UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA
DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA
VALPARAÍSO - CHILE



MODALIDAD DE TITULACIÓN - PRÁCTICA PROYECTUAL

PROPUESTA COMUNICACIONAL DESDE LA APROXIMACIÓN SENSORIAL: COMPRENSIÓN DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO EN PARTICIPACIÓN CIUDADANA

JAVIERA ALYSSA MEDINA RIQUELME

MEMORIA DE TITULACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE ARQUITECTO

PROFESORES REFERENTES
GUSTAVO SARABIA - MICHELE BERHO

OFICINA
ARQIAR

JULIO 2026

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN Y CONFIDENCIALIDAD DE MONOGRAFÍA A REPOSITORIO ACADÉMICO

1.- IDENTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

Tipo de monografía (marcar una opción): ■ Memoria o trabajo de título Tesis de Postgrado

Título del trabajo: PROPUESTA COMUNICACIONAL DESDE LA APROXIMACIÓN SENSORIAL: COMPRENSIÓN DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO EN PARTICIPACIÓN CIUDADANA

Nombre del candidato(a): Javiera Alyssa Medina Riquelme

Carrera / Grado: Arquitectura

Campus: Valparaíso Departamento: Arquitectura

2.- VALIDACIÓN DEL PROFESOR GUÍA/DIRECTOR DE TESIS

Yo, Gustavo Sarabia Fuentes, en mi calidad de profesor(a) guía/director(a) del trabajo académico mencionado anteriormente DEJO CONSTANCIA que:

- He revisado esta versión del documento y corresponde a la versión final aprobada del trabajo.
- El trabajo cumple con los requisitos académicos y de formato establecidos por la institución.

3.- EVALUACIÓN DE CONFIDENCIALIDAD POR PROPIEDAD INDUSTRIAL (marcar una opción)

■ El trabajo NO contiene información que amerite confidencialidad y puede ser publicado de inmediato en repositorio con acceso abierto.

El trabajo CONTIENE información con potenciales implicancias de propiedad industrial o intelectual y requiere un periodo de confidencialidad (embargo) por (marcar una opción) :

6 meses 12 meses 2 años 3 años 5 años 10 años

Fundamentación de la necesidad de confidencialidad (obligatorio si se solicita embargo):

4.- FIRMAS

Profesor(a) guía o director(a) de memoria o tesis:

Fecha: 09 septiembre 2026 Firma: 

Estudiante o Candidato(a):

Fecha: 09 septiembre 2026 Firma: 

Este formulario debe ser insertado como página 2 de la memoria o tesis, completado y firmado por estudiante y profesor(a) antes de la entrega en portal PRISMA de Biblioteca USM.

ARQUITECTURA USM

UNIVERSIDAD TECNICA FEDERICO SANTA MARIA

MODALIDAD DE TITULACIÓN - PRÁCTICA PROYECTUAL

PROPUESTA COMUNICACIONAL DESDE LA APROXIMACIÓN SENSORIAL: COMPRENSIÓN DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO EN PARTICIPACIÓN CIUDADANA

JAVIERA ALYSSA MEDINA RIQUELME

MEMORIA DE TITULACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE ARQUITECTO

PROFESORES REFERENTES
GUSTAVO SARABIA - MICHELE BERHO

OFICINA
ARQIAR

JULIO 2026

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por su amor incondicional, por acompañarme en todos mis procesos y siempre apoyarme en todo lo que he necesitado, gracias a su esfuerzo he podido lograr quien soy hoy.

A mis amigos del colegio por siempre estar presentes, acompañándome desde pequeños en todos los procesos y siempre sacarme una sonrisa.

A mis amigas de la universidad por ser una gran compañía en este proceso que atravesamos juntas, gracias por su lealtad y apoyo en los momentos buenos y malos.

A la oficina ARQIAR por abrirme las puertas y recibirme como uno de ellos, gracias por enseñarme y por confiar en mis capacidades.

RESUMEN

El documento presente desarrolla la modalidad de titulación llamada “Práctica Proyectual”, que consiste en hacer ocho meses de trabajo en una oficina de arquitectura, donde la oficina escogida en este caso fue ARQIAR que está ubicada en Viña del Mar. Se hicieron varios encargos, la mayoría relacionados al desarrollo de planimetrías, maquetas, informes, detalles técnicos y apoyo en los insumos para las participaciones ciudadanas. A partir de todo el trabajo realizado se reconoce la relevancia que adquiere la participación ciudadana en los proyectos públicos y es por esto que surge el interés por estudiar más a profundidad cómo se desarrollan estas instancias, cuál es el rol del arquitecto y cómo se comunica un proyecto según las diferentes etapas del diseño.

El Tema I presenta la participación ciudadana como una parte del desarrollo de los proyectos públicos de arquitectura en Chile. Se revisa todo lo que involucra el marco normativo, las instancias participativas vinculadas específicamente a la etapa de diseño, los factores que pueden influir en la comprensión del proyecto por parte de la comunidad y además, se analizan ciertos casos de estudio de procesos participativos donde se observan las distintas formas de comunicar una propuesta, junto con su relación con la etapa y el desarrollo del proyecto.

El Tema II habla de cómo se comunica y comprende un proyecto cuando es presentado a públicos que no están especializados. Se analiza la teoría de la comunicación considerando la relación entre el emisor, mensaje y receptor, después se analizan los recursos de representación arquitectónica donde se identifican los distintos niveles de esfuerzo interpretativo y por último, se estudia la influencia de la percepción multisensorial en la recepción de información junto con el concepto de espacio y la atmósfera arquitectónica como dimensiones propias de la arquitectura, que permiten ampliar la comprensión del proyecto más allá de lo visual.

El Tema III realiza una propuesta comunicacional de apoyo para la participación ciudadana, desarrollada como una herramienta flexible desde la aproximación sensorial. La propuesta guía la selección y jerarquización de estímulos asociados al lugar existente y a su posible transformación, permitiendo preparar la disposición de la comunidad antes de la presentación visual del proyecto, reducir la brecha de comprensión y abrir una lectura más situada de la experiencia arquitectónica.

ABSTRACT

The present document develops the graduation modality called “Práctica Proyectual”, which consists of completing eight months of work in an architecture office, in this case ARQIAR, located in Viña del Mar. Several assignments were carried out, most of them related to the development of architectural drawings, models, reports, technical details and support with materials for citizen participation processes. From all the work carried out, the relevance that citizen participation acquires in public projects is recognised, and it is for this reason that the interest arose in studying in greater depth how these instances are developed, what the role of the architect is and how a project is communicated according to the different stages of design.

Topic I presents citizen participation as a part of the development of public architecture projects in Chile. Everything involving the regulatory framework is reviewed, the participatory instances specifically linked to the design stage, the factors that may influence the community’s understanding of the project, and, additionally, certain case studies of participatory processes are analysed where the different ways of communicating a proposal are observed, together with their relationship with the stage and the development of the project.

Topic II examines how a project is communicated and understood when presented to non-specialist audiences. Communication theory is analysed by considering the relationship among the sender, the message, and the receiver. Architectural representation resources are then analysed, identifying the different levels of interpretative effort. Finally, the influence of multisensory perception on the reception of information is studied, together with the concept of space and architectural atmosphere as dimensions inherent to architecture, which make it possible to broaden understanding of the project beyond the visual aspect.

Topic III presents a communicational support proposal for citizen participation, designed as a flexible tool grounded in a sensory approach. The proposal guides the selection and prioritisation of stimuli associated with the existing place and its possible transformation, making it possible to prepare the communities’ receptiveness before the visual representation of the project, reduce the comprehension gap and open up a more situated reading of the architectural experience.

GLOSARIO

PARTICIPACIÓN CIUDADANA

Derecho democrático fundamental que busca mejorar la gestión del Estado, involucrando activamente a las personas en procesos de toma de decisiones que afectan sus vidas.

MECANISMOS DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA

Formas concretas mediante las cuales la ciudadanía puede informarse y opinar con la gestión pública, esto incluye a las consultas ciudadanas, cuentas públicas, acceso a información y consejos de la sociedad civil.

CONSULTA CIUDADANA

Uno de los mecanismo de participación ciudadana que busca incorporar la opinión de la ciudadanía respecto de una política, plan, programa o proyecto. Permite emitir opiniones y formular propuestas, fortaleciendo el diálogo entre el Estado y la sociedad civil.

ÁREA DE INFLUENCIA

Espacio geográfico cuyos atributos naturales, sociales o socioculturales deben considerarse para evaluar los efectos de un proyecto. En participación ciudadana permite reconocer qué territorio y qué grupos pueden verse vinculados o afectados por una intervención.

CICLO DE VIDA DEL PROYECTO

Secuencia de etapas por las que avanza una iniciativa pública. La guía del MOP reconoce cinco etapas: idea/perfil, prefactibilidad/factibilidad, diseño, ejecución/conservación y operación/explotación.

ETAPA DE DISEÑO

Considerada una etapa de inversión en el ciclo de vida del proyecto. Acá la decisión de ejecutar una iniciativa ya ha sido tomada al inicio de etapa y el objetivo será desarrollar una solución técnica con detalle a través del diseño de arquitectura, ingeniería y especialidades.

EQUIPO SOCIOLÓGICO

Equipo profesional encargado de levantar e interpretar la información de la comunidad mediante encuestas, entrevistas, mesas de trabajo u otras metodologías sociales, para traducir la información en pilares que orienten el diseño arquitectónico.

PILARES DE DISEÑO

Criterios orientadores que abarcan las principales necesidades levantadas durante la participación ciudadana y que funcionan como insumos sociales que el arquitecto interpreta y transforma en decisiones proyectuales.

INCIDENCIA CIUDADANA

Capacidad de la ciudadanía para influir en la validación de una propuesta, lo cual no implica que sea codiseño directo pero sí permite que ciertas observaciones de la comunidad sean consideradas dentro del proceso de diseño.

TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN

Campo que estudia cómo se transmite, recibe e interpreta información entre un emisor y un receptor.

MEDIACIÓN DE LA INFORMACIÓN

Proceso mediante el cual la información del proyecto se ordena o acompaña para facilitar su comprensión, especialmente a públicos no especializados.

MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA

Son técnicas visuales utilizadas para comunicar y desarrollar ideas de diseño, es decir, se encargan de traducir conceptos abstractos a formatos físicos o digitales que pueden ser leídos y construidos.

ESPACIO ARQUITECTÓNICO

Espacio configurado por relaciones físicas, funcionales y perceptivas que influyen en la experiencia de quienes lo habitan. Abarca cualidades espaciales como forma, escala, volumen, proporciones y relaciones entre elementos, junto con cualidades perceptivas asociadas a la atmósfera, el uso y la interacción entre interior, exterior y entorno construido.

EXPERIENCIA MULTISENSORIAL

Forma de experimentar el espacio a través de la interacción simultánea de distintos sentidos.

ATMÓSFERA ARQUITECTÓNICA

Impresión inmediata que surge al encontrarse con un espacio, antes de analizar racionalmente sus partes, que se forma a partir de la relación entre materialidad, luz, sonido y entorno, y que se combinan en una percepción captada de manera rápida. Esta experiencia incorpora un componente de sensibilidad emocional, capaz de evocar sensaciones que influyen en la forma de ver las cosas.

OCULARCENTRISMO

Predominio de la vista como sentido principal para comprender el mundo. En arquitectura este concepto permite cuestionar la dependencia excesiva de la imagen y abrir paso a una comprensión más corporal y multisensorial del espacio.

APROXIMACIÓN SENSORIAL

Herramienta propuesta para preparar la recepción de información del proyecto mediante estímulos sensibles vinculados al lugar y a su posible transformación, lo cual permite situar a las personas en una atmósfera reconocible, activar cualidades perceptivas del espacio y favorecer la comprensión junto con el diálogo participativo.

VISTAS MÚLTIPLES

Sistema de representación que muestra un objeto o espacio tridimensional en un plano bidimensional mediante varias proyecciones ortogonales. Las más utilizadas son la planta, el corte y la elevación arquitectónica.

RENDER ARQUITECTÓNICO

Imagen generada para visualizar un proyecto antes de su construcción que permite comunicar materiales, luz, atmósfera y relación con el entorno de una forma más fotorrealista.

REGLAS DE COMPOSICIÓN VISUAL

Conjunto de directrices usados en fotografía y diseño para organizar los elementos dentro de una imagen, donde su objetivo principal es ordenar los elementos dentro de una imagen, dirigir la mirada y reforzar el equilibrio visual.

ÍNDICE

RESUMEN....4

ABSTRACT....5

GLOSARIO....6

ÍNDICE....10

INTRODUCCIÓN....12

PRESENTACIÓN OFICINA ARQIAR....14

PROYECTOS DESTACADOS DE LA OFICINA....17

PRÁCTICA PROYECTUAL....20

PROYECTO PRINCIPAL DE LA PRÁCTICA PROYECTUAL....22

ORIGEN DE LOS TEMAS ABORDADOS....30

TEMA I: PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN ARQUITECTURA.....32

1. MARCO NORMATIVO DE LA PARTICIPACIÓN CIUADADANA EN CHILE.....34

2. PARTICIPACIÓN CIUDADANA APLICADA EN ARQUITECTURA.....44

3. LIMITACIONES EN LA COMPRENSIÓN DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO.....64

4. CONCLUSIONES TEMA I.....96

TEMA II: COMUNICACIÓN Y PERCEPCIÓN DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO 98

5. FUNDAMENTOS COMUNICACIONALES PARA LA REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA.....100

6. REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA Y COMPRENSIÓN VISUAL.....110

7. ESTÍMULOS SENSORIALES COMO APOYO A LA COMPRENSIÓN ARQUITECTÓNICA.....142

8. CONCLUSIONES TEMA II.....158

TEMA III: PROPUESTA COMUNICACIONAL DESDE LA APROXIMACIÓN SENSORIAL.....160

9. OBJETIVO Y ALCANCE DE LA PROPUESTA.....162

10. MOMENTOS DE APROXIMACIÓN AL PROYECTO.....163

11. CRITERIOS PARA LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.....167

12. CONCLUSIONES TEMA III.....210

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....212

ANEXOS.....220

INTRODUCCIÓN

La Práctica Proyectual es a una modalidad de titulación donde se acerca al alumno al ámbito laboral. Fue desarrollada durante un período de ocho meses y bajo una dinámica de jornada completa. La práctica se realizó en la oficina ARQIAR, ubicada en Viña del Mar en la región de Valparaíso, la cual está dedicada al desarrollo de proyectos de mediana y gran envergadura, con una gran variedad de proyectos lo que permitió aproximarse a distintas escalas y etapas del proyecto arquitectónico.

Durante la práctica se participó en encargos de tipo educacional, institucional y de espacio público, abordando diversos encargos dentro del proceso proyectual. Esta experiencia permitió reconocer que el desarrollo de un proyecto público depende de una gran variedad de detalles, como los requerimientos técnicos, normativos, administrativos y sociales, que deben coordinarse con los especialistas a lo largo de sus distintas etapas.

La memoria se enfoca principalmente en la participación ciudadana como una instancia que está presente en el desarrollo de ciertos proyectos públicos. El tema surge desde la experiencia directa en la oficina y la observación de una instancia participativa, permitiendo reflexionar sobre cómo la información levantada desde la comunidad puede incorporarse como un insumo social para el proyecto y qué dificultades aparecen al comunicar propuestas arquitectónicas a públicos no especializados.

PRESENTACIÓN OFICINA ARQIAR

ARQIAR es una empresa de servicios en proyectos de arquitectura, ingeniería y consultoría urbana que toma la responsabilidad desde las decisiones básicas que modelan un proyecto hasta la ejecución de la obra, pasando por todas las etapas de desarrollo y coordinación de especialidades. Su experiencia está basada en una gran variedad de proyectos de de arquitectura y especialidades, de mediana y gran envergadura, en las siguientes áreas:

- SALUD
- EDUCACIONAL
- INSTITUCIONAL
- HABITACIONAL
- ESPACIOS PUBLICOS
- PLANES MAESTRO Y LOTEOS
- RETAIL
- CONCURSOS

MISIÓN

Diseñar proyectos de arquitectura y supervisar su posterior construcción resolviendo las distintas problemáticas de cada encargo, manteniendo la calidad y el compromiso pleno con la obra bien realizada.

DIRECTOR EJECUTIVO

Rogelio Arancibia Palacios, arquitecto chileno, realizó sus estudios en la Universidad de Valparaíso. Durante el ejercicio profesional ha combinado la docencia de la arquitectura con el oficio de arquitecto.

Destaca el ser arquitecto y director ejecutivo de la oficina ARQIAR, profesor en Universidad de Valparaíso y miembro del colegio de arquitectos de Chile. Su trabajo se ha orientado al diseño arquitectónico tanto en el área pública como privada, destacando la adjudicación de diversos proyectos de arquitectura pública.



Figura 1. Arquitecto Rogelio Arancibia, director de ARQIAR
Fuente: Adaptado de Universidad de Valparaíso, fotografía de Matías Salazar (2026)

ARQUIAR
ARANCIBIA
arquitecto

EQUIPO DE TRABAJO

ROGELIO ARANCIBIA - Arquitecto, dueño, director ejecutivo

ALFONSO GÓMEZ - Arquitecto

CÁRMEN SÁNCHEZ - Ing. en administración

ROBERTO SALAZAR - Arquitecto

JORGE LÓPEZ - Arquitecto

BELÉN MENDOZA - Arquitecta

DANIEL JARA - Arquitecto

DANIXA ORELLANA - Practicante UV

JAVIERA MEDINA - Practicante UTFSM

- Se presenta el equipo de trabajo que estaba presente al momento de terminar la práctica proyectual -

PRINCIPALES PROYECTOS SEGÚN ÁREA

SALUD
Nuevo Hospital Claudio Vicuña, San Antonio
Cesfam San Esteban
Cesfam Miraflores, Viña del Mar
Cesfam Lusitania, Viña del Mar

EDUCACIONAL
Liceo A-37 Limache
Escuela Marcela Paz, Viña del Mar
Colegio Leonardo Murialdo, Valparaíso
Edificio "M" UTFSM, Valparaíso

INSTITUCIONAL
PDI Viña del Mar
Juzgado de Putaendo
Cuartel de bomberos de Cabildo

HABITACIONAL
Casa Izurieta, Reñaca
Casa Tunquén
Casa Rojas Olavarría, Concón

ESPACIO PÚBLICO
Plaza Corvi de Quillota
Plaza Manuel Montt y Parque Teniente Merino de Olmué
Plazas Puchuncavi
Plaza Petorca

PLANES MAESTRO Y LOTEOS
Modificaciones del plan regulador comunal de Quillota

RETAIL
Stripcenter Quilpué
Stripcenter Quillota
Hostal 3 Poniente de Viña del Mar
Edificio oficinas Concón

CONCURSOS
PDI Limache
Concurso NUMU
Mercado Angelmo Puerto Montt
Centro Cultural Santo Domingo

PROYECTOS DESTACADOS DE LA OFICINA

NUEVO HOSPITAL CLAUDIO VICUÑA



Figura 2. Conjunto de imágenes del nuevo hospital Claudio Vicuña, San Antonio
Fuente: Tomado de ARQIAR (s. f.) y Hospital Claudio Vicuña (s. f.)

UBICACIÓN: San Antonio, V región.
AÑO: 2014 - 2015
SUPERFICIE: 57.117,11 m2
DESCRIPCIÓN: Proyecto de arquitectura, ingeniería y especialidades, aplicación de tecnologías antisísmicas.

PDI VIÑA DEL MAR



Figura 3. Conjunto de imágenes PDI Viña del Mar
Fuente: Tomado de: a) ARQIAR (s. f.); b) Universidad de Valparaíso, fotografía de Matías Salazar (2026); c) Ministerio de Obras Públicas (2025)

UBICACIÓN: Viña del Mar, V región.
AÑO: 2013
SUPERFICIE: 6.679,94 m2
DESCRIPCIÓN: Proyecto de arquitectura, ingeniería y especialidades, aplicación de tecnologías antisísmicas.

PLAZA DE PETORCA



Figura 4. Conjunto de imágenes Plaza de Petorca
Fuente: Tomado de: a) ARQIAR (s. f.); b) ARQIAR, vía Habitissimo (s. f.); c) Municipalidad de Petorca, vía Instagram (2023)

UBICACIÓN: Petorca, V región.
AÑO: 2014 - 2015
SUPERFICIE: 11.880 m2
DESCRIPCIÓN: Proyecto de arquitectura, ingeniería y especialidades.

PRÁCTICA PROYECTUAL

La práctica proyectual consistió en un periodo de ocho meses, donde se participó en distintos encargos vinculados a proyectos de carácter educacional, institucional y de espacio público. En este proceso se realizaron tareas de planimetría arquitectónica, revisión normativa, cálculo de superficies, diagramas, detalles constructivos, especificaciones técnicas, señalética, mobiliario y apoyo gráfico para instancias de participación ciudadana.

A partir de la experiencia se comprendió que el proyecto arquitectónico involucra una gran cantidad de variables y múltiples procesos paralelos, que requieren una gran coordinación con especialidades, revisión constante y preparación de entregas por etapas.

PROYECTOS ABORDADOS DURANTE LA PRÁCTICA

EQUIPAMIENTO EDUCACIONAL
Diseño Reposición Complejo Educacional Las Acacias de Artificio, La Calera.

EQUIPAMIENTO INSTITUCIONAL
Consultoría de Diseño PDI Metropolitano Oriente, Santiago.

EQUIPAMIENTO COMERCIAL PÚBLICO
Consultoría Diseño para Remodelación y Modelo de gestión para Mercado Municipal Viña del Mar.

ESPACIO PÚBLICO
Mejoramiento Parque Juan Pablo II, Peñalolén, Santiago.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES DURANTE PRÁCTICA

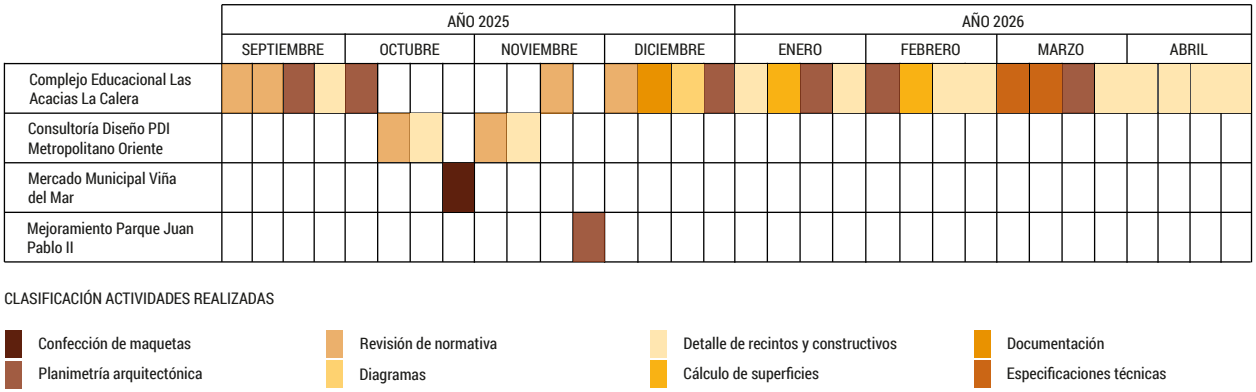


Figura 5. Desarrollo de actividades por proyecto durante la práctica proyectual
Fuente: Elaboración propia a partir de la práctica proyectual ARQIAR (2025 - 2026)

Si bien durante la práctica proyectual se participó en distintos encargos, el mayor desarrollo se concentró en el Complejo Educacional Las Acacias. Este proyecto corresponde al desarrollo de encargos con mayor continuidad y participación durante la práctica, por ende cuenta con mayor cantidad de insumos gráficos disponibles para su exposición.

En los demás proyectos la participación tuvo alcances más específicos. Por ejemplo en la Consultoría Diseño PDI Metropolitano Oriente se apoyó principalmente en la revisión de lineamientos técnicos y bases normativas propias de la institución, además del desarrollo de detalles de calabozos. En el Mercado Municipal de Viña del Mar se colaboró mediante la confección de una maqueta de mayor escala e iteraciones de maquetas de menor escala para revisar alternativas de propuesta, junto con la observación de una instancia participativa. Por último, en el Mejoramiento Parque Juan Pablo II sólo se realizó un apoyo puntual de planimetría para una entrega.

PROYECTO PRINCIPAL DE LA PRÁCTICA PROYECTUAL

COMPLEJO EDUACIONAL LAS ACACIAS DE ARTIFICIO, LA CALERA

A continuación se presenta una selección de los principales insumos desarrollados para el proyecto del Complejo Educacional Las Acacias durante la práctica proyectual. Esta selección solo reúne algunos de los encargos, los cuáles permiten sintetizar los ámbitos más importantes del proceso, tales como el cálculo de superficies, apoyo gráfico para participación ciudadana, desarrollo de componentes específicos del proyecto y algunos detalles de recintos.

