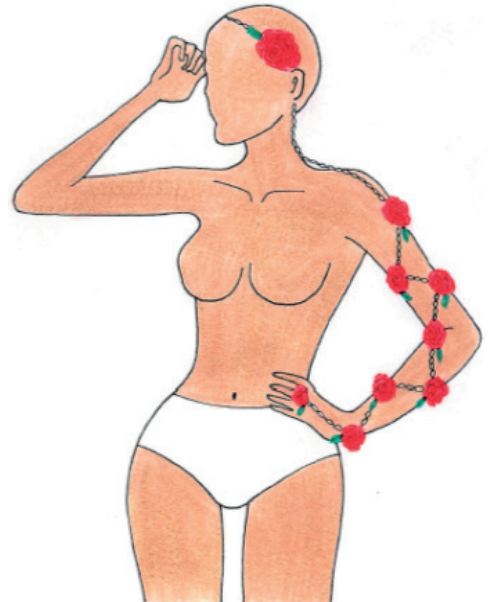
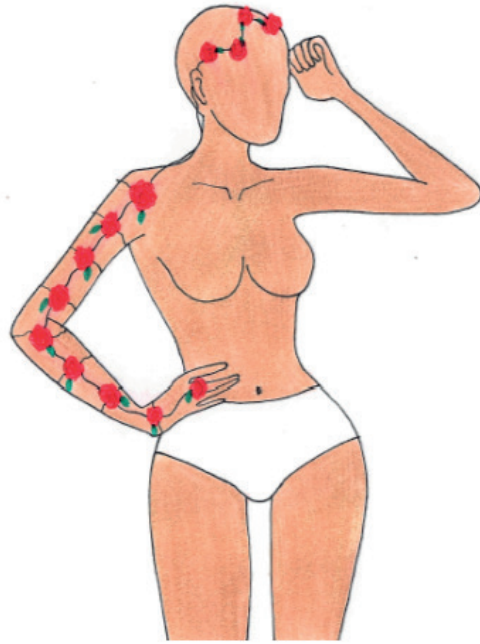
Envolvente

Autora: Milena Ullaguari

Enredado es un accesorio que toma la comodidad como punto de partida para la creación. Es un adorno diseñado para personas que buscan expresar el fanatismo hacia una persona y el cariño por un país y su cultura. Se entiende por comodidad a un conjunto de circunstancias que rodean a un ser vivo que permiten que su vida resulte confortable y placentera. Este proyecto es cómodo y fácil de usar, con una textura táctil, hecha a base de una enredadera de rosas rojas. Cuenta con una policromía enfocada en dos colores principales: rojo y negro; y los detalles en verde. Para su creación se utilizó únicamente hilos. La tecnología del tejido fue aplicada en toda la propuesta, tanto en la base como en la textura.

1 Forma creada usando el principio de dirección

2 Bocetos





Strong

Autora: Priscila Cabrera

Strong es una colección desarrollada para el equipo de fútbol americano de la Universidad del Azuay. En ella se refleja el espíritu, el orgullo y la pasión de cada uno de los jugadores y miembros de la universidad. Se presenta una colección con siluetas geométricas y orgánicas que juegan con el criterio de bloque que generan un juego visual y textural en la prenda, permitiendo que en conjunto estas fluyan y se complementen. Las propuestas manejan una paleta de colores fríos, jugando en las tonalidades de azul, negro hasta llegar al blanco, con el fin de incluir la cromática y el estilo de la Universidad del Azuay. Para resolver la materialidad de las prendas, se utilizaron diferentes tejidos de punto, los cuales generan una buena ergonomía a las prendas y se obtiene un mayor desempeño en los juegos.

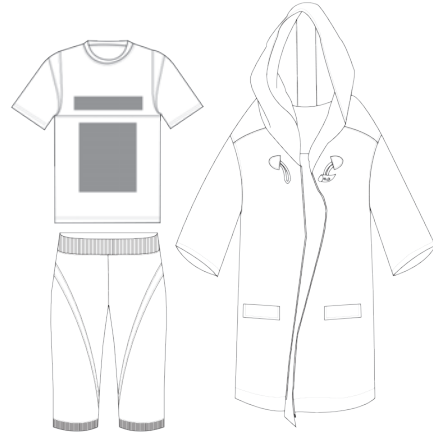
1 Resultado final



2 Bocetos



3 Digitalización



Ligereza

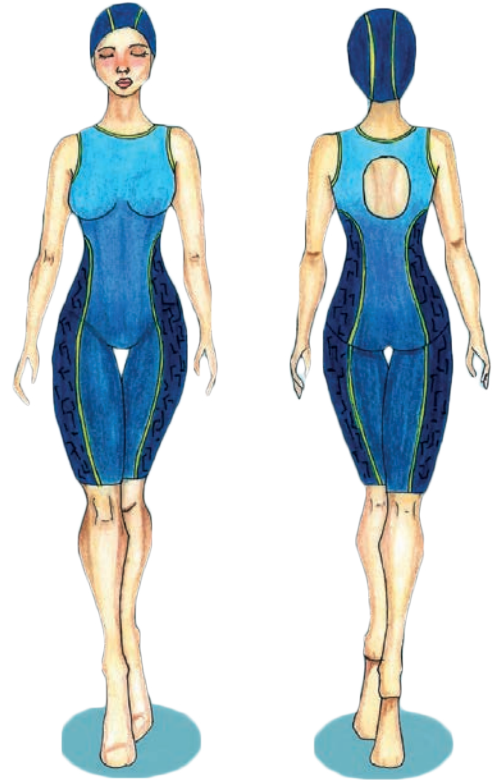
Autora: Andrea Anguisaca

Ligereza es una colección deportiva de prendas y accesorios destinados a entrenadores y competidores de natación, inspirada en globos de helio, representando así la rapidez y la energía que el deportista deja en la piscina a la hora de competir. Para el desarrollo del traje de baño de competencia, mediante el estudio de la morfología del globo, se diseñó el estampado que conforman los cortes laterales del traje. Para la cromática, se utilizaron colores fríos: un degradado, que va desde azul marino hasta llegar a una tonalidad celeste, ubicado en la parte central del traje tanto delantero como posterior; y verde fosforescente para los sesgos de cuello, sisas y cortes internos. Además, cuenta con un detalle de virtualidad ubicado en el posterior.

1 Resultado final



2 Bocetos



3 Digitalización





7mo ciclo

Cátedra de Diseño VII - Paralelo "A"

Diablada del Ecuador - Traje típico

Autora: Joseline Tenezaca

Diablada del Ecuador es un traje de fantasía inspirado en la fiesta popular de la diablada de Pillaro, de la provincia de Tungurahua, al norte del Ecuador. Se elaboró a través de una reinterpretación de cromática y análisis morfológico de la vestimenta y accesorios que usan los personajes en la comparsa. Ampara las formas, colores, texturas y materiales que denotan la alegría y el festejo del cantón de Santiago de Pillaro. Se genera volumen y extravagancia a través de estructuras que expresan la diversidad de elementos que forma parte de la festividad, apliques para generar texturas, bordado manual con pedrería, aplicación bordado industrial y artesanal con semillas del oriente ecuatoriano. La propuesta denota el festejo tradicional sociocultural de las personas que comparten esta fiesta, la diversidad de elementos que conforman el desfile y el análisis de los personajes que participan como los diablos, comparsa y danzas. Denotación de saberes y técnicas ancestrales como la elaboración de la máscara y el festejo que se celebra.

1 Resultado final



2 Boceto



3 Traje completo



MANZANEIDAD



**20
20**

**Diseño de
interiores**





El objetivo principal de la carrera de Diseño de Interiores es formar profesionales con profunda comprensión y conocimiento de la problemática del espacio interior, en sus dimensiones de habitabilidad, expresión, eficiencia funcional y posibilidad constructiva en ámbitos diversos como la vivienda, los servicios, el comercio, la educación y la vida en comunidad. Es así como, la escuela busca desarrollar capacidades cognitivas y humanas a través de la elaboración de proyectos creativos que respondan acertadamente a las necesidades del medio.

Para la carrera de Diseño de Interiores, la cátedra de Taller de proyectos, se constituye en el lugar en donde las problemáticas de cada nivel se plantean como los retos, responsabilidades y vínculos fundamentales; a su vez, donde las diferentes asignaturas confluyen y permiten ejercitar a los futuros profesionales en relación a los planes de desarrollo local, zonal y regional.

En este contexto, la academia, tiene por deber: aprovechar las oportunidades, marcar los caminos y establecer los puntos de encuentro entre todas las asignaturas. Sin lugar a duda, la realidad del contexto permite, a las cátedras de Taller de diseño, dar respuesta a estas necesidades en diferentes ámbitos productivos, sociales, culturales; e ir a la par con los ritmos de desarrollo de la región.

Los talleres de diseño constituyen la base fundamental de la carrera, desde la creación, ideación, y puesta en escena. En estas materias se realizan proyectos de integración de saberes, en donde todas aportan para el análisis de una problemática definida, fortaleciendo así el componente teórico para la ejecución del proyecto. Las problemáticas en su mayoría surgen a partir de las necesidades del contexto, lo cual genera aplicación, apropiación y transferencia de conocimiento con la comunidad.

En los últimos años, nuestros alumnos han realizado muchos proyectos académicos con diferentes instituciones de la ciudad y el cantón, y no solo desde las cátedras de Taller de diseño sino también desde otras asignaturas. Tal es el caso de los Talleres de Graduación, en donde se ha generado la oportunidad de ejecutar proyectos académicos identificando problemáticas reales y brindando soluciones a diferentes sectores de la sociedad. Además de lo indicado, los resultados obtenidos a partir de estos proyectos de titulación, han fortalecido las líneas de investigación que mantiene la escuela y en donde varios docentes se encuentran perfeccionando sus propios conocimientos.

Por otra parte, los proyectos de vinculación aportan también en la formación académica de los alumnos, y se han convertido en espacios enriquecedores de aprendizaje. De igual manera, la carrera ha establecido vínculos con universidades de otros países, tal es el caso de la Universidad de Hasselt, en Bélgica, con el propósito de entablar lazos académicos y ejecutar programas de movilidad estudiantil entre las dos instituciones.

Debido a que la educación hoy en día está experimentando una etapa de grandes transformaciones y desafíos, es necesario plantear nuevas formas de trabajo académico en las universidades, exigiendo una constante actualización de conocimientos; y a la vez, brindando proyectos a través de los cuales los estudiantes puedan, por un lado, fortalecer su formación, y por otro, contribuir en el desarrollo de la sociedad.

En este contexto, para la carrera de Diseño de Interiores, la constante ejecución de proyectos académicos, desde diversas aristas, ha sido un gran desafío en donde la docencia, investigación y práctica proyectual, deben trabajar de la mano con miras a mantener un alto nivel académico de la carrera y universidad.

Catalina Vintimilla
Directora de la Escuela de Diseño de Interiores



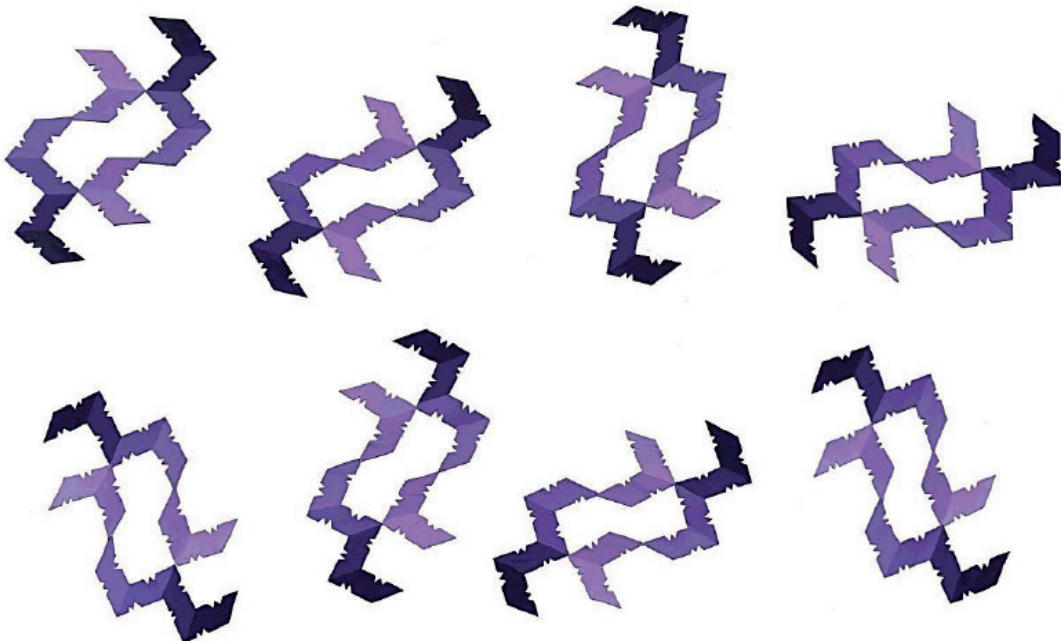
Cátedra de Taller de Creación y
Proyectos I - Paralelo "B"

Operatorias de la forma a nivel bidi- mensional

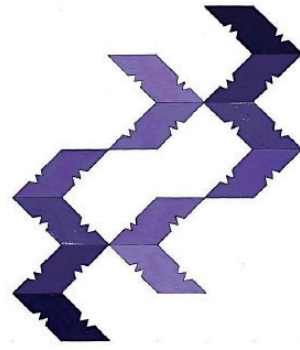
Autora: Gabriela Urgilés

El proyecto consiste de un proceso secuencial que abarca 9 láminas, en el que se van realizando paulatinamente diferentes operatorias de la forma a nivel bidimensional. En la lámina 1, está trazada una trama básica regular de 20x20. En la lámina 2, se realiza una modificación en la trama a través de operaciones a partir de adición y partición de motivos. En la lámina 3, se genera un supermódulo por asociación y sustracción de módulos. En la lámina 4, el supermódulo contiene aplicación de color desaturado generando oposición visual. En la lámina 5, el supermódulo contiene aplicación de textura visual a partir de puntos y líneas, más aplicación cromática. En la lámina 6, el supermódulo contiene aplicación de textura táctil, con tensión baja y media. En la lámina 7, a partir del supermódulo generado con cromática (lámina 4) se aplicó la Operatoria Trayectoria conformado por 8 réplicas. En la lámina 8, a partir del supermódulo generado con textura visual (lámina 5), se aplicó la Operatoria Rotación conformado por 6 réplicas. En la lámina 9, a partir del supermódulo generado con textura táctil (lámina 6), se aplicó la Operatoria Reflexión conformado por 4 réplicas.

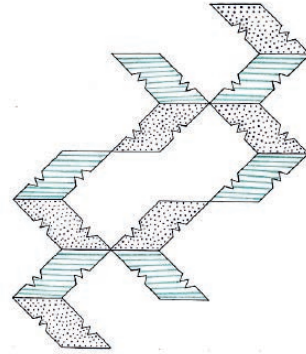
1 Lámina 7: Aplicación de la operatoria de trayectoria



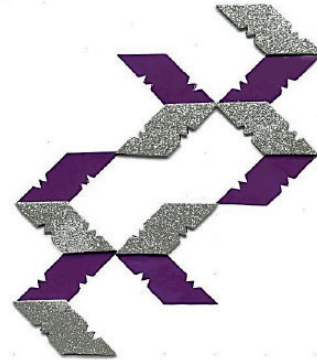
2 Lámina 4: Supermódulo generado con cromática



3 Lámina 5: Supermódulo generado con textura visual



4 Lámina 6: Supermódulo generado con textura táctil





1er ciclo

Cátedra de Taller de Creación y Proyectos I - Paralelo "D"

Principios de la forma bidimensional

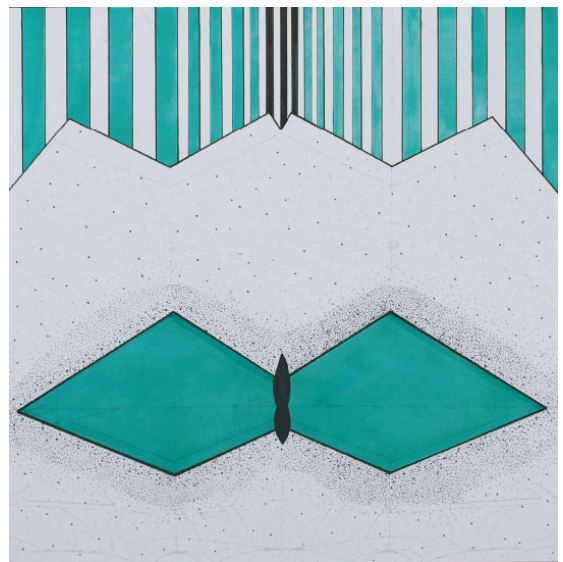
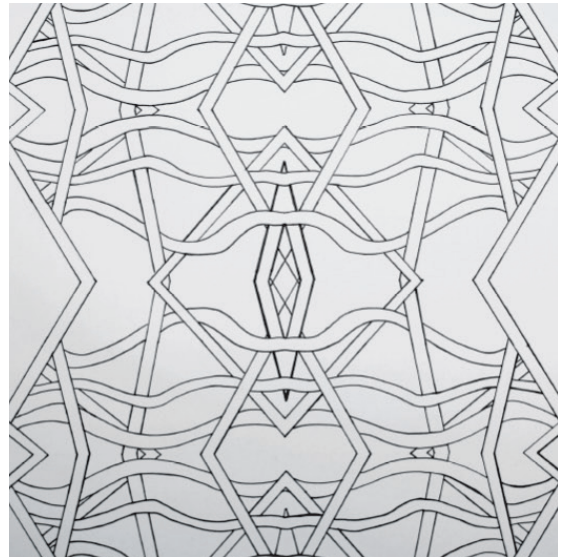
Autora: Olivia Vega

Este proyecto consiste en la creación de tramas y mallas, a partir de una imagen inicial o de la imaginación del estudiante. Estas se someten a deformaciones morfológicas, variaciones de tamaño, color, posición, extracción y adición de partes, etc. Para obtener estos resultados, partimos de una trama isométrica simple; posteriormente, para obtener un patrón irregular, se genera una deformación de líneas. Una vez obtenido el resultado deseado, se aplican las variaciones. Tenemos la malla inicial que, junto con la aplicación de principios ordenadores del diseño, se la ve diferente, con elementos agregados o sustraídos y cambios cromáticos. En las láminas finales escogidas, podemos ver que, dentro de la misma malla, por los cambios realizados con anterioridad, se aprecia la aplicación de las distintas variables de elementos visuales básicos.

