



LA REPENTINA

AGOSTO - DICIEMBRE 2026

LÍNEA GENERAL

HACKEAR LA CIUDAD

05
SEMESTRE

PROYECTO

Calle nocturna:

Dispositivo para habitar la ciudad después del atardecer

UNIDAD DE APRENDIZAJE

Taller de proyecto Arquitectónico II

MODALIDAD

Repentina

Hacer **UNIVERSIDAD**
PARA *Ser* UNIVERSIDAD

CONSIDERACIONES GENERALES:

REPENTINA

A-D 2026

TPA II

- **Inicio del ejercicio:** viernes 18 de septiembre 7:00 am.
- El **ejercicio es individual** y podrá realizarse con **técnicas de representación digital** (2d y 3d) o utilizando **técnicas mixtas**.
- La información y la propuesta se integrarán en **Dos láminas de 45 x 60 cm. Orientación vertical**.
- La entrega será digital **en formato PDF o JPG con una resolución de 300 DPI**.
- Asignar nombre al archivo de la siguiente manera: **MATRÍCULA_TPAII-AD2026_REPENTINA**
- **Entrega:** Domingo 20 septiembre 11:59 pm. Subir/Enviar el archivo digital del ejercicio a través del medio definido por el profesor.

TPA II

Nombre del tema: “Calle nocturna: dispositivo para habitar la ciudad después del atardecer”

Objetivo general: Diseñar una intervención urbana de pequeña escala que transforme temporalmente una calle o cruce después del atardecer, mediante recursos espaciales, ambientales y comunitarios que mejoren la orientación, la accesibilidad, la permanencia y la percepción de apoyo durante los recorridos nocturnos.

Introducción:

El hackeo urbano puede entenderse como una forma crítica y creativa de observar, interpretar y transformar la ciudad a partir de sus usos cotidianos. El término no se refiere a una acción destructiva ni improvisada, sino a la capacidad de reconocer patrones espaciales que limitan la habitabilidad e introducir modificaciones puntuales que permitan nuevas formas de uso, apropiación y convivencia.

Esta perspectiva parte de la idea de que los espacios urbanos no son estructuras terminadas. Las calles, plazas, edificios, vacíos y espacios residuales cambian constantemente según las necesidades de sus usuarios, las condiciones ambientales, los horarios y las dinámicas sociales. Hackear la ciudad implica detectar esas transformaciones, comprender quiénes participan en ellas y convertirlas en estrategias arquitectónicas responsables, accesibles, reversibles y vinculadas con el contexto.

La habitabilidad de una calle cambia después del atardecer. La reducción de actividades, las fachadas cerradas, las interrupciones en la iluminación y la dificultad para reconocer rutas pueden aumentar la percepción de vulnerabilidad y limitar el uso del espacio por parte de niñas y niños, personas mayores, mujeres, personas con discapacidad y quienes dependen del transporte público o de recorridos peatonales.

La iluminación por sí sola no garantiza seguridad. Una intervención nocturna debe combinar legibilidad espacial, accesibilidad, presencia de otras personas, relación con las fachadas, posibilidad de pedir apoyo y continuidad con los destinos cercanos. El proyecto permitirá que el estudiante analice estas relaciones y formule una respuesta arquitectónica vinculada con la vida comunitaria.

En este ejercicio se hackea la temporalidad de la calle. Un espacio que durante el día funciona como paso, frente comercial o punto de encuentro, puede perder actividad, legibilidad y apoyo social después del atardecer. La Repentina plantea reorganizar su uso nocturno mediante iluminación, orientación, estancia, actividad comunitaria y redes visibles de apoyo, sin convertir la intervención en una solución exclusivamente tecnológica.

El estudiante diseñará una intervención denominada Calle nocturna para mejorar la habitabilidad de una calle, tramo peatonal, una parada, un frente comercial o cruce durante la noche. La propuesta deberá facilitar recorridos comprensibles, accesibles y continuos, además de incorporar condiciones para la estancia protegida, el comercio temporal o las actividades comunitarias cuando el diagnóstico lo justifique.