CÁLCULO DE SUPERFICIES

CUADRO DE SUPERFICIES

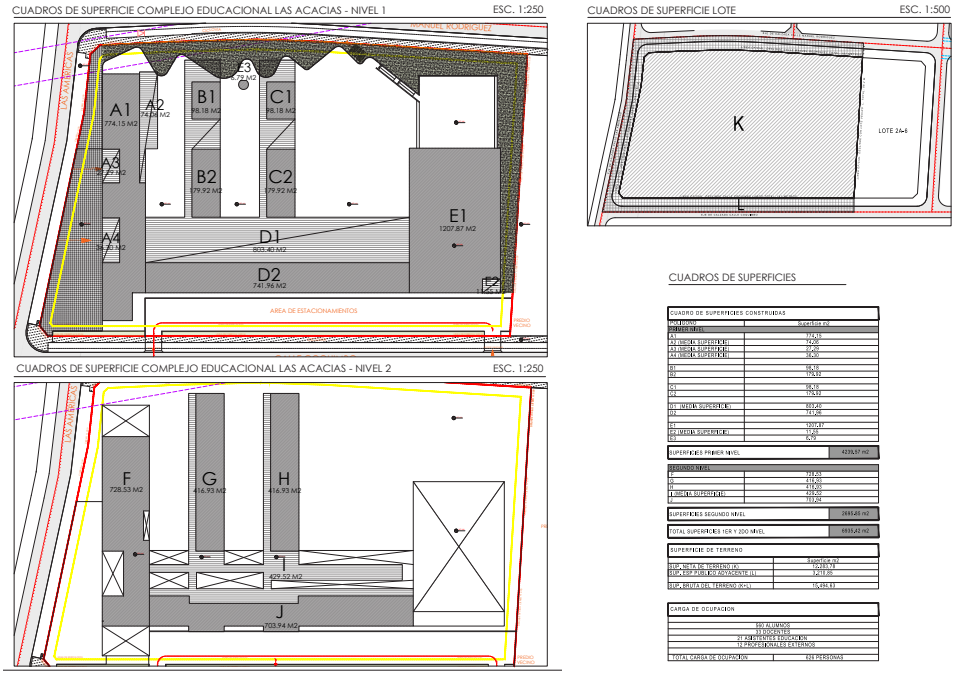
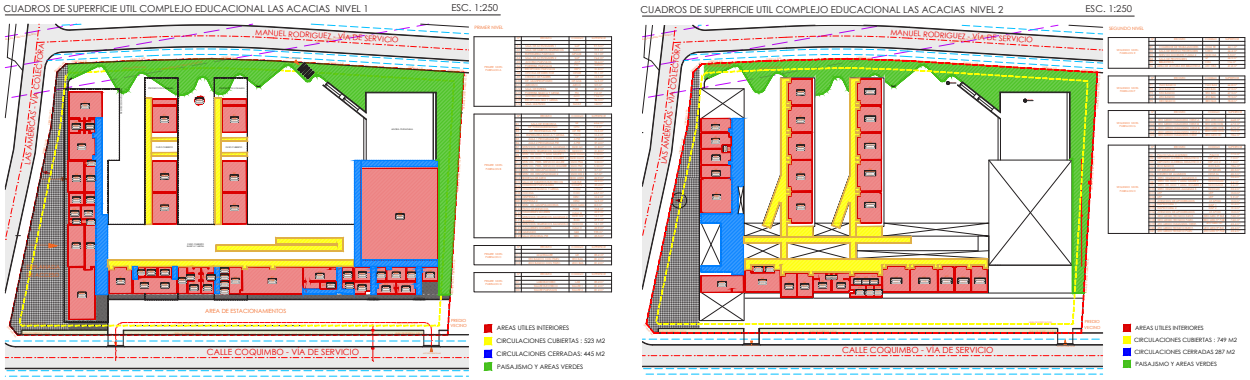


Figura 6. Cuadros de superficies complejo educacional Las Acacias
Fuente: Elaboración propia a partir de la práctica proyectual ARQIAR (2025 - 2026)

PLANO SUPERFICIES ÚTILES



INSUMOS PARA PARTICIPACIÓN CIUDADANA

DIAGRAMAS OPERACIONES ESPACIALES

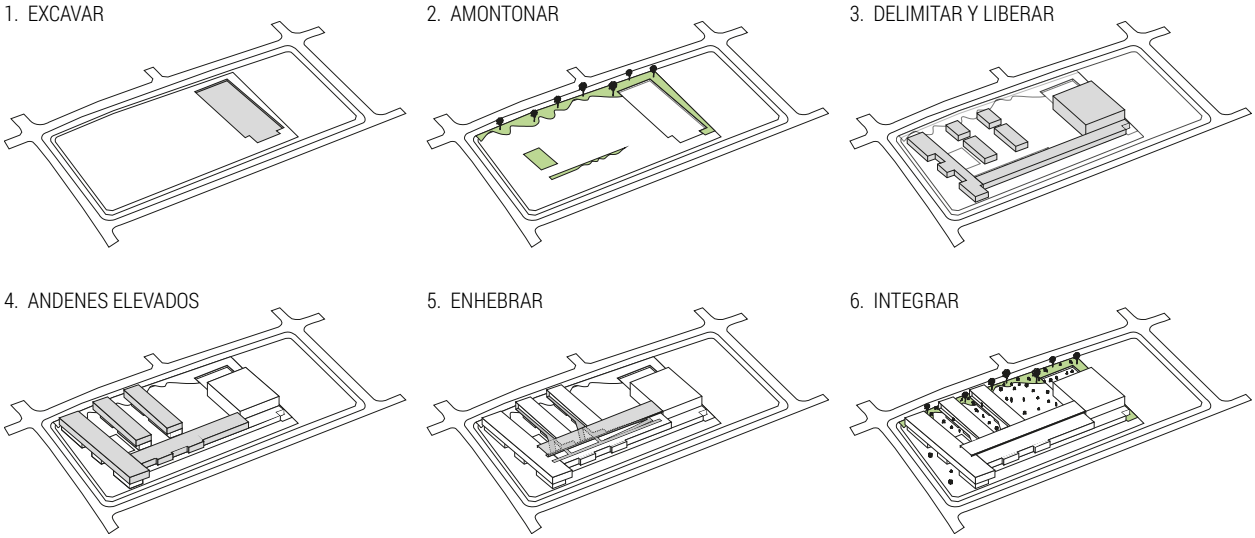


Figura 7. Cálculo de superficies útiles y operaciones espaciales para participación ciudadana
Fuente: Elaboración propia a partir de la práctica proyectual ARQIAR (2025 - 2026)

ZONIFICACIÓN ESQUEMÁTICA EN PLANTAS ARQUITECTÓNICAS

PRIMER NIVEL

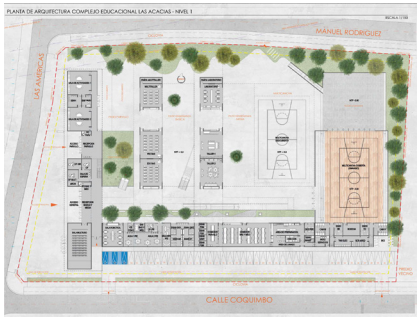


SEGUNDO NIVEL

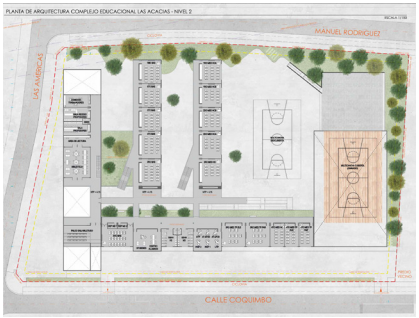


PLANTAS ARQUITECTÓNICAS ILUSTRADAS

PLANTA NIVEL 1



PLANTA NIVEL 2



PLANTA DE CUBIERTA

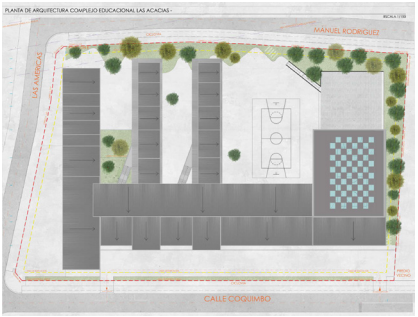
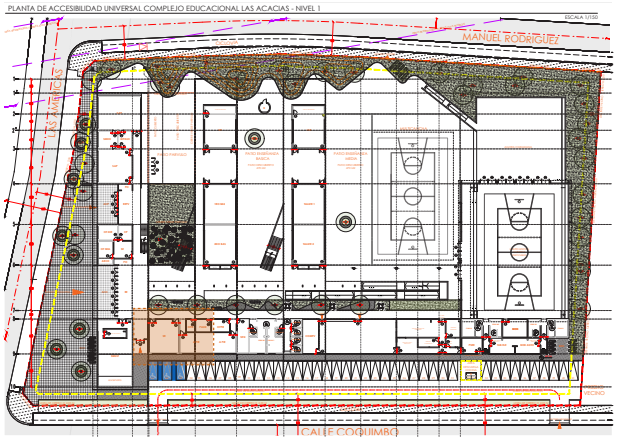


Figura 8. Zonificación e Ilustración de plantas arquitectónicas para participación ciudadana
Fuente: Elaboración propia a partir de la práctica proyectual ARQIAR (2025 - 2026)

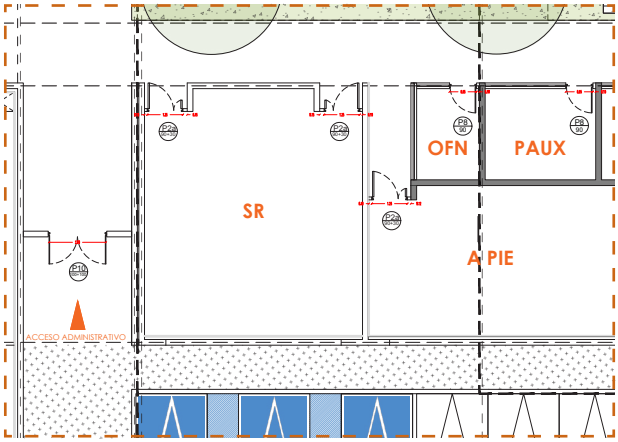
DESARROLLOS ESPECÍFICOS DEL PROYECTO

PROYECTO DE PUERTAS

PLANTA NIVEL 1 - PUERTAS



ZOOM PLANTA



DETALLES DE PUERTAS

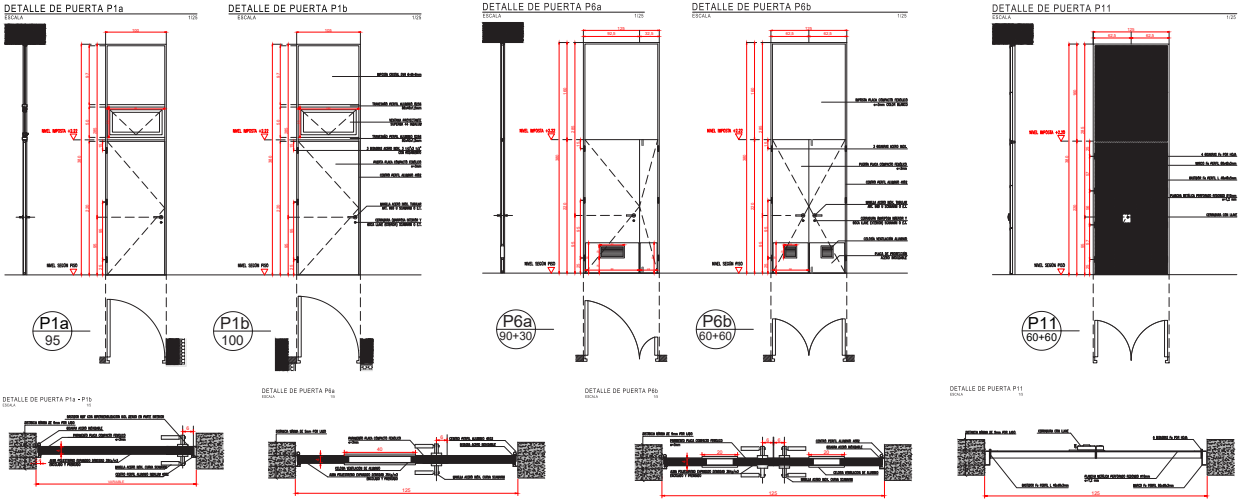
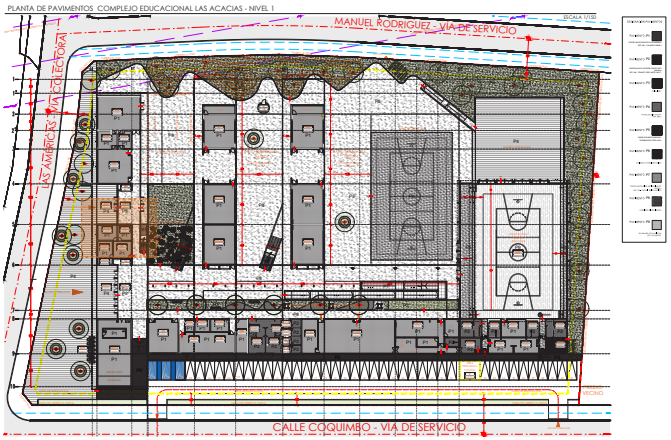


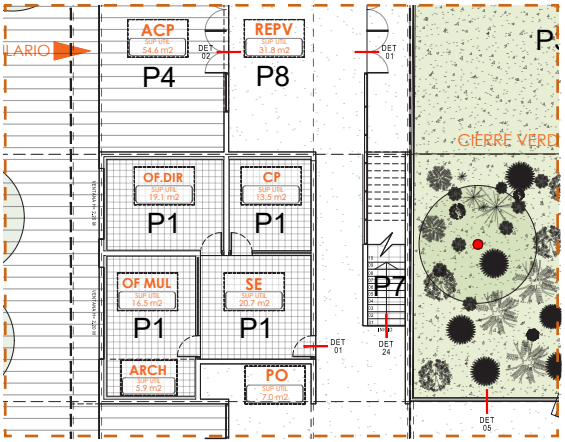
Figura 9. Extracto proyecto de puertas, complejo educacional Las Acacias
Fuente: Elaboración propia a partir de la práctica proyectual ARQIAR (2025 - 2026)

PROYECTO DE PAVIMENTO

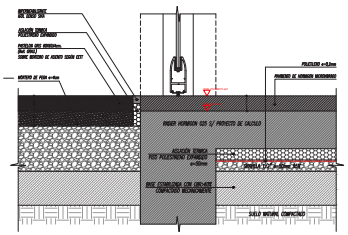
PLANTA NIVEL 1 - PAVIMENTO

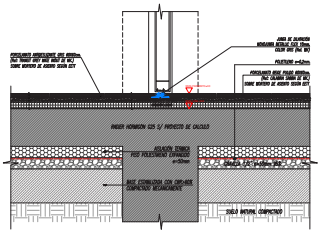


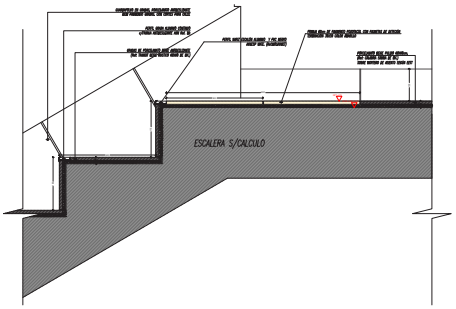
ZOOM PLANTA

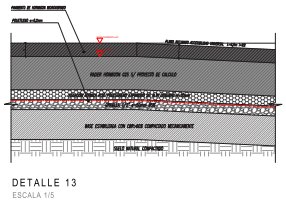


DETALLES DE PAVIMENTOS









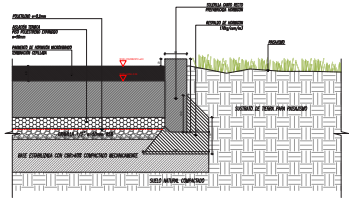
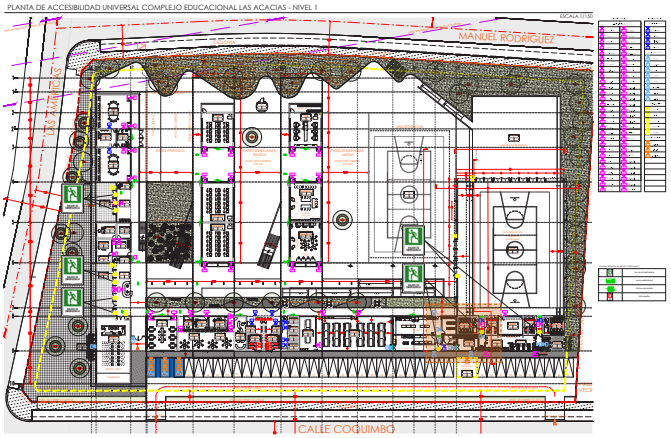


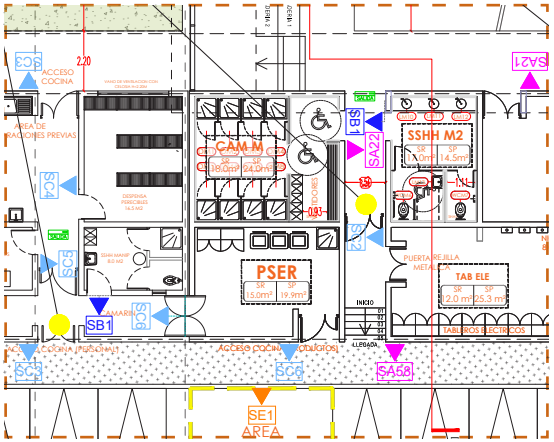
Figura 10. Extracto proyecto de pavimento, complejo educacional Las Acacias
Fuente: Elaboración propia a partir de la práctica proyectual ARQIAR (2025 - 2026)

PROYECTO DE SEÑALÉTICA

PLANTA NIVEL 1 - SEÑALÉTICA



ZOOM PLANTA



DETALLES DE SEÑALÉTICA

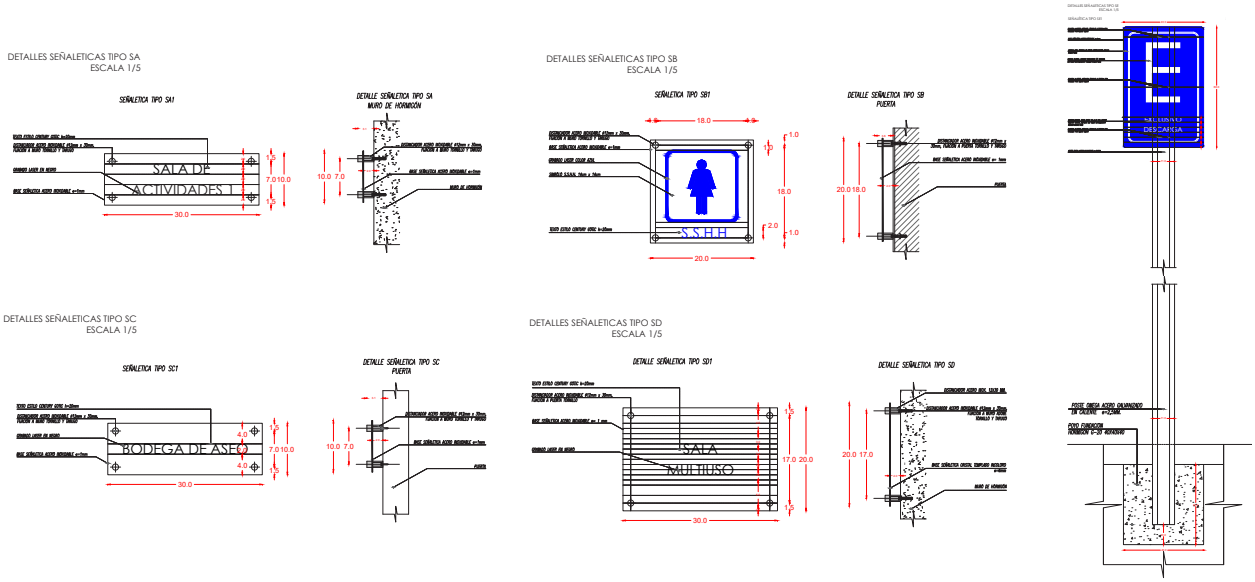
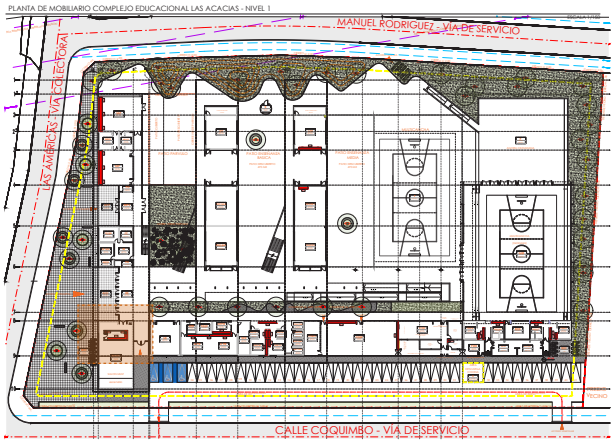


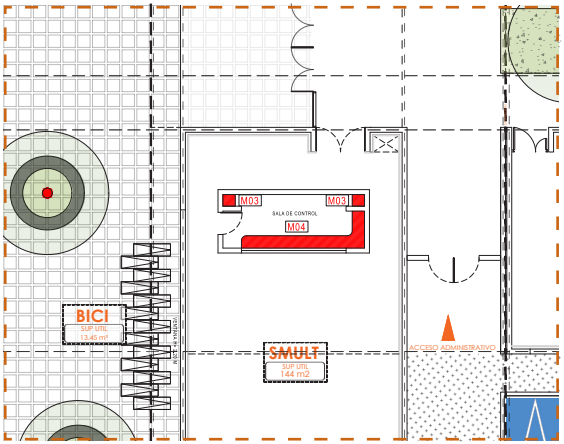
Figura 11. Extracto proyecto de señalética, complejo educacional Las Acacias
Fuente: Elaboración propia a partir de la práctica proyectual ARQIAR (2025 - 2026)

PROYECTO DE MOBILIARIO HECHO EN OBRA

PLANTA NIVEL 1 - MOBILIARIO HECHO EN OBRA



ZOOM PLANTA



DETALLES DE MOBILIARIO HECHO EN OBRA

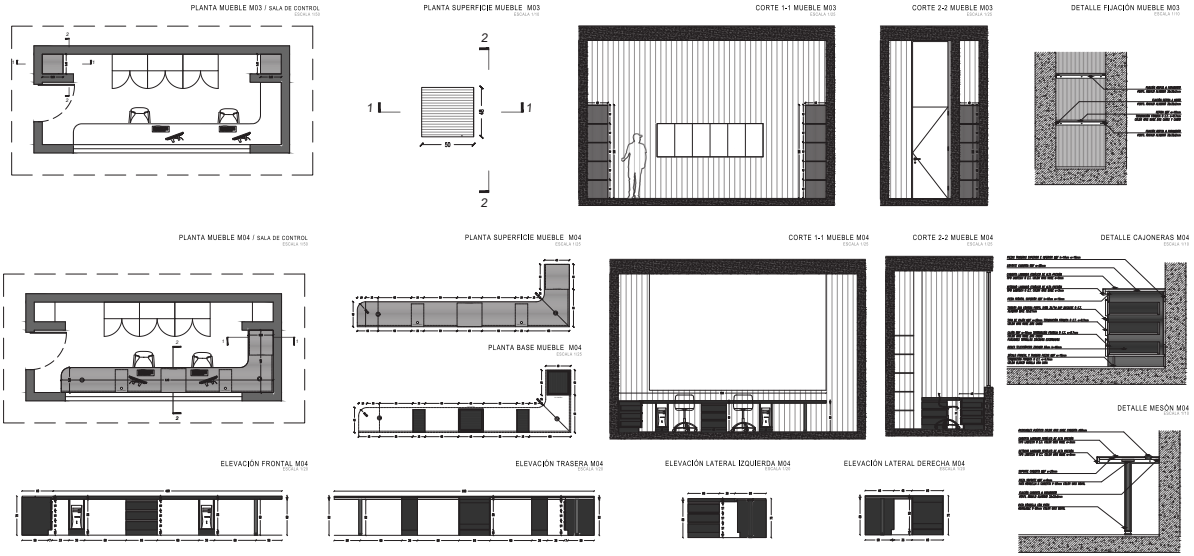
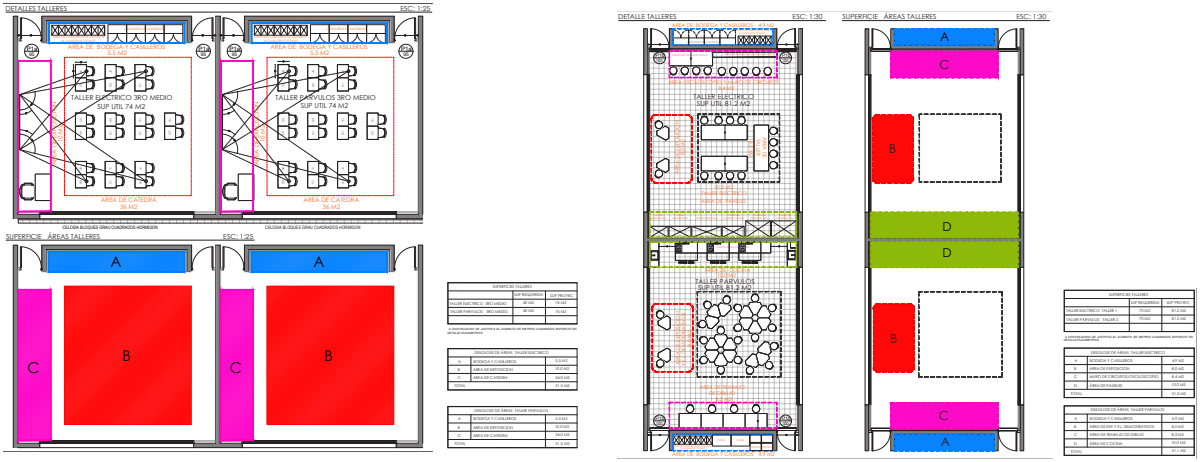


Figura 12. Extracto proyecto de mobiliario hecho en obra, complejo educacional Las Acacias
Fuente: Elaboración propia a partir de la práctica proyectual ARQIAR (2025 - 2026)

DETALLES DE RECINTOS

DETALLE RECINTO - TALLERES



DETALLE RECINTOS HÚMEDOS ALUMNOS

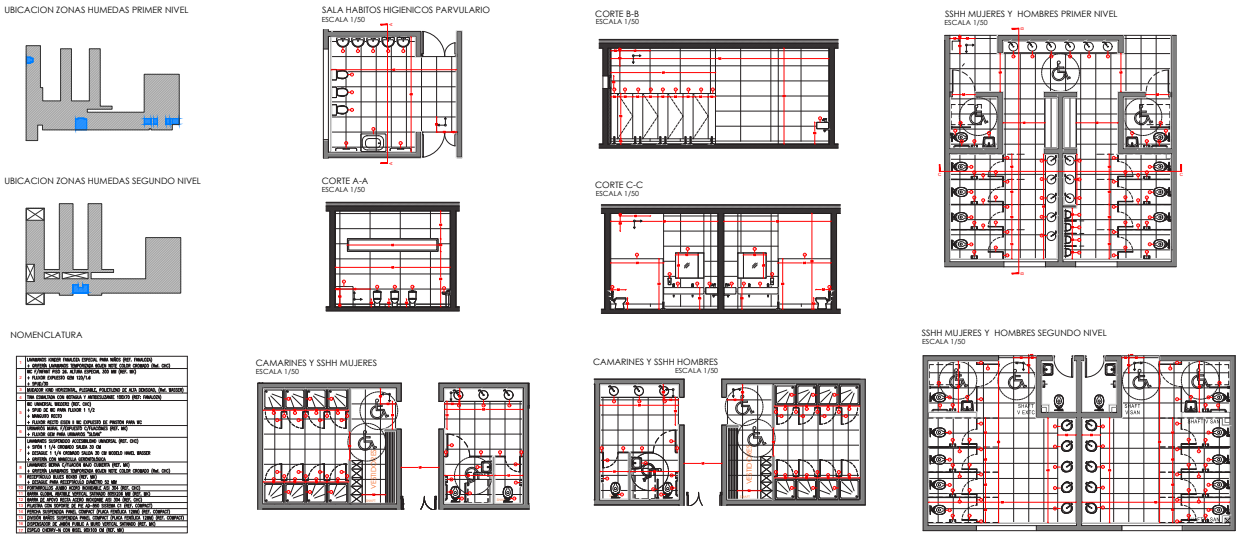


Figura 13. Extracto detalles de recintos, complejo educacional Las Acacias
Fuente: Elaboración propia a partir de la práctica proyectual ARQIAR (2025 - 2026)

ORIGEN DE LOS TEMAS ABORDADOS

Los temas desarrollados surgen a partir de distintas experiencias relacionadas a la participación ciudadana durante la práctica proyectual. Hasta antes de comenzar la práctica, el desarrollo de un proyecto arquitectónico se había entendido principalmente desde los insumos técnicos, normativos, programáticos, ambientales o contextuales, pero la práctica permitió reconocer la participación ciudadana como un insumo social relevante dentro del proceso de diseño, incorporando una dimensión que no había sido abordada con la misma claridad durante la formación académica.