1 Resultado final



2 Tramas



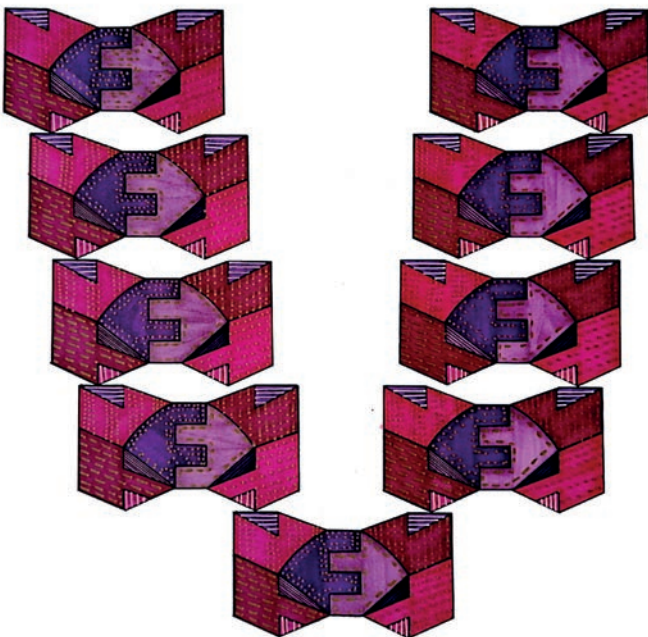
Cátedra de Taller de Creación y
Proyectos I - Paralelo "F"

ter ciclo Principios ordenadores de la forma bidimensional

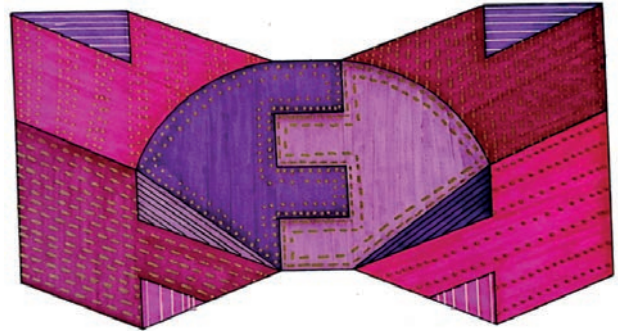
Autora: Natalia Murillo

El proyecto consiste en la creación de tres organizaciones, utilizando una macro forma y los principios ordenadores del diseño. La macro forma es concretada morfológicamente de tres diferentes maneras: color, concreción morfológica y textura con relieve, las cuales posteriormente conforman las organizaciones finales. La macro forma escogida para la presentación del proyecto tiene una concreción morfológica de líneas y puntos dispuestos de manera vertical y diagonal. En cuanto a su composición cromática, se trata de una analogía de colores de alta y baja intensidad. El resultado final es una organización bidimensional conformada por nueve réplicas de la macro forma escogida, las cuales están ordenadas a partir del principio de dirección-diagonales en el eje vertical.

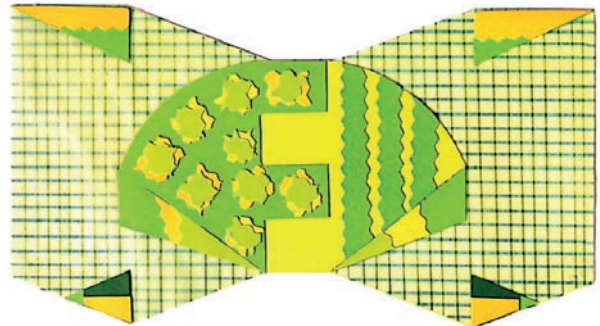
1 Composición final



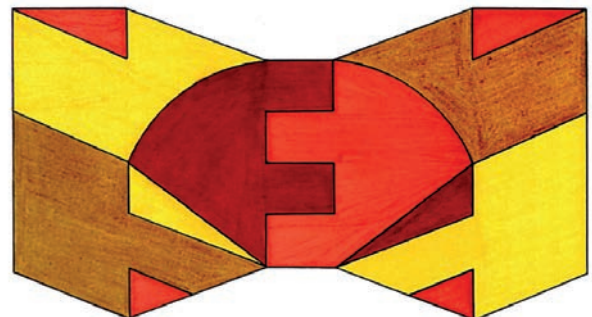
2 Concreción morfológica



3 Textura con relieve



4 Color





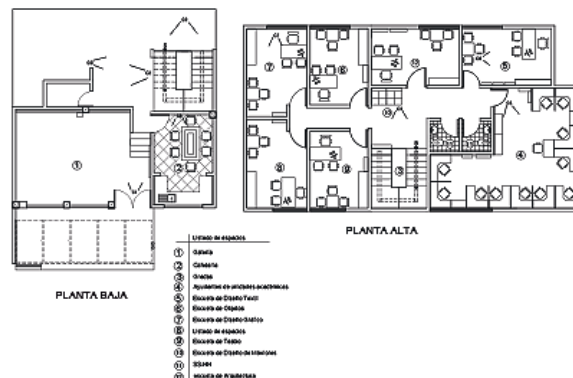
Cátedra de Taller de Creación y Proyectos III - Paralelo "A"

Rediseño de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte

Autor: Renato Burbano Yaselga

En el siguiente proyecto, se estableció una remodelación completa del área de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte de la Universidad del Azuay. Se desarrolló dicha remodelación con la aplicación del estilo biofilia como referente. Se revisaron aspectos de circulación y medidas básicas para un correcto funcionamiento de las áreas establecidas, tomando en cuenta el número de personas que usan diariamente este espacio. Se modificó la caja de gradas, convirtiéndola en un ente unificador de espacios combinando los elementos ya establecidos como: pisos, paredes y cielo raso. Una vez establecidos los componentes cromáticos y matéricos, se realizó un análisis de iluminación, ya que el área mantendría su uso administrativo. Se optó por implementar una iluminación fría para lograr un mejor desempeño profesional de los usuarios.

2 Planta alta y baja



3 Caja de gradas



1 Zona de Arquitectura



Cátedra de Taller de Creación y
Proyectos III - Paralelo "B"

Rediseño de la Oficina de la Escuela de Arquitectura de la Universi- dad del Azuay

Autoras: Ana Carolina León (ganadora),
María Emilia Ávila y Natalie Rios

Con el fin de mejorar la comodidad del personal que labora en la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte de la Universidad del Azuay, hemos realizado una propuesta en base al criterio de la armonía. El diseño se emplaza en la oficina de la Escuela de Arquitectura. La pared frontal (pasillo) es de vidrio, lo que permitirá convertir al espacio en una propuesta más dinámica. Las paredes laterales se mantienen enlucidas, sin embargo, en la pared posterior, se aplica una combinación de ladrillo y paneles de vidrio con marcos metálicos negros. El mobiliario es sencillo, y su materialidad varía entre madera y metal. El piso es flotante y el cielo raso, liso y de color blanco, cuenta con un sistema de luminarias sujetas en un riel, con el fin de proporcionar una iluminación adecuada. Hemos decidido no complementar el espacio con adornos, ya que la arquitectura representa limpieza y orden.

1 Vista frontal



2 Planta alta y baja



3 Render de una de las salas



4 Render de la segunda propuesta para una de las salas





Cátedra de Diseño V - Paralelo "B"

Propuesta de diseño para la Escuela Central

Autora: Daniela Andrada

El proyecto consistió en la creación de espacios para la Escuela Central, que permitan la exhibición de los proyectos de los estudiantes de la Universidad del Azuay. Se proyectaron cuatro salas que estarán dispuestas para las diferentes carreras de diseño y arquitectura. Se realizó una zonificación para lograr una distribución de las salas, por colores, carreras, estilos y mobiliario. La señalética está plasmada en el suelo, ya que marcará el recorrido que se puede llevar a cabo. Se utilizaron estilos como el industrial y ecléctico con la mezcla del estilo moderno y minimalista y se manejó el concepto de la Bauhaus. Se optó por mantener la estructura del lugar ya que es un espacio patrimonial en el cual no es permitido intervenir por completo. Se prevén diferentes mobiliarios los cuales cumplen con la función de exponer los proyectos impresos, para asentar maquetas y para el uso de modelos y maniqués.

2 Exhibición para Diseño de Interiores y Arquitectura



3 Exhibición para Diseño Gráfico y Comunicación Visual



4 Exhibición para Diseño Textil e Indumentaria



1 Exhibición para Diseño de Objetos y Diseño Industrial



Cátedra de Diseño V - Paralelo "B"

Propuesta de diseño para el Conservatorio José María Rodríguez

Autora: Shirley Arias

Convivir en un área donde su espacio interior fue diseñado exclusivamente para la educación puede resultar un tanto cansino visualmente. La intervención en el Conservatorio José María Rodríguez, muestra una manera nueva de diseñar áreas pensadas para educar, pero con espacios funcionales combinando la estética. La propuesta emplea un estilo moderno apto para transmitir y reflejar el arte de la música a estudiantes y profesores, un estilo capaz de motivar y ser incluyente al mismo tiempo, con acceso para personas con discapacidad. Elementos como piso, cielo raso y paredes cuentan con aislamientos acústicos y térmicos. Los espacios educativos deben ser seguros y junto con la implementación de alarmas de incendios, señalética, iluminación y ventilación da al espacio un diseño moderno. La música nos acompaña en todas las etapas de nuestra vida, y está en nuestras manos mantener viva este arte.

2 Planta baja



3 Perspectiva



1 Resultado final





7mo ciclo Diseño interior corporativo - Rolex

Autor: Nicolás Castillo

Para el diseño interior de la marca Rolex, se ha propuesto crear un diseño con espacios homogéneos, manejando una geometría ortogonal y orgánica. Con la elección de los materiales, se ha creado un vínculo con la naturaleza, a partir del manejo de madera: manteniendo siempre un significado de elegancia. Para la imagen de la marca se ha utilizado una cromática entre café, blanco y dorado para generar así un balance y no intervenir entre el producto y el consumidor y así mismo guardar esa relevancia que ha tenido la marca a nivel mundial por su calidad.

1 Exterior del stand



2 Matriz



3 Stand



7mo ciclo

Cátedra de Diseño VII - Paralelo "B"

Diseño local comercial

IN BED & BATH

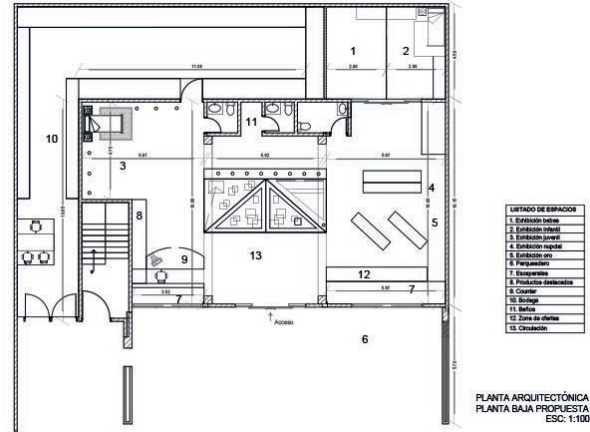
Autora: María Mercedes Palacios

El concepto planteado hace referencia a la utilización de dos componentes siendo este primero la dinámica, que será aplicada a la generación de formas para la construcción del espacio tanto del local principal como de la isla, logrando generar un contraste entre estos espacios y los productos disponibles.

Como segundo componente el racionalismo se encuentra presente en los diseños de los artículos, la fusión de estos dos componentes permitirá lograr una coherencia entre forma, función y construcción.

La utilización de criterios racionalistas caracterizados por predominio de los conceptos de estructura y función además del uso de las formas geométricas simples con criterios ortogonales y su concepción de la dinámica en el espacio permitirán crear en este proyecto la interacción entre los productos el espacio y el usuario, ya que el espacio va a estar capacitado para que los clientes puedan tener una mejor visión de lo que sería cada producto.

2 Planta baja



3 Stand



1 Resultado final





Cátedra de Diseño VII - Paralelo "A"

7mo ciclo Diseño de Manual Corporativo- Marca Lycan Fitness

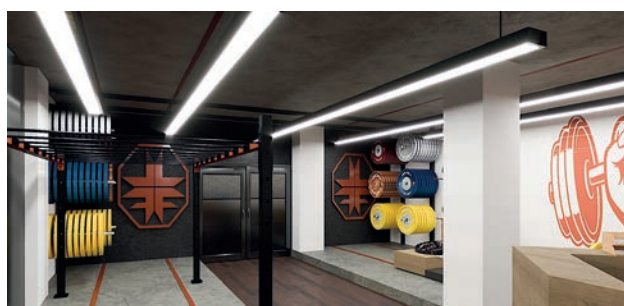
Autor: Nicolás Rodas

Para el diseño interior interior de la marca corporativa Lycan, se creó un espacio mediante un estilo industrial; y con un concepto de simetría que se basa en la reflexión y armonía del espacio. De igual manera la propuesta posee características de una triada de colores: rojo, blanco y escala de grises. Los escenarios se han diseñado en base a la imagen corporativa de la marca; y así, se pretende lograr una conexión entre los espacios. Se proyecta el uso de colores a partir de la policromía, de tal manera que el espacio de trabajo se vuelva dinámico, con el propósito de lograr conexión con el usuario. Se usó una geometría establecida por el logo de la marca y de compresión de espacios con geometría rectilínea, formas puras y simetría. El manejo de materiales refleja su esencia y pureza, con el propósito de rescatar su estructura conceptual.

2 Matriz



3 Interior del local



4 Sucursal



1 Exterior del stand



7mo ciclo

Cátedra de Diseño VII - Paralelo "A"

Diseño de espacios comerciales: Heineken

Autora: María Angélica Rosales

Heineken es una empresa muy reconocida por su producción de cerveza. Para la creación de la propuesta de diseño se mantuvieron los colores característicos de la marca Heineken: rojo, verde y blanco. El concepto de los diseños fue producido mediante una partición en cuatro formas del logo, que sirvió como referente. Para cada propuesta se ha mantenido la misma materialidad. Esto es, mediante el uso de madera, metal y cemento pulido. De esta manera, se pretende conservar la esencia del diseño y de la marca como tal. Igualmente, se decidió ocupar la misma matriz geométrica para mantener una relación entre los diseños. El propósito del uso de estos espacios consta de dos formas que permiten el establecimiento de un lugar comercial donde se pueda vender los productos; y al mismo tiempo, tener un área específica para el consumo.

1 Resultado final



2 Planta de la matriz



3 Render Matriz



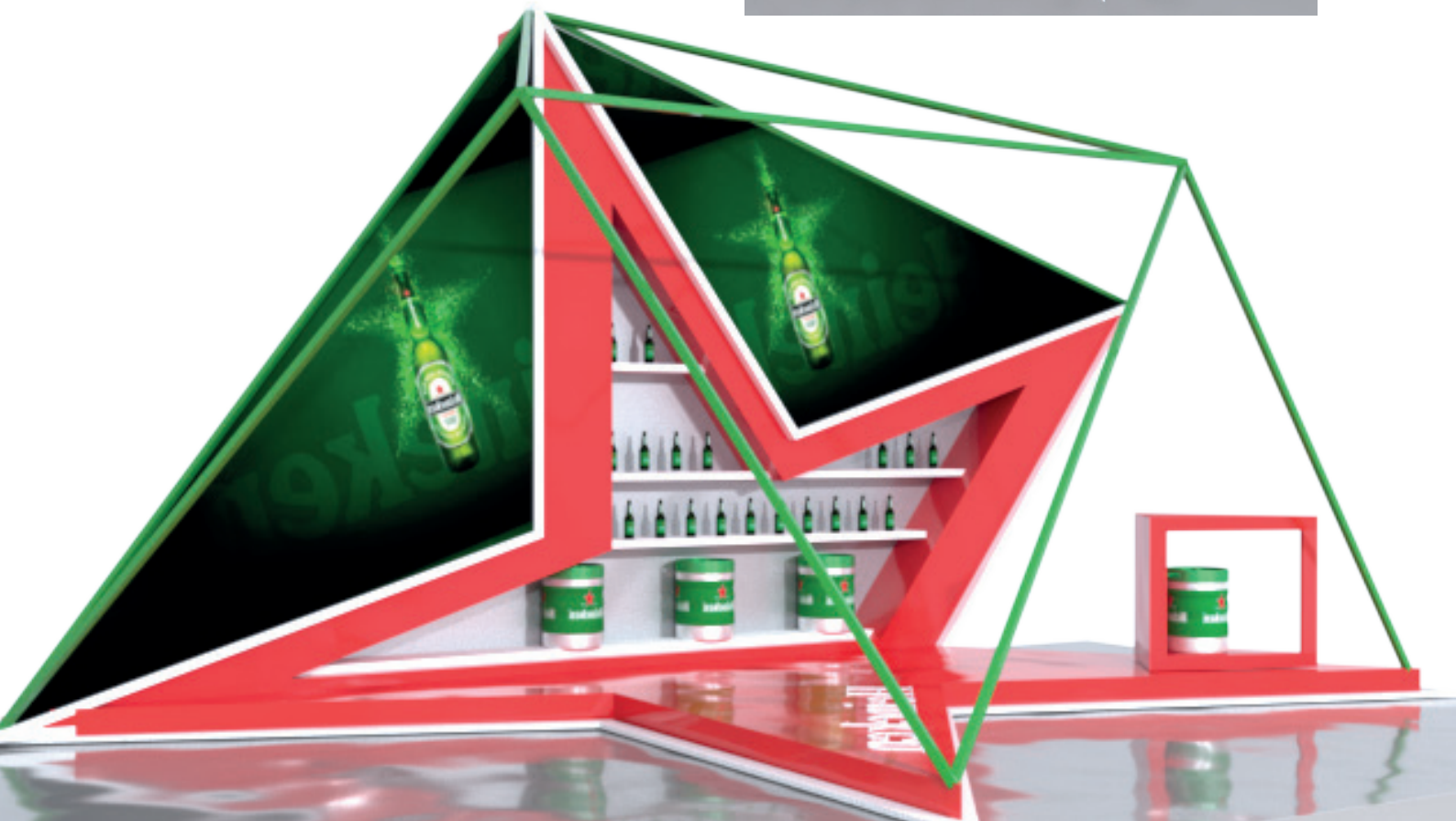


7mo ciclo Cátedra de Diseño VII - Paralelo "A" Stand Corporativo de la marca Heineken

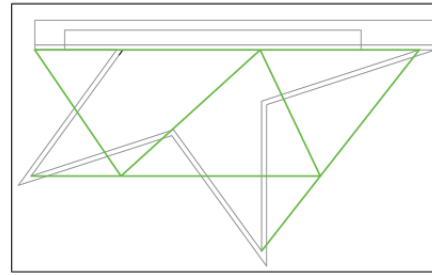
Autora: Camila Salinas

Para este stand comercial, la propuesta de piso ha sido diseñada según los resultados de la experimentación de la estrella roja de la marca. Para la planta de pisos, se diseñó sobre la mitad de la estrella, a partir de dos niveles. El piso tiene una conexión visual con el tabique divisor, logrando un espacio homogéneo-continuo. Como cubierta, se propuso colocar tubos metálicos rectangulares pintados de verde, con soporte en el piso, dando una percepción geométrica visual. Para la propuesta de mobiliario, se mantuvo una geometría ortogonal. El módulo colocado en la esquina de la punta de la estrella, tiene una concreción material de MDF rojo. El panel ha sido diseñado con el fin de exposición de productos. En este panel divisor se exhiben los productos de la marca, su concreción matérica es de madera lacada y pintada con divisiones de MDF.

