



LA REPENTINA

AGOSTO - DICIEMBRE 2026

LÍNEA GENERAL

HACKEAR LA CIUDAD

07
SEMESTRE

PROYECTO

Incubadora de banqueta: Hackeando la informalidad

UNIDAD DE APRENDIZAJE

Taller de proyecto Arquitectónico IV Ac. Arquitectura Social

MODALIDAD

Repentina

Hacer **UNIVERSIDAD**
PARA *Ser* UNIVERSIDAD

CONSIDERACIONES GENERALES:

REPENTINA

A-D 2026

TPA-IV

SOCIAL

- **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 integrará en **2 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_TPAIVHOSPITALES-AD2026 _REPENTINA**
- **Entrega:** Domingo 20 de septiembre 11:59 pm. Subir/Enviar el archivo digital del ejercicio a través del medio definido por el profesor.

TPA – IV SOCIAL

Nombre del tema: Incubadora de banqueta: Hackeando la informalidad.

Objetivo general: Desarrollar una intervención modular en la banqueta que facilite el comercio de proximidad y actividades comunitarias, mejorando las condiciones de trabajo y convivencia mediante una estrategia de hackeo urbano que preserve la accesibilidad, se articule con el tejido urbano y proponga una operación inclusiva y viable.

Nota: Ubicación del proyecto en calle aledaña a la zona donde se realiza el proyecto del semestre.

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.

Hackear la informalidad significa revisar las condiciones espaciales precarias o los conflictos de convivencia que pueden acompañar estas actividades, no considerar a quienes trabajan en la calle como un problema que deba eliminarse. La propuesta buscará apoyar prácticas existentes mediante módulos adaptables y acuerdos de uso; no equipará informalidad con ilegalidad ni supondrá que el diseño, por sí solo, regulariza una actividad.

El comercio y las actividades de pequeña escala en el espacio público constituyen un campo de estudio para la Arquitectura Social porque permiten relacionar necesidades de sustento, intercambio y encuentro con las condiciones físicas del entorno. El diagnóstico deberá reconocer tanto sus aportaciones como los conflictos concretos del sitio, sin partir de una valoración uniforme de todas las prácticas.

Un módulo puede ofrecer superficies de trabajo, protección climática, almacenamiento y una organización más clara de la actividad. Sin embargo, su beneficio depende de cómo se ubica y opera. Un puesto compacto puede bloquear la banqueta

cuando sus compradores, filas o elementos desplegados ocupan el paso. El ejercicio deberá evaluar la ocupación real del sistema y no únicamente la huella del objeto.

El tema permite integrar diseño arquitectónico, contexto e infraestructura en una intervención acotada. Su pertinencia social deberá demostrarse mediante la relación con los usuarios, la distribución equitativa del espacio y una propuesta de gestión, evitando que la mejora física se convierta en una barrera económica o en un mecanismo de desplazamiento.

Diseñar un sistema de módulos para comercio de pequeña escala y actividades públicas en un tramo de banqueta seleccionado en la zona donde se desarrolla el proyecto de semestre. Los módulos deberán resolver su relación con peatones, fachadas, accesos, mobiliario e infraestructura, además de explicar montaje, uso, cierre y retiro.

La intervención podrá integrar venta, exposición, reparación, intercambio, talleres breves o información comunitaria. La incubación se entenderá como apoyo espacial y organizativo a iniciativas de proximidad: no se solicita un edificio de oficinas ni una incubadora empresarial convencional.

Objetivos particulares:

- Identificar actores, actividades, horarios y conflictos del tramo elegido mediante observación y escucha respetuosa.
- Diseñar una familia de módulos que responda a distintas actividades sin ocupar indiscriminadamente el espacio peatonal.
- Resolver una ruta accesible continua considerando también filas, compradores, mobiliario desplegado y operación.
- Integrar sombra, ergonomía, almacenamiento y apoyo para condiciones dignas de trabajo.
- Desarrollar un sistema construible, reparable y desmontable con componentes intercambiables.
- Explicar la articulación de los módulos con servicios, fachadas, cruces y actividades.

Componentes posibles

Componente	Función
Módulo base	Soportar exhibición, venta, servicio o intercambio según la actividad.
Superficie adaptable	Ofrecer mesa, mostrador o panel con dimensiones justificadas.
Sombra y protección	Reducir exposición al sol y lluvia sin invadir el paso ni bloquear visuales.
Almacenamiento	Guardar productos, herramientas y piezas durante operación y cierre.
Apoyo compartido	Resolver residuos, limpieza e información según el conjunto.
Actividad comunitaria	Permitir un taller breve, exposición o intercambio sin saturar la circulación.

Criterios de Diseño:

- Prioridad peatonal: preservar una ruta continua libre de módulos, filas, mercancía, apoyos y elementos desplegados.
- Inserción urbana: mantener accesos, rampas, cruces, paradas, registros y fachadas funcionales; evitar puntos de baja visibilidad.
- Diseño universal: resolver aproximación, atención y participación para usuarios con distintas capacidades.
- Modularidad: definir componentes repetibles, uniones claras y variantes pertinentes sin imponer un objeto idéntico a toda actividad.
- Confort y ergonomía: justificar sombra, ventilación, superficies de trabajo y protección frente a la lluvia.
- Seguridad constructiva: explicar estabilidad, vuelco, viento y bloqueo de piezas móviles; un módulo móvil requiere frenos o estabilización.
- Servicios: identificar necesidades reales y evitar cables, mangueras o descargas que generen obstáculos.
- Cuidado del espacio: facilitar limpieza, separación de residuos y reparación sin dañar arbolado o pavimentos.
- Inclusión: evitar diseño hostil, barreras de costo y criterios de asignación que expulsan a comerciantes actuales.

Entregables: La información y la propuesta se integrarán 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**.

- Diagnóstico breve de usuarios, horarios, actividades y conflictos.
- Plano de condición actual y planta de conjunto propuesta.
- Diagramas funcionales, premisas y conceptos de diseño
- Planta, elevaciones y sección del módulo con mobiliario y dimensiones.
- Secuencia de montaje, apertura, cambio de uso, cierre y retiro.
- Detalles 3d de la propuesta

Trabajo individual