El primer acercamiento directo ocurrió en una instancia participativa del Mercado Municipal de Viña del Mar, correspondiente a una etapa intermedia del proyecto, donde aún no se presentaba una propuesta completamente resuelta. Acá se observó que parte de la información expuesta era técnica y que la participación de la comunidad fue limitada, tanto por la baja asistencia como por la aparición de comentarios orientados a problemáticas externas al diseño arquitectónico. Esta experiencia permitió identificar ciertas dificultades propias de las instancias participativas, especialmente cuando el proyecto se encuentra en una etapa de desarrollo en la que la información aún puede resultar abstracta.



Figura 14. Registro del Taller PAC 3 del Mercado Municipal de Viña del Mar
Fuente: Adaptado de Informe de Participación Ciudadana: Consultoría de diseño para remodelación y modelo de gestión para Mercado Municipal, Viña del Mar (2025)

En el Complejo Educacional Las Acacias se colaboró en la elaboración de insumos gráficos para una instancia participativa en una etapa más avanzada del proyecto. A diferencia del caso anterior, aquí existían recursos con mayor nivel de desarrollo, como plantas esquematizadas, diagramas, imágenes y apoyos visuales para facilitar la lectura de la propuesta. Este trabajo permitió reconocer que, incluso cuando el proyecto cuenta con mayor definición, existe un trabajo previo de adaptación gráfica para disminuir la brecha técnica entre la consultoría y la comunidad.

Por último, la revisión de materiales participativos elaborados por otras organizaciones permitió ver la importancia de seleccionar adecuadamente los recursos según la etapa del proyecto, además de cuidar la calidad gráfica y la jerarquía visual la información presentada a la comunidad. Es a partir de todas estas experiencias que se decide orientar el desarrollo de la memoria hacia la comunicación del proyecto arquitectónico en participación ciudadana, buscando comprender cómo mejorar la forma en que la información llega a la comunidad.



Figura 15. Panel N°1 para taller participativo complejo educacional Las Acacias
Fuente: Tomado de la práctica proyectual ARQIAR (2025 - 2026)

TEMA I

PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN ARQUITECTURA

El Tema I presenta la participación ciudadana como una parte del desarrollo de los proyectos públicos de arquitectura en Chile. Se revisa todo lo que involucra el marco normativo que estructura estos procesos, junto con las instancias participativas vinculadas específicamente a la etapa de diseño, los factores que pueden influir en la comprensión del proyecto por parte de la comunidad y además, se analizan ciertos casos de estudio de procesos participativos donde se observan las distintas formas de comunicar una propuesta, junto con su relación con la etapa y el desarrollo del proyecto.

TEMA I

01.

MARCO NORMATIVO DE LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN CHILE

Los aspectos normativos que considera la participación ciudadana en Chile son los fundamentos que orientan su incorporación en la gestión pública, los lineamientos que regulan su uso y que organizan su desarrollo y por último, los principios y mecanismos mediante los cuales se implementa en los procesos públicos.



Figura 16. Diseño participativo Parque Juan Pablo II, Lo Hermida
Fuente: Adaptado de Municipalidad de Peñalolén, plataforma Peñalolén Participa (s. f.)

1.1 Reconocimiento legal de la participación ciudadana

La participación ciudadana se entiende como una instancia donde la ciudadanía se involucra activamente en procesos de carácter público que impactan directamente en sus vidas, fortaleciendo así la transparencia y eficiencia de las políticas públicas. A través de los años se han implementado una serie de normativas sobre la participación ciudadana en la gestión pública, las cuales "dan un marco legal para el reconocimiento por parte del Estado del derecho a participar en las políticas, planes, programas y acciones efectuados a través de sus órganos de administración" (Ministerio de Obras Públicas, 2018, p.19).

En Chile, este concepto recibió reconocimiento legal con la promulgación de la Ley 20.500 sobre Asociaciones y Participación Ciudadana en la Gestión Pública, la cual incorporó la afirmación de que "El Estado reconoce a las personas el derecho de participar en sus políticas, planes, programas y acciones" (Ley 20.500 sobre Asociaciones y Participación Ciudadana en la Gestión Pública, 2011).

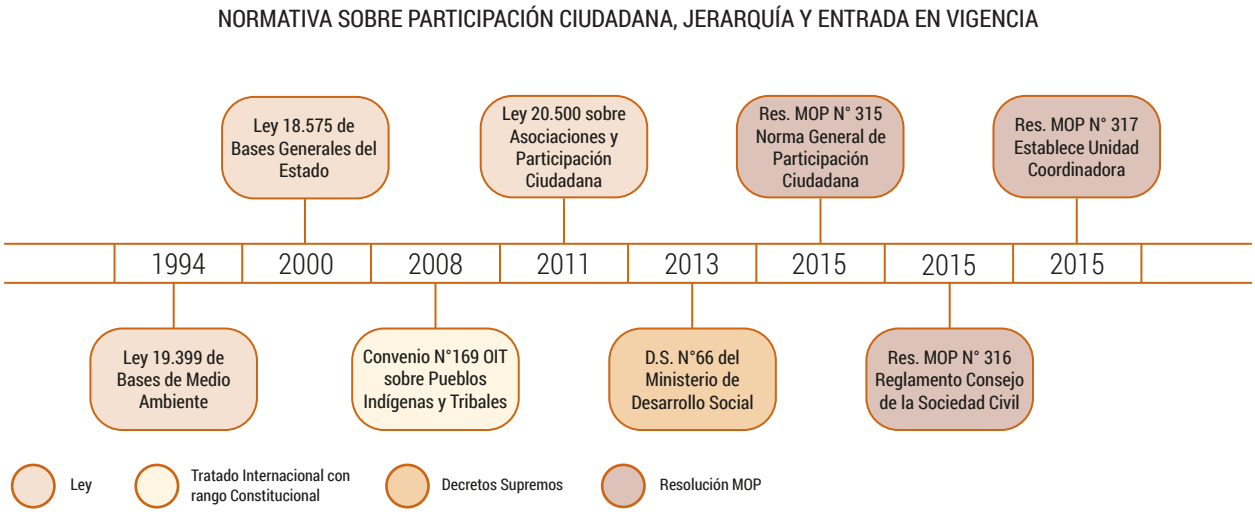


Figura 17. Línea de tiempo normativa sobre participación ciudadana
Fuente: Elaboración propia basada en Ministerio de Obras Públicas (2018)

1.2 Principios de la participación ciudadana

La incorporación de la participación ciudadana en la gestión pública se sostiene a partir de una serie de principios que orientan su desarrollo:



Figura 18. Principios de la participación ciudadana
Fuente: Elaboración propia a partir del Ministerio de Desarrollo Social y Familia (s. f.)

1.3 Mecanismos de participación ciudadana en Chile

Los mecanismos de participación ciudadana son las formas concretas mediante las cuales se determina la relación entre las instituciones públicas y la ciudadanía. A través de estos mecanismos la participación deja de ser solo un principio general y se transforma en instancias específicas de información y diálogo.

La Ley 20.500 específicamente señala cuatro mecanismos:



Figura 19. Mecanismos de participación ciudadana en Chile
Fuente: Adaptado de Ministerio de Vivienda y Urbanismo (s. f.)

01
Acceso a la información relevante

DESCRIPCIÓN

El acceso a la información relevante se encarga de garantizar la disponibilidad y difusión de información por parte del Estado hacia la ciudadanía.

PROPÓSITO

Su propósito es fortalecer los canales de información y opinión de la ciudadanía, fomentando una respuesta pertinente y de calidad por parte del Estado, además de promover el control ciudadano sobre las acciones realizadas por los organismos públicos.

PARTICIPANTES

Ciudadanía en general.

La Ley 20.500 señala en el artículo 71:

"Cada órgano de la Administración del Estado deberá poner en conocimiento público la información relevante acerca de sus políticas, planes, programas, acciones y presupuestos, asegurando que ésta sea oportuna, completa y ampliamente accesible. Dicha información se publicará en medios electrónicos u otros..."
(Ley 20.500, 2011, art.71).

02
Consultas ciudadanas

DESCRIPCIÓN

Las consultas ciudadanas son las que permiten recolectar la opinión de la ciudadanía respecto a temas de interés público.

PROPÓSITO

Su propósito, al igual que tener acceso a información relevante, es fortalecer los canales de información y opinión de la ciudadanía, fomentando una respuesta pertinente y de calidad por parte del Estado, además de promover el control ciudadano sobre las acciones realizadas por los organismos públicos.

PARTICIPANTES

Ciudadanía en general.

La Ley N°20.500 señala en el artículo 73:

"Los órganos de la Administración del Estado, de oficio o a petición de parte, deberán señalar aquellas materias de interés ciudadano en que se requiera conocer la opinión de las personas (…). La consulta señalada (…) deberá ser realizada de manera informada, pluralista y representativa (…) Las opiniones recogidas serán evaluadas y ponderadas por el órgano respectivo, en la forma que señale la norma de aplicación general…"

(Ley 20.500, 2011, art. 73).



03
Cuentas públicas participativas

DESCRIPCIÓN

Las cuentas públicas participativas corresponden a un mecanismo donde el Estado informa a la ciudadanía sobre su gestión, promoviendo la transparencia.

PROPÓSITO

Su propósito es generar una instancia en la que la autoridad presenta a la ciudadanía los resultados de su gestión en un periodo determinado y recoge sus opiniones, convocando a distintos representantes de organizaciones sociales e institucionales relacionadas.

PARTICIPANTES

Representantes de organizaciones de la sociedad civil y ciudadanía en general.

La Ley N°20.500 señala en el artículo 72:

"Los órganos de la Administración del Estado, anualmente, darán cuenta pública participativa a la ciudadanía de la gestión de sus políticas, planes, programas, acciones y de su ejecución presupuestaria"
(Ley 20.500, 2011, art.72).

04
Consejos de la sociedad civil

DESCRIPCIÓN

Los consejos de la sociedad civil son espacios donde las organizaciones sociales pueden participar y opinar en las decisiones que toman los órganos del Estado.

PROPÓSITO

Su propósito es lograr profundizar los canales de la participación ciudadana para aumentar el involucramiento de las personas y acompañar a la toma de decisiones de la política pública con atribuciones consultivas.

PARTICIPANTES

Representantes de organizaciones de la sociedad civil con relevancia en el ámbito de competencia ministerial.

La Ley N°20.500 señala en el artículo 74:

"Los órganos de la Administración del Estado deberán establecer consejos de la sociedad civil, de carácter consultivo, que estarán conformados de manera diversa, representativa y pluralista por integrantes de asociaciones sin fines de lucro que tengan relación con la competencia del órgano respectivo"
(Ley 20.500, 2011, art74).

La implementación de la Ley 20.500 sobre Asociaciones y Participación Ciudadana en la Gestión Pública ha permitido fortalecer el proceso de democratización de la relación entre el Estado y la ciudadanía. Las democracias de calidad poseen espacios de participación ciudadana en distintas etapas del ciclo de las políticas públicas, incluyendo desde el diagnóstico y la formulación, hasta la ejecución y evaluación.

La instancia que se toma como principal foco de análisis son las consultas ciudadanas presenciales o diálogos participativos aplicados en contextos de territorio, ya que son una de las formas más frecuentes de vinculación de la comunidad con proyectos públicos urbanos y arquitectónicos.



TEMA I

02.

PARTICIPACIÓN CIUDADANA APLICADA EN ARQUITECTURA

La participación ciudadana en el ámbito de la arquitectura permite la relación del desarrollo de proyectos públicos con las comunidades involucradas, mediante una estructura que considera la estrategia de participación, las etapas del proyecto y los actores que se involucran en su desarrollo. La etapa de diseño es la que adquiere una especial relevancia, ya que los aportes de la comunidad se incluyen como pilares que orientan el diseño de la propuesta arquitectónica.



Figura 20. Registro del Taller PAC 3 del Mercado Municipal de Viña del Mar
Fuente: Adaptado de Informe de Participación Ciudadana: Consultoría de diseño para remodelación y modelo de gestión para Mercado Municipal, Viña del Mar (2025)

2.1 Participación en proyectos públicos urbanos y de arquitectura

La participación ciudadana, también llamada habitualmente como “PAC”, es entendida como una herramienta de gestión pública que busca levantar necesidades y expectativas de la comunidad involucrada, lo cual después se transforma en uno de los insumos para orientar el desarrollo del proyecto arquitectónico.

Su implementación se desarrolla en un contexto de diálogo y coordinación con las autoridades de cada localidad, dentro de un sistema de gobernanza que contribuye al desarrollo eficiente de los proyectos. Al integrar el conocimiento local al diseño de soluciones, se fortalece la validación social de las obras y se contribuye directamente a los objetivos que establece la Política de Sostenibilidad 2024-2030 del MOP, considerando sus dimensiones ambiental, social, económica e institucional.

La incorporación temprana de la PAC resulta fundamental para el cumplimiento de estos propósitos en relación con la Política de Sostenibilidad 2024-2030, constituyéndose como una práctica necesaria para la obra pública del presente y futuro del país. Además el beneficio social y económico de la política se ve reflejado en el mayor valor público que reciben las comunidades, a través de proyectos de infraestructura pública que aportan a su bienestar y calidad de vida.

“Una obra pública se nutre de una buena PAC para estar a la altura de sus ciudadanos”
(Ministerio de Obras Públicas, 2025)

2.2 Estructuración para la gestión de participación ciudadana

Se presenta la estructura para la gestión del proceso participativo a través de la síntesis de los lineamientos basados en la Guía para la Gestión de Participación Ciudadana del Ministerio de Obras Públicas (2018), con el propósito de entender cómo es que deben desarrollarse y estructurarse estos procesos cuando se ponen en práctica.

Si bien existen documentos del MINVU y del SERVIU vinculados a la participación ciudadana, esta sección toma como referencia la guía propuesta por el MOP, debido a que presenta una estructura más clara para comprender el desarrollo del proceso participativo en proyectos públicos.

La guía del MOP ha sido pensada para apoyar la coordinación de la gestión participativa de la infraestructura y de las aguas, así como establecer requerimientos y herramientas para el registro y seguimiento de los compromisos adquiridos por el Ministerio de Obras Públicas, a partir de la relación con la ciudadanía.

2.2.1 Definición de estrategia de participación ciudadana

La estrategia de gestión participativa se entiende como el reconocimiento de los criterios a seguir y las operaciones que se deben ejecutar para alcanzar el objetivo de la gestión participativa.

Se compone a partir de cuatro elementos:



Figura 21. Elementos de la estrategia de gestión participativa
Fuente: Elaboración propia a partir de Ministerio de Obras Públicas (2018)

01
Tipo de iniciativa

Las iniciativas públicas requieren formar procesos para integrar a la sociedad en una o varias de las etapas de desarrollo, para lo cual es necesario clasificar según el tipo de iniciativa y sus etapas.

Tabla 1. Tipologías de iniciativas desarrolladas en el MOP que requieren PAC y sus etapas

TIPOS DE INICIATIVAS	ETAPAS
Plan Política Modificación legal Programa	En etapa de formulación En etapa de validación En etapa de implementación
Gestión del recurso hídrico	Estudios Fiscalización Organizaciones comunitarias
Proyectos de infraestructura (obra nueva y ampliación o mejoramiento de obra existente)	Idea / Perfil / Proposición de concesión Prefactibilidad / Factibilidad Diseño / Licitación de concesión Ejecución Operación / Explotación
Conservación	Programa de conservación Contrato de conservación Administración directa

Fuente: Adaptado de Ministerio de Obras Públicas (2018)

02
Nivel de participación y modo de inclusión

Nivel de participación

El modelo define estándares de niveles de participación ciudadana a partir del análisis y la organización de las acciones de PAC ejecutadas en la actualidad, los cuales se estructuran a partir del tipo de iniciativa y la etapa en que se desarrollan.

Tabla 2. Nivel de Participación

NIVEL DE PARTICIPACIÓN	
Nivel informativo	Corresponde al nivel básico de la participación, tiene que estar presente a lo largo de todo el proceso de relación con la ciudadanía. Se entrega información clara y básica a la ciudadanía para que conoza los antecedentes necesarios antes de participar u opinar.
Nivel consultivo	Corresponde al nivel de cooperación, identificación y deliberación conjunta, donde la ciudadanía entrega opiniones y aportes sobre los temas tratados, los que luego son analizados por el Ministerio según su factibilidad técnica, económica o normativa.
Habilitación comunitaria	Corresponde al tipo de involucramiento donde se busca involucrar a las personas u organizaciones que serán beneficiarias o responsables de usar y gestionar la obra una vez construida.

Fuente: Adaptado de Ministerio de Obras Públicas (2018)

Modo de inclusión

El concepto del modo de inclusión describe el nivel de selección con que se convoca al proceso participativo, esto quiere decir, que es importante identificar con quienes se va a llevar a cabo el proceso.

Tabla 3. Modo de Inclusión

MODO DE INCLUSIÓN	
Convocatoria masiva y/o abierta	Es una forma de participación dirigida a toda la ciudadanía, sin hacer diferencias entre tipos de personas o grupos. Se usa cuando se busca informar o recibir opiniones de manera amplia, a través de medios como sitios web, radios, diarios, volantes o consultas públicas.
Convocatoria focalizada	En este caso se invita a participar a ciertos grupos de ciudadanos según características definidas, como el territorio donde viven, la actividad que realizan, el tipo de actor que representan o su interés en el tema.
Individualizada	Consiste en invitar directamente a personas, instituciones u organizaciones específicas, porque cumplen un rol importante dentro del proceso. Se usa cuando se necesita asegurar la participación de actores clave o representantes relevantes para el tema tratado.

Fuente: Adaptado de Ministerio de Obras Públicas (2018)

03
Área de influencia

El tercer componente está relacionado con el área de influencia de la iniciativa en análisis. Este concepto corresponde al espacio geográfico cuyos atributos naturales, sociales o culturales deben ser considerados para evaluar si un proyecto puede generar efectos o impactos relevantes sobre su entorno (Decreto N° 40, 2013).

También es posible incluir otros ámbitos en la definición del concepto de área de influencia, que pueden verse afectados de manera positiva o negativa, tales como:

- Sistema socioeconómico
- Sistema demográfico
- Sistema productivo
- Sistema sociocultural y organizacional
- Asentamientos humanos y sistema de centros poblados
- Vocación productiva de la zona

Para el modelo de gestión participativa del MOP el estudio territorial es prioritario antes de desarrollar un proceso de PAC, ya que permite obtener una visión general de la población vinculada con la intervención, identificar su ubicación dentro del área y comprender cómo el proyecto podría incidir en sus vidas cotidianas, tanto de manera positiva como negativa, directa o indirectamente.

04
Invitación de actores

Un actor clave es una persona u organización que tiene capacidad de acumular poder, desarrollar intereses, necesidades y actuar haciendo cambios concretos en la situación.

El proceso de identificación participativa de los actores y sus intereses debe ser un proceso transparente y colectivo, que sirva para recolectar información importante de temas clave que permitirán aclarar al equipo a cargo de la gestión participativa, respecto de cómo implementar el proceso de diálogo y participación.

Tabla 4. Categorías de actores en la gestión participativa del MOP

CATEGORÍA	ACTORES	CRITERIO FUNCIONAL	CRITERIO TERRITORIAL
Actores institucionales	Gobierno regional Gobierno provincial Servicios públicos Municipios Intendentes	Servicios públicos	Gobierno regional Gobierno provincial Servicios públicos Municipios Intendentes
Actores técnicos	Academia (AUR; CRUCH) Centros de estudio Consultores Contratistas	Academia (AUR; CRUCH) Centros de estudio Consultores Contratistas	
Actores privados	Gremios empresariales Gremios profesionales Fundaciones ONG´s Prensa local	Gremios empresariales Gremios profesionales Fundaciones ONG´s Prensa local	Gremios empresariales Gremios profesionales Fundaciones ONG´s Prensa local
Sociedad civil / Comunidad	COSOC - MOP Organizaciones funcionales Organizaciones territoriales Organizaciones tradicionales comunidades de pueblos originarios Comunidad en general	COSOC - MOP Organizaciones funcionales incluidas organizaciones de usuarios	Organizaciones territoriales Organizaciones tradicionales (incluye comunidades de pueblos originarios) Comunidad en general
Autoridades políticas representativas de ciudadanos	Parlamentarios Alcalde Concejos comunales Consejeros regionales Autoridades de pueblos originarios	Parlamentarios	Parlamentarios Alcalde Concejos comunales Consejeros regionales Autoridades de pueblos originarios
Beneficiarios/as directos/as	Población objetivo que se verá directamente afectada por la iniciativa		Población objetivo que se verá directamente afectada por la iniciativa

Fuente: Adaptado de Ministerio de Obras Públicas (2018)

2.2.2 Aplicación del modelo de gestión participativa

En el mecanismo de participación ciudadana en planes, programas y proyectos, se encuentran los siguientes procesos:

1. Participación ciudadana para la formulación y validación de planes, políticas y cambios legales
2. Participación ciudadana para la gestión del recurso hídrico
3. Participación ciudadana en el ciclo de vida de proyectos
4. Identificación de requerimientos de la ciudadanía y el territorio

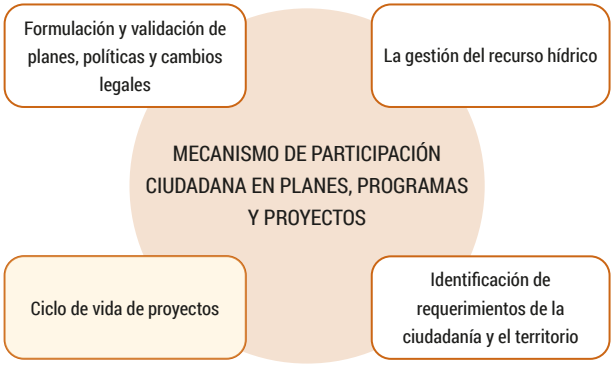


Figura 22. Mecanismo de participación ciudadana en planes, programas y proyectos
Fuente: Elaboración propia a partir de Ministerio de Obras Públicas (2018)

En este caso se enfocará en el punto número 3, que es el proceso de participación ciudadana en el ciclo de vida de proyectos, donde se identificarán 5 etapas:

1. Etapa de idea y perfil
2. Etapa de prefactibilidad y factibilidad
3. Etapa de diseño
4. Etapa de ejecución y conservación
5. Etapa de operación y explotación

01
Etapa de idea y perfil

En el ciclo de vida de un proyecto, la etapa de idea y perfil corresponde a la primera aproximación de un problema detectado y a su resolución.

