

REPENTINA E-J 2025

Taller de
Composición III

Viernes 7 de Marzo
2025

CONSIDERACIONES GENERALES:

- **Participación Individual:** La repentina es de participación individual, no se permiten equipos.
- **Carta de Autoría:** Los participantes deberán adjuntar una Carta de Autoría, certificando que el diseño es original y que no ha sido presentado en otras convocatorias.
- **Propiedad Intelectual:** Las propuestas se someterán a una búsqueda tecnológica para verificar que no infringen derechos de propiedad intelectual ajenos. En caso de detectarse plagio, la propuesta será descalificada.
- **Documentación Completa:** La entrega debe incluir documentación fotográfica y archivos digitales debidamente organizados en la plataforma Teams.
- **Cronograma de Entrega:** La entrega debe realizarse puntualmente según la fecha y hora estipulada. El incumplimiento resultará en calificación 0.
- **Documentación Fotográfica:** Los estudiantes deben documentar fotográficamente el proceso de diseño y construcción, así como la presentación final. Esto será parte de la entrega y ayudará a evaluar el proceso de diseño.

a

Nombre del tema:

" PABELLÓN SENSORIAL PARA LA LECTURA "

Objetivo:

El reto de esta **Repentina** consiste en diseñar un **Pabellón Sensorial para la Lectura**, un espacio efímero que estimule los sentidos y promueva la concentración y el disfrute de la lectura en un ambiente cómodo y envolvente.

El pabellón deberá ubicarse en las instalaciones del **Polideportivo Tigres en Escobedo, N.L.**, considerando su entorno deportivo y la necesidad de contar con áreas de descanso y desconexión.

El diseño debe integrar elementos que jueguen con **la luz, el sonido, las texturas y el ambiente**, generando una experiencia única para el usuario. Se busca que el pabellón sea un refugio para la lectura, que favorezca la tranquilidad y estimule los sentidos mediante la elección de materiales, ventilación natural y estrategias espaciales.

Tiempo de Ejecución: Viernes, 7 de Marzo 2025 7:00 AM - Domingo, 9 de Marzo de 2025, 11:59 PM.

Condiciones Generales:

- La repentina deberá realizarse de forma Individual.
- El ejercicio se realiza de forma manual con instrumentos y técnicas de representación de calidad, pudiendo utilizar técnicas mixtas.
- El diseño se presentará en 2 láminas de 60 x 45 cm (medio plano) en orientación vertical.
- Debe entregarse una maqueta monocromática y esquemática que represente la idea.
- La entrega será en línea a través de la plataforma TeaMs debidamente documentada fotográficamente y en archivo digital.
- La entrega debe realizarse antes del plazo establecido (domingo, 9 de Marzo, 11:59 PM). **Entregas tardías o archivos dañados se considerarán no entregados y recibirán una calificación de 0.**
- Los diseños deben ser originales y no pueden infringir derechos de propiedad intelectual de terceros.
- Se espera que los diseños cumplan con los estándares de seguridad y accesibilidad

Elementos Clave a Considerar:

1. **Creatividad y Conceptualización:** Se busca que las propuestas sean **innovadoras y respondan de manera efectiva a la problemática planteada**.
2. **Factibilidad Constructiva:** Aunque se trata de una actividad conceptual, el diseño debe ser viable y contemplar materiales, estructura y funcionamiento realista.
3. **Sostenibilidad:** Se valorará el uso de estrategias pasivas de diseño, materiales sustentables y soluciones de bajo impacto ambiental.
4. **Accesibilidad Universal:** El proyecto debe garantizar el acceso y la comodidad para todos los usuarios, independientemente de sus capacidades físicas.
5. **Calidad Espacial y Sensorial:** Se espera que los diseños consideren la experiencia del usuario en términos de luz, acústica, ventilación y confort.

Criterios de Evaluación: Los proyectos se evaluarán en base a los siguientes criterios:

- **Innovación y originalidad** en el concepto arquitectónico.
- **Calidad gráfica** en la representación del diseño.
- **Coherencia funcional** y eficiencia del espacio propuesto.
- **Justificación del diseño** en relación con el entorno y las necesidades del usuario.
- **Cumplimiento de lineamientos** de accesibilidad, sostenibilidad y normativas básicas.