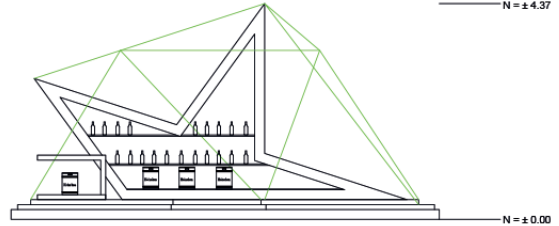
1 Vista en perspectiva del stand



2 Elevación

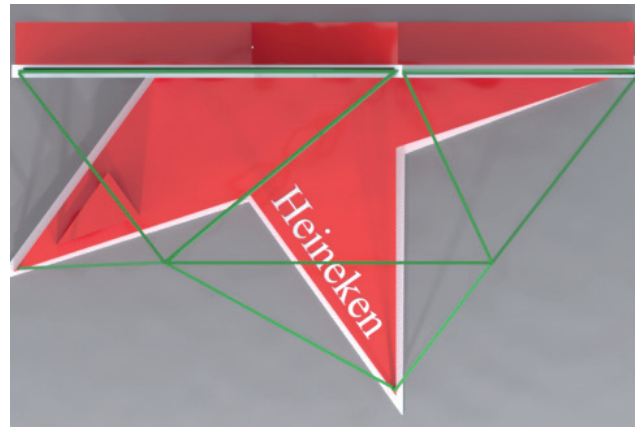


PLANTA DE CIELO RASO
ESC: 1:50



VISTA FRONTAL
ESC: 1:50

3 Vista superior del stand



7mo cielo

Cátedra de Diseño VII - Paralelo "A"

Old but gold

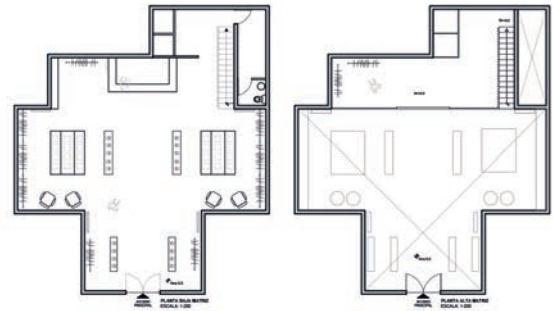
Autoras: Vanessa Vélez y María Emilia Astudillo (ganadoras)

“**O**ld but gold” como sugiere en su manual de marca, es una frase que representa a Patto Lagoon; y está dirigida a hombre y mujer con un concepto clásico adaptado a la actualidad. Este concepto hace referencia a un estilo de épocas pasadas que ha logrado perdurar en el tiempo, acoplándose y adoptando elementos contemporáneos.

Estas características se ven reflejadas en sus prendas y es lo que se ha propuesto transmitir, también por medio del espacio. Con elementos como: paredes enmarcadas, mobiliario con características de épocas clásicas, detalles en colores rojo y azul como sugiere su marca; elementos como tubos, en tonos dorados para exhibición del producto; y elementos compositivos de una geometría limpia y lineal, aportan con un toque contemporáneo.

El propósito del espacio es transmitir al cliente los detalles de sus prendas por medio de los elementos compositivos del espacio interior. Se busca generar un espacio continuo-heterogéneo que permita sectorizar las áreas de hombre y mujer, pero que sea entendido como un mismo espacio. Se pretende dar énfasis al counter como un elemento expresivo para la marca. El mobiliario es sencillo, y en tonos neutros, lo que permite que el producto sea el elemento principal en el espacio. La iluminación juega un aspecto importante dentro de la propuesta, para resaltar el producto en exhibición; y la geometría será simétrica dentro de lo que el espacio lo permita.

2 Planta de la matriz



3 Stand



4 Sucursal



1 Vista frontal del local



MANZANEIDAD




**20
20**



Creación Teatral





La carrera de Creación Teatral de la UDA, estudia los procesos creativos y la producción de espectáculos a nivel local. Desde el año 2007, la escuela recibió a su primer grupo de estudiantes, planteando sus horizontes epistemológicos en la teoría crítica y el pensamiento complejo. Desde estos enfoques se estudia las problemáticas de la representación y la comunicación, juntando reflexión y conocimiento, utilizando además la problematización, la experimentación y la investigación como sus orientaciones metodológicas.

La escuela ha formado actores, actrices, directores, promotores del arte y la cultura, dramaturgos, creadores y administradores de proyectos culturales, así como docentes y promotores de planes educativos o de investigación de la cultura, las artes y sobre todo el teatro. Evidencia una influencia directa en el medio del Arte Teatral en la ciudad de Cuenca, generando productos artísticos de calidad y que han sido presentados en varios escenarios, no solo a nivel local, sino también dentro del territorio ecuatoriano.

En el año 2011, la carrera planteó una nueva estructura, con ideas nuevas e innovadoras, formando profesionales en el arte teatral con profunda comprensión y conocimiento de la problemática de la representación y la escena; capaces de producir proyectos creativos que responden a las necesidades del contexto en un claro reconocimiento de la cultura, el ambiente y la sociedad.

Esta reformulación de la escuela permitió la apertura del proyecto más ambicioso que ha tenido la escuela, la Compañía de Teatro, la cual empezó a trabajar en las tablas desde el año 2014, iniciando con el montaje de la obra: "La Cantante Calva se Sigue Peinando de la Misma Manera" de Eugene Ionesco. Desde entonces, se han producido seis espectáculos en los que se han incluido a docentes y estudiantes, participando en todas las áreas de la producción artística. Obras como "Sueño de una Noche de Carnaval", adaptación de la famosa comedia de Shakespeare que ha sido presentada múltiples veces, a nivel nacional con gran acogida por los espectadores.

Desde entonces, la escuela de Creación Teatral, en conjunto con la Compañía de Teatro han formado profesionales capaces de comprender sus interacciones con el contexto inmediato, sus compromisos y responsabilidades en relación a la transformación de la sociedad a través de la creación, la gestión de proyectos, la enseñanza del arte.

La presencia del Teatro en la Universidad es fundamental y su visibilización a través de las acciones de la Escuela y de la Compañía han permitido posicionar el arte en relación a la formación como eje transversal y la vinculación con la sociedad, no solo dentro de la ciudad sino incluso en el país.

Emilia Acurio
Miembro de Junta Académica

Rafael Estrella
Subdecano de la Facultad. Coordinador (E) Escuela de Arte Teatral



Las pieles del teatro

Autora: Michelle Astudillo

La actuación es para mí, como un lente con lupa que permite mirar en el cuerpo cada marca, arruga, mancha o fisura que cargamos en la piel. Algunas de ellas adquiridas por voluntad propia, otras por herencia; unas individualmente y otras en colectivo. Muchas significan peso y otras un trampolín, pero en cualquiera de los casos, cargan una historia. Descubrir cómo se conecta esa historia y esas marcas individuales con las historias y marcas colectivas, ha sido para mí lo más gratificante de esta área del teatro. Es satisfactorio contar con este espacio. La cátedra de actuación me ha servido mucho para poner en práctica los aprendizajes, en proyectos que fuera de la universidad han sido cruciales para mi proceso de aprendizaje teatral, como lo fue -y es- la creación de la obra "Viejo Arrullo" del grupo de teatro independiente Teatro de las Cloacas.

Esta obra, es una adaptación de la leyenda El Urcuyaya, dirigida escénicamente por Lorena Barreto, y musicalmente por Jhonatan Pizarro. Es interpretada por Teatro de las Cloacas (Pablo Espinoza, Jefferson Castillo y Michelle Astudillo). En ella se aborda la medicina tradicional y la sabiduría ancestral, la sabiduría de nuestras plantas y raíces, nuestras abuelas y abuelos.

El proceso de creación fue largo y en ese transcurso, la obra cobró un sentido muy fuerte, tanto en el ámbito teatral como en el personal, cuando detrás de la historia contada se empezaron a crear tejidos y sentidos reales de comunidad, mismos que surgieron desde la investigación y también desde la experiencia de construir la obra en colectivo, que permitieron reconocer esas fisuras y marcas de las que inicialmente hablaba.

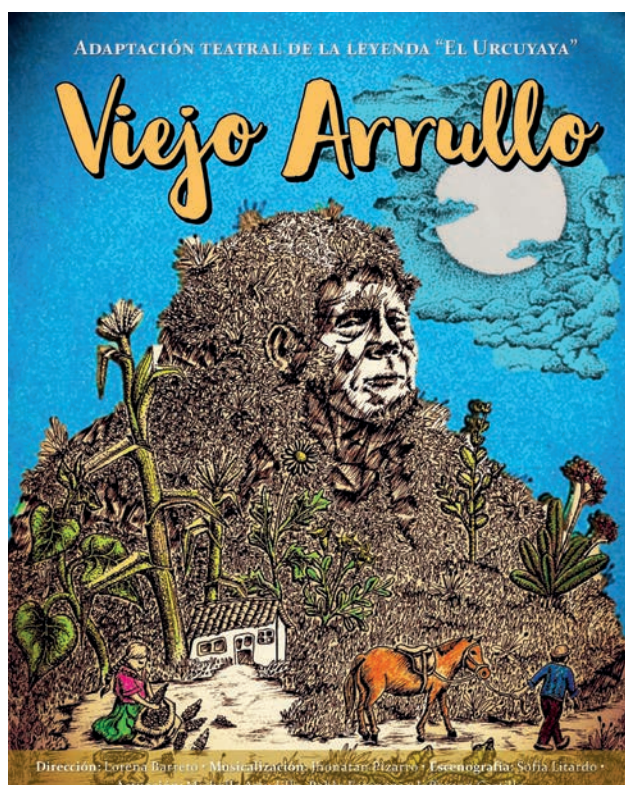
Este proceso creativo fue muy significativo, nos sentimos atravesados por la obra; y para mí ese hilo que nos traspasa y junta, tiene que ver con el reconocimiento de nuestras propias "marcas", que luego se juntan en un gran tejido cuando las compartimos. Ese tejido lo construimos todos los que hacemos parte del proceso de creación, investigación, inspiración, entre tantos otros lugares de donde parte la creación; tan importante como lo son quienes hacen parte de la presentación: el público, que por supuesto es para quien dirigimos todo lo que creamos.

Ser parte de este proceso me dio la oportunidad de aprender a construir desde lo íntimo; y me alegra poder compartirlo por medio del teatro. Agradezco cada experiencia, casualidad y aporte que permitieron este proyecto, siendo esencial las enseñanzas aprendidas en esta cátedra.

1 Obra "Viejo Arrullo"



2 Afiche promocional de la obra



El espíritu de Artaud invade mi teatro

Autor: Damián Albornoz

"Allí donde otros exponen su obra yo sólo pretendo mostrar mi espíritu" (Antonin Artaud)

La cátedra de Actuación es una materia que tiene como objetivo analizar el funcionamiento psicológico, emocional, espiritual e instintivo del individuo. Si estos elementos son comprendidos mediante la experimentación y la práctica, a partir de ello, el actor puede utilizarlos a su favor dentro del escenario.

Dentro de la cátedra, estudiamos desde la teoría y la práctica el denominado Teatro de la Crueldad de Antonin Artaud, quien se autodenominaba como el artista total, por sus conocimientos en la dirección, actuación, dramaturgia, poesía y cine. Sin embargo, Artaud se caracteriza por su filosofía de vida a partir de su relación con el teatro, el arte y el conocimiento.

El célebre dramaturgo refería que el teatro es como la peste, la cual desata conflictos, libera fuerzas y desencadena posibilidades: una epidemia redentora que invita al espíritu de los humanos a un vaivén de energías para adquirir aquella fuerza oculta que nos permite mostrarnos sin máscaras, y reales ante la hipocresía del mundo. El teatro, como la peste, busca la purificación o la muerte.

Con las palabras de Artaud rondando en mi cabeza, los espíritus del arte me invadieron e implantaron en mí la idea de crear una obra de teatro que contenga el discurso del crítico francés. Sus textos se sentían tan actuales y tan necesarios, en el contexto de los perturbadores hechos que vivíamos: una ola de femicidios, un país en caos paralizado a causa de las manifestaciones de octubre y cómo olvidar la quema de la selva amazónica. Indignados nos sentíamos. Nuestra única arma y fuente de consuelo fue el teatro.

Independientemente de la universidad creamos la obra ¿Quién es el hombre muerto a puntapiés? Una adaptación del cuento ecuatoriano: "Un hombre muerto a puntapiés" de Pablo Palacio, la cual pretende ser un reflejo de la mórbida, absurda y defectuosa sociedad a la que pertenecemos.

En la adaptación teatral, interpreto a tres personajes. Este thriller policiaco con aires de comedia fue estrenado en el primer festival de teatro online de Ecuador "Escena virtual" y se mantiene en cartelera de la plataforma virtual para próximas funciones durante este año.

1 Antonin Artaud



2 Obra "¿Quién es el hombre muerto a puntapiés?"





Moverse el teatro

Autora: Michelle Astudillo

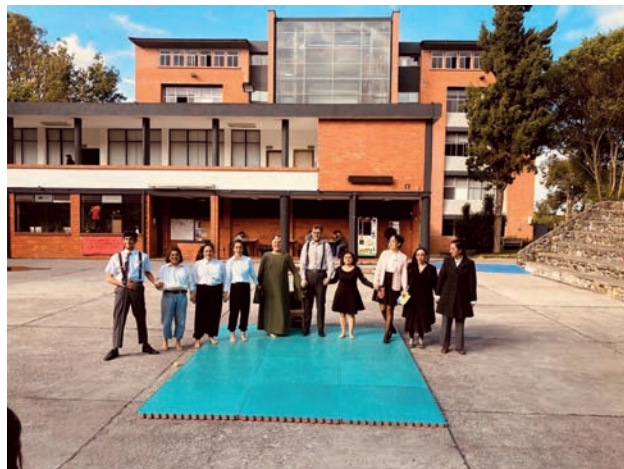
Como estudiantes de la escuela de Teatro, entregamos en nuestros procesos de desarrollo y aprendizaje mucha de nuestra intimidad al indagar sobre el cuerpo, el espíritu y entorno. De esa forma, entendemos que un quehacer como el nuestro requiere una gran responsabilidad en el trabajo propio y un enorme respeto por el trabajo y proceso de los otros. En esos caminos separados, hay momentos que son como detonantes; y entonces, sentimos que nos mueven deseos similares. Ese detonante, esta vez ocurrió en esta cátedra. Los 10 estudiantes y nuestra docente y amiga, encontramos necesario llevar nuestro trabajo a otros espacios, quizás como una forma de resistencia.

Trabajamos en 4 fragmentos de la obra *Ópera Pánica* de Alejandro Jodorowsky e hicimos algunas funciones dentro y fuera de la universidad. Para mí, la más significativa fue una función en el patio de Diseño de la universidad. El patio de la universidad que tanto utilizamos para todo tipo de actos, a veces incluso políticos, patio en el que muchos de nuestros compañeros desde los inicios de la escuela, han hecho sus funciones.

Esta vez, hicimos ahí la nuestra. Llegamos al espacio y llamamos a la gente, ansiando, como cuando hacemos teatro en las calles, que las personas se detengan. Casi llovía, pero misteriosamente cuando la función inició, el sol apareció (literalmente) justo sobre nosotros. Muchos estudiantes se detuvieron a mirar la función y nos acompañaron en cada fragmento hasta el final. Otros permanecieron un rato, mientras la siguiente clase comenzaba. Por supuesto, también algunos pasaron sin mover los ojos de su camino. Fue una función importante. Hacer teatro en ese patio y en ese momento, en que sabíamos que nuestra escuela pronto se cerraba, para nosotros era como una negación, como una esperanza por momentos desesperada, una resistencia, junto a aquellos estudiantes que nos acompañaron y compartieron con nosotros esa necesidad de tener y hacer teatro dentro de la universidad.

No podemos saber con certeza si lo hubiéramos logrado, porque desafortunadamente cuando nos proyectábamos a la posibilidad de repetir funciones periódicamente, se dio inicio a la pandemia y el confinamiento. Ahora las circunstancias son diferentes; y por supuesto, también nuestras necesidades. Sin embargo, ese detonante, que en ese entonces tanto nos sacudió, aún nos mueve; y aunque tenemos que hacerlo de nuevas formas, seguimos juntándonos para continuar haciendo eso que nos sostiene y que es necesario siempre, dentro y fuera de la universidad: el arte.

1 Obra "Ópera Pánica"



Cátedra de Dirección III - Paralelo "A"

Música y teatro cuencano en el Museo María Astudillo Montesinos, proyecto artístico cultural

Autora: Gabriela Méndez

Una de las cosas que más agradezco de estudiar en la Universidad del Azuay es la posibilidad de pensar en grande y fuera de lo convencional. Agradezco especialmente a la cátedra de Dirección, que me ha brindado las herramientas necesarias para poder desarrollar el proyecto "Veladas artísticas culturales en el Museo María Astudillo Montesinos", conjuntamente con Johnny Bravo, Belén Campoverde y David Peña. Este proyecto se enfoca en rescatar la casa museo María Astudillo Montesinos, cuya arquitectura data a inicios del siglo XX, y donde se encuentran una gran variedad de partituras musicales y obras teatrales cuencanas escritas hace mucho tiempo y que forman parte del patrimonio cultural de la ciudad de Cuenca.

A través de este proyecto, hemos recreado los bailes de salón que se realizaban a finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, en donde mediante un conjunto de músicos y actores se deleitaba a políticos, pensadores y demás figuras destacadas de la época. En la actualidad, este espectáculo se compone de un show musical, además de la personificación de las figuras más importantes de la Cuenca de antaño, recorrido por el museo y la exposición de documentos históricos. Codirigir y formar parte de este proyecto como artista, cuencana y estudiante de la Universidad del Azuay me llena de orgullo y satisfacción; pero sobre todo, de la esperanza de que aún queda mucho por hacer en el ámbito artístico y teatral en la ciudad de Cuenca.