En esta etapa se realiza la evaluación de las posibles soluciones, con información que proviene principalmente de fuentes secundarias y como resultado se pueden descartar las alternativas no viables, esto hace que las actividades de participación ciudadana sean discretas y focalizadas, lo que permite un adecuado manejo de expectativas entre los actores clave, hasta conocer el resultado de la etapa del ciclo de vida del proyecto.

Técnicas y metodologías recomendadas:

Tabla 5. Técnicas y metodologías recomendadas en la etapa de idea y perfil

ACTIVIDADES GENERALES	TÉCNICA / METODOLOGÍA
- Identificación de las partes involucradas en el proyecto y sus respectivos intereses - Elaboración de mapa de actores exploratorio - Diagnóstico de necesidades del territorio - Devolución de la idea de inversión - Elaboración de informe final de actividades PAC	- Catastro de actores (sociedad civil, servicios públicos, sector privado) - Elaboración y análisis de mapa de actores - Diagnóstico del territorio - Matriz de riesgo - Realización de reuniones de tipo: a) Intermedias: conversar con actores claves, como juntas de vecinos, representantes de organizaciones sociales/funcionales, autoridades indígenas, organizaciones no gubernamentales, con la finalidad de indagar en el territorio b) Institucionales: conversar con otros servicios públicos, municipalidades, gobierno regional, para conocer las ideas paralelas

Fuente: Adaptado de Ministerio de Obras Públicas (2018)

02
Etapa de prefactibilidad y factibilidad

En el ciclo de vida de un proyecto, la etapa de prefactibilidad y factibilidad (sin consulta indígena) es donde se lleva a cabo una evaluación más profunda y completa de las alternativas y posibles soluciones identificadas en la etapa de perfil.

En esta etapa el objetivo de la participación ciudadana es analizar en conjunto con la comunidad las alternativas de proyecto, considerando tanto las variables técnicas como sociales. Para ello se desarrollan al menos tres actividades:

- Gestión inicial: actividad donde se muestra el estudio/proyecto con sus respectivas etapas a la comunidad, y recoger información o requerimientos de los usuarios a través de técnicas prospectivas.

- Gestión intermedia: actividad donde se presenta el avance y alternativas de proyecto, registrando opiniones y realizando priorización en conjunto.

- Gestión terminal: actividad donde se presenta la alternativa elegida de proyecto a la comunidad para posteriormente levantar opiniones y observaciones.

Técnicas y metodologías recomendadas:

Tabla 6. Técnicas y metodologías recomendadas en la etapa de prefactibilidad y factibilidad

ACTIVIDADES GENERALES	TÉCNICA / METODOLOGÍA
- Identificación y caracterización de actores clave - Elaboración y programación del plan de participación ciudadana - Presentación de la iniciativa y recopilación de opiniones y observaciones - Comunicación de avances y alternativas de proyecto, con levantamiento de opiniones - Presentación de la alternativa elegida y registro de opiniones, observaciones y compromisos	- Catastro de actores (sociedad civil, servicios públicos, sector privado) - Entrevistas y/o encuestas para conocer inclinación sobre la aprobación o rechazo, requerimientos, inquietudes o necesidades - Realización de grupos focales - Elaboración y análisis de mapa de actores - Diagnóstico del territorio - Identificación de proyectos complementarios en la zona - Realización de registro de observaciones de algún tipo de contingencia del territorio - Realización de reuniones de tipo: a) Intermedias: conversar con actores claves, como juntas de vecinos, representantes de organizaciones sociales/funcionales, autoridades indígenas, organizaciones no gubernamentales, con la finalidad de indagar en el territorio b) Institucionales: conversar con otros servicios públicos, municipalidades, gobierno regional, para conocer las ideas paralelas

Fuente: Adaptado de Ministerio de Obras Públicas (2018)

03
Etapa de diseño

La etapa de diseño es considerada una etapa de inversión en el ciclo de vida del proyecto, por ende, la decisión de ejecutar una iniciativa ya ha sido tomada al inicio de etapa y el objetivo será desarrollar una solución técnica con detalle a través del diseño de arquitectura, ingeniería y especialidades.

En el desarrollo del diseño de algunas iniciativas aún se estudian algunas alternativas, dejando espacio a considerar a la ciudadanía, es por esta razón que se plantean los niveles de participación informativo y consultivo, y dentro de las actividades propuestas como estándar, se permite incluir la posición de la comunidad como un factor en la elección de la alternativa a implementar.

El proceso participativo tiende a explicar a los actores clave respecto al avance del proyecto y de cómo sus aportes y opiniones han sido tomado en cuenta en el desarrollo del diseño final. Para ello se desarrollan al menos tres actividades:

- Gestión inicial: actividad que tiene como propósito presentar la etapa de diseño, sus alcances y plazos.
- Gestión intermedia: actividad que tiene como propósito presentar los avances del diseño.
- Gestión terminal: actividad donde se presenta el proyecto definitivo, incluyendo procesos internos y plazos asociados a la etapa siguiente de ejecución.

Técnicas y metodologías recomendadas:

Tabla 7. Técnicas y metodologías recomendadas en la etapa de diseño

ACTIVIDADES GENERALES	TÉCNICA / METODOLOGÍA
- Identificación y caracterización de actores clave - Elaboración y programación del plan de participación ciudadana - Presentación etapa de diseño, alcances y plazos - Revisión conjunta de la situación territorial para validar o ajustar la alternativa de proyecto - Presentación de avances y en caso de existir alternativas, se debe levantar y registrar jerarquización conjunta - Presentación del proyecto definitivo a la comunidad, incluyendo proceso interno y plazos para etapa de ejecución - Recopilación de observaciones, opiniones y compromisos - Realización de difusión de futuras iniciativas y sus posibles impactos sociales y ambientales - Documentación de compromisos, plazos y responsables	- Catastro de actores (sociedad civil, servicios públicos, sector privado) - Realización de grupos focales - Elaboración y análisis de mapa de actores - Diagnóstico del territorio - Realización de asambleas comunitarias - Si corresponde, colaborar con actividades de pertinencia cultural - Realización de reuniones de tipo: a) Ampliadas: reunión de la comunidad para dialogar sobre el diseño del proyecto b) Intermedias: conversar con actores claves, como juntas de vecinos, representantes de organizaciones sociales/funcionales, autoridades indígenas, organizaciones no gubernamentales, con la finalidad de indagar en el territorio c) Institucionales: conversar con otros servicios públicos, municipalidades, gobierno regional, para conocer las ideas paralelas

Fuente: Adaptado de Ministerio de Obras Públicas (2018)

04
Etapa de ejecución y conservación

La etapa de ejecución es donde se realizan las obras, por lo que la conservación de obras se considera equivalente, ya que en ambas etapas se interviene específicamente el territorio.

El propósito de realizar participación ciudadana en esta etapa es mantener informada a la sociedad respecto a la realización de las obras y posibles eventualidades que puedan ocurrir. Para ello se desarrollan al menos tres actividades:

- Gestión inicial: visitar el terreno con los actores clave para mostrar la ejecución de la obra y sus alcances, además presentar los plazos y señalar a quienes se puede recurrir para resolver cualquier duda que aparezca durante la etapa.

- Gestión intermedia permanente: se plantea para mantener abiertos canales de comunicación formales, y según el tipo de obra, corresponde desarrollar acciones de apoyo organizacional y técnico preparar a la comunidad antes y durante la entrega de la obra.

- Gestión terminal: consiste en visitar el terreno junto a los actores clave para mostrar la obra ya terminada, recogiendo opiniones y observaciones.

Técnicas y metodologías recomendadas:

Tabla 8. Técnicas y metodologías recomendadas en la etapa de ejecución y conservación

ACTIVIDADES GENERALES	TÉCNICA / METODOLOGÍA
- Formulación y coordinación de un plan de participación ciudadana - Realización de visitas a terreno con actores clave para informar sobre ejecución, plazos, alcances e interlocutores - Establecimiento y mantención de canales formales y permanentes de comunicación con la comunidad - Ejecución de visitas a terreno para dar a conocer la obra y recoger opiniones, observaciones y compromisos - Difusión de plazos y de posibles impactos en el entorno social y ambiental - Documentación de compromisos - Recopilación y documentación de la participación ciudadana	- Realización de asambleas comunitarias - Si corresponde, colaborar con actividades de pertinencia cultural - Realización de reuniones de tipo: a) Ampliadas: reunión de la comunidad para dialogar sobre el diseño del proyecto b) Intermedias: conversar con actores claves, como juntas de vecinos, representantes de organizaciones sociales/funcionales, autoridades indígenas, organizaciones no gubernamentales, con la finalidad de indagar en el territorio c) Institucionales: conversar con otros servicios públicos, municipalidades, gobierno regional, para conocer las ideas paralelas

Fuente: Adaptado de Ministerio de Obras Públicas (2018)

05
Etapa de operación y explotación

La etapa de operación y explotación es donde la obra ya está terminada y en uso, por lo que se promueve la participación para asegurar el buen uso y la gestión de la obra, contando con una entidad responsable de su operación a lo largo del tiempo.

El objetivo de la participación ciudadana es mantener la comunicación abierta y asegurar el buen uso y gestión de la obra, mediante reuniones al menos una vez al año para revisar el funcionamiento, recoger opiniones y establecer compromisos.

Técnicas y metodologías recomendadas:

Tabla 9. Técnicas y metodologías recomendadas en la etapa de operación y explotación

ACTIVIDADES GENERALES	TÉCNICA / METODOLOGÍA
- Se realiza la entrega de acuerdos, manuales y documentos necesarios para la operación y funcionamiento - Ejecución de actividades consultivas, de gestión y de habilitación comunitaria - Comunicación de plazos de procesos y los posibles efectos de la obra en el entorno social y ambiental - Documentación de compromisos, plazos y responsables - Recopilación y documentación de la participación ciudadana	- Realización de asambleas comunitarias para informar sobre el proceso de revisión conjunta de los documentos de traspaso o entrega de obra pública, con el fin de dar seguimiento a la operación y funcionamiento tras el paso del tiempo - Realización de reuniones de tipo: a) Ampliadas: reunión de la comunidad para dialogar sobre el diseño del proyecto b) Intermedias: conversar con actores claves, como juntas de vecinos, representantes de organizaciones sociales/funcionales, autoridades indígenas, organizaciones no gubernamentales, con la finalidad de indagar en el territorio c) Institucionales: conversar con otros servicios públicos, municipalidades, gobierno regional, para conocer las ideas paralelas

Fuente: Adaptado de Ministerio de Obras Públicas (2018)

2.3 Etapa de diseño e instancias participativas en arquitectura

Dentro del ciclo de vida de los proyectos, la etapa de diseño corresponde al momento en que la propuesta arquitectónica comienza a definirse con mayor claridad. En esta etapa pueden desarrollarse instancias participativas, como talleres, diálogos ciudadanos o reuniones con la comunidad, orientadas a levantar observaciones y revisar la relación entre el proyecto y las necesidades que ha planteado la comunidad desde un inicio.

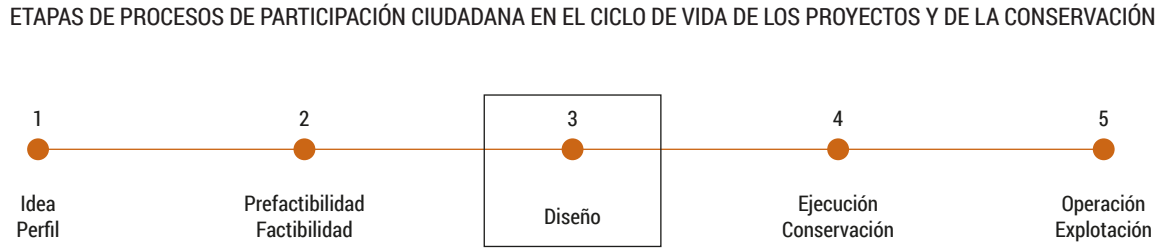


Figura 23. Etapas de procesos de participación ciudadana en el ciclo de vida de los proyectos y de la conservación
Fuente: Elaboración propia a partir de Ministerio de Obras Públicas (2018)

2.3.1 Desarrollo de los talleres participativos y roles involucrados

La participación ciudadana aplicada a proyectos públicos de arquitectura, precisamente en la realización de talleres participativos en la etapa de diseño, requiere la participación de equipos especializados capaces de conducir el proceso participativo y transformar las opiniones de la comunidad en información útil para el desarrollo del proyecto.

• Rol del equipo sociológico

Si bien la PAC se vincula directamente con el proyecto arquitectónico, su desarrollo suele estar a cargo de profesionales del área social, ya sea que estén integrados en la consultora de arquitectura o mediante un equipo externo subcontratado, generalmente compuesto por sociólogos.

El equipo se encarga de levantar y organizar la información comunitaria mediante metodologías como encuestas, entrevistas o mesas de trabajo, para después traducirlas en lineamientos o pilares de diseño.



Figura 24. Registro de instancia participativa en Olmué
Fuente: Adaptado de Informe Social Olmué: Plan de Participación Ciudadana (2023)

• Rol del arquitecto

El rol del arquitecto consiste en interpretar los insumos levantados durante la PAC, sintetizados en pilares de diseño, y transformarlos en decisiones arquitectónicas que sean coherentes con los criterios definidos en los talleres participativos.

La participación ciudadana no debe entenderse como un proceso de codiseño directo, sino como una instancia donde la comunidad expresa necesidades y expectativas que orientan el desarrollo del proyecto, mientras que la definición de la respuesta espacial sigue siendo responsabilidad del arquitecto y del equipo técnico.

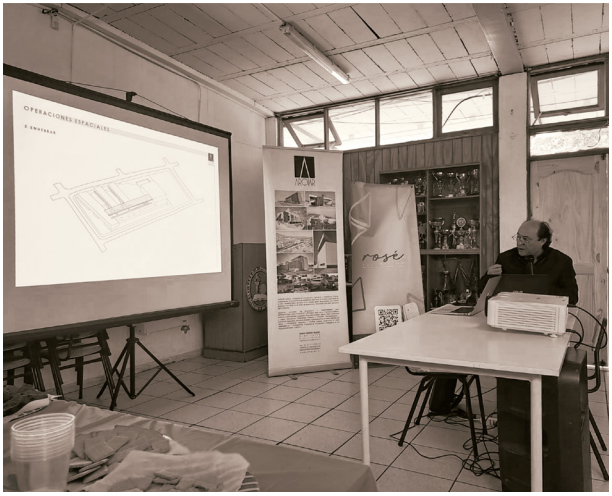


Figura 25. Presentación en instancia PAC Etapa II, complejo educacional Las Acacias
Fuente: Adaptado de ARQIAR, registro fotográfico PAC Etapa II (2025)

2.3.2 Pilares de diseño como insumo vinculante para el diseño arquitectónico

Como se mencionó anteriormente, a partir del levantamiento de información realizado durante la PAC se definen pilares de diseño que sintetizan los principales temas expresados por la comunidad. Estos permiten organizar temas que inicialmente pueden aparecer como opiniones dispersas, transformándolos en orientaciones claras para el desarrollo del proyecto.

La definición de estos pilares también se relaciona con el carácter democrático y representativo de la PAC. Aunque no siempre participe la totalidad de la comunidad vinculada al territorio, las opiniones recogidas entre quienes asisten a la instancia convocada permiten establecer acuerdos y prioridades que posteriormente se sintetizan en los pilares de diseño.

Se puede decir que los pilares de diseño se incorporan al proyecto como un insumo vinculante de carácter social. Así como la normativa, la topografía, la estructura o el programa arquitectónico aportan antecedentes técnicos que orientan y condicionan el diseño, la PAC por su lado lo orienta pero desde ámbito social y comunitario, es decir, los resultados del proceso participativo constituyen un insumo más dentro del conjunto de variables que se consideran al momento de desarrollar un proyecto arquitectónico.

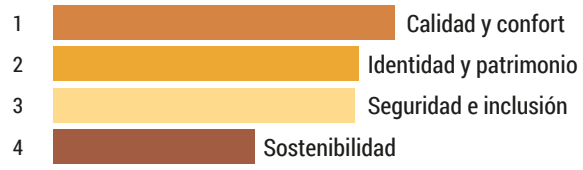


Figura 26. Pilares de diseño y modelo de gestión Mercado Municipal de Viña del Mar
Fuente: Adaptado de presentación PAC 3, Diseño para la Remodelación del Mercado Municipal (2025), según Participación Ciudadana 1, 04 de noviembre de 2024

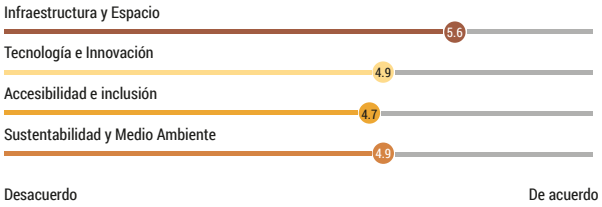


Figura 27. Resultado votación sobre preferencia de pilares de diseño en la PAC Nº1
Fuente: Adaptado de Informe de Participación Ciudadana, Consultoría de Diseño del Complejo Educacional Las Acacias, La Calera (2026)

TEMA I

03.

LIMITACIONES EN LA COMPRENSIÓN DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO

En la etapa de diseño la comprensión del proyecto arquitectónico por parte de la comunidad es importante, ya que permite realizar observaciones más adecuadas a partir de una propuesta que aún se encuentra en desarrollo, la cual se presenta según el nivel de avance y mediante recursos técnicos que no siempre son accesibles para los públicos que no están especializados.

Se busca analizar la brecha de comprensión que puede aparecer entre la información presentada y aquello que la comunidad logra interpretar, considerando las condiciones que influyen al ver propuesta, la importancia de la incidencia ciudadana, lo que plantean las orientaciones institucionales para su presentación y su desarrollo en distintos casos de estudio.



Figura 28. Presentación en instancia PAC Etapa II, complejo educacional Las Acacias
Fuente: Adaptado de ARQIAR, registro fotográfico PAC Etapa II (2025)

3.1 La etapa de diseño como momento crítico de comprensión

La etapa de diseño es un momento crítico dentro de la participación ciudadana, ya que es donde el proyecto comienza a traducir las necesidades levantadas en una propuesta arquitectónica. Durante este proceso de diseño pueden desarrollarse distintas instancias de PAC, asociadas a diferentes niveles de avance del proyecto, por lo que la información presentada a la comunidad puede variar en el nivel de desarrollo y según el objetivo establecido de la instancia participativa.



Figura 29. Dinámica participativa taller PAC II del Mercado Municipal de Viña del Mar
Fuente: Adaptado de ARQIAR, registro fotográfico Taller PAC II (2025)

En algunas instancias de PAC pueden exponerse criterios generales, pilares de diseño o decisiones preliminares, mientras que en otras pueden presentarse avances más definidos mediante representaciones visuales, maquetas u otros recursos de apoyo. Esta diferencia influye considerablemente en las expectativas de la comunidad, especialmente cuando se espera ver con claridad cómo los pilares levantados se materializan espacialmente.



Figura 30. Instancia PAC Etapa II, complejo educacional Las Acacias
Fuente: Adaptado de ARQIAR, registro fotográfico PAC Etapa II (2025)

En esta situación puede aparecer una brecha de comprensión entre lo que la comunidad espera ver y la información que se presenta. Esta brecha no quiere decir que el proyecto no responda a la participación ciudadana, sino que el propio nivel de avance puede limitar a veces la forma en que se comunica el diseño.

3.2 Incidencia de la ciudadanía en procesos participativos

Los pilares levantados a través de las necesidades de la comunidad orientan el desarrollo de la propuesta y permiten que en instancias posteriores la ciudadanía verifique si la relación entre los pilares acordados y la propuesta arquitectónica es coherente o no.

Para que la evaluación sea adecuada, es importante que la comunidad comprenda la información comunicada, pero cuando la propuesta se presenta de manera parcial, técnica o de una forma difícil de interpretar, se vuelve más complejo reconocer cómo las necesidades levantadas se transforman en una respuesta arquitectónica. Esta situación puede generar baja participación, comentarios poco precisos, debilitar la evaluación de los pilares e incluso hasta una menor confianza en el proceso participativo.

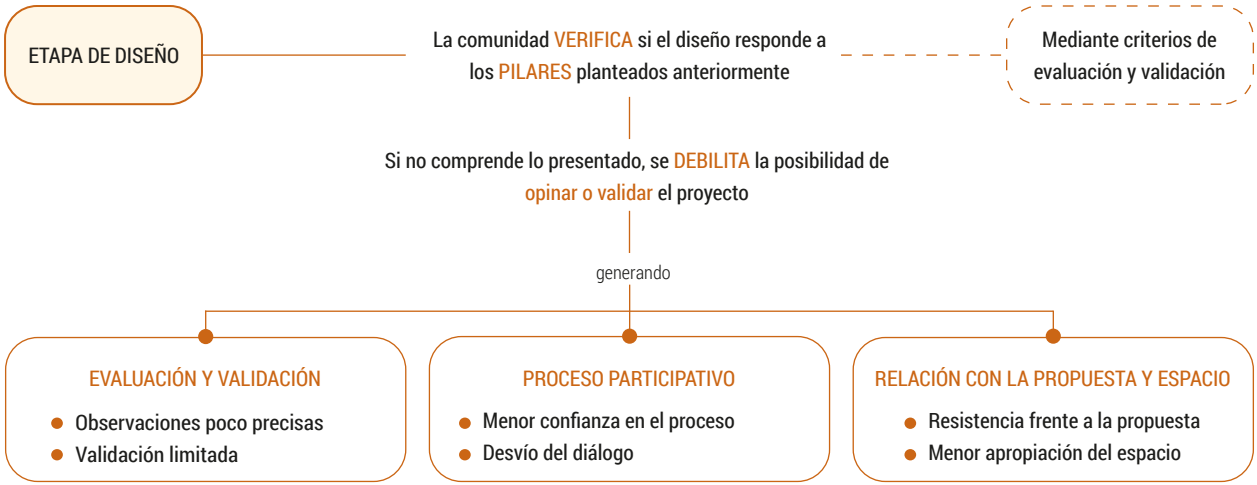


Figura 31. Diagrama sobre incidencia de la ciudadanía en procesos participativos
Fuente: Elaboración propia

3.3 Presentación del proyecto según orientaciones institucionales

En la guía para la gestión de participación ciudadana del MOP, en los aspectos transversales, específicamente en el apartado de materiales, aparece que para presentar el desarrollo de la iniciativa, se podrá requerir folletería en general (trípticos, dípticos, volantes, afiches) y presentaciones técnicas (videos, planos, fotomontajes, render). Los textos deben ser acotados privilegiando el uso de imágenes como fotografías o maquetas virtuales y en caso de que el proyecto cuente con planos deberán ser expuestos en paneles en un sector visible desde antes del inicio de la actividad (Ministerio de Obras Públicas, 2018, p. 116).

Si bien estas orientaciones reconocen la importancia de los recursos visuales para comunicar el proyecto, estos se presentan solo como un listado de herramientas posibles y no profundizan en cómo deben ser simplificados o acompañados para que la información técnica pueda ser interpretada por la comunidad durante el proceso participativo.

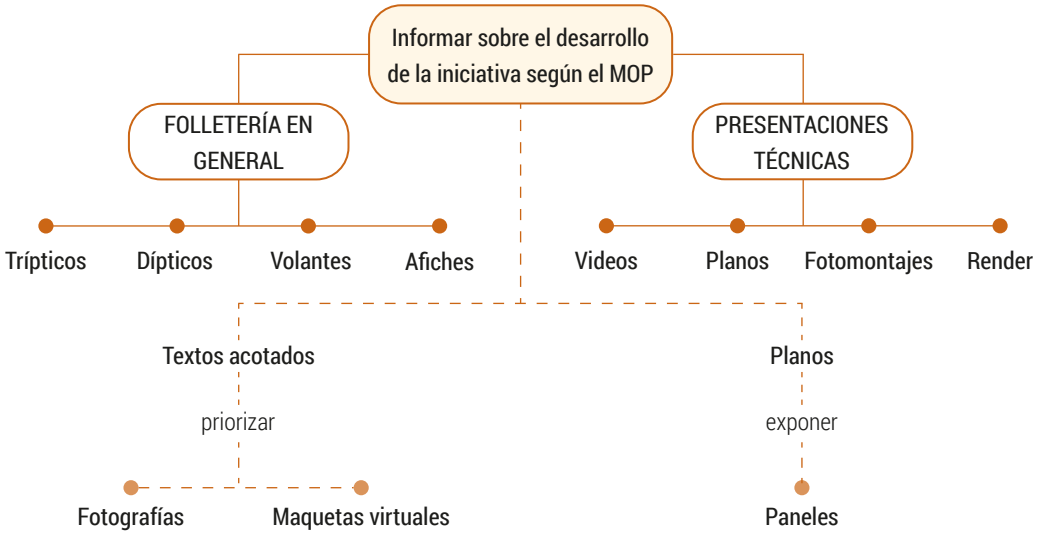


Figura 32. Materiales sugeridos para informar sobre el desarrollo de la iniciativa según el MOP
Fuente: Elaboración propia a partir de Ministerio de Obras Públicas (2018)

A partir de estas orientaciones, es importante considerar que el tipo de material utilizado para presentar el proyecto a veces puede verse relacionado con la información que es posible comunicar según el nivel de desarrollo de la propuesta.

