

REPENTINA A-D 2025

Introducción al
Diseño
Arquitectónico

Viernes 3 de Octubre
2025

CONSIDERACIONES GENERALES:

- **Propósito del ejercicio:** La repentina no busca proyectos terminados ni constructivos, sino exploraciones conceptuales que pongan a prueba la capacidad de observar, sintetizar y proponer en un tiempo limitado.
- **Énfasis en la idea:** La claridad de la propuesta y su comunicación gráfica y narrativa son más importantes que el detalle técnico o la perfección formal.
- **Riesgo creativo:** Se espera que los estudiantes asuman riesgos y generen ideas innovadoras, incluso si parecen poco convencionales. El objetivo es cuestionar la manera habitual de pensar la arquitectura.

a

Nombre del tema:

"Arquitectura para un habitante no humano"

Objetivo: Los estudiantes deberán diseñar un espacio arquitectónico que atienda a un **habitante no humano** (ave, insecto, perro, gato, árbol u otra especie). El propósito es cuestionar la visión antropocéntrica de la arquitectura y explorar soluciones sensibles, inclusivas y críticas que integren otras formas de vida al entorno urbano y natural.

Tiempo de Ejecución:

Fecha de lanzamiento: Viernes 3 de octubre de 2025 – 7:00 am

Fecha de entrega: Domingo 5 de octubre de 2025 – 11:59 pm

Condiciones Generales:

- La repentina se desarrollará de forma **individual**.
- El diseño se presentará en **2 láminas en formato medio plano (45 x 60 cm)** en orientación vertical.
- Técnicas libres: a mano, digital o mixtas, siempre con claridad y calidad gráfica.
- La entrega será estrictamente digitalizada en **Microsoft Teams**, en la carpeta de la repentina.

- No se aceptarán entregas fuera de plazo ni archivos dañados.
 - El proyecto deberá ser original y reflejar una postura crítica y propositiva.
 - Las 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. Identidad del habitante: reconocer al usuario no humano como centro del proyecto.
 2. Necesidades vitales: alimentación, refugio, movilidad y seguridad.
 3. Relación con el entorno: responder al contexto climático, urbano y ecológico.
 4. Accesibilidad y sostenibilidad: estrategias sencillas, ecológicas y dignificantes.
 5. Narrativa conceptual: explicar la lógica del diseño y cómo se dignifica la vida de la especie elegida.
-

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

- Creatividad y originalidad de la propuesta.
- Pertinencia del diseño con el habitante no humano elegido.
- Claridad, coherencia y calidad gráfica de las láminas.
- Capacidad crítica y reflexiva en la narrativa conceptual.
- Evidencia del proceso en bitácora.
- Cumplimiento del formato y tiempos de entrega.

Entregables:

2 láminas de 60 x 45 cm Realizadas con técnica libre, orientación vertical que muestre nombre, título y nomenclatura

- 2 láminas 45 x 60 cm (vertical):

- Lámina 1: Contexto y análisis del habitante no humano, esquemas conceptuales, relación con el entorno.

- Lámina 2: Propuesta de diseño arquitectónico: croquis principales, esquema funcional, diagramas de uso, narrativa conceptual (máx. 200 palabras).

- Bitácora fotográfica en PDF con evidencia del proceso creativo (bocetos, maquetas rápidas, referencias, reflexiones)

Temas relacionados:

La repentina *Arquitectura para un habitante no humano* se vincula directamente con temas como **sostenibilidad, diseño biofilico y ecología urbana**, ya que busca reconocer a otras especies como parte fundamental de los ecosistemas habitados por el ser humano. Este ejercicio también conecta con el análisis del sitio y la comprensión de factores climáticos, sociales y ambientales, permitiendo que los estudiantes reflexionen sobre cómo la arquitectura puede integrarse armónicamente con el entorno natural en lugar de imponerse sobre él.

Asimismo, se relaciona con la **accesibilidad universal, la ética del diseño y la innovación conceptual**, al plantear un enfoque crítico que trasciende las necesidades humanas tradicionales. A través de este ejercicio, los alumnos podrán explorar la creatividad como herramienta de cuestionamiento, desarrollar empatía hacia otros seres vivos y experimentar con nuevas tipologías espaciales que promuevan la convivencia entre especies dentro de un marco urbano y arquitectónico más inclusivo.

Arquitectura para un habitante no humano – Referentes

- **Sección de referentes internacionales:**
- **Birdhouse Tower** – MVRDV (Rotterdam, Países Bajos, 2018). Torre con nidos integrados en fachada para aves urbanas.
- **Bee Brick** – Green&Blue (Reino Unido, 2021). Ladrillo con cavidades para abejas solitarias.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
CARRERA DE ARQUITECTURA

- **Bat House Project** – Studio Sam Causer (Londres, 2010). Refugio arquitectónico especializado para murciélagos.
- **Urban Reef** – Urban Reef Collective (Países Bajos, 2020). Piezas 3D que fomentan biodiversidad urbana.



- **Sección de referentes latinoamericanos:**
- **Parque Biblioteca España** – Giancarlo Mazzanti (Medellín, Colombia, 2007). Arquitectura pública que atrae fauna local mediante vegetación y agua.
- **Refugios para perros callejeros** – Proyectos académicos en México. Espacios dignos para integrar a perros sin hogar en comunidades urbanas.
- **Nidos urbanos de bambú** – Proyectos comunitarios en Asia adaptados en Latinoamérica, con estructuras ligeras que sirven como esculturas y hábitat para aves.

“La arquitectura no solo es para el ser humano; es una oportunidad para pensar en coexistencia multiespecie.”

Ejemplo:

<https://www.instagram.com/reel/DPCih5jDVMj/?igsh=MXVuYzdkZW1weHJmMw==>