1 Veladas artísticas culturales en el Museo María Astudillo Montesinos



2 Volante promocional del evento





7mo ciclo

Cátedra de Dirección V - Paralelo "A"

Sueños de oficina

Autora: Paula Almeida

“Sueños de oficina” es una obra de clown que presenta a dos payasos intentando adaptarse al mundo del trabajo rutinario en el cual por más que se esfuerzan siempre terminan distrayéndose y jugando con lo que se les presenta. En este proceso, se trabajó bajo la modalidad de creación colectiva, donde si bien se tenían premisas y pautas claras, estas eran establecidas en acuerdo con el equipo creativo donde predomina la escucha hacia el compañero y a lo que está sucediendo en escena.

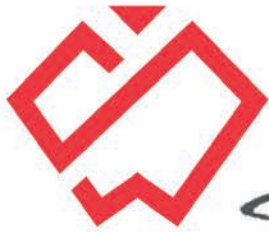
En la modalidad de creación colectiva no existe la figura del director escénico, pero puede ser que en realidad todos sean directores, porque durante los ensayos, se va rotando la batuta; si una persona no sabe qué más hacer, la otra ya está proponiendo nuevas soluciones y viceversa. También se trabaja con el lenguaje del clown, en el cual es importante el contacto con el público, ya que el clown siempre comenta lo que está pasando en el universo imaginario donde se encuentra.

Esta obra ha ido transformándose, surgió como un número pequeño para dar la bienvenida a un ciclo lectivo de la universidad, pero se decidió seguir trabajando; y ha llegado a presentarse en centros educativos como la escuela “Luis Cordero”, en el “El Prohibido” centro cultural, y en un festival local llamado “Estigma”. En las obras de este formato, cada presentación permite probar, qué funciona con el público, si es que hay algo que debe retirarse o cambiar; porque finalmente es para el público. Por esta razón, el equipo que está detrás de esta obra, le ha dado mucha importancia a este aspecto que también permitió que la obra crezca, y se vuelva adaptable a cualquier lugar y pueda ser disfrutada tanto por niños, adultos y mayores.

1 Obra "Sueños de oficina"



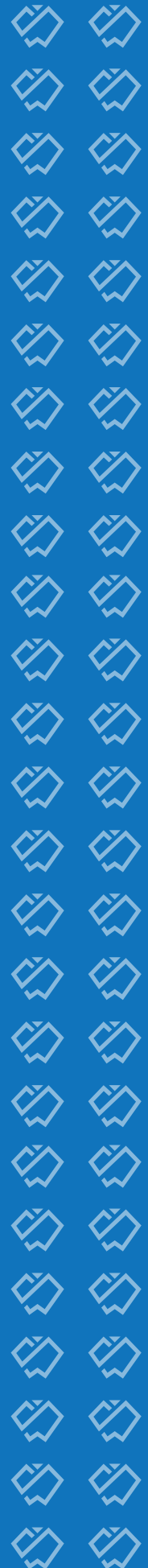
MANZANEIDAD



**20
20**

Arquitectura





Compromiso en la Escuela de Arquitectura de la Universidad del Azuay

En un tiempo aparentemente corto, la Escuela de Arquitectura se ha posicionado a nivel regional. Esto, gracias a varios reconocimientos académicos, publicaciones, investigaciones, congresos, proyectos de vinculación con la comunidad; y principalmente, por nuestros profesionales arquitectos que aportan positivamente a mejorar la sociedad. Arquitectos críticos, reflexivos y comprometidos con la carrera.

Se puede aprender a proyectar desde distintas entradas metodológicas. Nosotros utilizamos algunos atajos que nos aproximan a proyectos arquitectónicos pertinentes para nuestras situaciones. Esos atajos se encuentran en la reflexión sobre hechos arquitectónicos, los cuales tienen un sesgo muy fuerte: el tiempo. Y son justamente el tiempo y el uso, tal vez, las más grandes validaciones a que pueden someterse un proyecto arquitectónico.

Estos proyectos de referencia son analizados a través de la teoría, el re dibujo, construcción de maquetas y, en la medida de lo posible, la visita directa a través del viaje académico. El programa de recorridos a obras de referencia - ciudades, nos permite visitar obras de los principales autores del sur del continente, conectando las inquietudes de los estudiantes con lecciones atemporales de arquitectura, que están ahí, esperando ser recorridas, analizadas, en definitiva vividas.

Fomentar el Espíritu crítico

Los proyectos académicos de los distintos niveles aquí publicados, se convertirán en pequeños referentes para otros estudiantes, invitando a ser analizados y por qué no superados. Estos ejercicios de los Talleres de Proyectos, en esta ocasión, están afectados por la situación de virtualidad a que nos llevó el distanciamiento sugerido para controlar los contagios por COVID en nuestra comunidad universitaria. Esta nueva situación, es ahora parte de la problemática a la cual la arquitectura y la ciudad debe dar respuesta.

Felicito a la Asociación de Estudiantes de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte por esta publicación. Este documento abre las aulas, fomentando el espíritu crítico de nuestros estudiantes. Además, incentiva a quienes han sabido dar las mejores respuestas en sus proyectos de formación.

Santiago Vanegas Peña
Director de la Escuela de Arquitectura

Planos

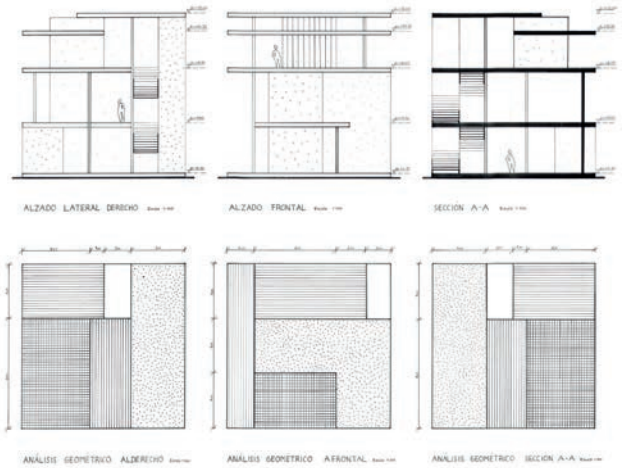
Autor: Carlos Amaya

La intención de este proyecto era introducirse a las tres formas de diseño básico: Volumetría, Plano y Réticula enseñados en el primer ciclo para resolver un proyecto. La maqueta de planos llega a representarse con la relación muros/losas, sin incluir el contacto entre los mismos para no llegar a causar un efecto volumétrico. Se desarrolla en un juego de muros de altura simple, doble y triple altura para de alguna manera, romper el concepto de división que otorga la losa y así obtener un concepto fluido y más limpio del proyecto. Con ello, se debe solucionar la entrada controlada de la luz y la división de los espacios dentro de la estructura, sin perder la estética ni la funcionalidad.

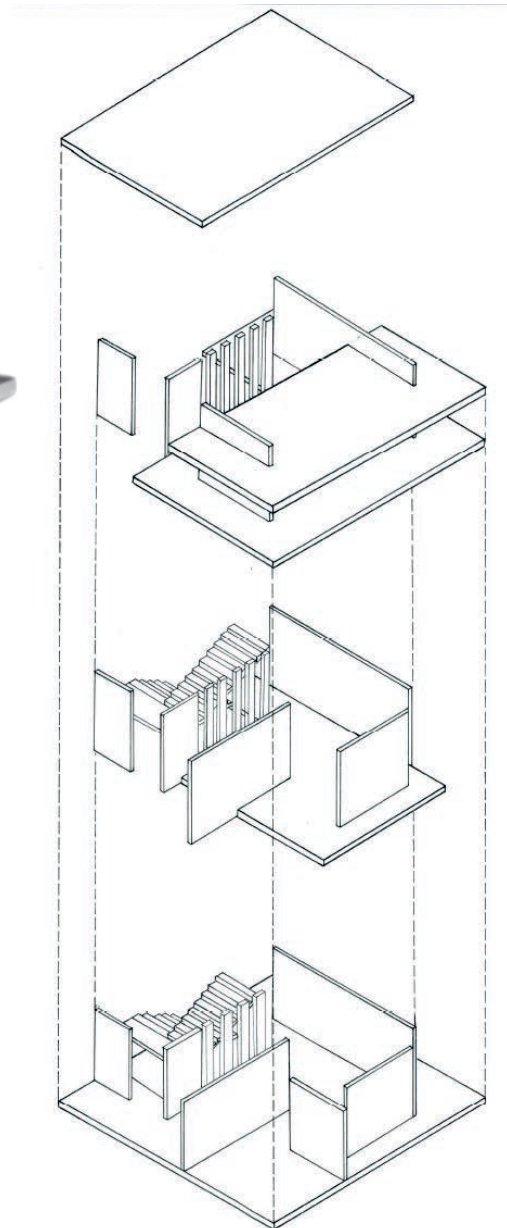
1 Maqueta



2 Alzados, corte y análisis geométrico



3 Axonometría explotada





1er ciclo

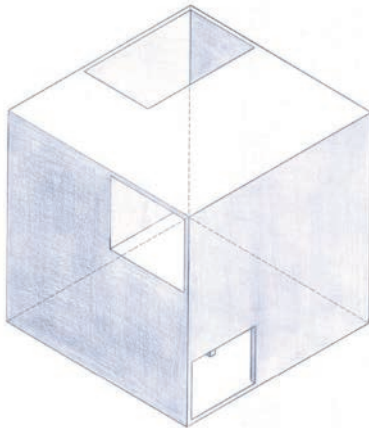
Cátedra de Taller de Proyectos Arquitectónicos I - Paralelo "A"

Cubo funcional

Autor: Wilson Arpi

El proyecto consistió en la creación de un espacio compuesto por tres plantas, a partir de un cubo. En este caso, el objetivo principal fue conservar al cubo como un volumen, por lo que se trató de mantener un mínimo de perforación por cada cara del objeto. La idea, al momento de realizar estos orificios, fue crear el efecto de haber sustraído un volumen dentro del cubo, dejando paredes alrededor de las entradas de luz. De igual forma, todos los orificios mantienen una proporción similar, logrando mantener un equilibrio.

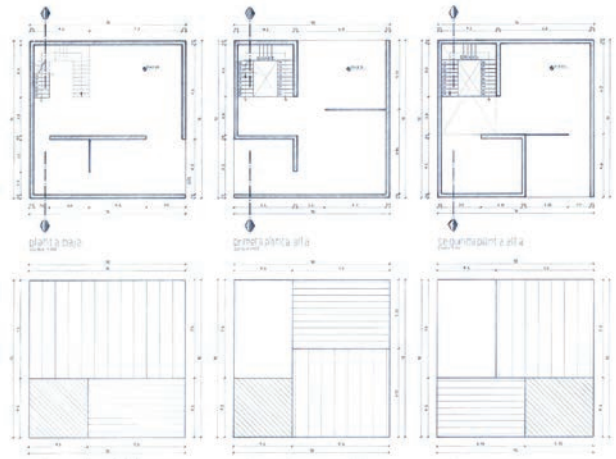
1 Axonometría completa



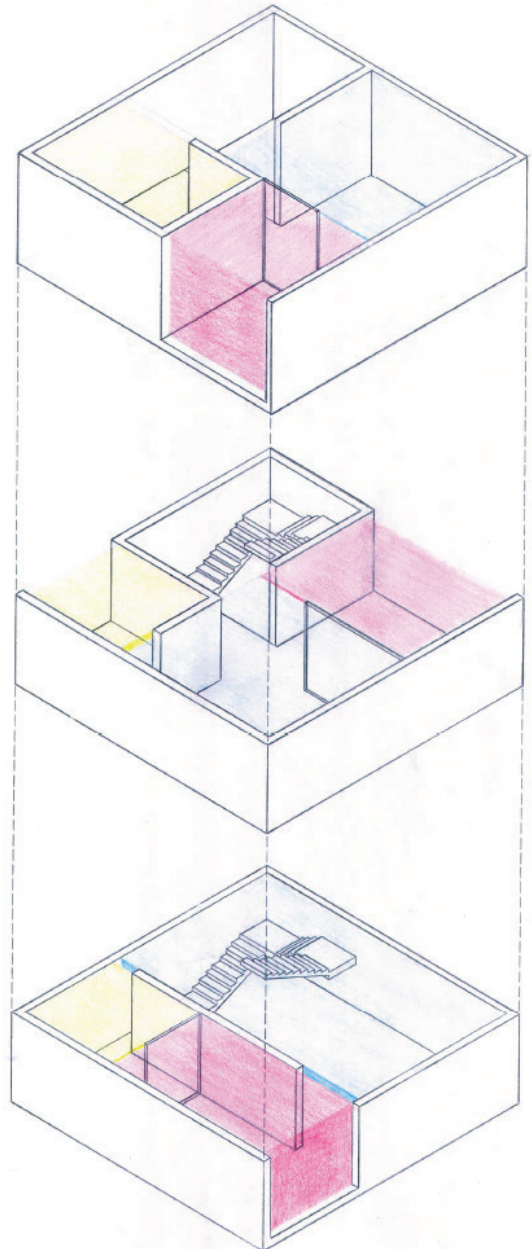
2 Maqueta



3 Alzados, corte y análisis geométrico



4 Axonometría explotada



1er ciclo

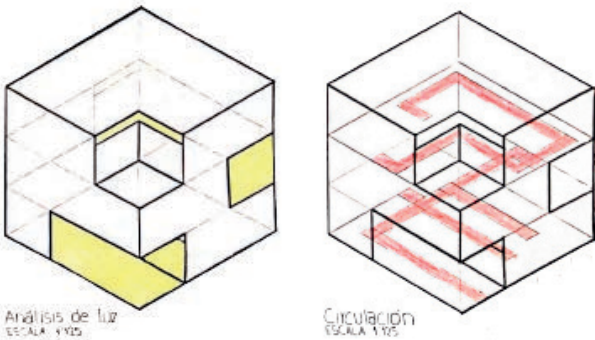
Cátedra de Taller de Proyectos Arquitectónicos I - Paralelo "C"

Morfología

Autor: Miguel Benítez

El proyecto consistió en la creación de un cubo de 12x12x12, el cual estaba compuesto por tres plantas. Cada planta consta de tres espacios con diferentes proporciones que se establecieron mediante un análisis geométrico. Para la conformación del cubo, se utilizó la tipología de volumen. Se extrajeron partes del cubo sin alterar, mayormente, su composición inicial, y respetando la circulación e iluminación natural. Mediante la sustracción de pequeños volúmenes en el cubo, se logró vincular el exterior con el interior.

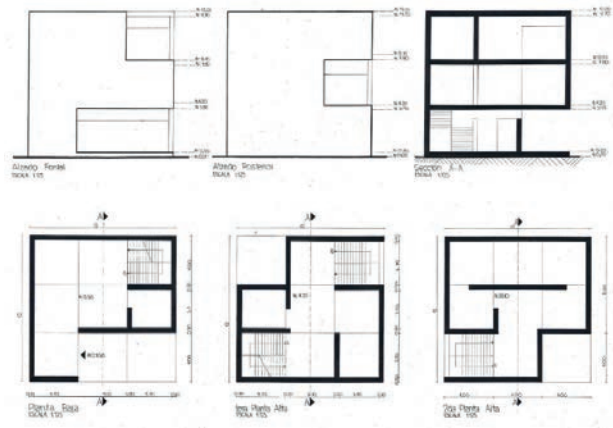
1 Análisis de luz y circulación



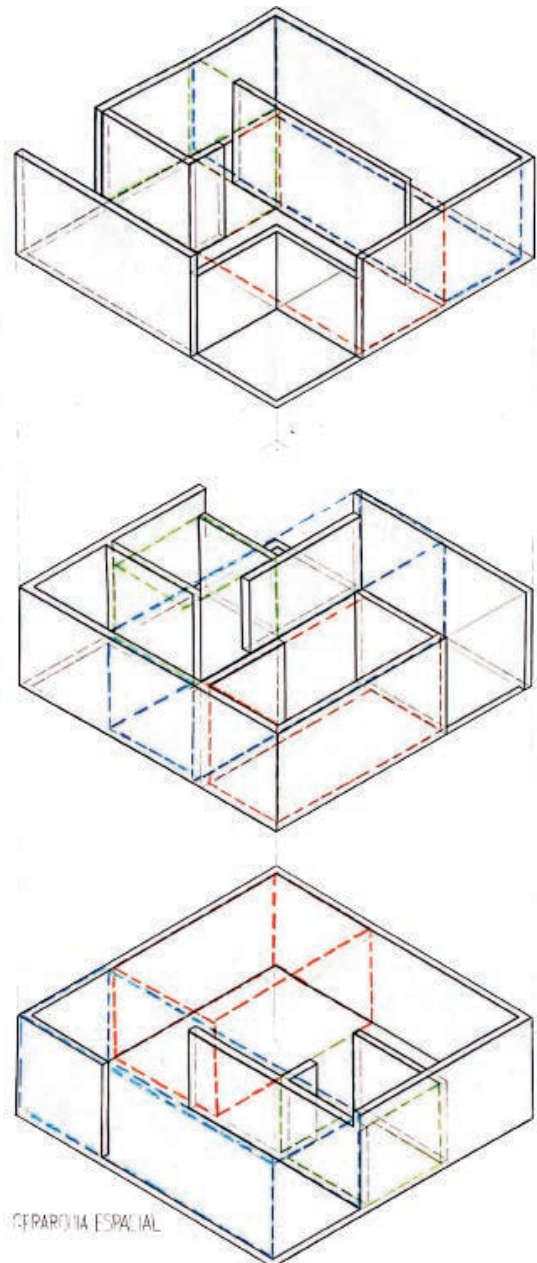
2 Maqueta



3 Alzados, corte y plantas



3 Axonometría explotada





1er ciclo

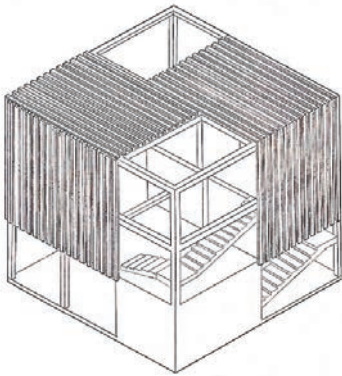
Cátedra de Taller de Proyectos Arquitectónicos I - Paralelo "A"

Cubo poli-funcional

Autora: Claudia Muñoz

Este proyecto consistió en realizar un cubo poli-funcional, el cual se desarrolla con una tipología "reticular" a base de un orden específico de vigas y columnas, las mismas que ayudaron a modular y dividir sus espacios. La parte interna de este cubo está dividida en tres pisos a diferentes alturas, estos se conectan entre sí, creando una circulación continua. En la parte externa, juegan un gran papel las vigas y columnas, ya que su unión crea cuadrados y rectángulos. Algunos de ellos se han mantenido en forma de ventanas, varios fueron cubiertos con lamas y otros se cerraron completamente, creando así diferentes entradas de luz. En este proyecto, se experimenta el crear diversos espacios y explotar al máximo el sinnúmero de opciones que se obtienen a partir de distintas decisiones sin perder la propiedad de un cubo.