Cuando el diseño aún no está completamente definido, pueden comunicarse decisiones preliminares o planimetrías que permiten explicar con mayor precisión la ubicación, las dimensiones y la organización espacial del proyecto. Sin embargo, especialmente en el caso de los planos, se puede requerir ciertos conocimientos de escala, orientación, simbología y códigos gráficos propios del lenguaje arquitectónico, por lo que puede ser necesario incorporar ciertos ajustes gráficos o apoyos visuales que puedan facilitar su interpretación por parte de públicos no especializados. En cambio, cuando la propuesta posee un mayor grado de definición, recursos como renders, videos o maquetas pueden facilitar una lectura más inmediata del diseño.

Más que cuestionar el uso de estas herramientas, interesa observar cómo se relacionan con la información que puede comunicarse en cada etapa, qué aspectos del proyecto permiten reconocer y de qué manera las decisiones presentadas se vinculan con los pilares acordados y la experiencia cotidiana del lugar.



Figura 33. Lectura de díptico informativo en instancia participativa de Olmué
Fuente: Adaptado de Rosé Social Lab, informe PAC Etapa 3 Olmué (2024)



Figura 34. Observación de paneles en instancia participativa de Olmué
Fuente: Adaptado de Rosé Social Lab, informe PAC Etapa 3 Olmué (2024)

3.4 Condiciones que influyen en la comprensión del proyecto arquitectónico

La comprensión del proyecto arquitectónico en las instancias participativas depende de diversas condiciones que influyen en la forma en que la comunidad interpreta la información presentada. En primer lugar, influye la experiencia previa de la comunidad con el espacio que será intervenido, ya que los proyectos desarrollados sobre obras existentes pueden afectar recorridos, rutinas, actividades, memorias o vínculos ya construidos. La participación implica un encuentro entre el conocimiento técnico y el conocimiento sobre las necesidades y los usos cotidianos de la comunidad, reconociendo el saber y la experiencia de quienes habitan el territorio, lo cual permite entender que la ciudadanía recibe el proyecto desde su propia relación con el lugar (Ministerio de Vivienda y Urbanismo & Pontificia Universidad Católica de Chile, 2010).

En segundo lugar, también influyen las condiciones del proceso e instancia participativa, considerando la etapa del proyecto y las características propias de la actividad. El nivel de avance determina qué información puede presentarse, ya que en etapas preliminares o intermedias pueden existir pilares generales o avances programáticos y técnicos, pero no necesariamente una propuesta definitiva. Esta condición puede generar incertidumbre sobre el resultado final o sobre lo que corresponde evaluar. A esto se suman el lugar, el horario y la extensión total de la presentación, aspectos que pueden facilitar o dificultar el seguimiento de la información durante la instancia.

También incide la disposición de los participantes, relacionada con la atención, el interés, el cansancio, la confianza institucional y las expectativas sobre lo que se espera ver en la instancia participativa. Por último, se suma la mediación de la información arquitectónica, que es entendida como la forma en que los recursos se ordenan y acompañan durante la instancia participativa, un aspecto que adquiere especial importancia cuando la información es técnica o cuando el proyecto aún se encuentra en desarrollo.

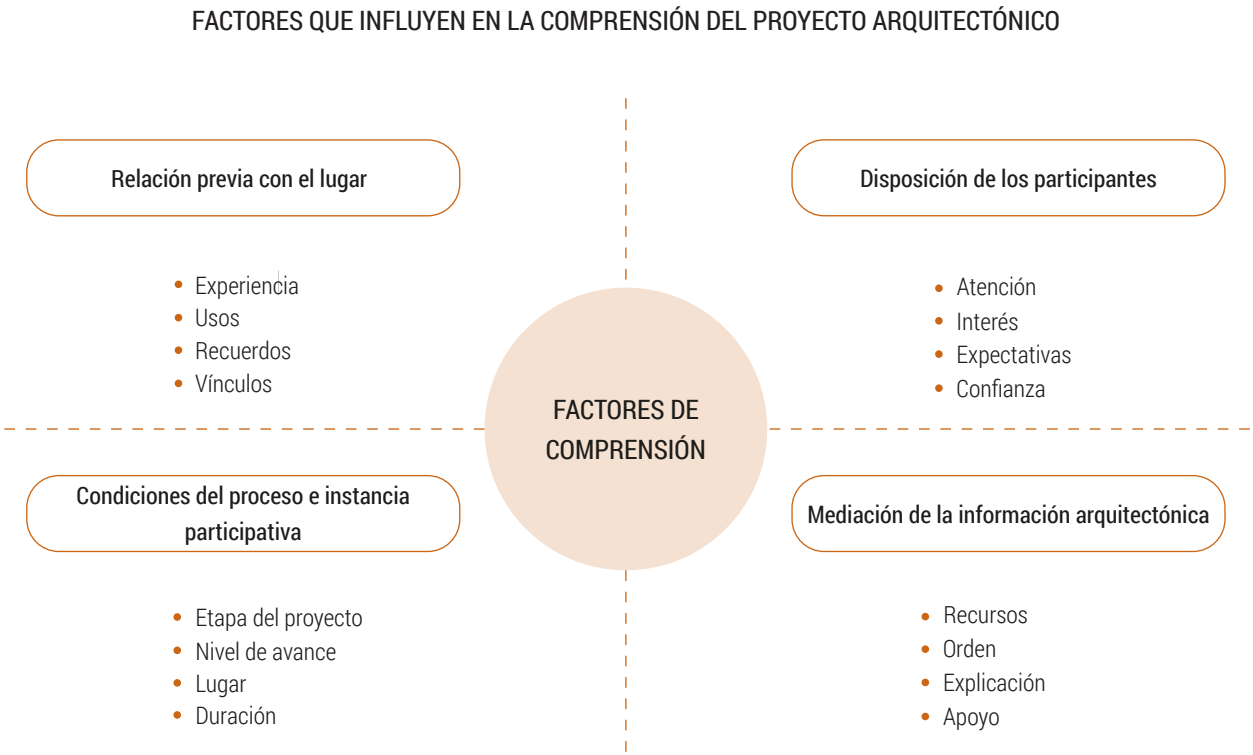


Figura 35. Factores que influyen en la comprensión del proyecto arquitectónico
Fuente: Elaboración propia

3.5 Estudios de casos de participación ciudadana

A continuación, se revisan cuatro casos de talleres de participación ciudadana relacionados a proyectos urbanos y arquitectónicos. El análisis permite ver cómo cada proceso se relaciona con una etapa específica dentro del proyecto, un objetivo participativo y un determinado nivel de avance del proyecto.

Tres de los casos son procesos desarrollados por la consultoría de arquitectura donde se realizó la práctica proyectual, mientras que el cuarto corresponde a un caso externo incorporado como antecedente previo al desarrollo de una consultoría de diseño.

Estos casos permiten reconocer diferencias y relaciones entre procesos que se encuentran en distintos momentos de desarrollo, desde instancias iniciales de levantamiento comunitario hasta etapas de validación o presentación de avances proyectuales.

3.5.1 Desarrollo de los procesos participativos

Los primeros tres casos son desarrollados por una consultoría de arquitectura (oficina ARQIAR). El primero corresponde al Mercado Municipal de Viña del Mar, donde se observó directamente una de las instancias participativas durante la práctica proyectual. El segundo corresponde al Complejo Educacional Las Acacias de La Calera, proceso en el que se participó en la elaboración de insumos gráficos para comunicar el proyecto. El tercero corresponde al caso de un Mejoramiento Integral en Olmué, utilizado como antecedente de un proceso más completo, desarrollado anteriormente por la oficina, desde etapas iniciales hasta la validación final.

Por otro lado, el cuarto caso corresponde al Parque Juan Pablo II de Peñalolén, desarrollado por la municipalidad de dicha comuna en una etapa previa a una consultoría de diseño, donde se presentó una propuesta preliminar a partir del levantamiento comunitario. A pesar que no fue desarrollado en etapa de diseño, el caso permite ampliar la comparación y observar como se comunica una posible transformación del espacio en una etapa anterior.

Caso 1

Consultoría de Diseño para Remodelación y Modelo de Gestión Mercado Municipal de Viña del Mar.

- Ubicación: Viña del Mar, Región de Valparaíso.
- Tipo de proyecto: Remodelación y modelo de gestión de inmueble existente.
- Etapas revisadas: Socialización, diagnóstico, modelo de gestión y anteproyecto.

Caso 2

Diseño Reposición Complejo Educacional Las Acacias de Artificio.

- Ubicación: La Calera, Región de Valparaíso.
- Tipo de proyecto: Diseño de reposición de establecimiento educacional.
- Etapas revisadas: Diagnóstico, anteproyecto y proyecto.

Caso 3

Mejoramiento Integral Eje Prat, Plaza Manuel Montt y Parque Teniente Merino.

- Ubicación: Olmué, Región de Valparaíso.
- Tipo de proyecto: Mejoramiento integral de espacio público.
- Etapas revisadas: Desde diagnóstico a validación final.

Caso 4

Mejoramiento Parque Juan Pablo II.

- Ubicación: Peñalolén, Región Metropolitana.
- Tipo de proyecto: Mejoramiento de parque existente.
- Etapas revisadas: Levantamiento comunitario y propuesta preliminar.

Caso 1

Consultoría de Diseño para Remodelación y Modelo de Gestión Mercado Municipal de Viña del Mar

El caso del Mercado Municipal de Viña del Mar corresponde a una consultoría de diseño para la remodelación del inmueble y el desarrollo de un modelo de gestión. Este caso resulta relevante porque el mercado es un lugar patrimonial y comercio local, con un fuerte vínculo cotidiano con su comunidad. El proceso participativo se desarrolló en tres instancias: la primera orientada a socializar la iniciativa y levantar necesidades iniciales; la segunda enfocada en el modelo de gestión y el perfil de usuarios; y la tercera vinculada a la socialización de avances del anteproyecto y aspectos del modelo de gestión, instancia a la que se asistió durante la práctica proyectual para observar directamente la comunicación de los avances y las respuestas de la comunidad.

Tabla 10. Síntesis proceso participativo Caso 1

INSTANCIA	ETAPA	PARTICIPANTES	CANTIDAD DE PARTICIPANTES	METODOLOGÍAS UTILIZADAS
Taller de Participación Ciudadana N°1 y stand informativo participativo	Socialización inicial y diagnóstico	Locatarios/as y del Mercado Municipal; usuarios/as y población del sector.	27 personas + stand con más de 100 respuestas	Focus group + diálogo ciudadano Taller Plenario Stand informativo-participativo
Taller de Participación Ciudadana N°2 y encuesta digital	Diagnóstico y modelo de gestión	Locatarios/as del mercado en taller presencial; usuarios/as, habitantes de Viña del Mar y población comunal mediante encuesta digital.	8 personas en taller + 1.548 respuestas en encuesta digital	Focus group + diálogo ciudadano Matriz de identificación de actores Mentimeter Encuesta estructurada digital por Viña Decide
Taller de Participación Ciudadana N°3	Anteproyecto / socialización de avances	Locatarios/as del Mercado Municipal, representantes barriales y actores vinculados al entorno del mercado	8 personas	Taller consultivo Diálogo ciudadano Matriz de comentarios Análisis descriptivo en Excel

Fuente: Elaboración propia a partir de Rosé Social Lab y ARQIAR (2024, 2025a, 2025b)

Caso 1

Objetivos de cada instancia de participación ciudadana

En la primera instancia de participación ciudadana se levantaron necesidades, sueños y anhelos para el futuro mercado. Se definieron cuatro pilares para el diseño y modelo de gestión, como calidad y confort, identidad y patrimonio, seguridad e inclusión y sostenibilidad (Rosé Social Lab & ARQIAR, 2024).

En la segunda instancia, con el stand participativo el objetivo fue acercar la información del proceso a personas usuarias y población flotante, levantando preocupaciones de los usuarios sobre seguridad, limpieza, accesibilidad, turismo, etc. Y con segundo taller participativo, el objetivo era definir quiénes deberían participar en el futuro modelo de gestión y qué responsabilidades tendría cada actor (Rosé Social Lab & ARQIAR, 2025a).

Por último, en la tercera instancia de participación ciudadana se comunicaron avances del proceso, resultados de las PAC anteriores, lineamientos iniciales del anteproyecto y aspectos vinculados al modelo de gestión. En esta etapa se presentó una aproximación preliminar al desarrollo del anteproyecto, principalmente a través de criterios generales, definiciones programáticas y una propuesta de zonificación, sin corresponder todavía a una presentación definitiva del diseño arquitectónico. Por lo tanto, la instancia permitió recoger observaciones y comentarios que podían orientar el desarrollo posterior del proyecto (Rosé Social Lab & ARQIAR, 2025b).



Figura 36. Registro del Taller PAC 1 del Mercado Municipal de Viña del Mar
Fuente: Adaptado de Informe PAC Mercado Municipal de Viña del Mar, Etapa I (2024)

Caso 2

Diseño Reposición Complejo Educacional Las Acacias de Artificio

El caso del Complejo Educacional Las Acacias corresponde al diseño de un establecimiento educacional en La Calera que ya existe, pero que van a reubicar en otro sitio. El proceso hasta el momento contempló tres instancias de participación ciudadana y un taller con el Comité Escolar Asesor y la Unidad Técnica, orientados a la socialización del proyecto, levantamiento de necesidades, retroalimentación de avances y evaluación del anteproyecto desde la comunidad educativa.

Tabla 11. Síntesis proceso participativo Caso 2

INSTANCIA	ETAPA	PARTICIPANTES	CANTIDAD DE PARTICIPANTES	METODOLOGÍAS UTILIZADAS
Taller de Participación Ciudadana N°1	Etapa 1: diagnóstico y anteproyecto	Comunidad educativa: estudiantes, funcionariado, profesorado, padres, madres, tutores y apoderados/as	33 personas	Mentimeter Focus group Diálogo ciudadano Encuesta online
Taller Comité Escolar Asesor + Unidad Técnica	Revisión preliminar de avances	Comité Escolar Asesor, Unidad Técnica, profesorado, funcionariado y apoderados/as	9 personas	Presentación de avances Evaluación de pilares Mentimeter Conversación técnica-comunitaria
Taller de Participación Ciudadana N°2	Socialización y validación del anteproyecto	Comunidad educativa: estudiantes, funcionariado, profesorado, padres, madres, tutores y apoderados/as	24 personas	Café Mundial Diálogo ciudadano Trabajo en mesas Encuesta final
Taller de Participación Ciudadana N°3	Etapa 2: proyecto de arquitectura y especialidades / validación final	Comunidad educativa: estudiantes, funcionariado, profesorado, padres, madres, tutores y apoderados/as	30 personas	Focus group con diálogo ciudadano Rueda Socrática Encuesta de validación

Fuente: Elaboración propia a partir de Rosé Social Lab (2026)

Caso 2

Objetivos de cada instancia de participación ciudadana

La primera instancia de participación ciudadana tuvo como objetivo identificar pilares orientadores del diseño, levantar actividades deseadas y reconocer espacios existentes que debían mejorar. Acá se priorizaron pilares como infraestructura y espacio, tecnología e innovación, accesibilidad e inclusión, sustentabilidad y medio ambiente (Rosé Social Lab, 2026).

En el taller comité escolar asesor con la unidad técnica se presentaron los adelantos del diseño, se resolvieron dudad y se evaluó si los avances respondían a los pilares levantados en la primera participación ciudadana. La infraestructura y espacio fue el pilar mejor evaluado, mientras accesibilidad e inclusión apareció como aspecto a mejorar (Rosé Social Lab, 2026).

En la segunda instancia de participación ciudadana se evaluó si el diseño respondía o no a los pilares de infraestructura, tecnología, accesibilidad y sustentabilidad definidos anteriormente. El diseño fue validado en gran medida, pero se levantaron ajustes sobre seguridad en segundo piso, baños por nivel, señalética, accesibilidad universal, techado del ágora, áreas verdes, eficiencia energética y aguas lluvias o grises (Rosé Social Lab, 2026).

Por último, en la tercera participación ciudadana se tuvo como objetivo mostrar el diseño final y recibir la validación de la comunidad. La evaluación fue favorable, con un promedio general cercano a 6,8. Se valoraron elementos como rampas, separación de aulas, ventanas con termopanel, paisajismo, multicancha techada y anfiteatro (Rosé Social Lab, 2026).



Figura 37. Taller de diseño final del Complejo Educacional Las Acacias, La Calera
Fuente: Adaptado de Municipalidad de La Calera, publicación de Instagram (2025)

Caso 3

Mejoramiento Integral Eje Prat, Plaza Manuel Montt y Parque Teniente Merino

El caso de Olmué corresponde a un proyecto de mejoramiento integral de espacio público urbano. La primera etapa consideró diagnóstico participativo, co-diseño, validación ciudadana y difusión. Además, el objetivo fue levantar usos actuales, visiones de la comunidad y necesidades asociadas a seguridad, inclusión, patrimonio, historia y memoria colectiva.

Tabla 12. Síntesis proceso participativo Caso 3

INSTANCIA	ETAPA	PARTICIPANTES	CANTIDAD DE PARTICIPANTES	METODOLOGÍAS UTILIZADAS
Taller con infantes	Diagnóstico participativo	Niños y niñas	20 personas	Mapas cognitivos de ideas, sueños y expectativas
Taller con jóvenes	Diagnóstico participativo	Personas jóvenes y adolescentes	14 personas	Mapeo colectivo Trabajo sobre plano
Taller con personas mayores y personas con discapacidad	Diagnóstico participativo	Personas mayores y personas con discapacidad	17 personas	Mapeo colectivo Discusión guiada
Taller con mujeres	Diagnóstico participativo	Mujeres de la comuna	10 personas	Mapeo exploratorio de movilidad diaria y cartografía de recorridos
Marcha exploratoria de seguridad G1	Diagnóstico perceptivo en terreno	Vecinos/as de la comuna	11 personas	Marcha Exploratoria de Seguridad Matriz de observación
Marcha exploratoria de seguridad G2	Diagnóstico perceptivo en terreno	Vecinos/as de la comuna	16 personas	Marcha Exploratoria de Seguridad Recorrido en terreno
Taller ampliado de validación conceptual	Validación comunitaria conceptual	Comunidad de Olmué	18 personas	Taller ampliado Validación de propuesta conceptual
Validación de proyecto definitivo	Validación del proyecto final	Comunidad de Olmué	24 personas	Mapeo de emociones y sensaciones sobre planimetría Discusión en mesas

Fuente: Elaboración propia a partir de Rosé Social Lab (2023, 2024)

Caso 3

Objetivos de cada instancia de participación ciudadana

Antes de mencionar los objetivos, se menciona la metodología Gehl como una herramienta aplicada aparte. La metodología propone herramientas para observar y registrar la vida pública, como son el conteo de peatones, ciclistas, conteo por género, edad, mapeo de actividades, y trazado de recorridos. Esto permite entender el proyecto desde los usos reales del espacio, donde se identificaron puntos de alta afluencia vinculados a recorridos de locomoción colectiva y ciclovía. En los tres puntos observados, la presencia peatonal femenina fue levemente mayoritaria: 53,0%, 50,3% y 51,2%, según cada punto. También se reconoció que los adultos eran el grupo etario con mayor presencia, mientras que infantes, jóvenes y personas mayores se concentraban en distintos horarios (Rosé Social Lab, 2023).

Comenzando con los objetivos generales, el objetivo del taller con niños y niñas era levantar necesidades, valoraciones y deseos de las infancias respecto al espacio público, mediante una metodología más cercana a su forma de expresión. Como resultados se obtuvieron que valoraban los instrumentos musicales de Plaza Manuel Montt, la fuente de agua y los caballos del Parque Teniente Merino. También señalaron falta de sombra en paraderos, vehículos sobre veredas, pavimentos irregulares, falta de bancas, necesidad de modernizar juegos, mejorar skatepark, construir ciclovía, aumentar luminarias, basureros, áreas verdes y superficies para sentarse (Rosé Social Lab, 2023).

El taller con jóvenes tuvo como objetivo reconocer como utilizaban el espacio, que lugares son más valorados y cuáles son los problemas que afectan sus recorridos y permanencias. Como resultado se detectaron cruces peligrosos, aglomeración e incomodidad en paraderos, pavimentos irregulares, etc (Rosé Social Lab, 2023).

El objetivo del taller con personas mayores y personas con discapacidad era reconocer las necesidades y conflictos del espacio público, específicamente en relación con la seguridad, accesibilidad y permanencia. En los resultados se identificaron elementos como la falta de accesibilidad universal, necesidad de bancas, mejor iluminación, eliminación de obstáculos, mejoramiento de murales y bustos patrimoniales, aumento de basureros, arborización nativa y mejores paraderos (Rosé Social Lab, 2023).

El objetivo principal del taller con mujeres era levantar sus recorridos, percepciones de seguridad y problemas de desplazamiento. En los resultados se señalaron veredas estrechas e irregulares, desniveles peligrosos, cruces sin accesibilidad universal, necesidad de ciclovía, materialidades recicladas o locales, arborización nativa y mejor información turística (Rosé Social Lab, 2023).

Las marchas exploratorias tuvieron como objetivo evaluar en terreno la sensación de seguridad e inseguridad en distintos puntos del área de intervención, identificando factores físicos que afectan la percepción del espacio. En esta instancia se realizó un registro a través de nubes de palabras, las cuales sintetizan las sensaciones que generaban distintos puntos del recorrido durante la marcha exploratoria. Esto implica que no solo se describe el espacio en términos técnicos o por falta de cosas, sino también desde sensaciones (Rosé Social Lab, 2023).

En el taller de validación conceptual con la comunidad se revisaron y validaron los criterios generados por los diagnósticos participativos y las primeras orientaciones conceptuales del proyecto. En esta instancia, el diseño conceptual de cada espacio fue evaluado mediante una escala de 1 a 7, obteniendo promedios de 5,8 para Plaza Manuel Montt, 5,0 para Parque Teniente Merino y 5,7 para Eje Prat, con un promedio general de 5,5. Considerando que la nota mínima de aprobación era 4,0, el proyecto conceptual fue aprobado, aunque con comentarios orientados a mejorar su pertinencia territorial en la etapa de anteproyecto (Rosé Social Lab, 2023).

En el taller de validación de proyecto definitivo se validó el proyecto a partir de las emociones y sensaciones proyectadas hacia el futuro. En esta última instancia se presentaron imágenes objetivo, video, renders, dípticos y una maqueta del proyecto. Después de eso se aplicó un mapeo de emociones y sensaciones sobre planimetría, donde predominaron sensaciones positivas como tranquilidad, felicidad, bienestar y seguridad (Rosé Social Lab, 2024).



Figura 38. Registro taller con personas mayores y personas con discapacidad
Fuente: Adaptado de Informe Social Olmué: Plan de Participación Ciudadana (2023)

Caso 4

Mejoramiento Parque Juan Pablo II

El caso del Parque Juan Pablo II corresponde al mejoramiento de un parque existente en la comuna de Peñalolén, asociado a obras de compensación por la extensión de la Autopista Américo Vespucio Oriente. En este caso fue la Municipalidad quién desarrolló instancias de participación, con el objetivo de promover el uso y la apropiación simbólica del espacio por parte de los vecinos del sector. Este caso funciona como un antecedente complementario, ya que la oficina no realizó la instancia participativa y aún no se ha presentado ningún diseño final, pero permite reconocer vínculos previos con el lugar, deseos de mejora, temores frente al cambio y posibles tensiones entre conservación, apropiación y transformación.

Tabla 13. Síntesis proceso participativo Caso 4

INSTANCIA	ETAPA	PARTICIPANTES	CANTIDAD DE PARTICIPANTES	METODOLOGÍAS UTILIZADAS
Diagnóstico compartido con infancias	Diagnóstico inicial	Niños y niñas pertenecientes al Programa del Hogar Comunitario de la Corporación Cristo Joven	No se informa	Panel andante Dibujo y escritura sobre gustos y molestias del parque
Diagnóstico compartido con personas adultas	Diagnóstico comunitario	Personas adultas del sector	33 personas	Actividades participativas sobre identidad, pertenencia, fortalezas y debilidades del parque Trabajo sobre plano y zonificaciones
Consulta ciudadana	Presentación y validación de alternativas de programa arquitectónico	Comunidad del sector	274 personas	Presentación de diversas alternativas para el programa arquitectónico preliminar mediante imágenes/video Posterior evaluación ciudadana

Fuente: Elaboración propia a partir de Municipalidad de Peñalolén (s. f.)

Caso 4

Objetivos de cada instancia de participación ciudadana

En el diagnóstico compartido con infancias se trabajó con niños del Programa del Hogar Comunitario de la Corporación Cristo Joven. Primero respondieron qué les hace feliz y luego dibujaron o escribieron sobre qué les gusta y qué no les gusta del parque. En esta etapa se identificó que a los niños les gusta el pasto, los juegos y la multicancha. Por último, se identificaron problemas como falta de infraestructura recreativa, falta de zona acuática, malos olores, exceso de basura, fecas de animales, falta de sombra y mal estado de juegos (Municipalidad de Peñalolén, s. f.).

En la instancia de del diagnóstico compartido con personas adultas la comunidad, a través de planos de zonificación, dibujaron y marcaron distintas sugerencias y espacios que les gustaría modificar, donde se logró identificar ciertas solicitudes como espacios amigables y accesibles, cancha multiuso, puntos limpios, infraestructura deportiva, manejo de residuos, cámaras, cierre perimetral y mejor arbolado. Por otra parte, también se habló de lo que no querían, como fiestas extensas, microbasurales, rucos, miedo a usar el parque, consumo de drogas, mala iluminación, exceso de pavimento y que la cancha fuera solo para fútbol (Municipalidad de Peñalolén, s. f.).