La intervención deberá funcionar como un sistema y no como una suma de objetos. Cada elemento tendrá que responder a los horarios, usuarios, actividades, fachadas, recorridos y puntos de conflicto del sitio. El proyecto explicará también cómo cambia entre el día y la noche, quién participa en su operación y qué condiciones permiten mantenerlo.

Objetivos particulares:

- Analizar las condiciones de uso, actividad, visibilidad y movilidad del sitio
- Identificar recorridos, puntos de espera, zonas de baja legibilidad, barreras de accesibilidad y frentes sin actividad.
- Proponer una estrategia de iluminación que apoye el reconocimiento de rostros, cambios de nivel, cruces y destinos sin producir deslumbramiento.
- Integrar señalización accesible y rutas perceptibles para diferentes capacidades físicas y sensoriales.
- Incorporar actividades o usos temporales que aumenten la presencia comunitaria y respeten la convivencia con residentes.
- Diseñar componentes constructivos estables, mantenibles y adaptables a los cambios entre día y noche.
- Definir responsables y protocolos para cualquier punto de apoyo, botón ciudadano o dispositivo de comunicación.

Ubicación: El estudiante realizará un análisis para definir la mejor ubicación en la zona donde se desarrolla el proyecto de semestre

Criterios de Diseño:

- **Legibilidad nocturna.** Los usuarios deberán reconocer recorridos, accesos, cruces, obstáculos y destinos.
- **Diseño universal.** La intervención deberá considerar movilidad, orientación, percepción y comunicación accesibles.
- **Iluminación responsable.** La propuesta justificará distribución, altura, deslumbramiento, reproducción de color, consumo y contaminación lumínica.
- **Perspectiva de cuidados.** El diseño reconocerá experiencias y horarios distintos, además de puntos de espera y acompañamiento.
- **Actividad y vigilancia natural.** Los usos temporales deberán aportar presencia sin bloquear recorridos ni afectar el descanso de residentes.
- **Adaptabilidad temporal.** El dispositivo explicará qué permanece, qué cambia y cómo se almacena o repliega durante el día.
- **Viabilidad.** Cada componente deberá resolver estabilidad, alimentación de energía, mantenimiento, reposición y resistencia al uso exterior.

- **Privacidad y operación.** Los dispositivos de comunicación o registro deberán limitar la recolección de datos y contar con responsables identificados.

El estudiante seleccionará únicamente los componentes que respondan al diagnóstico:

Sistema	Componentes de referencia
Iluminación	Luminaria solar o conectada, luz peatonal de baja altura, refuerzo en cruces y señalización luminosa sin deslumbramiento.
Orientación	Ruta perceptible, contraste, referencias táctiles, mapas simples, señalización de destinos y reconocimiento de cambios de nivel.
Actividad	Espacio para comercio temporal, exhibición, taller, juego, espera colectiva o programación comunitaria con horarios definidos.
Estancia	Asiento, apoyo isquiático, sombra residual diurna, protección climática, visibilidad y separación respecto del tránsito.
Apoyo	Punto de información, llamada o botón ciudadano con operador, protocolo, mantenimiento y datos de contacto verificados.
Construcción	Módulos desmontables, uniones secas, piezas reparables, componentes locales y soluciones que no obstruyan rutas accesibles.

Entregables: La información y la propuesta se integran en **dos láminas de 45 x 60 cm Orientación vertical** y podrá realizarse con **técnicas de representación digital** (2d y 3d) o utilizando **técnicas mixtas**.

- Lámina de diagnóstico con fotografías, mapas, sección de calle y registro de actividades.
- Diagrama del patrón temporal que se hackea y de la estrategia propuesta.
- Diagramas funcionales, premisas y conceptos de diseño
- Planta de conjunto, planta arquitectónica, secciones y elevaciones con escala indicada.
- Escenas o axonometrías comparativas que expliquen la configuración durante el día y la noche.
- Estudio básico de iluminación con ubicación, alcance, alturas, dirección de las luminarias.
- Detalles 3d de la propuesta.

Trabajo individual

Nota: El proyecto es complementario y de apoyo al tema desarrollándose en el semestre.