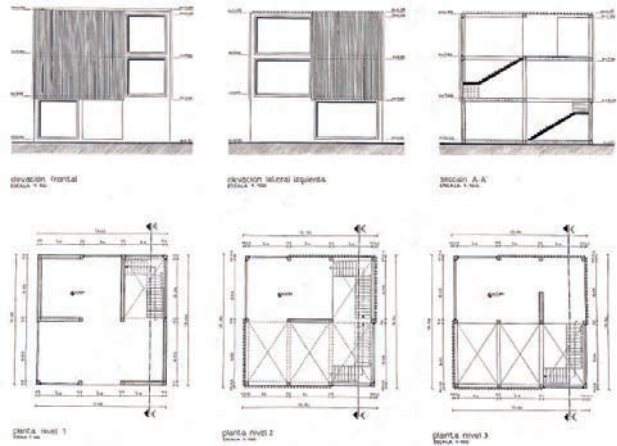
1 Axonometría completa



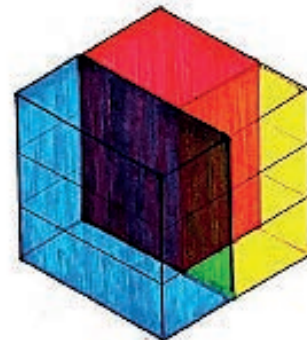
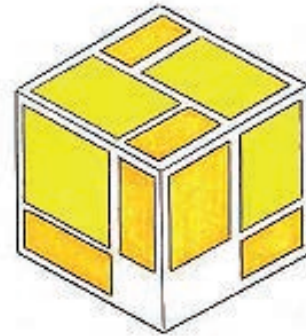
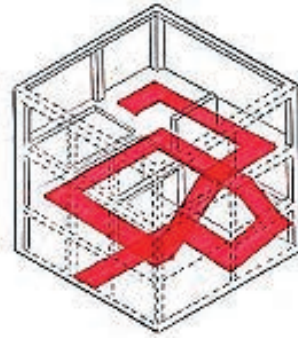
2 Maqueta



3 Alzados, corte y plantas



4 Circulación y recorrido, entrada de luz y jerarquía de espacios



Casa patio

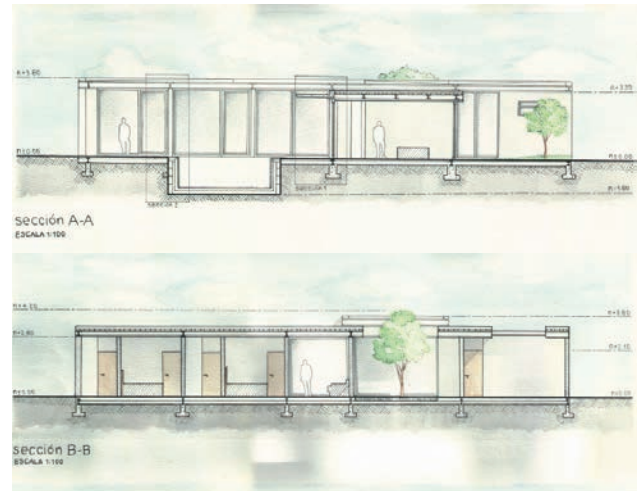
Autora: Paula Ormaza

El proyecto cuenta con un terreno de 576m², de los cuales un 48% (272m²) se destina a espacios verdes. El terreno se encuentra adosado en sus 3 fachadas. Para el diseño, se plantea una vivienda unifamiliar donde destaca la iluminación natural; vinculando tanto el espacio público como el privado con sus respectivas áreas verdes. Se mantiene una proporción de tamaño concordante al uso de cada espacio. Dentro de la vivienda, resalta el patio interior vidriado, ubicado en el ingreso principal. Con este recurso se propone la división del área social del área privada, convirtiéndose a su vez en un elemento que destaca y enfatiza el interés principal del proyecto. Por otro lado, las alturas entre suelo y cielo raso varían entre 2.50 y 3.30 metros, dependiendo del uso del espacio. Por último, se propone un diseño de topografía, acompañado de vegetación, que aporta funcionalidad y estética al proyecto.

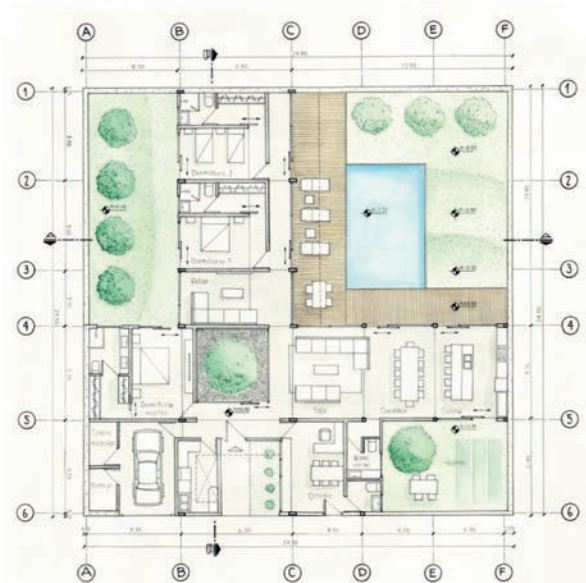
1 Maqueta



2 Cortes



3 Planta





3er ciclo

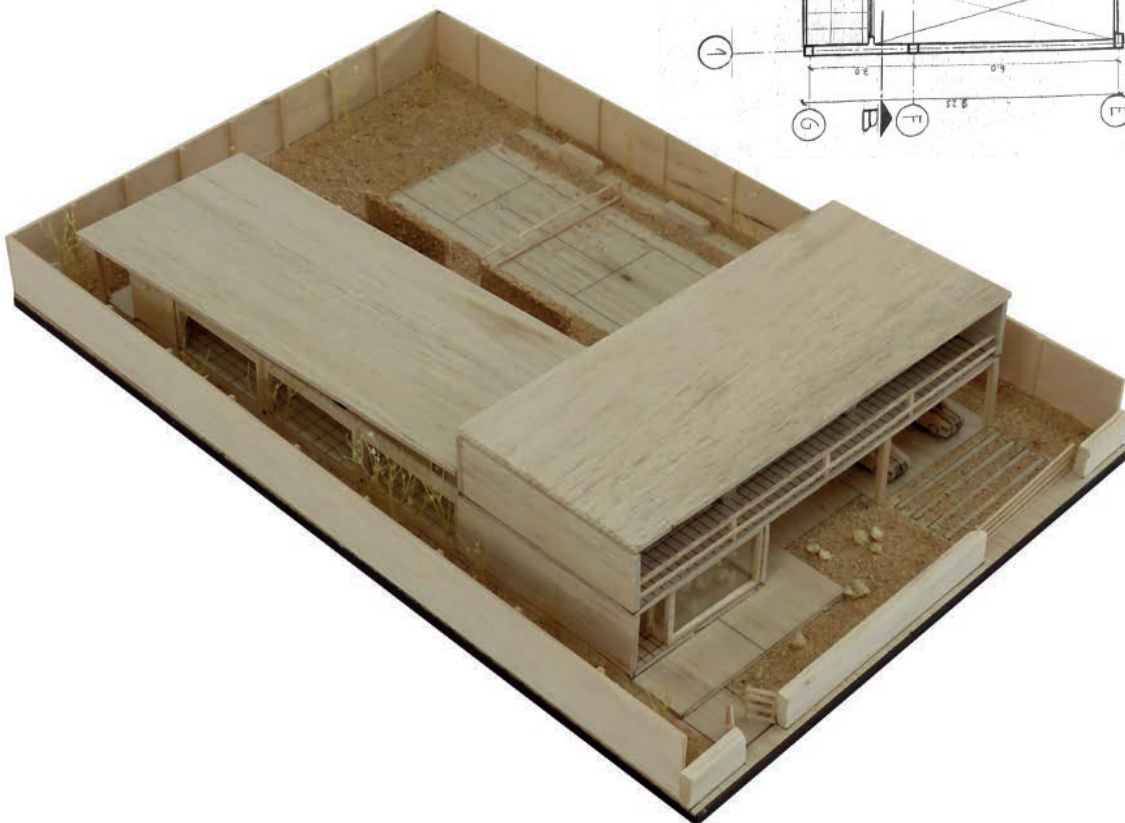
Cátedra de Taller de Proyectos Arquitectónicos III - Paralelo "B"

Vivienda Aislada, "Casa L"

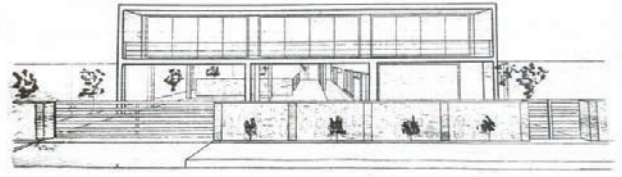
Autor: Javier Crespo

Para emplazar la "Casa L", dentro de un contexto urbano de Cuenca, se partió de algunos principios como la discreción, la vista desde un punto elevado hacia el Río Tomebamba, la incidencia del sol e iluminación, la tipología en L para separar espacios y actividades y, por último, generar la mayor cantidad de espacio verde hacia el interior del terreno. Como resultado de este proceso, la "Casa L" de aproximadamente 500m², responde a una tipología en donde existen 2 módulos: uno en planta baja, dispuesto a lo largo del terreno, en donde se concentra la parte privada de la vivienda con una relación directa hacia el patio, asegurando la iluminación directa. Con respecto al módulo ubicado en la planta alta del proyecto, su disposición se da a lo ancho del terreno y es en donde se concentra la parte social de la vivienda, asegurando una relación interior-externo con el paisaje de la ciudad.

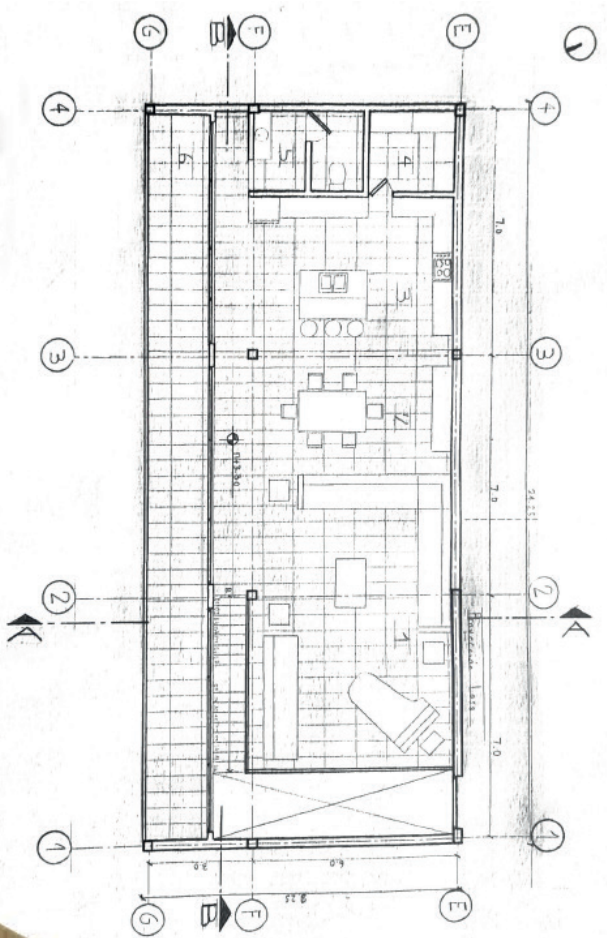
1 Maqueta



2 Perspectiva



3 Planta alta



Vivienda aislada

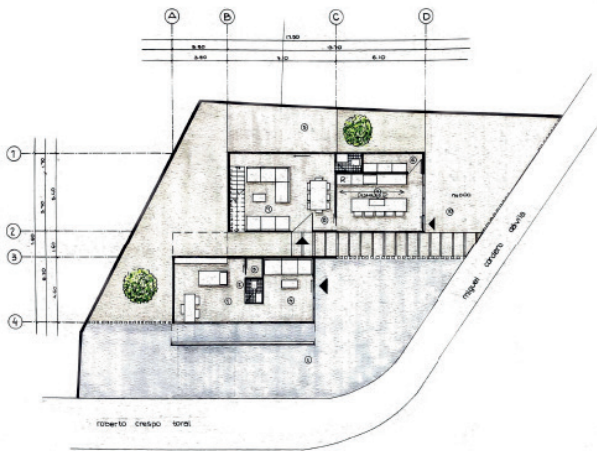
Autora: Camila Gálvez

El proyecto se emplaza entre las calles Roberto Crespo Toral y Miguel Cordero Dávila. Cuenta con un área de 203m², la cual se divide en una zona comercial y una zona privada. Para el diseño de la vivienda unifamiliar, se tomó en cuenta: el entorno, la luz solar, la presencia de patios, la funcionalidad, la materialidad y una circulación directa y clara. En el interior de la vivienda destaca la doble altura, la cual otorga de una mayor calidad espacial al proyecto; además de tener una gran iluminación. Por último, la envolvente de la fachada se utiliza para marcar de mejor manera la volumetría en la vivienda.

3 Alzados



1 Planta baja



4 Planta alta



2 Maqueta





3er ciclo

Cátedra de Taller de Proyectos Arquitectónicos III - Paralelo "C"

Vivienda unifamiliar aislada

Autor: Natalia Mosquera

El proyecto se basa en la conformación de una vivienda unifamiliar con comercio incluido, en un terreno de 485,04 m² de área, ubicado frente al Río Yanuncay en la Calle Jacinto Flores. La volumetría se resolvió mediante dos bloques principales, conectados a través de pasillos y circulación vertical. Estos bloques cuentan con dos niveles, en la planta baja se distribuye la zona social y en la planta alta la zona privada. El comercio incorporado en el proyecto (cafetería) tiene conexión hacia la calle y cuenta con una zona de parqueadero. Se utiliza una modulación similar en espacios interiores y exteriores, así como en la parte formal, obteniendo formas proporcionales que se encuentran en relación entre sí. Su estructura está conformada por muros portantes de ladrillo, columnas metálicas y grandes ventanales de vidrio permitiendo que exista ventilación e iluminación natural de todos los espacios interiores de la vivienda.

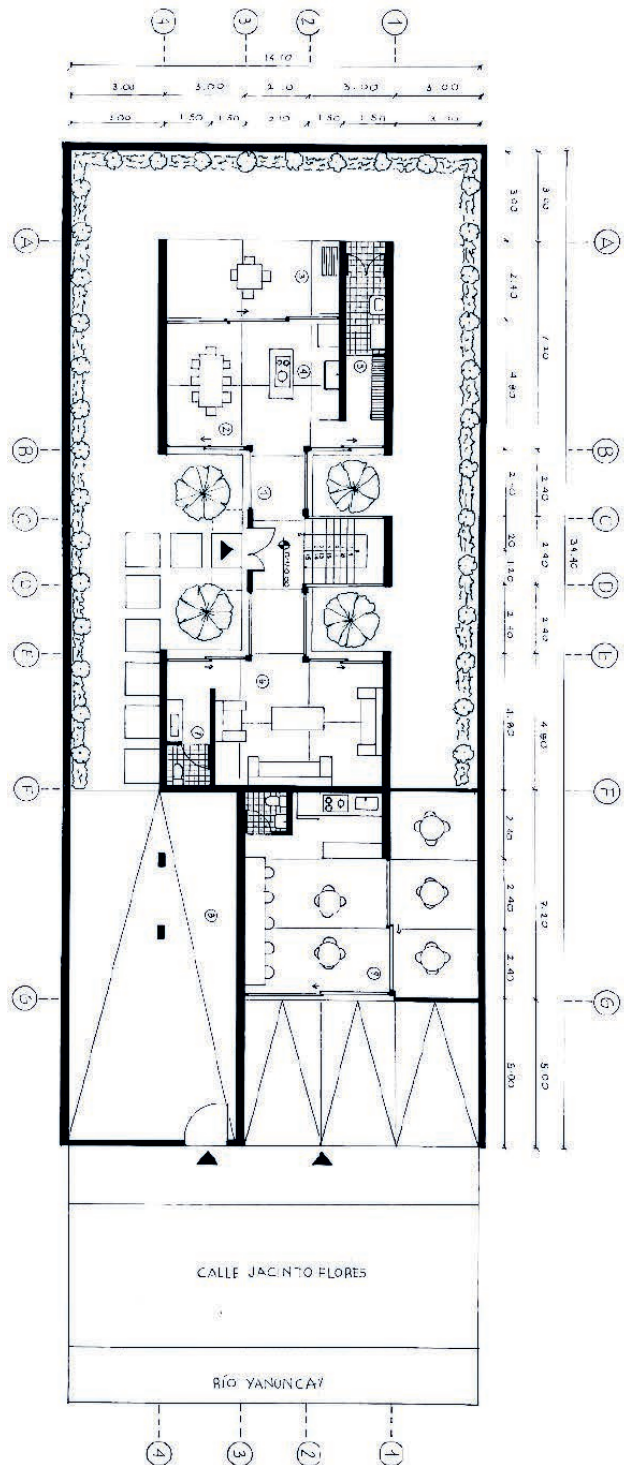
1 Maqueta



2 Axonometría



3 Planta baja



Vivienda aislada

Autora: Antonia Gil

Esta vivienda se encuentra emplazada en un terreno de 1100.3 m², en la calle Víctor Manuel Albornoz en la zona de Puertas del Sol. El proyecto cuenta con un área de construcción de 388.5 m² dejando así 711.8 m² destinados para área verde. El objetivo de este proyecto es plantear una casa unifamiliar aislada, con programa amplio, que cuente con distintos espacios. Esta casa se desarrolla como con una tipología "T", la cual se empleó para separar los espacios públicos y privados. Se decidió separar la casa en tres bloques: en el primero, se encuentran los espacios básicos; en el segundo, un vestíbulo con doble altura para jerarquizar la entrada; y por último, un bloque más pequeño donde funciona una oficina, la cual está separada del bloque principal para mayor privacidad. También se trabajaron las áreas exteriores para crear zonas recreativas, aprovechándose además las cubiertas.