Por último, el objetivo de la instancia de consulta ciudadana era presentar a la comunidad las diversas alternativas para el programa arquitectónico mediante recursos visuales y posterior evaluación ciudadana. La comunidad aprobó con alto porcentaje lo propuesto como alternativas, de las cuales destacan la incorporación de árboles nativos, zona de juegos infantiles inclusivos para niños de 4 a 8 años, zona de máquinas de ejercicios, paseos diagonales con accesibilidad universal y óptima iluminación, zonas de descanso y contemplación y una iluminación LED antivandálica (Municipalidad de Peñalolén, s. f.).



Figura 39. Diseño participativo Parque Juan Pablo II, Lo Hermida
Fuente: Municipalidad de Peñalolén, plataforma Peñalolén Participa (s. f.)

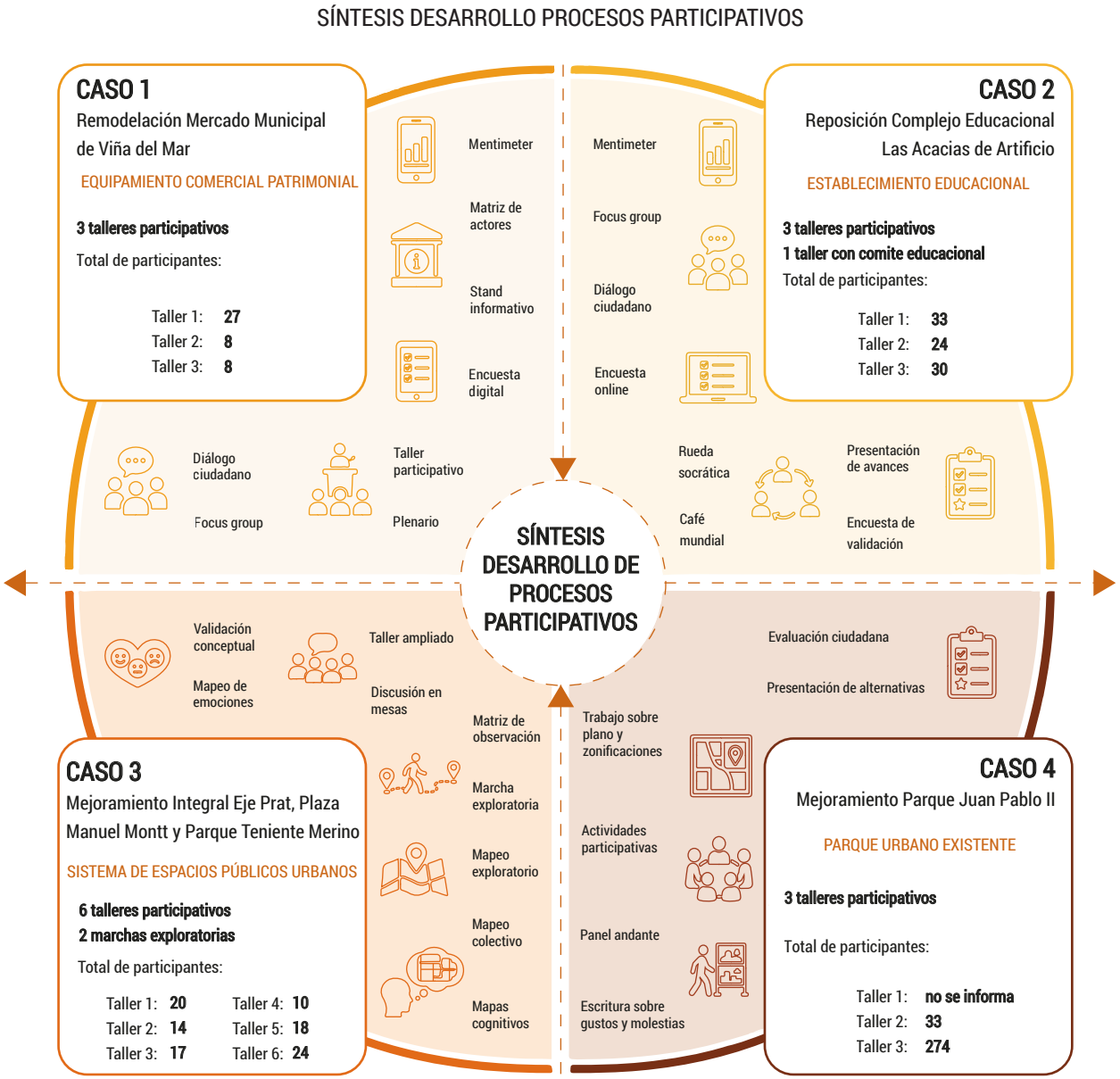


Figura 40. Síntesis desarrollo de procesos participativos
Fuente: Elaboración Propia

3.5.2 Recursos utilizados para presentar el proyecto

Para revisar los recursos utilizados en la comunicación del proyecto, se selecciona una instancia específica de cada caso, considerando la etapa en que se encontraba la propuesta y el tipo de información que podía ser presentada a la comunidad. Esta selección permite observar cómo la representación arquitectónica varía según el nivel de avance del proyecto, desde presentaciones más técnicas o preliminares hasta instancias con mayor desarrollo visual y proyectual.

Caso 1: Consultoría de Diseño para Remodelación y Modelo de Gestión Mercado Municipal de Viña del Mar

Etapa: Anteproyecto de Arquitectura y especialidades
Instancia: Tercer encuentro participativo

En el primer caso la instancia revisada corresponde al tercer encuentro participativo, asociado a la socialización de avances del anteproyecto. Debido al carácter patrimonial del edificio y al nivel de desarrollo en que se encontraba la propuesta, la presentación se apoyó principalmente en antecedentes históricos, diagnóstico del estado actual, referentes arquitectónicos, plantas de zonificación, cortes, elevaciones e imágenes con definiciones programáticas iniciales. Los recursos permitieron explicar el contexto y las primeras decisiones del proyecto, aunque todavía desde una información parcial y técnica, propia de una etapa en que la propuesta arquitectónica aún no tenía un gran desarrollo.

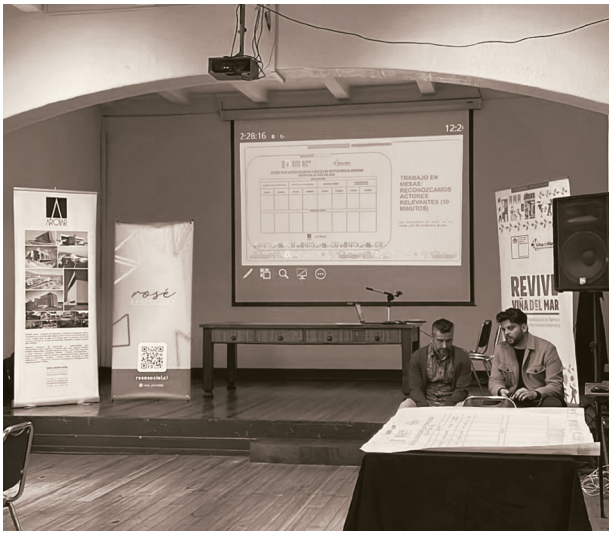


Figura 41. Registro PAC 3, Mercado Municipal de Viña del Mar
Fuente: Elaboración propia (2025)

EJES TEMÁTICOS DE LA PRESENTACIÓN Y RECURSOS UTILIZADOS

01 Contexto histórico

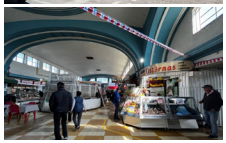
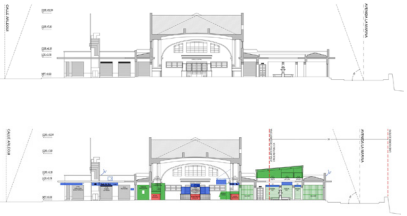
Presentar los antecedentes históricos del mercado y situar su valor urbano, patrimonial y comercial dentro de la ciudad.





02 Estado actual

Mostrar las condiciones existentes del inmueble, sus deterioros, transformaciones, intervenciones discordantes y usos actuales a través de imágenes, plantas, cortes y elevaciones.

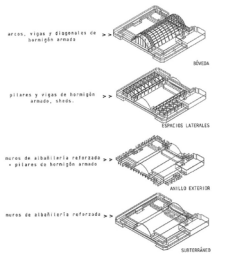




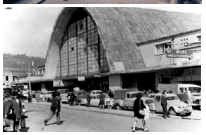
03 Casos de estudio

Presentar referentes arquitectónicos que permitieran observar estrategias posibles para mercados, estructuras, cubiertas, programas y espacios interiores.



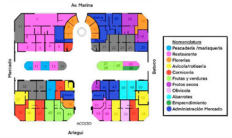
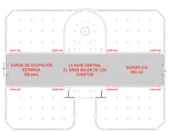


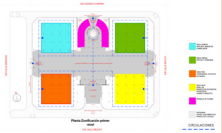
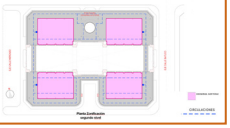
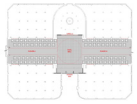
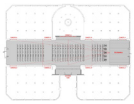
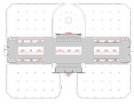


04 Análisis de usos potenciales

Explorar posibilidades programáticas y espaciales para el futuro mercado, vinculando los resultados participativos con alternativas de organización interior a través de plantas y renders.

Caso 2: Reposición Complejo Educacional Las Acacias de Artificio

Etapa: Proyecto de Arquitectura y Especialidades
Instancia: Tercer encuentro participativo

En el segundo caso, la instancia revisada correspondió al tercer encuentro participativo, realizado en una etapa de mayor desarrollo del proyecto de arquitectura y especialidades. La presentación organizó la información de manera progresiva, desde el territorio y el emplazamiento hasta las operaciones espaciales, el programa arquitectónico, las plantas, imágenes objetivo, paneles y video. A diferencia del caso anterior, el mayor avance del diseño permitió utilizar recursos más visuales e interpretativos, orientados a facilitar la lectura del proyecto por parte de la comunidad educativa.

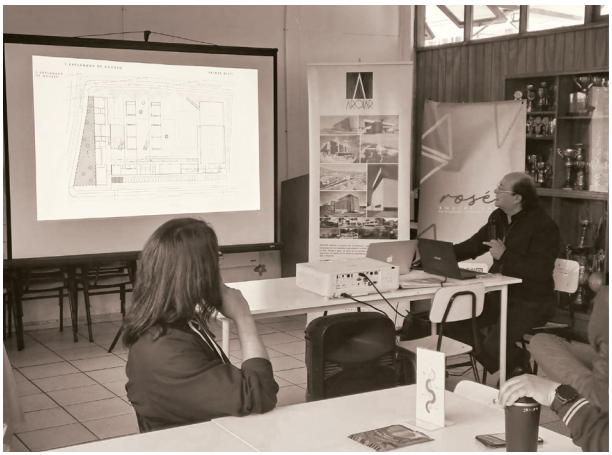
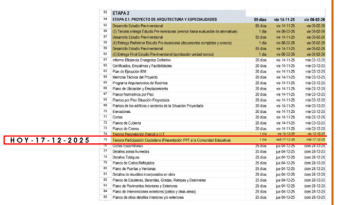


Figura 42. Presentación en instancia PAC Etapa II, complejo educacional Las Acacias
Fuente: Adaptado de ARQIAR, registro fotográfico PAC Etapa II (2025)

EJES TEMÁTICOS DE LA PRESENTACIÓN Y RECURSOS UTILIZADOS

01 Avance del proceso

Ubicar a la comunidad en la etapa del proyecto a través del extracto de la carta gantt.



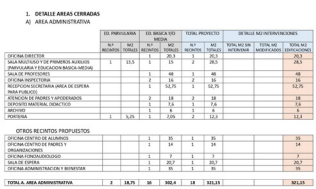
02 Análisis territorial

Explicar el lugar del proyecto y su relación con el entorno urbano y geográfico a través de una diagramación sobre imágenes satelitales en planta.



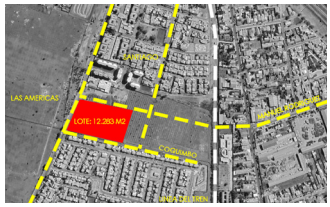
03 Programa arquitectónico

Presentar los usos principales del establecimiento a través de tablas excel de cada recinto con su cantidad y totalidad de metros cuadrados.



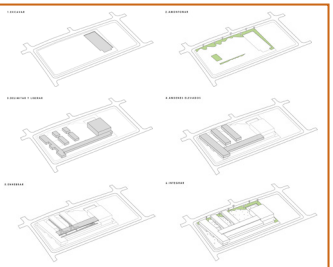
04 Análisis sectorial

Mostrar cómo se inserta el proyecto en el terreno y en las calles aledañas a través de una diagramación sobre imágenes satelitales en planta.



05 Operaciones espaciales

Explicar las decisiones generales que explican el diseño a través de diagramas en axonométricas.



06 Esquema plantas de arquitectura

Mostrar la organización del proyecto por niveles y recintos.



07 Imágenes objetivo

Acercar la propuesta a partir de renders, es decir, una visualización espacial más comprensible y realista.



08 Paneles físicos y video

Acercar la propuesta a una visualización espacial más directa y dinámica.



Caso 3: Mejoramiento Integral Eje Prat, Plaza Manuel Montt y Parque Teniente Merino

Etapa: Proyecto de Arquitectura
Instancia: Taller Ampliado de Validación Conceptual

En el caso de Olmué, la instancia revisada correspondió al taller ampliado de validación conceptual, dentro de una etapa de proyecto de arquitectura. La presentación incorporó imágenes del contexto, criterios generales, plantas de zonificación, materialidades, tipos de pavimento, mobiliario, arborización, renders y video. Al tratarse de un proceso más avanzado y con mayor desarrollo de la propuesta, los recursos permitieron vincular los criterios levantados previamente con una visualización más clara de las intervenciones proyectadas en el espacio público.



Figura 43. Observación de maqueta en instancia participativa de Olmué
Fuente: Adaptado de Rosé Social Lab, informe PAC Etapa 3 Olmué (2024)

EJES TEMÁTICOS DE LA PRESENTACIÓN Y RECURSOS UTILIZADOS

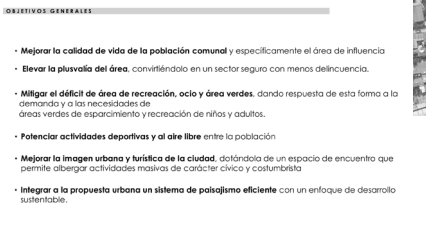
01 Contextualización del lugar

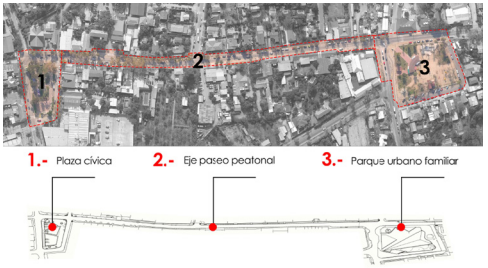
Ubicar el proyecto en la comuna y reconocer los espacios a intervenir a través de imágenes satelitales y fotografías del lugar.



02 Características generales

Mostrar los criterios generales que orientan la intervención urbana a través de un listado y mostrar la localización de las zonas.





03 Propuesta arquitectónica espacial

Mostrar la organización general del proyecto, sus zonas, programas y espacialidad para los tres sectores utilizando axonométricas para identificar zonas, plantas con distribución de programática, simbología de tipos de soleras, mobiliario y arborización; y simbología de tipos de pavimento propuestos. También renders, un video y la exposición de planimetria y renders en paneles.



Caso 4: Mejoramiento Parque Juan Pablo II

Etapa: Propuesta preliminar en etapa de factibilidad
Instancia: Tercer encuentro participativo

En este último caso, la instancia revisada correspondió a la presentación de una propuesta preliminar desarrollada por la municipalidad en una etapa previa a una consultoría de diseño. La presentación utilizó antecedentes generales, información del parque, resultados del levantamiento comunitario, alternativas de intervención y visualizaciones preliminares del futuro proyecto. Si bien estos recursos permitieron imaginar posibles transformaciones del espacio, su carácter referencial requería una mediación clara para evitar que la comunidad interpretara la propuesta como una imagen definitiva del proyecto.



Figura 44. Diseño participativo Parque Juan Pablo II, Lo Hermida
Fuente: Municipalidad de Peñalolén, plataforma Peñalolén Participa (s. f.)

EJES TEMÁTICOS DE LA PRESENTACIÓN Y RECURSOS UTILIZADOS

01 Antecedentes generales

Explicar el origen del proyecto a través de una planta, corte diagramático e imágenes del contexto e íconos de especialidades.

Dentro del marco de las obras de extensión de la Autopista Américo Vespucio Oriente (AVO2) se encuentra la materialización de obras de compensación

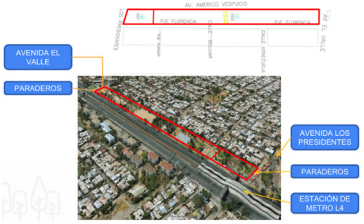
Dentro de estas obras se encuentra la renovación del parque Juan Pablo II ubicado en la calelera oriente de Américo Vespucio, entre las Avenidas el Valle y los Presidentes en el sector de lo Hermida.





02 Antecedentes del parque

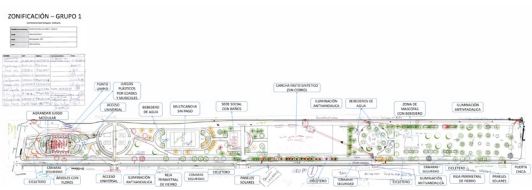
Situar el parque dentro del sector de Lo Hermida, mostrando su emplazamiento, relación con el contexto general y en la etapa en que se encuentra el proyecto.



INICIO	16-05-23			
TERMINO	16-11-25			
NÚMERO	ETAPAS	DURACIÓN (MESES)	FECHA DE INICIO	FECHA DE TERMINO
1	RECOPILACIÓN DE ANTECEDENTES	3	16-05-23	16-08-23
2	PROCESO DE DISEÑO PARTICIPATIVO + ANTEPROYECTO + PROYECTOS INFORMATIVOS + VALIDACIÓN MOP Y AVO	6	17-08-23	17-04-24
3	ELABORACIÓN DE TERMINOS DE REFERENCIA Y BASES DE LICITACIÓN DE INGENIERÍA	2	18-04-24	18-06-24
4	LICITACIÓN ARQUITECTURA + INGENIERÍA	3	19-09-24	19-12-24
5	ELABORACIÓN DE ARQUITECTURA + INGENIERÍAS	5	20-12-24	20-04-25
6	LICITACIÓN DE OBRAS	3	21-04-25	21-07-25
7	EJECUCIÓN DE OBRAS	8	22-07-25	22-03-26
	TOTAL	30		

03 Antecedentes del proyecto

Mostrar cómo las actividades participativas permitieron identificar necesidades, requerimientos y zonas de intervención para el futuro parque.





04 Alternativas de intervención

Comparar posibilidades de proyecto y mostrar cómo las necesidades levantadas podían traducirse en decisiones de diseño.



El proyecto plantea no solo solucionar los problemas históricos del espacio como accesibilidad y anegamiento de aguas, sino entregar a la comunidad un espacio con un abanico de actividades con especial énfasis en la apropiación social para el uso y cuidado de los diferentes espacios del parque.

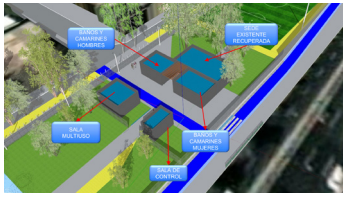


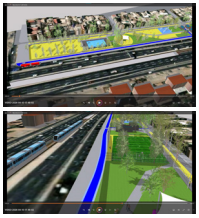


05 Visualización preliminar del proyecto

Presentar una imagen posible del futuro parque.



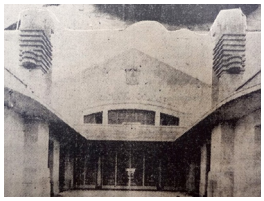




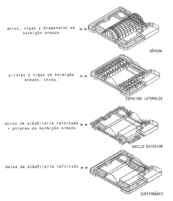
SÍNTESIS COMPARATIVA DE RECURSOS UTILIZADOS PARA PRESENTAR EL PROYECTO

01 MERCADO MUNICIPAL DE VIÑA DEL MAR

Aspectos Característicos ▶








Otros recursos presentes



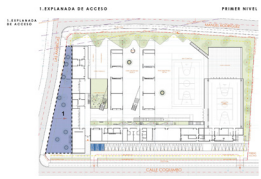




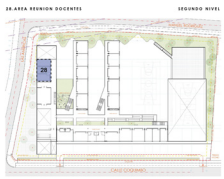


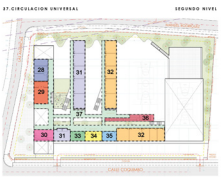
02 COMPLEJO EDUCACIONAL LAS ACACIAS

Aspectos Característicos ▶



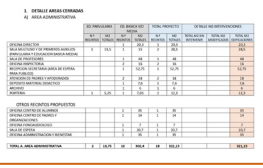






Otros recursos presentes








01 MERCADO MUNICIPAL DE VIÑA DEL MAR

Mayor énfasis en antecedentes históricos, archivo y diagnóstico del estado actual.

02 COMPLEJO EDUCACIONAL LAS ACACIAS

Mayor énfasis en el desarrollo arquitectónico a través de secuencias de plantas y operaciones espaciales.

03 EJE PRAT / PLAZA MANUEL MONTT / PARQUE TENIENTE MERINO

Aspectos Característicos ▶

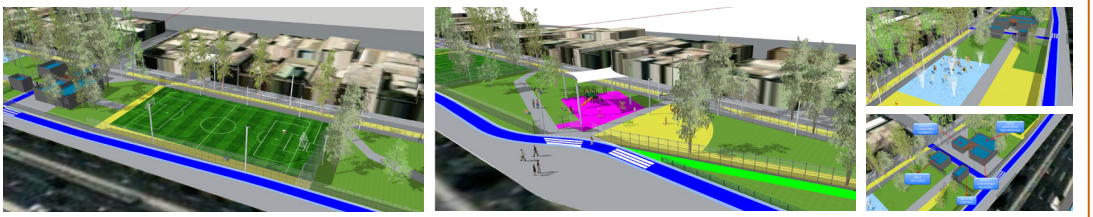


Otros recursos presentes



04 PARQUE JUAN PABLO II

Aspectos Característicos ▶



Otros recursos presentes



03 EJE PRAT / PLAZA MANUEL MONTT / PARQUE TENIENTE MERINO

Mayor énfasis en la definición urbana por sectores, la zonificación material y visualización general.

04 PARQUE JUAN PABLO II

Mayor énfasis en lectura del territorio, alternativas preliminares y renders referenciales.

3.5.3 Síntesis comparativa de casos

Tras analizar los casos uno por uno, se observa que la forma en que la comunidad evalúa un proyecto varía según la etapa del proceso participativo y el nivel de avance de la propuesta. En etapas iniciales la evaluación se relaciona principalmente con el diagnóstico y el levantamiento de necesidades. En etapas intermedias se relaciona con la revisión de criterios, modelos de gestión o programas arquitectónicos. En etapas más avanzadas se relaciona con la validación de la propuesta mediante notas, porcentajes de aprobación o mecanismos cualitativos.

También se identificó que cada comunidad presentó preocupaciones distintas según el tipo de proyecto y su relación con el lugar. En el Mercado Municipal, los temas se vincularon con seguridad, trabajo, administración y funcionamiento futuro; en La Calera, con salas, patios, accesibilidad, infraestructura y bienestar escolar; en Olmué, con necesidades diferenciadas según los grupos que utilizan el espacio público; y en el Parque Juan Pablo II, con el uso cotidiano, la apropiación del espacio y el temor a perder ciertas formas de uso existentes.

En relación con los recursos gráficos, se reconoce una diferencia entre los casos vinculados a la consultoría y el caso externo. En los casos de la consultoría se observa una línea de representación más consistente, con uso de colores, jerarquías visuales, simplificación de planos y organización progresiva de la información. En el caso externo, en cambio, la presentación preliminar muestra una menor coherencia gráfica, especialmente en la elección de colores, composición visual, nivel de detalle y claridad de los elementos representados.

El caso del Mercado Municipal resulta clave para comprender la brecha de comprensión asociada a la etapa del proyecto. La instancia revisada se desarrolló en una etapa intermedia, donde ya existían pilares, criterios y definiciones programáticas, pero aún no una propuesta arquitectónica definitiva que pudiera mostrarse mediante renders, maquetas o un video final. Debido a esto fue que la presentación se apoyó en antecedentes históricos, diagnóstico del estado actual, referentes, plantas, cortes, elevaciones y zonificaciones. Aunque varios recursos fueron trabajados con colores y distinciones gráficas, su contenido seguía siendo técnico y parcial, propio de una etapa donde el proyecto aún se encontraba en desarrollo.

Esta condición puede generar incertidumbre en la comunidad, especialmente cuando se espera visualizar con mayor claridad el resultado final de la intervención. En este tipo de instancia, la información presentada puede percibirse como extensa, técnica o difícil de relacionar con una imagen futura del proyecto, lo que puede afectar la atención y desviar el diálogo hacia preocupaciones generales, dudas externas al alcance de la consultoría o temas no directamente vinculados con el objetivo de la actividad. En este caso la dificultad tiene que ver con la relación entre una etapa todavía abierta, una información de carácter técnico y las expectativas de la comunidad frente al cambio propuesto.