Requisitos del Diseño

- **Dimensiones máximas:** 5m x 5m de área construida.
- **Capacidad:** Espacio cómodo para **4 a 6 personas** simultáneamente.
- **Elementos sensoriales:** Uso de materiales, luz y sonido para potenciar la experiencia de lectura.
- **Accesibilidad:** Diseño que permita el acceso y uso de todas las personas.
- **Interacción con el entorno:** Relación con la vegetación y espacios abiertos del polideportivo.
- **Sostenibilidad:** Integración de materiales reciclables o estrategias de eficiencia energética.

Entregables:

1. **Memoria Descriptiva:**
Documento que explique el **concepto** detrás del diseño, los **materiales** seleccionados y una breve justificación del enfoque utilizado.
2. **Renders o Fotografías:**
Imágenes que muestren el módulo expositivo desde diferentes perspectivas, asegurando una clara visualización del diseño y sus características.
3. **Poster de la Repentina:**
Un **poster** que incluya los planos del módulo, junto con una **maqueta física o digital** para ilustrar el proyecto en su totalidad.
4. **Entrega Digital:**
Todos los archivos generados deben ser entregados de manera organizada en **un solo archivo PDF**, con un tamaño máximo de **5MB**. El archivo se entregará a través de la plataforma TEAMS antes de las 11:59 PM del domingo 9 de Marzo 2025.

Introducción:

Arquitectura Efímera, Pabellones Sensoriales y Estrategias de Diseño para la Lectura

La **arquitectura efímera** es un campo del diseño que se enfoca en la creación de espacios temporales con un impacto visual, funcional y conceptual significativo. Su naturaleza adaptable permite experimentar con materiales, estructuras y experiencias sensoriales que enriquecen la relación entre el usuario y el entorno. Dentro de este ámbito, los **pabellones sensoriales** han cobrado relevancia como espacios de interacción que van más allá de la simple contención física, transformándose en entornos envolventes donde la luz, el sonido, las texturas y la percepción juegan un papel clave en la experiencia del usuario.

En el caso de los **espacios diseñados para la lectura**, estas estrategias de diseño se enfocan en crear atmósferas que favorezcan la concentración y la inmersión en el contenido, utilizando elementos arquitectónicos que regulen la luz natural, el sonido ambiente y la comodidad del usuario. La incorporación de materiales con propiedades acústicas, la orientación del espacio en relación con el entorno y la ergonomía de los elementos constituyen aspectos fundamentales en la concepción de estos pabellones.

Para desarrollar un proyecto exitoso, es fundamental que los estudiantes **profundicen en su investigación** sobre estos conceptos, explorando referencias de proyectos internacionales, técnicas innovadoras y soluciones arquitectónicas que han sido aplicadas en espacios de lectura temporales. A través de este proceso, podrán comprender cómo la arquitectura efímera y las estrategias sensoriales pueden transformar la manera en que interactuamos con los espacios, generando ambientes funcionales y estimulantes que eleven la experiencia de lectura a un nuevo nivel.

Ejemplos Visuales:

Pabellón de lectura White Sheet / Ninja Studio



<https://www.archdaily.mx/mx/999310/pabellon-de-lectura-white-sheet-ninja-studio#:~:text=,que%20est%C3%A1n%20dentro%20del%20pabell%C3%B3n>

Xintiandi Temporary Reading Pavilion / Atelier Archmixing



<https://www.archdaily.com/794921/xintiandi-temporary-reading-pavilion-atelier-archmixing#:~:text=In%20the%20middle%20of%20the.and%20welcoming%2C%20encouraging%20public%20sharing>

Oca Reading Pavilion / SAW.EARTH



<https://www.archdaily.com/993743/oca-reading-pavilion-saarth#:~:text=The%20Oca%2C%20a%20traditional%20Brazilian.of%20touch%20over%20the%20visual>