1 Perspectiva interna



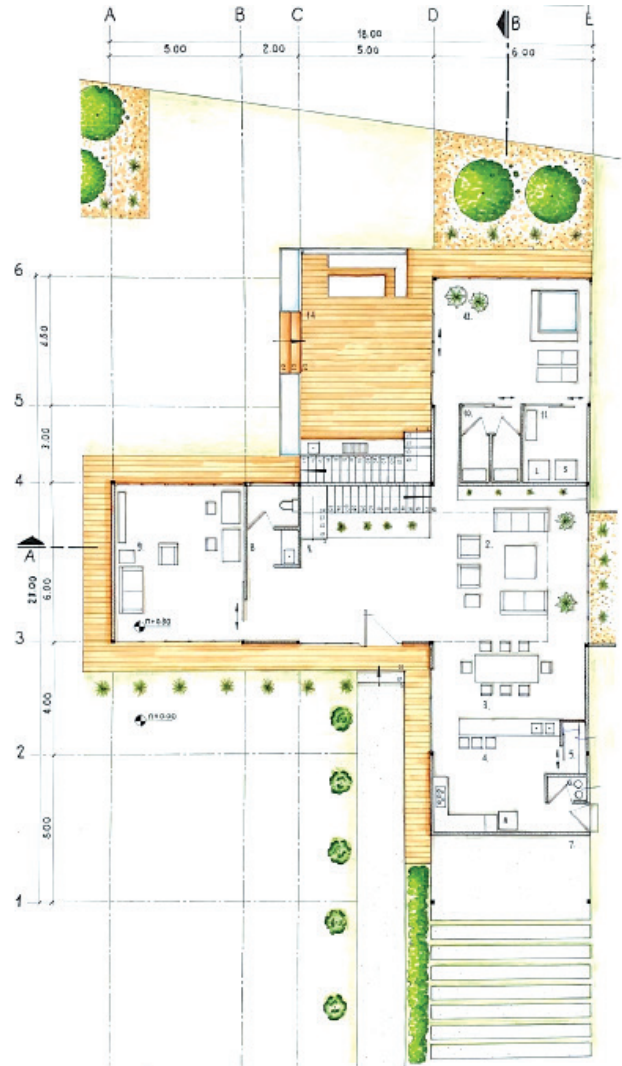
2 Maqueta



3 Alzado



4 Planta baja





5to ciclo

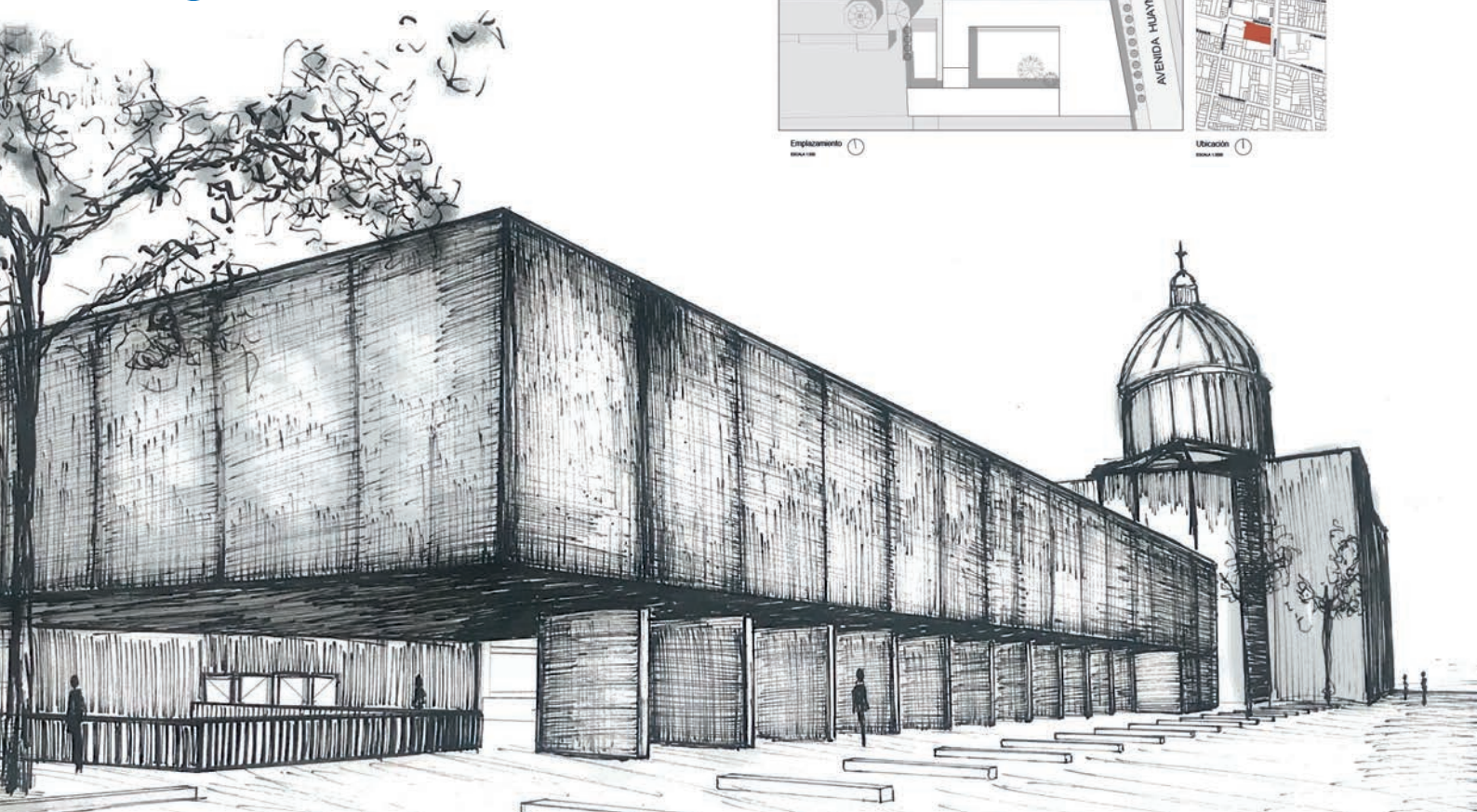
Cátedra de Taller de Proyectos Arquitectónicos V - Paralelo "A"

Equipamiento y espacio público

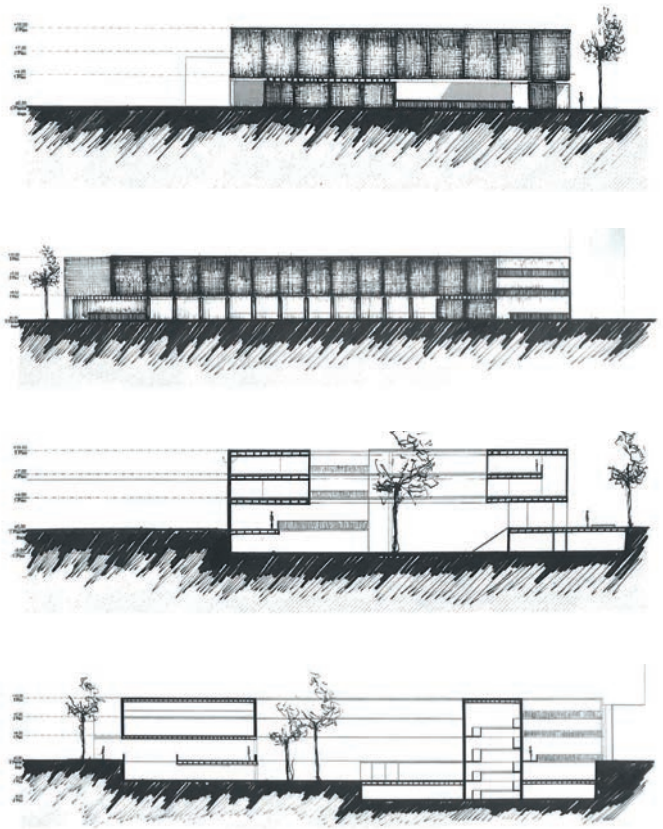
Autora: Alejandra Ortiz

La intervención se encuentra en la Av. Huayna Cápac y la calle Simón Bolívar, la cual está ubicada en un punto estratégico de conexión entre la ciudad moderna y el Centro Histórico, brindando la posibilidad de reducir las barreras traficadas o reprimidas y generar interconexiones que generen accesos de interés. El proyecto se desarrolló respetando primeramente los hitos importantes que se encuentran a sus alrededores, como la Iglesia de San Blas y el portal artesanal. Los cuales no solo permitieron establecer jerarquías, que predominan en la zona y que tienen que ser respetadas, sino que marcaron las principales directrices que determinaron el desarrollo de la propuesta. El cosido urbano que se propone, al interconectarse directamente con sus bordes con fundamentos de permeabilidad y relación, desarrolla la principal idea de generar una espacialidad de juegos con los vacíos tanto en planta como en altura, creando conexiones a diferentes niveles con zonas liberadas comunes que generan no solo interacción sino un espacio público en un espacio relativamente privado.

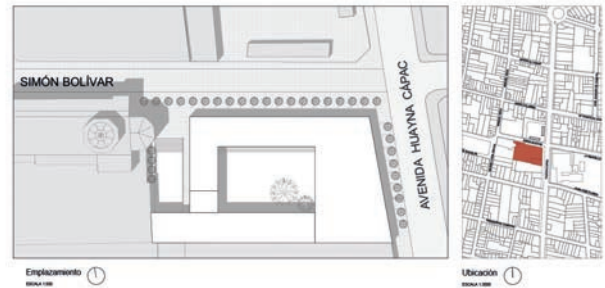
1 Perspectiva



2 Alzados y cortes



3 Emplazamiento

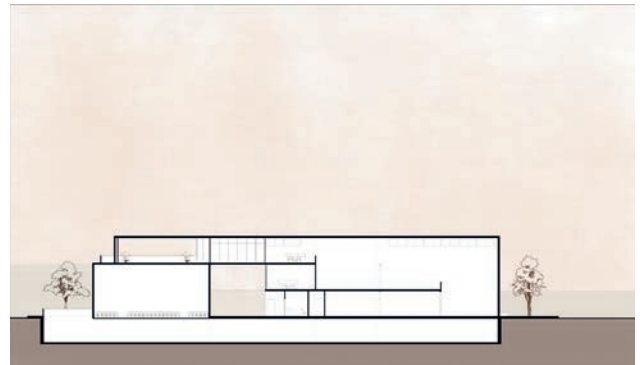
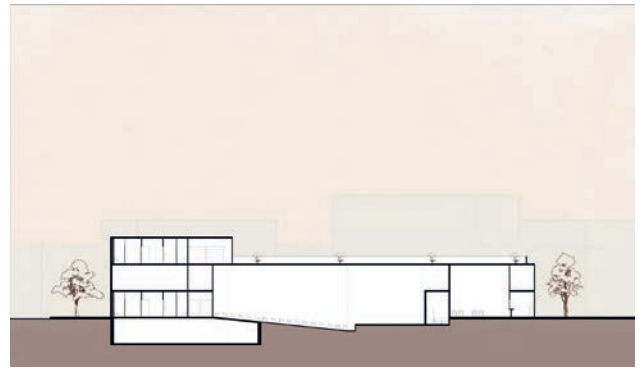


Equipamiento multifuncional

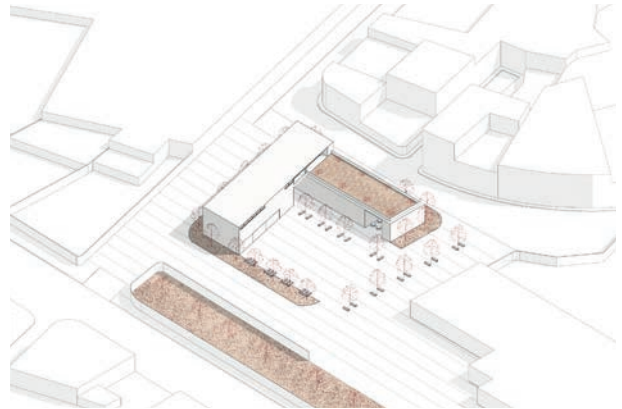
Autor: Mateo Verdugo

El terminal terrestre es conocido por ser una zona peligrosa, enfocada al comercio, descuidando al ciudadano y al turista. No existen propuestas que puedan atraer personas al lugar. El proyecto planteado trata de generar un hito, aprovechando las características encontradas en el terreno: flujos de gente bastante grandes por los transportes interprovinciales y los comercios existentes. Consiste en generar espacios públicos abiertos, multifuncionales y accesibles, generando una plataforma única para una circulación que atraviesa el equipamiento y de esta manera, hilar el proyecto a nivel urbano. Se proponen galerías que generan una doble y triple altura con la opción de poder abrirse al exterior mediante puertas removibles en planta baja. En el área de oficinas, se generan aleros para producir sombra y ventilación en el interior. Además, crear una terraza verde para mejorar las visuales del proyecto y que funciona de aislamiento térmico para el auditorio.

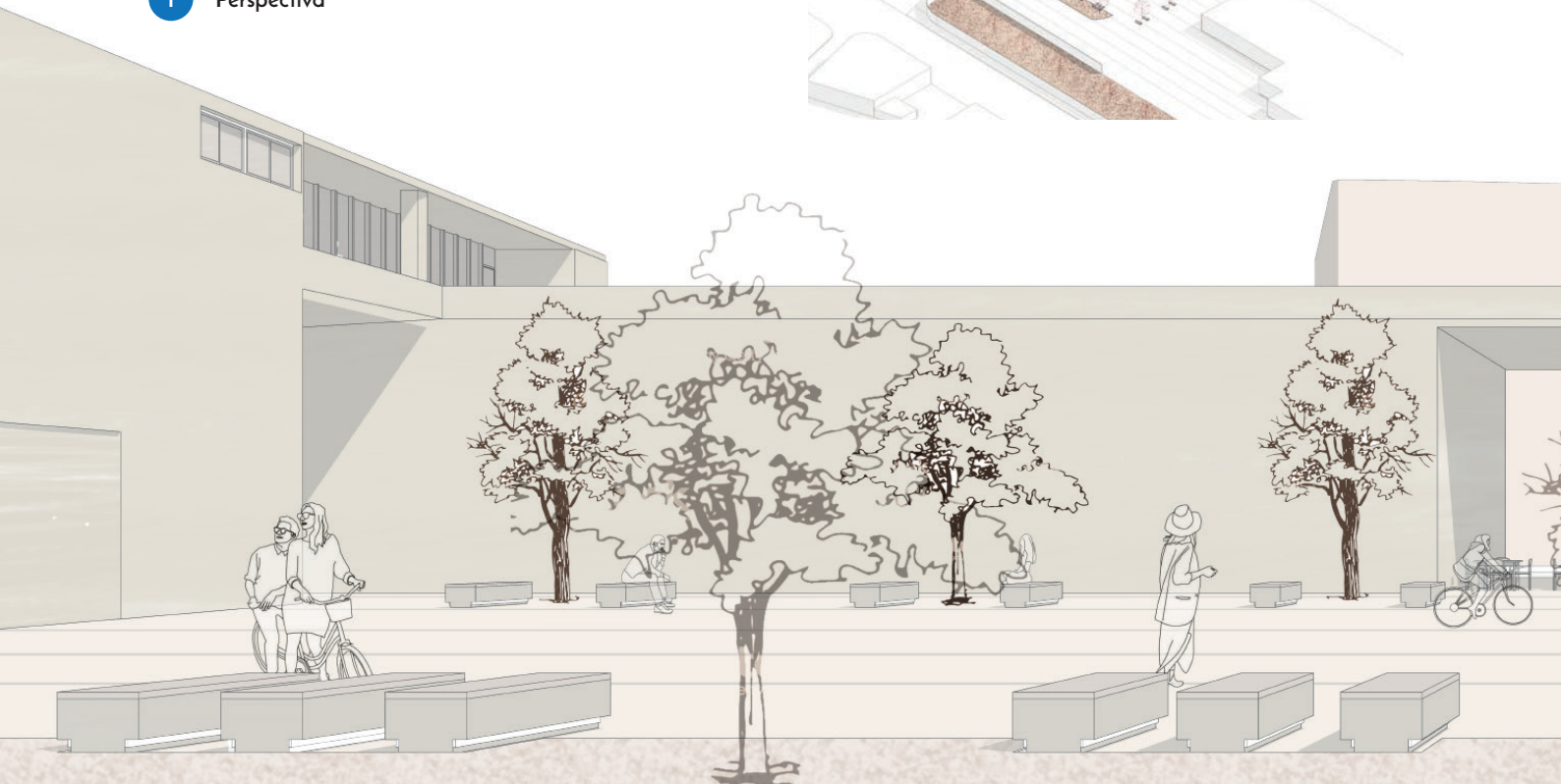
2 Cortes



3 Axonometria



1 Perspectiva





5to ciclo

Cátedra de Taller de Proyectos Arquitectónicos V - Paralelo "C"

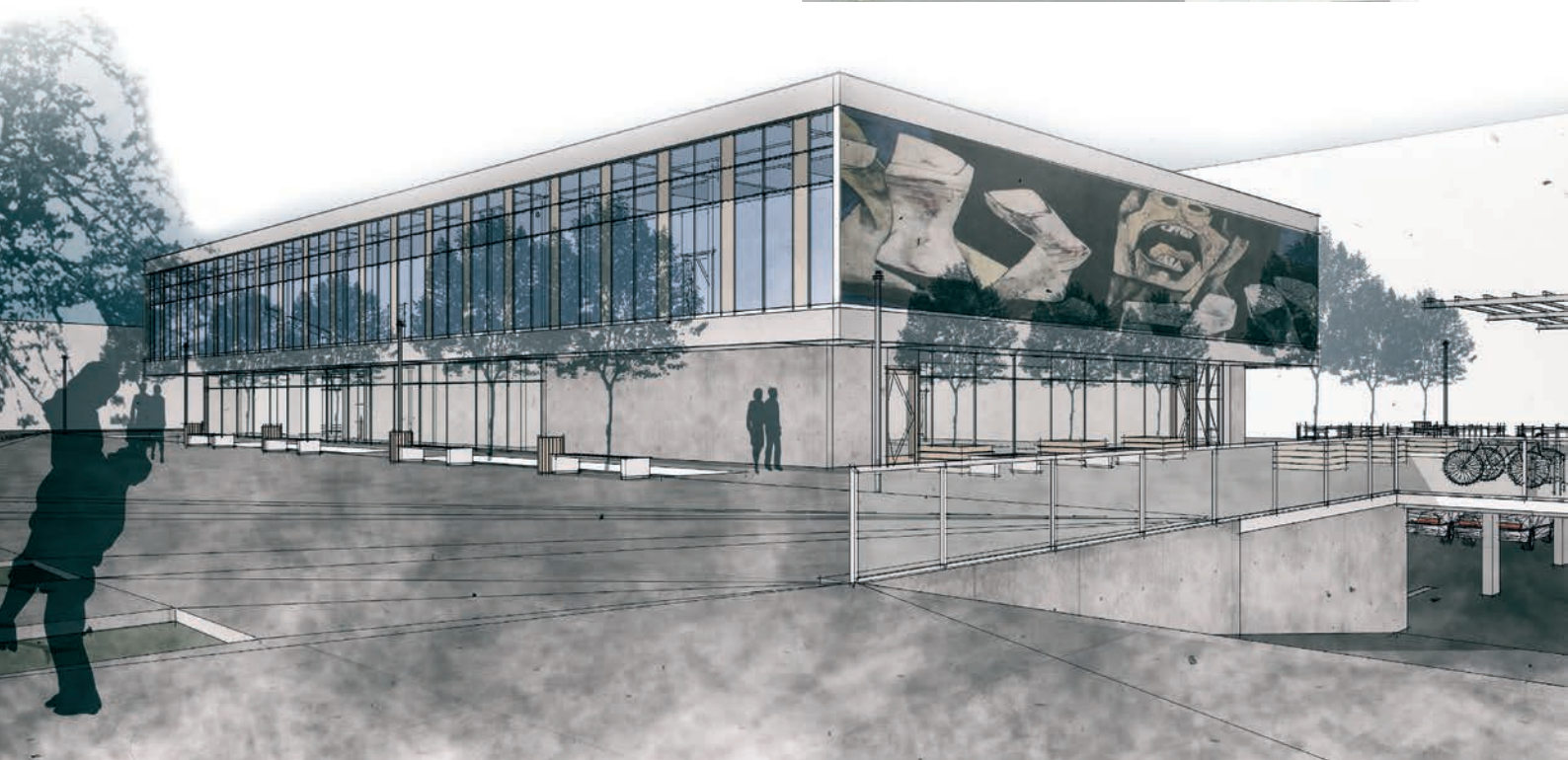
Equipamiento y espacio público

Autor: Juan Cristóbal Moreno

Un espacio público exitoso, usado y aprovechado es la clave para un buen funcionamiento de una ciudad, pero estos espacios no se dan por accidente; al contrario, son lugares en los cuales cada detalle ha sido pensado y reflexionado. En nuestro caso, la necesidad de un espacio controlado en el cual el usuario pueda sentarse, relajarse y opacar el alto ruido de una de las avenidas más concurridas de la ciudad es una oportunidad para establecer un espacio público. Al interior del edificio la situación es similar, todo el protagonismo lo tiene el visitante que desde lejos puede divisar la plataforma de ingreso, y próximamente el patio de comidas, cuyo cerramiento está posibilitado para recorrer sus paneles de vidrio y así ser uno solo con la plataforma ya mencionada.