En los casos del Complejo Educacional Las Acacias y el Mejoramiento Integral de Olmué, el mayor avance del proyecto permitió presentar recursos más desarrollados, como plantas esquematizadas, operaciones espaciales, imágenes objetivo, renders, videos y paneles organizados por temas. En ambos casos se observa un esfuerzo por parte de la consultoría por traducir la información arquitectónica a formatos más interpretativos, mediante colores, jerarquías visuales y una secuencia que avanzaba desde el contexto general hacia la propuesta.

Por último, en el caso del Parque Juan Pablo II permite observar una situación distinta. Al tratarse de un proceso externo y previo a una consultoría de diseño, la propuesta presentada tenía un carácter preliminar y referencial, construido a partir del levantamiento comunitario realizado por la municipalidad. Sin embargo, al utilizar recursos visuales como esquemas, imágenes, renders y videos, la comunidad podía interpretar esas visualizaciones como una imagen posible del futuro parque, es por esto que en este tipo de presentación la calidad gráfica, la elección de colores, la jerarquía de la información, el nivel de detalle y la coherencia visual adquieren un rol fundamental, ya que incluso una propuesta referencial puede generar expectativas o dudas si no se comunica con suficiente claridad su alcance preliminar.

04.
CONCLUSIONES TEMA I

La participación ciudadana es una instancia necesaria para vincular a la comunidad en el desarrollo de proyectos públicos y presenta el desafío de comunicar una propuesta de diseño a personas que no necesariamente manejan el lenguaje técnico del arquitecto, pero que sí poseen una relación directa con el lugar que será transformado.

La incidencia de la ciudadanía en estos procesos no ocurre como un codiseño directo, sino a través de necesidades y prioridades que son levantadas por el equipo sociológico y después interpretadas por el arquitecto. En el proceso se definen pilares de diseño que funcionan como un insumo vinculante de carácter social que orientan el desarrollo de la propuesta y permiten evaluar si el proyecto responde a lo expresado por la comunidad o no.

La brecha de comprensión aparece cuando existe distancia entre la información presentada y aquello que la comunidad logra interpretar o espera visualizar. Esta situación puede intensificarse en etapas intermedias de diseño, donde ya existen lineamientos o avances técnicos, pero aún no una propuesta definitiva que pueda mostrarse mediante renders o videos. En estos casos la comunidad puede esperar una imagen más cerrada del resultado, mientras que la información disponible todavía corresponde a una fase parcial y en desarrollo, lo cual puede generar expectativas incumplidas, incertidumbre, menor participación o desvíos del diálogo, especialmente cuando la presentación resulta extensa, parcial o difícil de interpretar.

Si bien las orientaciones institucionales del MOP reconocen la importancia de utilizar materiales visuales para presentar proyectos, no profundizan en cómo estos deben ajustarse dependiendo del nivel de avance de cada proceso. Es por esto que es importante analizar como se comprende un proyecto y estudiar los recursos de representación más utilizados, considerando su grado de interpretación, su frecuencia de uso y la forma en que se presentan según la etapa y la información disponible. Esto permite reconocer qué recursos pueden requerir mayor mediación para favorecer una lectura más clara del proyecto, junto con incorporar otros complementos que acerquen la información arquitectónica a la experiencia cotidiana de la comunidad y a las ideas asociadas a lo que será la transformación del lugar.

TEMA II

COMUNICACIÓN Y PERCEPCIÓN DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO

El Tema II habla de cómo se comunica y comprende un proyecto cuando es presentado a públicos que no están especializados. Se analiza la teoría de la comunicación considerando la relación entre el emisor, mensaje y receptor, después se analizan los recursos de representación arquitectónica donde se identifican los distintos niveles de esfuerzo interpretativo y por último, se estudia la influencia de la percepción multisensorial en la recepción de información junto con el concepto de espacio y la atmósfera como dimensiones propias de la arquitectura, que permiten ampliar la comprensión del proyecto más allá de lo visual.

TEMA II

05.

FUNDAMENTOS COMUNICACIONALES PARA LA REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA

La comunicación del proyecto arquitectónico es un proceso donde el arquitecto traduce una idea espacial en información comprensible para otras personas. La traducción depende tanto del contenido como de la forma en que se presenta, lo cual influye directamente en como las personas comprenden la información.

Normalmente se utilizan recursos de representación propios de la arquitectura, donde algunos poseen ciertos códigos gráficos y técnicos que la mayoría de las veces no son fáciles de leer para personas que no están especializadas. Para comprender cómo se comunica e interpreta la información de un proyecto se deben analizar los fundamentos básicos de la comunicación y de la representación arquitectónica.



Figura 45. Desarrollo de taller participativo en Olmué
Fuente: Adaptado de Rosé Social Lab, informe PAC Etapa 3 Olmué (2024)

5.1 Teoría de la comunicación aplicada a la arquitectura

La teoría de la comunicación permite comprender cómo se transmite, recibe e interpreta un mensaje dentro de un contexto determinado. La teoría identifica ciertos elementos básicos tales como emisor, receptor, mensaje, código, canal, contexto, ruido y retroalimentación (Torres, 2019; Psicopedagogía TIC, s. f.).

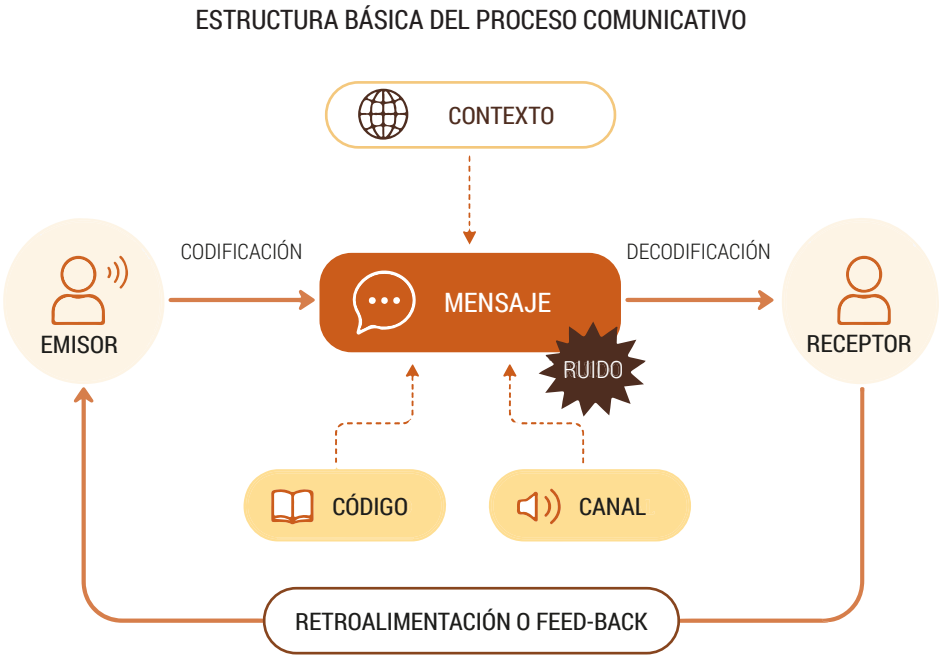


Figura 46. Estructura básica del proceso comunicativo
Fuente: Elaboración propia a partir de Psicopedagogía TIC (s. f.)

La comunicación puede ser entendida desde distintos enfoques, tales como el enfoque mecánico, psicológico, social, sistemático y crítico. Los diferentes enfoques permiten comprender que la transmisión de información involucra múltiples procesos asociados a pensamientos, sentimientos, interacción social, interpretación y relaciones de poder (Psicopedagogía TIC, s. f.).

Tabla 14. Enfoques de la comunicación

ENFOQUES DE LA COMUNICACIÓN	DEFINICIÓN
Mecánico	La comunicación se entiende como transmisión de información entre emisor y receptor.
Psicológico	Considera pensamientos, sentimientos, reacciones e interpretación del receptor.
Social	Comprende la comunicación como resultado de la interacción entre los participantes.
Sistemático	El mensaje se transforma según cómo los individuos lo interpretan y reinterpretan.
Crítico	Analiza la comunicación como una forma relacionada con poder, autoridad o influencia.

Fuente: Elaboración propia a partir de Psicopedagogía TIC (s. f.)

Esta comprensión también permite reconocer que un mensaje no posee una sola lectura posible. Según Umberto Eco (1992), una obra o mensaje puede abrirse a distintas interpretaciones, ya que quien la recibe participa activamente en la construcción de su sentido a partir de sus propios conocimientos y experiencia.

Para comprender cómo funciona el proceso de la comunicación en contextos de participación ciudadana, se realiza una tabla que relaciona los componentes básicos de la comunicación con su aplicación en arquitectura, permitiendo reconocer qué rol cumple cada componente y cómo se vinculan entre sí dentro de la presentación de un proyecto de arquitectura.

Tabla 15. Elementos de la comunicación aplicados al proyecto arquitectónico en participación ciudadana

ELEMENTO	DEFINICIÓN	APLICACION EN ARQUITECTURA EN PAC
Emisor	Quien produce y transmite el mensaje	Arquitecto, equipo técnico, municipio o institución.
Codificación	Forma en que el emisor transforma una idea en mensaje	Forma en que el arquitecto traduce la idea del proyecto para que pueda ser entendida.
Mensaje	Información que se quiere comunicar	Presentar el proyecto arquitectónico
Decodificación	Forma en que el receptor interpreta el mensaje	Comprender el proyecto a partir de sus conocimientos, experiencia previa y vínculo con el lugar
Receptor	Quién recibe e interpreta el mensaje	Comunidad o ciudadanía
Contexto	Situación donde ocurre la comunicación	Lugar por intervenir, nivel cultural, condiciones de la instancia, etc.
Código	Lenguaje utilizado	Lenguaje arquitectónico y visual: planos, renders, maquetas, diagramas, símbolos, escalas, líneas, colores, textos, etc.
Canal	Medio por el cual se transmite el mensaje	Láminas, presentación, taller, folleto, exposición, medios digitales, etc.
Ruido	Interferencia que dificulta o altera la comprensión del lenguaje	Lenguaje técnico excesivo, planos abstractos, falta de claridad gráfica, distracciones, prejuicios, dudas, etc.
Retroalimentación	Respuesta del receptor	Preguntas, dudas, comentarios, observaciones, acuerdos, desacuerdos, etc.

Fuente: Elaboración propia a partir de los elementos de la comunicación propuestos por Torres (2019)

Tras analizar la teoría de la comunicación, se reconocen ciertos aspectos fundamentales para que el mensaje llegue al receptor y sea comprendido. Estos principales elementos son:

El contexto

Entendido como el lugar donde se presenta el proyecto, tipo de público que participa y su relación previa con el espacio intervenido. Es importante conocer el contexto ya que no es lo mismo presentar un proyecto ante profesores o un equipo técnico que ante una ciudadanía en una instancia participativa, ya que cada receptor posee distintas experiencias e intereses.

La codificación

Es la forma en que el arquitecto transforma la idea del proyecto en información comunicable. Para que el receptor pueda interpretar correctamente el mensaje es necesario escoger las herramientas adecuadas y adaptarlas según sus capacidades de comprensión del receptor.

El canal

Corresponde al medio utilizado para transmitir el mensaje. Por ejemplo en este caso puede ser una presentación digital, una lámina o un folleto. La elección del canal influye directamente en la forma en que las personas se aproximan al proyecto, ya que no todos los medios permiten el mismo nivel de interacción.

El ruido

Es entendido como todo lo que dificulta o interfiere en la comprensión del lenguaje, lo cual puede manifestarse de muchas maneras, como falta de claridad gráfica, explicaciones complejas, distracciones del entorno, etc.

El estudio de la teoría de la comunicación permite entender que presentar un proyecto arquitectónico consiste en traducir una idea espacial a un lenguaje comprensible, donde hay que considerar la estructura del mensaje, los enfoques desde los cuales puede ser interpretado, la relación entre quienes participan y las distintas lecturas que pueden surgir durante el proceso. Entonces, si se comprende el contexto del receptor, se codifica adecuadamente el mensaje, se escoge un canal pertinente y se reducen los posibles ruidos comunicativos, aumentan las posibilidades de que la comunidad pueda entender el mensaje, y en este caso el proyecto.

5.2 Principios básicos de la representación arquitectónica

A partir de la teoría de la comunicación revisada anteriormente, este punto define algunos principios básicos que permiten comprender cómo la representación arquitectónica actúa como un medio para comunicar un proyecto. Se revisarán tres aspectos relevantes: la relación entre producir y recibir una representación, su carácter selectivo y directivo, y las diferencias de interpretación que pueden aparecer entre públicos especializados y no especializados en algunos de los métodos utilizados regularmente.

5.2.1 Producir y recibir la representación

Se hace la distinción entre la representación de la experiencia y la experiencia de la representación. La primera se relaciona con el proceso creativo de producción por parte de quien representa, y la segunda, con el proceso interpretativo del observador. Esta diferencia permite comprender que la comunicación del proyecto no termina en la elaboración de un recurso, sino en que siempre hay que considerar la manera en que estos van a ser recibidos e interpretados (De la Fuente Suárez, 2016).

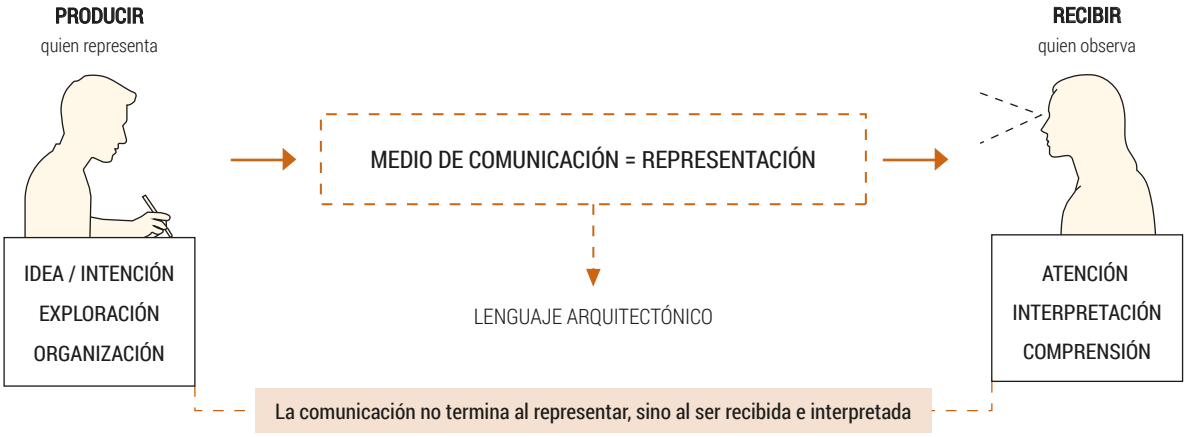


Figura 47. Producción y recepción de la representación arquitectónica
Fuente: Elaboración propia a partir de De la Fuente Suárez (2016)

5.2.2 La representación es selectiva y directiva

Toda representación es selectiva y directiva. Es selectiva porque no muestra la totalidad del proyecto, sino ciertos aspectos del objeto o experiencia representada; y es directiva porque orienta la atención del observador hacia un foco determinado. Entonces, representar también implica decidir qué se muestra, qué se deja fuera y hacia dónde se dirige la lectura (De la Fuente Suárez, 2016).

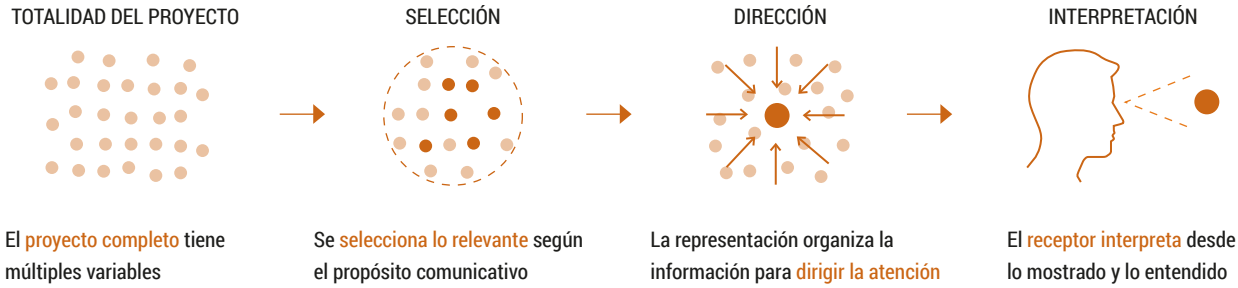


Figura 48. Selección y dirección en la representación arquitectónica
Fuente: Elaboración propia a partir de De la Fuente Suárez (2016)

5.2.3 Diferencia entre expertos y no expertos: esfuerzo visual y cognitivo

La interpretación de una representación arquitectónica depende del grado de familiaridad que tenga el receptor con los códigos técnicos de la disciplina. Esta diferencia puede entenderse desde el esfuerzo visual y cognitivo que implica interpretar un dibujo arquitectónico a partir de la falta de conocimiento técnico. Algunos estudios han analizado las diferencias entre arquitectos y no arquitectos mediante experimentos de seguimiento ocular, comparando el comportamiento visual de estudiantes de arquitectura y estudiantes de otras áreas frente a dibujos técnicos 2D e imágenes 3D. Los resultados muestran que ambos grupos presentan procesos cognitivos diferentes frente a los dibujos arquitectónicos (Albayrak Colaço & Acartürk, 2018).

Resultados del experimento

Los resultados del experimento muestran que los no arquitectos tuvieron mayor duración de fijación, más tiempo total de observación y mayor número de fijaciones visuales, es decir, miraron más tiempo y con más esfuerzo. En cambio, los arquitectos observaron con patrones más sistemáticos. Con esto se puede decir que la comprensión depende del grado de familiaridad del receptor con los códigos de la disciplina. Un arquitecto puede interpretar con mayor rapidez relaciones espaciales o escalas, mientras que una persona no especializada puede requerir más tiempo y apoyo para construir sentido a partir de la misma representación (Albayrak Colaço & Acartürk, 2018).

Esta diferencia plantea que la lectura de información arquitectónica puede implicar un mayor esfuerzo visual y cognitivo cuando el receptor no posee entrenamiento visual o espacial en la disciplina. Claramente esta dificultad de comprensión no debe entenderse como una incapacidad del público no especializado, sino como una brecha de comprensión que existe entre ciertos métodos que poseen códigos técnicos de la arquitectura y las formas cotidianas de interpretar un espacio.



Figura 49. Brecha comunicacional por los códigos propios de la arquitectura
Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de Albayrak Colaço y Acartürk (2018)

La revisión de algunos de los principios base de la representación arquitectónica permite reconocer que estos no se interpretan de forma automática. Estos se seleccionan, se define que se deja fuera y hacia dónde se orienta la atención del receptor, y además, algunos de estos recursos pueden exigir mayor esfuerzo visual y cognitivo, especialmente en el caso de los dibujos técnicos, ya que utilizan códigos propios de la disciplina arquitectónica.

Con esta base resulta importante identificar los métodos de representación más habituales en arquitectura, distinguiendo entre los recursos más técnicos y los recursos más reconocibles para públicos no especializados, para así poder comprender cuáles pueden requerir mayor simplificación o ajuste al momento de comunicar un proyecto, especialmente cuando se busca favorecer una interpretación más clara en la participación ciudadana.



Figura 50. Presentación en instancia PAC Etapa II, complejo educacional Las Acacias
Fuente: Adaptado de ARQIAR, registro fotográfico PAC Etapa II (2025)

TEMA II

06.

REPRESENTACIÓN ARQUITECTÓNICA Y COMPRENSIÓN VISUAL

La representación arquitectónica se entiende como el conjunto de técnicas que permiten visualizar una propuesta, posibilitando la transmisión de la idea de diseño que sustenta el proyecto. Actúa como un puente de comunicación entre el especialista y las personas, facilitando procesos de intercambio de información y participación en torno al diseño.

Existen distintos tipos de representación, algunos de carácter más técnico y codificado, y otros más accesibles y cercanos visualmente para públicos no especializados. Estas diferencias muchas veces responden al nivel de desarrollo del proyecto y a la intención de lo que se busca comunicar, ya que no todos los recursos permiten mostrar la misma información ni requieren el mismo grado de interpretación por parte del receptor.

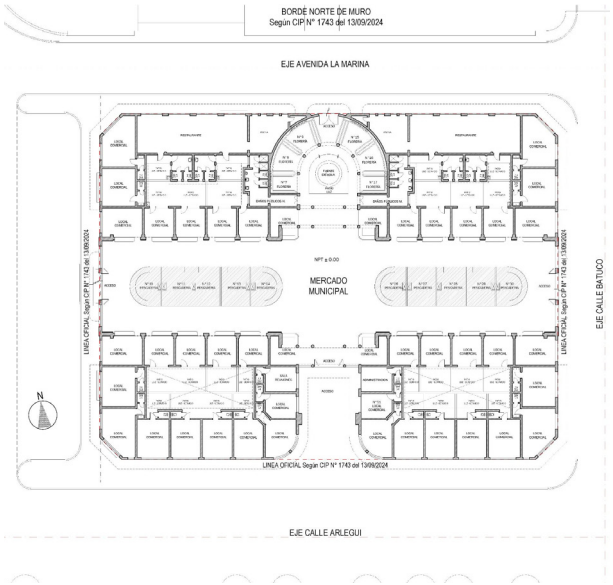


Figura 51. Planta del estado original del Mercado Municipal de Viña del Mar, 1939
Fuente: Tomado de ARQIAR, presentación PAC 3 Mercado Municipal de Viña del Mar (2025)

6.1 Análisis general de los métodos de representación arquitectónica

01
Croquis

Los croquis pertenecen a un tipo de representación más conceptual, ya que su función principal es sintetizar rápidamente una idea.

A pesar de la existencia de diversas herramientas de visualización digital, éste sigue siendo un recurso utilizado durante la etapa de propuesta debido a la espontaneidad e inmediatez que transmite, además de su capacidad para representar de manera atractiva las posibilidades del proyecto frente a los clientes (Infante, 2008).

En la comunicación del proyecto, los croquis pueden ser útiles porque presentan una aproximación abierta a la propuesta, favoreciendo la conversación y el desarrollo progresivo de las ideas. Sin embargo, su lectura puede ser ambigua si no se acompaña de explicación, especialmente cuando se requiere información más técnica. Esto no elimina su valor, pero muestra que debe entenderse como un recurso de exploración y comunicación inicial más que como una representación técnica cerrada (Infante, 2008; Ching, 2023).

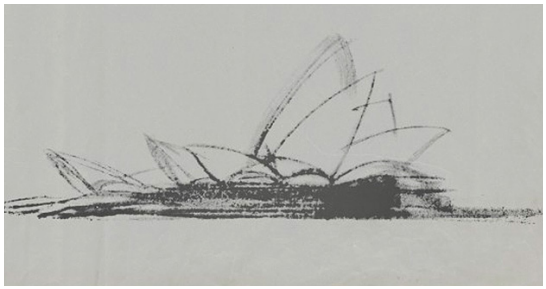


Figura 52. Croquis de Utzon para la Ópera de Sídney
Fuente: Tomado de Fernández, Cosas de Arquitectos (2014)

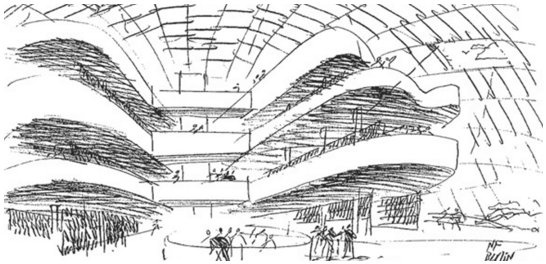


Figura 53. Croquis arquitectónico de The Sage, Norman Foster
Fuente: Tomado de Sáenz Leal, México Design (2021). Imagen de Norman Foster Foundation Archive

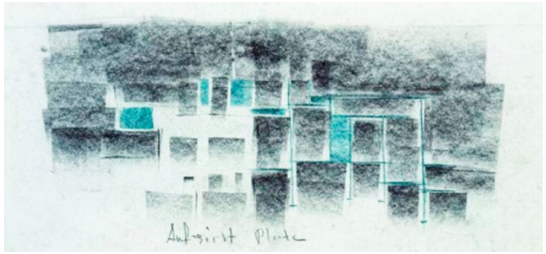


Figura 54. Croquis de Peter Zumthor para las Termas de Vals
Fuente: Tomado de Fernández, Cosas de Arquitectos (2014)

02
Esquemas y diagramas

Los esquemas y diagramas pertenecen a una representación gráfica más sintética, porque su función principal es sintetizar y ordenar la información del proyecto. En arquitectura funcionan como herramientas de análisis, que facilitan la comunicación de ideas complejas de manera visual. Estos suelen dejarse para las etapas finales del proceso de diseño, aunque a lo largo del desarrollo pueden ser una herramienta útil de análisis y organización (Fabian Dejtiar, 2021).

Su enfoque principal está en hacer visible una idea de manera sintética, pero si el diagrama utiliza códigos demasiado abstractos, puede requerir mediación mediante títulos claros, leyendas, colores, íconos o explicación verbal.

Los diagramas permiten explicar diversos conceptos, tales como relaciones, recorridos, jerarquías, estrategias, etapas, decisiones de diseño, etc. Aunque pueden adoptar múltiples formas según el objetivo del proyecto, a continuación se presentan algunas categorías frecuentes que ayudan a ordenar y comunicar la información arquitectónica.