En la segunda planta, un recorrido por amplios pasillos iluminados naturalmente acompañan al visitante hasta llegar al auditorio o un poco más allá las galerías.

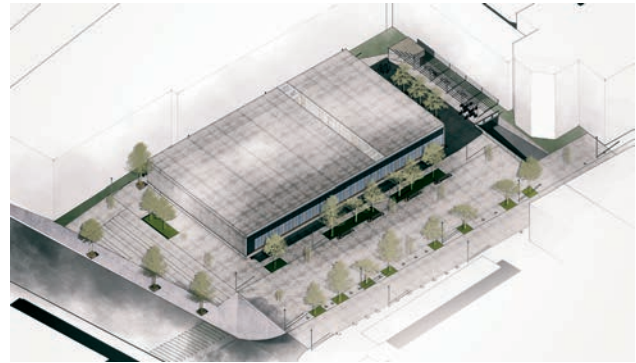
1 Perspectiva



2 Corte



3 Axonometría



4 Planta baja

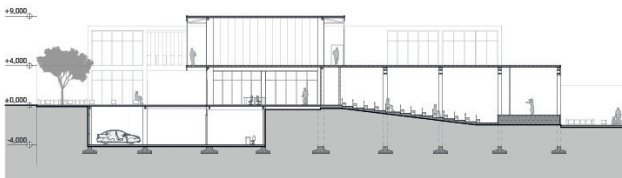


Equipamiento multifuncional

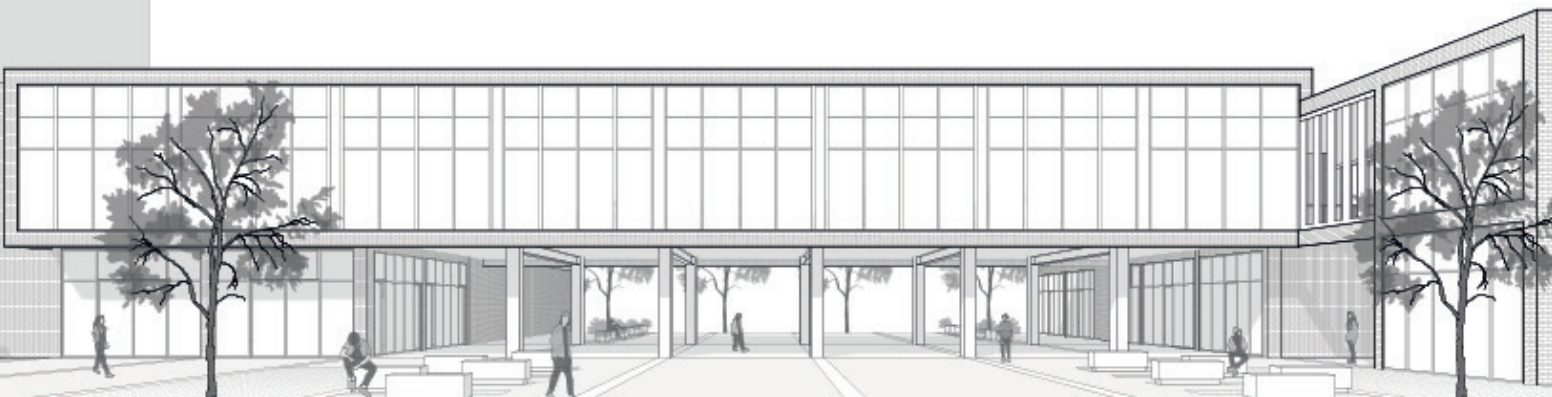
Autor: Eduardo Pulla

El objetivo de este proyecto es dar soluciones a ciertas necesidades encontradas en la zona de la Av. Gran Colombia. Se crearon tres bloques con diferentes funciones, el primero se utilizó para un auditorio con capacidad de 400 personas, en el cual se colocó un gran ventanal con vista al río y se aprovechó el desnivel para colocar los mobiliarios. El segundo bloque se basa en el concepto de puente, logrando una separación visual de los espacios públicos y que aisle el ruido proveniente de la avenida. El tercer bloque posee una función tanto comercial como administrativa. El diseño de los espacios públicos logra crear una mayor presencia vegetal cerca a la Av. Gran Colombia y aprovecha las vistas hacia el río Tomebamba. Se crearon tres plazas, dos de menor escala para el descanso y contemplación; y una plaza mayor como espacio público, libre para exposiciones de ferias, bailes, etc.

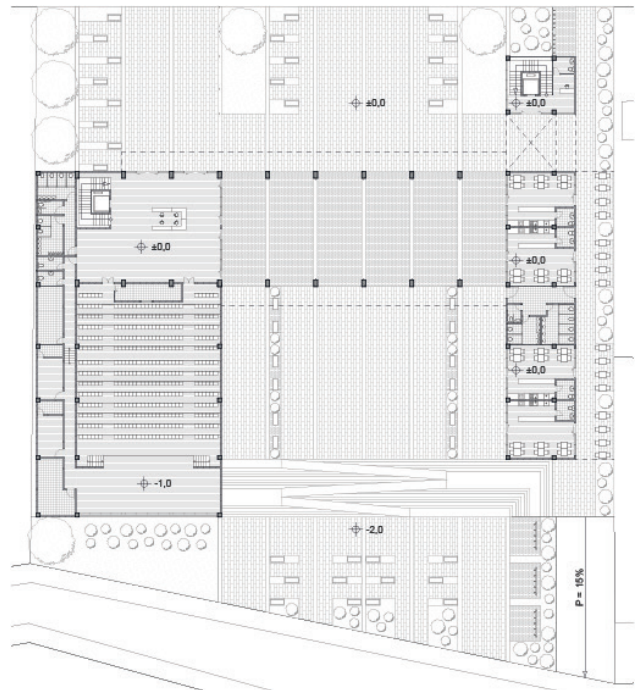
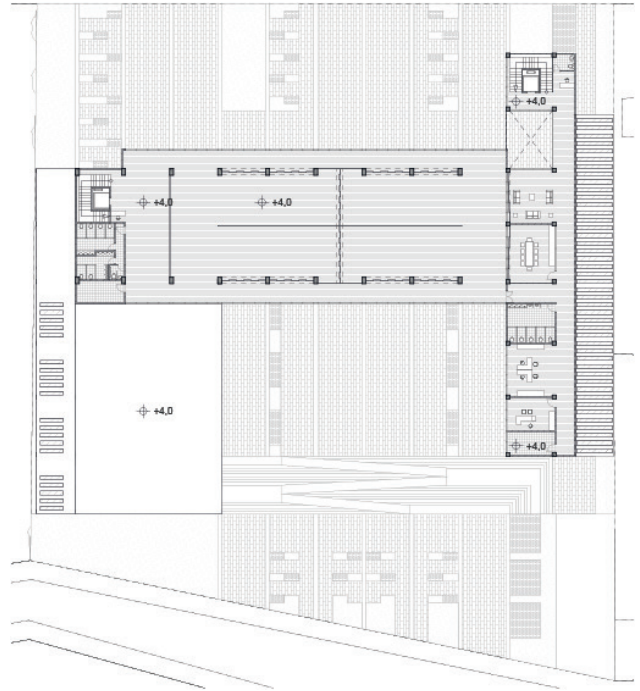
1 Corte



2 Vista frontal



3 Planta alta y baja





7mo ciclo Vivienda colectiva, centros de manzanas interactivas

Cátedra de Taller de Proyectos
Arquitectónicos VII - Paralelo "A"

Autores: Gabriel Reinoso y Evelyn
Guarango (ganadores)

Propuesta de vivienda colectiva para un sitio ubicado en el centro histórico de la ciudad entre las calles Antonio Vega Muñoz, Vargas Machuca y Pío Bravo; en un contexto caótico e inseguro. Al tratarse de un centro de manzana, se pretende seguir con los ideales del proyecto municipal "Cuenca Red", con el objetivo de mejorar las condiciones de movilidad y calidad de vida de los habitantes del sector. La necesidad de lograr la mayor conexión posible entre los tres accesos llega a la reflexión de que las plantas bajas de los edificios perimetrales funcionen como plazas públicas cubiertas y los niveles superiores como equipamientos barriales (biblioteca y cafetería). Cada módulo de vivienda de los tres bloques interiores cuenta con terrazas privadas, espacios adaptables y con la posibilidad de crecimiento futuro del hogar. Por otra parte, se busca recuperar las relaciones comunitarias entre los habitantes a través de zonas de estar semipúblicas en y entre los edificios, terrazas comunes y recorridos interactivos con elementos naturales de los cuales carece el lugar.

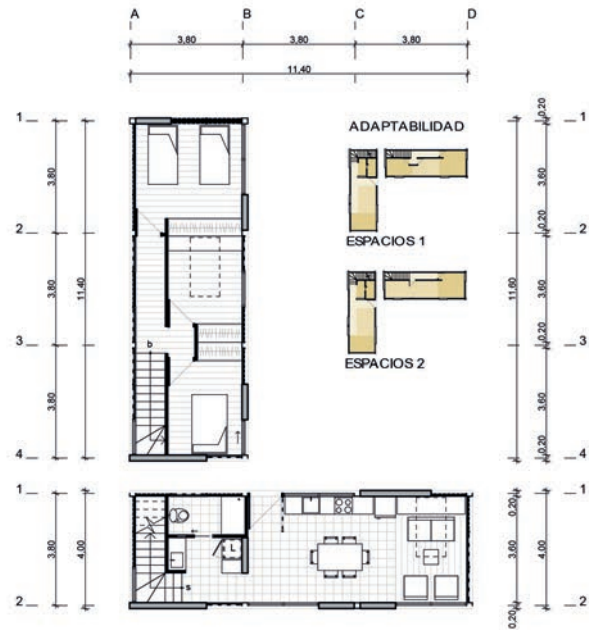
1 Render del proyecto



2 Corte



3 Planta de los módulos



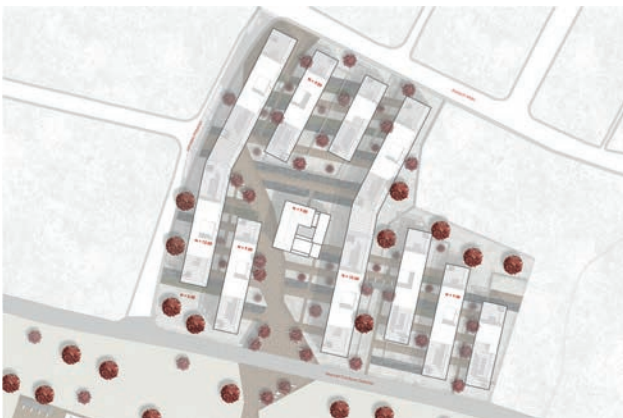
PLANTAS TIPOLOGÍA 1 T2
escala 1:150

Vivienda colectiva

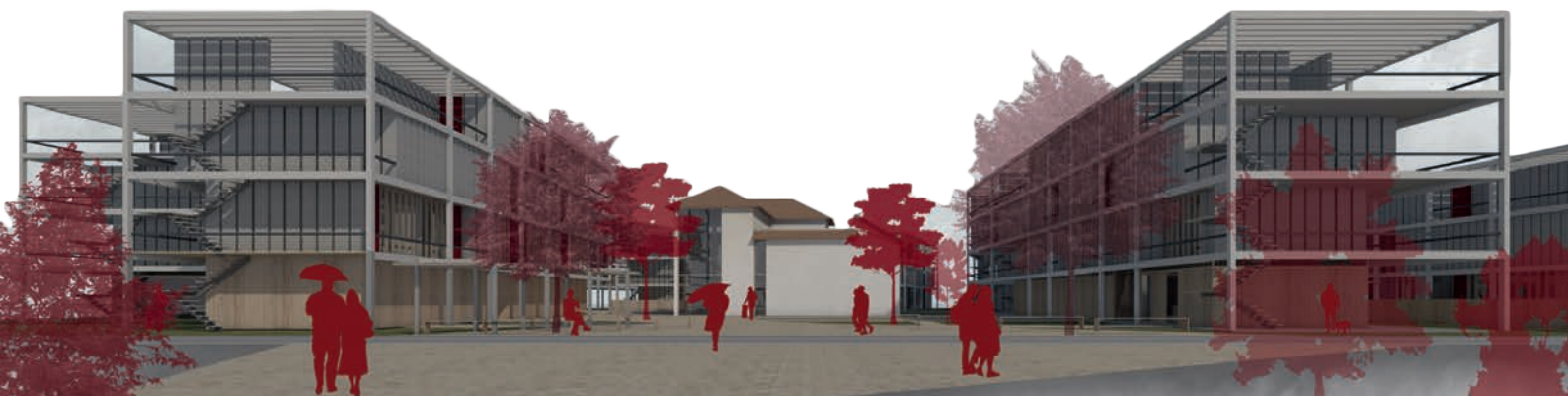
Autores: Daniela Zalamea y Juan Martín Cueva (ganadores)

Ubicado en un terreno contiguo al eje de la Avenida de las Américas, entre las calles Joaquín Malo y Januario Palacios, el proyecto busca una relación armoniosa entre la respuesta arquitectónica y el río Yanuncay, que se encuentra frente al sitio. Se plantea, en principio, un conjunto de vivienda colectiva respondiendo a una evidente problemática social y cultural de nuestra época, creando no solo espacios habitables, sino de calidad. De esta forma, se busca un proyecto que entienda la vida alrededor del sitio, la importancia del espacio público y la necesidad de equipamientos complementarios destinados para las personas, en donde su bienestar es fundamental. La intención principal radica en la idea de proponer una vivienda que responda al contexto en el que se vive en la ciudad de Cuenca, ideando en su totalidad una propuesta verosímil desde el planteamiento urbano, hasta el sistema constructivo, sin dejar a un lado la espacialidad y la armonía de las edificaciones.

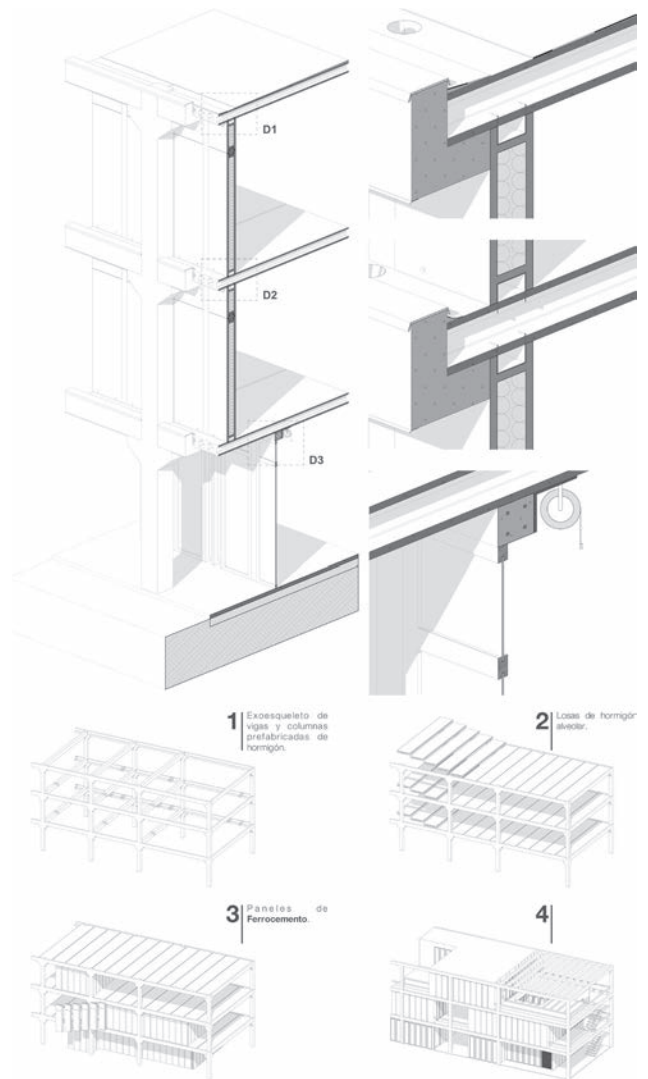
1 Emplazamiento



2 Render del proyecto



3 Sección constructiva



4 Elevación





7mo cielo

Cátedra de Taller de Proyectos Arquitectónicos VII - Paralelo "B"

Vivienda colectiva

Autores: Andrés Pauta y Mateo Guerrero (ganadores)

Al estar ubicado lateral a la Avenida España y cerca del aeropuerto, los antecedentes daban al contexto un uso exclusivo para el comercio. Es por eso que el emplazamiento se enfoca en repoblar y arbolizar el barrio y al eje tranviario. Además de la idea de traer de regreso a la vivienda al sector, nuestro proyecto pretende romper totalmente con la estricta organización geométrica que está dispuesta en el lugar, anulando espacios paralelos y perpendiculares al perímetro de los ejes viales del terreno. Todo esto con el fin de incorporar una flexibilidad espacial que configura por sí misma diferentes jerarquías. De esta manera, las edificaciones se implantaron con una mirada a 45°, cuya seriación da paso a un respiro entre el ingreso de cada una al espacio público sin tener que delimitarlo. El área vegetal y adicional a los equipamientos con posiciones alternadas, que rodean a la implantación, añaden un uso recreativo con fin de retener al peatón y de esta forma recuperar un sector que lo último que tuvo en cuenta es una mixtidad de usos.

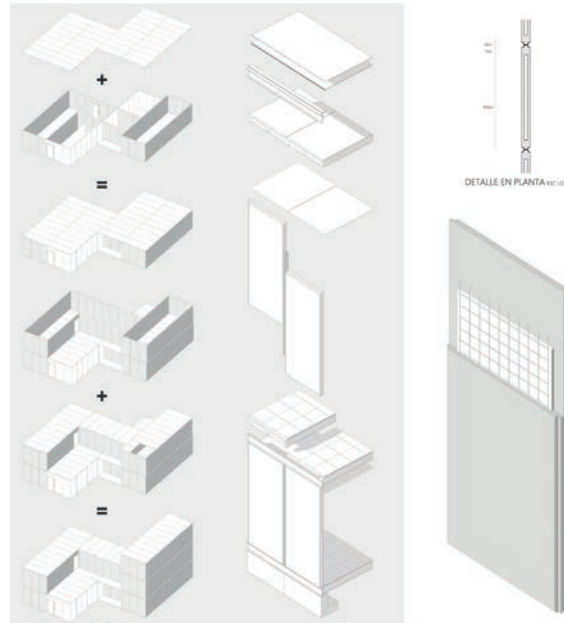
1 Plantas



2 Resultado final



3 Sistema constructivo



4 Emplazamiento



Vivienda colectiva, acupuntura urbana

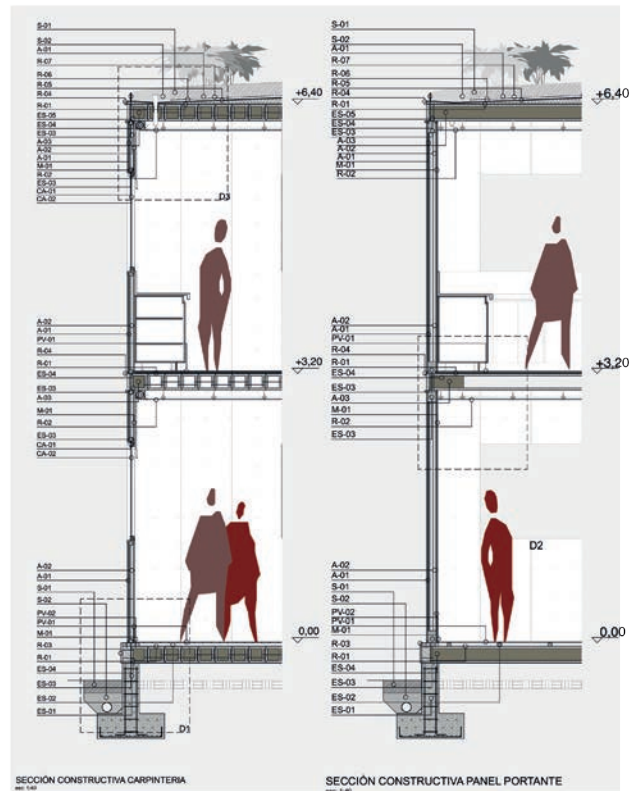
Autores: Jean Carlos Saavedra y Pablo Vázquez (ganadores)

La propuesta se emplaza entre la Av. Gil Ramírez Dávalos y El Pedregal, en un lote de 1.6 hectáreas que posee una topografía compleja. De acuerdo al análisis de sitio, se propone implementar un conjunto de vivienda colectiva, el cual, encuentra sus principales respuestas formales y funcionales en el lugar. Para resolver la topografía se decidió generar distintas plataformas, en las cuales, se sitúan 10 bloques de vivienda y un equipamiento, articulados mediante plazas, áreas verdes y caminerías. Estas también conectan recorridos y zonas cercanas con el proyecto. Se diseñaron 2 tipologías de vivienda, para que estas sean eficientes se optó por: reducir circulaciones, agrupar zonas húmedas, brindar capacidad de crecimiento, flexibilidad espacial, etc. El sistema constructivo busca generar una solución universal, por lo que, se diseñó elementos prefabricados que se repiten en todo el proyecto, esto pretende reducir costos, agilizar los tiempos de ejecución, brindar la capacidad a los bloques de ser desarmados y reciclados. En conclusión, la propuesta busca responder de una manera eficiente a la relación entre el lugar, programa y construcción.

1 Render del proyecto



2 Sección constructiva



3 Emplazamiento





9no cielo

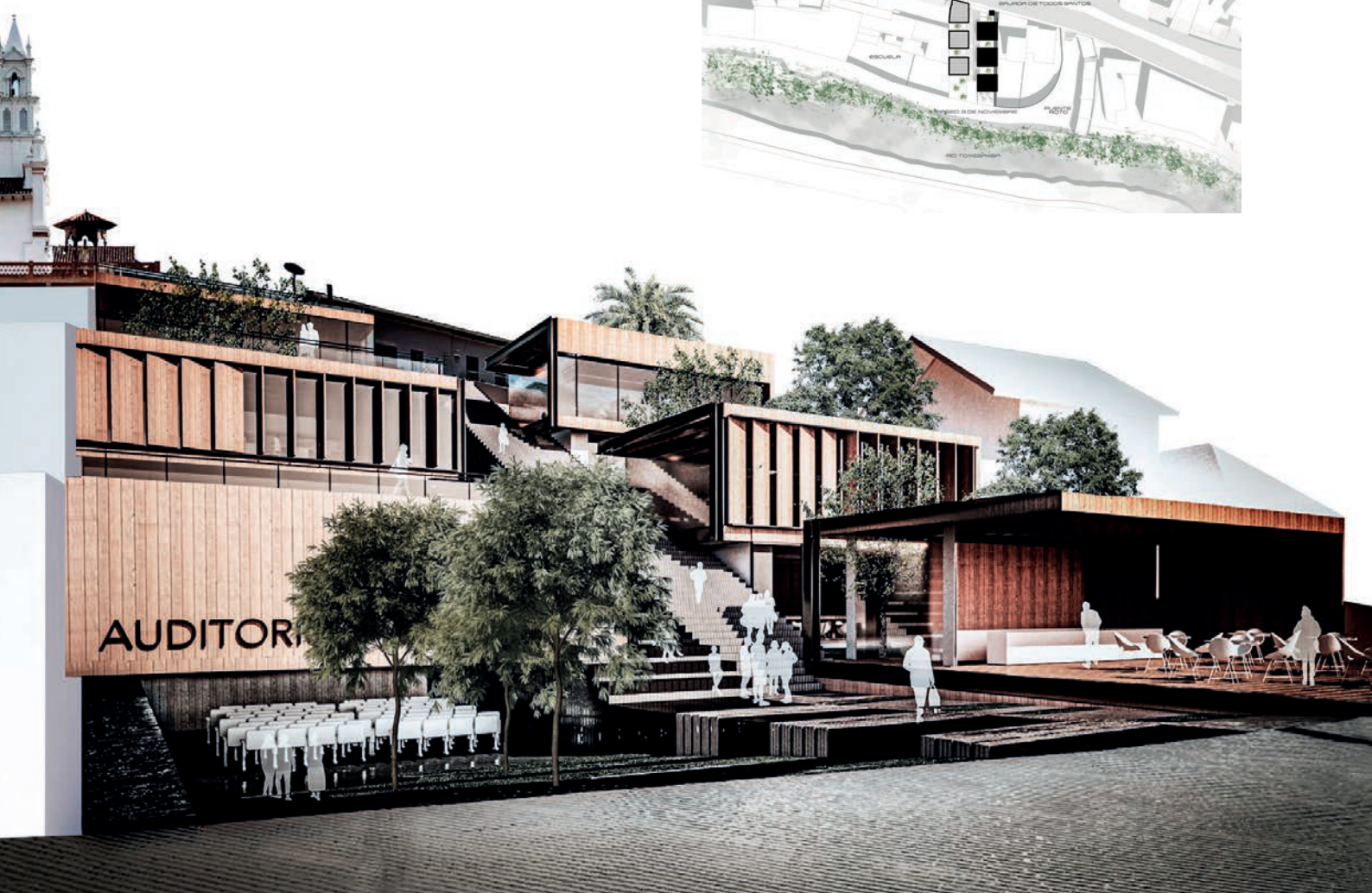
Cátedra de Taller de Proyectos Arquitectónicos IX - Paralelo "A"

Envolvertes con función

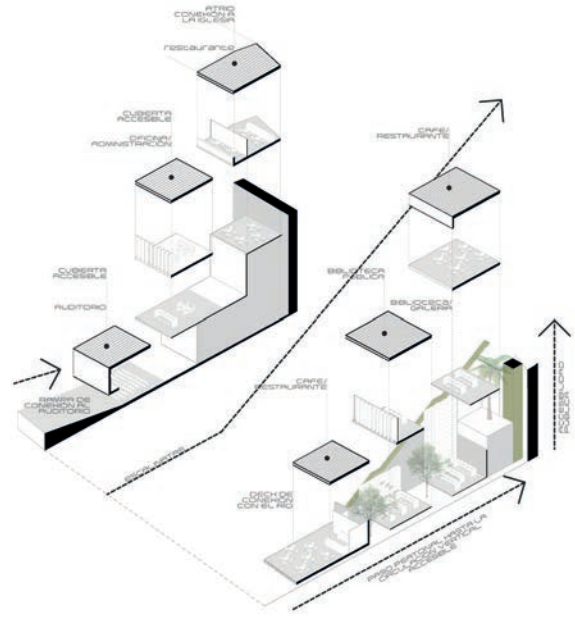
Autora: Michelle Pesántez

Ubicado en el Barranco del Centro histórico de la ciudad de Cuenca, en un sitio rodeado de hitos urbanos, el proyecto toma como punto de partida la máxima simplificación de la forma, comprimiendo su programa en 6 envolventes contenedores de función que no compitan con el entorno, y sean a su vez piezas urbanas de conexión que propongan una nueva forma de habitar zona. Los envolventes se abren o cierran, para enmarcar visuales o permitir el descubrimiento de la riqueza interior, o se extienden y simula flotar para conectar el proyecto con el exterior. El edificio se adapta a la pronunciada pendiente creando terrazas y resuelve la necesidad de un equipamiento público de fácil acceso, cuyo programa incluye zonas comerciales, oficinas, una biblioteca y auditorios, sin dejar de ser al mismo tiempo una caja vacía y flexible capaz de contemplar cualquier uso.

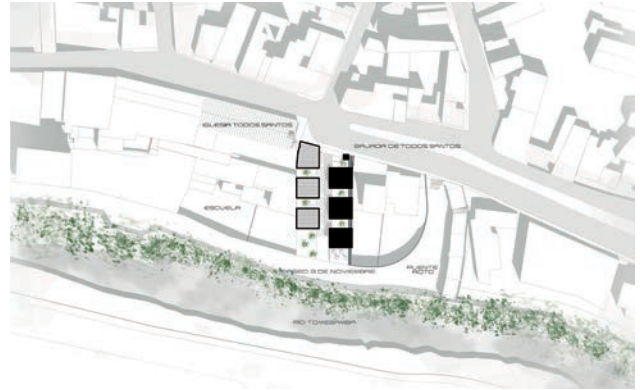
1 Render del proyecto



2 Esquema



3 Emplazamiento



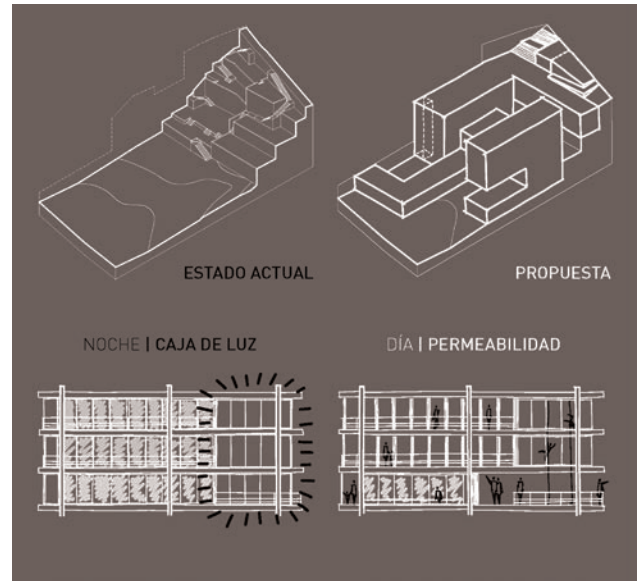
Complejo deportivo en Todos Santos

Autor: Juan Francisco Morejón

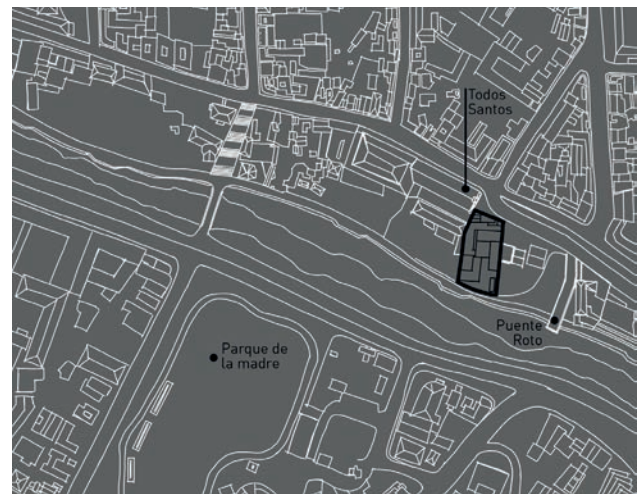
El lote en el que se interviene es uno de los últimos espacios sin construir en el Barranco adyacente al río Tomebamba. Como respuesta urbana, se plantea generar un atrio más amplio hacia la iglesia de Todos Santos, incluir un sistema público de conexión vertical universalmente accesible para peatones, y ceder un porcentaje representativo del área frontal del terreno para espacios públicos flexibles. Se identificó una vocación de uso que crece aceleradamente en el sector: el deporte. Se busca diversificar y consolidar dicha vocación a través de un complejo deportivo que se convierta en una plataforma de entrenamiento completo para varias disciplinas. En términos de espacialidad, la propuesta busca desvanecer los límites entre el interior y el exterior; y enmarcar el paisaje circundante, sin que la arquitectura que lo contiene sea protagonista: el edificio no funciona sin el paisaje que lo configura, pues éste reconoce la jerarquía que le compete en relación a su entorno.

1 Render del proyecto

2 Esquemas



3 Emplazamiento





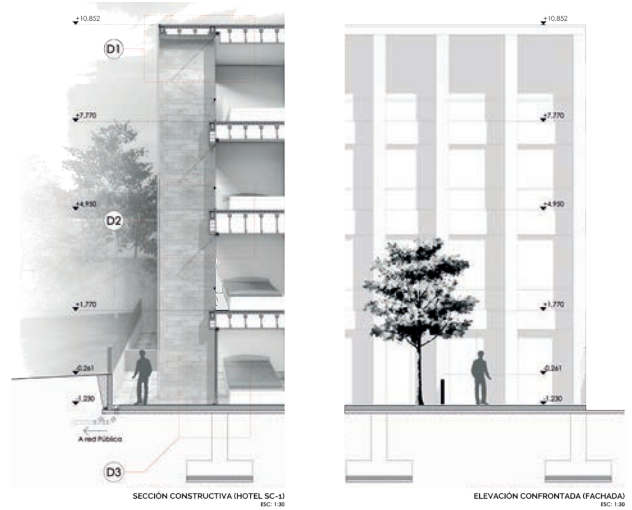
Cátedra de Taller de Proyectos
Arquitectónicos IX - Paralelo "C"

Complejo de Todos Santos

Autor: José David Rodas

Para abordar el proyecto se ha dispuesto respetar la vegetación existente, generando permeabilidad visual desde la iglesia de Todos Santos hacia el río Tomebamba y viceversa. Los niveles de las terrazas emplazados cumplen una lógica funcional, ya que fueron dando las directrices en la partida de diseño. En cuanto a su concepción formal, el edificio tiene un proceso de abstracción de varios elementos, los cuales invitan a recuperar la mirada del lugar, ya que en el sitio se encuentran vestigios que marcan varias épocas de la ciudad. El material como la piedra es la base del proyecto, en su parte superior el mármol, que refleja esta superposición de culturas, tal como en la iglesia de Todos Santos, que está sobre un suelo cañari. El programa es un hotel, que deriva otros usos, como cafetería, restaurante, spa, comercio, y un bar, que hacen que el edificio pueda tener usos mixtos, los cuales ayudan a la sostenibilidad del mismo.

2 Sección constructiva



3 Axonometría



1 Render del proyecto



AD **ASO FACULTAD**
DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ADP **ASO ESCUELA**
DISEÑO DE PRODUCTOS

ADG **ASO ESCUELA**
DISEÑO GRÁFICO

ADT **ASO ESCUELA**
DISEÑO TEXTIL E
INDUMENTARIA

AD **ASO ESCUELA**
DISEÑO DE INTERIORES

ADT **ASO ESCUELA**
CREACIÓN TEATRAL

ARQ **ASO ESCUELA**
ARQUITECTURA



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE



die
gum
berr
go!

ADP

ASO ESCUELA
DISEÑO DE PRODUCTOS

ADG

ASO ESCUELA
DISEÑO GRÁFICO

ADT

ASO ESCUELA
DISEÑO TEXTIL E
INDUMENTARIA

ADI

ASO ESCUELA
DISEÑO DE INTERIORES

ADT

ASO ESCUELA
CREACIÓN TEATRAL

ARQ

ASO ESCUELA
ARQUITECTURA