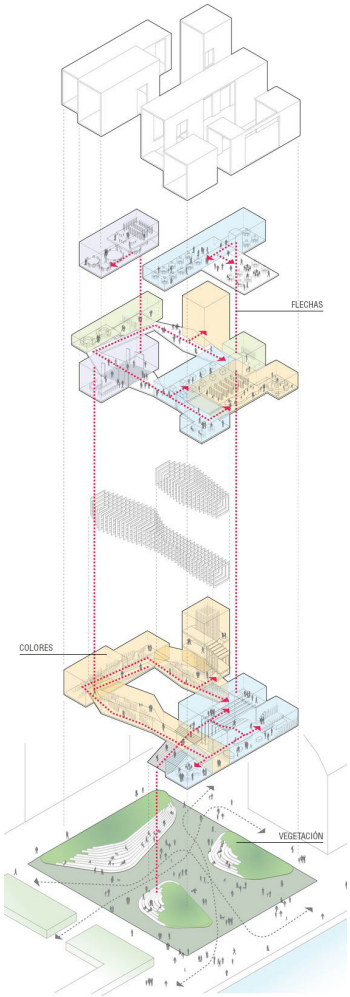


Figura 55. Diagrama explotado de capas del proyecto
Fuente: Tomado de Architecture Board (2018)

1. Diagrama programático

El diagrama programático permite explicar la organización de recintos y actividades del proyecto, mostrando cómo se relacionan entre sí. Es útil porque traduce el programa arquitectónico a una lectura visual más rápida y comprensible.

- Distribución del programa

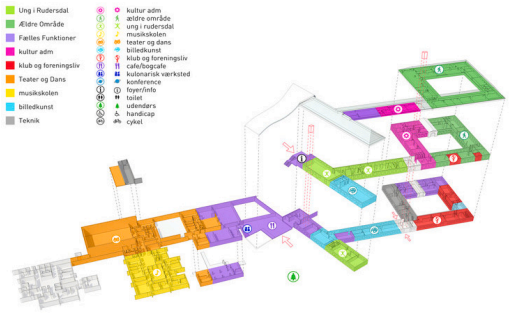


Figura 56. Diagrama programático Centro Cultural Mariehøj
Fuente: Tomado de WE Architecture + Sophus Søbye Architects, vía ArchDaily (2021)

- Actividades y usos específicos

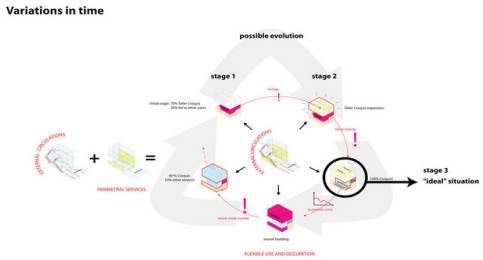


Figura 57. Diagrama Edificio Jardín Hospedero y Nectarífero
Fuente: Tomado de HUSOS, vía ArchDaily en Español (2021)

2. Diagrama contextual

El diagrama contextual explica la relación que tiene el proyecto con su entorno inmediato, permitiendo comprender cómo estas condiciones externas influyen en la forma y funcionamiento del proyecto.

- Vínculo con el entorno

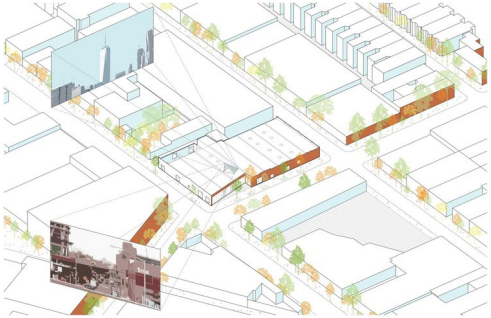


Figura 58. Diagrama Volumétrico A/D/O
Fuente: Tomado de nARCHITECTS, vía ArchDaily en Español (2021)

- Orientación solar / clima

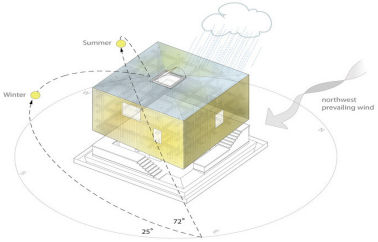


Figura 59. Diagrama Climático Nest We Grow
Fuente: Tomado de College of Environmental Design UC Berkeley y Kengo Kuma & Associates, vía ArchDaily en Español (2021)

3. Diagrama espacial

El diagrama espacial explica cómo se organiza o construye la forma del proyecto, mostrando operaciones de diseño o transformaciones volumétricas. Es útil para hacer visible el proceso que da origen a la forma arquitectónica.

- Construcción volumétrica

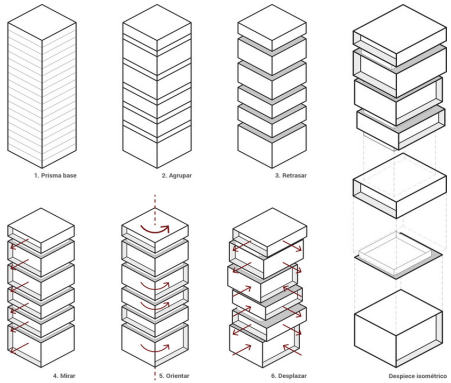


Figura 60. Diagrama Volumétrico Espacial Energy Living
Fuente: Tomado de M+ Group, vía ArchDaily en Español (2021)

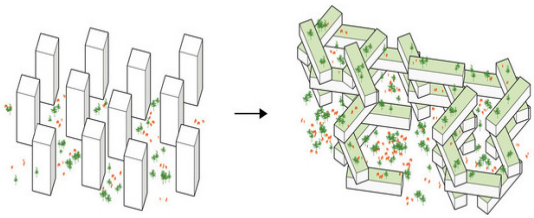


Figura 61. Diagrama Volumétrico The Interlace
Fuente: Tomado de OMA, vía ArchDaily en Español (2021)

4. Diagrama conceptual

El diagrama conceptual sintetiza la idea principal del proyecto mediante relaciones o componentes clave. Su objetivo es explicar de forma rápida cómo se organiza el concepto de diseño, reduciendo la complejidad del proyecto a una lectura más esquemática.

- Zonificación conceptual

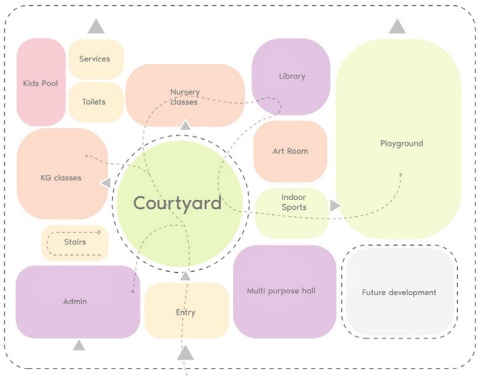


Figura 62. Diagrama de zonificación espacial
Fuente: Tomado de Studio Articulation, vía instagram (2024)

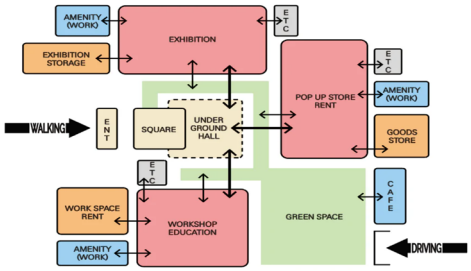


Figura 63. Diagrama conceptual de zonificación arquitectónica
Fuente: Tomado de Archiroots (s, f.)

03
Ilustraciones y collages

Las ilustraciones y collages pertenecen a un tipo de representación más expresiva, ya que visualizan el proyecto desde una dimensión más abstracta que técnica. Pueden combinar dibujos, fotografías, texturas, fragmentos del contexto y variedades de elementos gráficos para construir una imagen que muestra una idea o forma posible de habitar el espacio.

Estos métodos han adquirido mayor difusión porque permiten transmitir conceptos con más libertad creativa, manteniendo cierta apertura interpretativa y alejándose del hiperrealismo. Además combinan recursos de la fotografía y el diseño gráfico, siguiendo criterios que pueden mejorar considerablemente el resultado.

Son herramientas que pueden abrir la imaginación y facilitar que otras personas aporten a la construcción del proyecto, evitando fijar una imagen única y cerrada. Sin embargo, al ser recursos más interpretativos, comunican ideas o sensaciones más que información precisa. Por esto es que cuando se requiere mayor especificidad, conviene complementarlos con representaciones técnicas (Arellano, 2020; Ching, 2023).

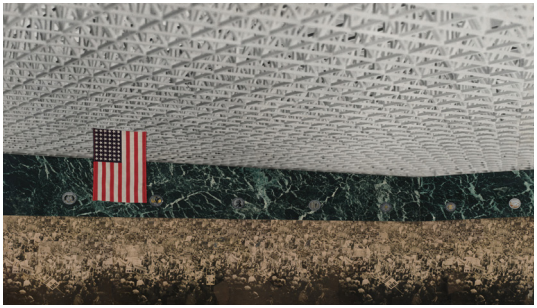


Figura 64. Collage Proyecto Centro de Convenciones, Chicago, Illinois, 1954
Fuente: Tomado de Ludwig Mies van der Rohe, vía MoMa (s. f.)

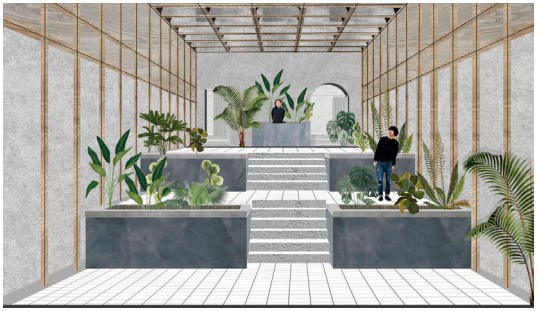


Figura 65. Collage arquitectónico post-digital
Fuente: Tomado de PALMA, vía ArchDaily en Español (2019)



Figura 66. Ilustración arquitectónica post-digital
Fuente: Tomado de Diagrama Arquitectos, vía ArchDaily en Español (2019)

04
Renders

Los renders pertenecen a un tipo de representación visual digital, ya que corresponden a imágenes generadas digitalmente para anticipar una posible apariencia del proyecto, es decir, como se cómo se verá un edificio o espacio una vez desarrollado (Centro de Estudios de Innovación, s.f.).

Es uno de los métodos más populares y conocidos, el cual se suele utilizar normalmente en etapas finales como de presentación, concursos, portafolios, venta inmobiliaria y comunicación con clientes. Sin embargo, también puede funcionar como herramienta de diseño, ya que permite revisar decisiones sobre luz, color, materialidad, detalles o atmósfera antes de construir. Las representaciones digitales se han vuelto omnipresentes en la arquitectura y forman parte de las habilidades utilizadas por estudiantes y profesionales para transmitir ideas y presentar proyectos (Cutieru, 2021).

A diferencia de una representación técnica, el render permite imaginar de forma más directa cómo podría verse un espacio terminado. Por eso suele ser más fácil de entender para personas que no saben leer planos. Pero también hay que usarlo con cuidado, porque si se ve demasiado realista, algunas personas pueden entenderlo como si fuera una promesa exacta del resultado final, cuando en realidad sigue siendo una imagen de referencia que puede cambiar durante el desarrollo del proyecto.



Figura 67. Render La ballena de Dorte Mandrup
Fuente: Tomado de MIR, vía ArchDaily en Español (2021)



Figura 68. Render CMG Qianhai Global Trade Center
Fuente: Tomado de OMA, render de Luxigon, vía ArchDaily en Español (2021)

05
Sistemas de proyección y representaciones espaciales del proyecto

Los sistemas de proyección permiten representar un objeto o espacio tridimensional sobre una superficie bidimensional. Estos sistemas se utilizan para comunicar la forma, la distribución, el volumen, la profundidad y las relaciones espaciales del proyecto. Algunos sistemas entregan una lectura más técnica y medible, como las plantas, cortes y elevaciones; mientras que otros permiten comprender mejor el volumen o la experiencia visual, como las axonometrías y perspectivas cónicas (Ching, 2023).

1. Proyección paralela ortogonal

a) Vistas múltiples

- Planta arquitectónica: Es una representación horizontal del proyecto, vista desde arriba. Permite entender cómo se distribuyen los espacios, dónde están los accesos, cómo se conectan los recintos, cómo se organizan los recorridos interiores o exteriores, etc.

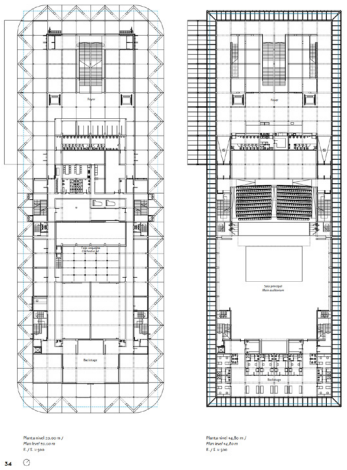


Figura 69. Planta nivel 0.00 m y Planta nivel +4.80 m, Teatro Regional del BioBío
Fuente: Tomado de Smiljan Radic, vía Revista ARQ (2018)

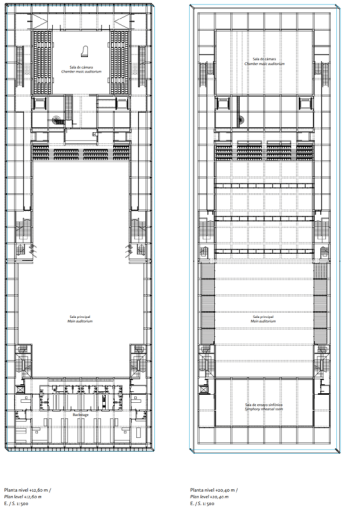


Figura 70. Planta nivel + 12.60 m y Planta nivel +20.40 m, Teatro Regional del BioBío
Fuente: Tomado de Smiljan Radic, vía Revista ARQ (2018)

- Cortes / secciones arquitectónicas: Es una representación vertical que atraviesa el edificio para mostrar lo que ocurre en su interior. Se utiliza para explicar alturas, niveles, pendientes, relaciones entre pisos, cubiertas, entradas de luz, vínculo con el terreno, etc.

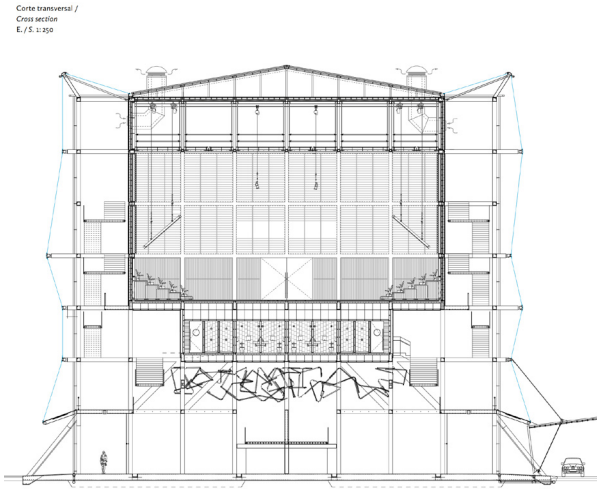


Figura 71. Corte transversal del Teatro Regional del BioBío
Fuente: Tomado de Smiljan Radic, vía Revista ARQ (2018)

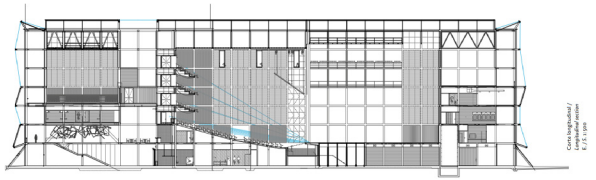


Figura 72. Corte longitudinal del Teatro Regional del BioBío
Fuente: Tomado de Smiljan Radic, vía Revista ARQ (2018)

- Elevaciones arquitectónicas: Es una representación vertical exterior del edificio o de una fachada. Permite mostrar proporciones, alturas, vanos, puertas, ventanas, fachada, materialidad exterior, relación visual con la calle o el entorno, etc.

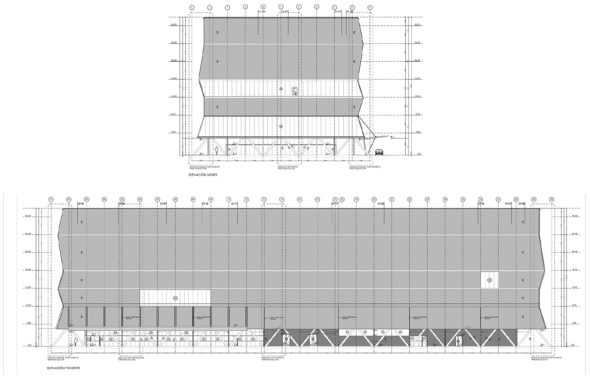


Figura 73. Elevación Norte y Elevación Poniente del Teatro Regional del BioBío
Fuente: Tomado de Smiljan Radic, vía Afasia Archzine (2018)

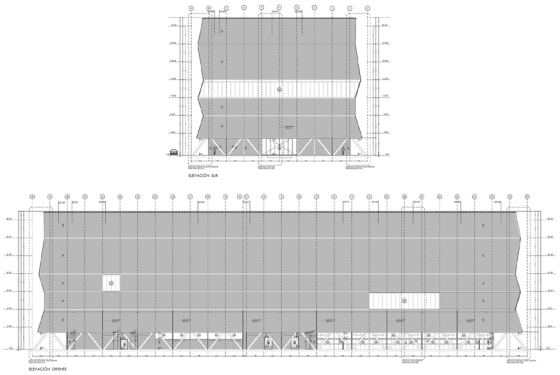


Figura 74. Elevación Sur y Elevación Oriente del Teatro Regional del BioBío
Fuente: Tomado de Smiljan Radic, vía Afasia Archzine (2018)

b) Axonometrías ortogonales

Es una representación tridimensional basada en proyección paralela ortogonal, lo cual permite mostrar un objeto o edificio en tres dimensiones, manteniendo una lectura más controlada de sus medidas y proporciones.

Existen tres tipos de axonometría: la isométrica, donde los tres ejes tienen la misma reducción; la dimétrica, con dos ejes tienen igual reducción y el tercero cambia; y la trimétrica, donde los tres ejes tienen reducciones distintas. La axonometría isométrica suele ser la más utilizada porque es la más regular y fácil de construir, ya que al tener la misma reducción en los tres ejes, mantiene una proporción uniforme entre altura, ancho y profundidad, lo que facilita la lectura del volumen.

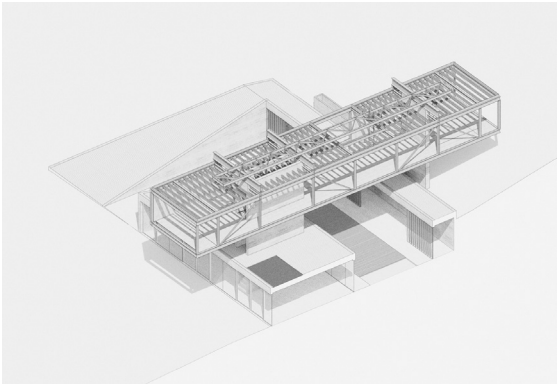


Figura 75. Axonométrica Casa en la Mantiqueira / UNA Arquitectos
Fuente: Tomado de Pereira, vía ArchDaily en Español (2019). Imagen de UNA Arquitectos

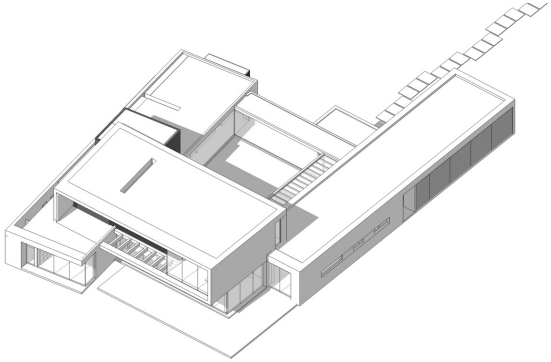


Figura 76. Axonométrica Casa 5 / Arquitectura en Estudio
Fuente: Tomado de Pereira, vía ArchDaily en Español (2019). Imagen de UNA Arquitectos

2. Proyección paralela oblicua

La proyección paralela oblicua también es axonométrica, donde se utilizan líneas proyectantes paralelas, pero estas llegan al plano de dibujo de forma inclinada, no perpendicular. En arquitectura y dibujo técnico, las más conocidas son la perspectiva caballera y la perspectiva militar. Aunque a veces se relacionan con el sistema axonométrico amplio, conviene separarlas porque su construcción geométrica es distinta (Universidad Nacional de Rosario, s. f.; Archimash, 2021).

La perspectiva caballera puede ser útil cuando se quiere mantener una cara frontal clara y agregar profundidad de manera simple. En cambio, la perspectiva militar es especialmente útil cuando se quiere conservar la lectura de la planta y al mismo tiempo mostrar altura o volumen. La desventaja al utilizar estos tipos de perspectiva es que pueden producir una imagen menos natural, y si no se controla la profundidad, pueden generar deformaciones visuales (Universidad Nacional de Rosario, s. f.; Archimash, 2021).

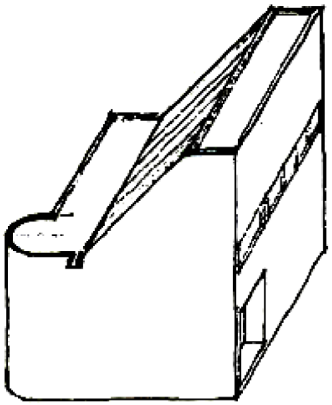


Figura 77. Perspectiva caballera
Fuente: Tomado de Universidad de Granada (s. f.)

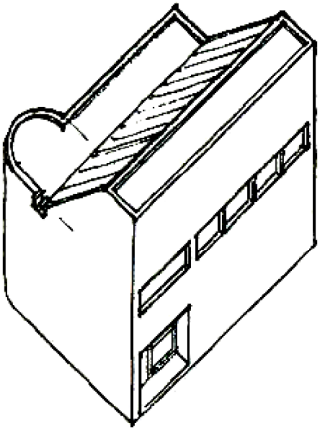


Figura 78. Perspectiva militar
Fuente: Tomado de Universidad de Granada (s. f.)

3. Proyección cónica

La proyección cónica es una representación basada en proyección central, donde las líneas convergen hacia uno o más puntos de fuga. En arquitectura se utiliza para mostrar la experiencia visual del espacio, ya que se acerca más a la mirada humana que una planta, corte o axonometría.

Puede ser de un punto de fuga, cuando el espacio se observa frontalmente; de dos puntos de fuga, cuando el volumen se mira desde un ángulo; o de tres puntos de fuga, cuando se representa una vista desde arriba o desde abajo. Las más usadas en arquitectura suelen ser las de uno y dos puntos, porque permiten comunicar con claridad interiores y volúmenes exteriores, mientras que la de tres puntos se usa más para vistas altas o con efectos visuales más dramáticos (Ching, 2015; First in Architecture, 2023).



Figura 79. Perspectiva cónica un punto de fuga
Fuente: Tomado de Cuesta, De Dibujo (s. f.). Imagen de PIRO4D en Pixabay

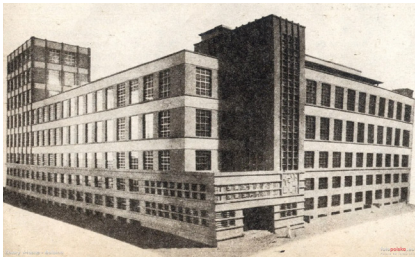


Figura 80. Perspectiva cónica de dos puntos de fuga, Edificio de la Oficina de Telecomunicaciones
Fuente: Tomado de Cuesta, De Dibujo (s. f.). A partir de Stolica

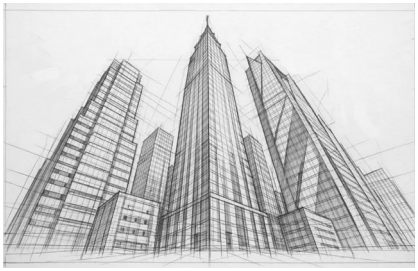


Figura 81. Perspectiva cónica tres puntos de fuga
Fuente: Tomado de Cuesta, De Dibujo (s. f.)

4. Representaciones híbridas

a) Axonometría explotada

Es una representación que generalmente se construye a partir de una axonometría o proyección paralela, pero separando componentes del proyecto. La axonometría explotada puede ser constructiva, cuando se muestra piezas o encuentros; estructural, cuando separa pilares, vigas, losas u otros elementos portantes; programática, cuando distingue usos o niveles; o por etapas, cuando muestra una secuencia de construcción o transformación. La explotada es muy didáctica porque permite entender el edificio como un conjunto de partes relacionadas y ver información que normalmente queda oculta dentro del edificio. Sin embargo, si muestra demasiados elementos al mismo tiempo, puede volverse confusa.

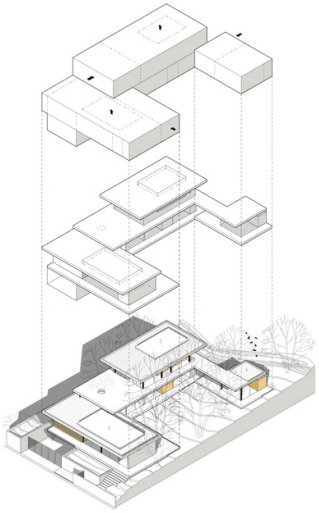


Figura 82. Axonometría Casa Tacuri / Gabriel Rivera Arquitectos
Fuente: Tomado de Pereira, vía ArchDaily en Español (2019). Imagen de Gabriel Rivera Arquitectos

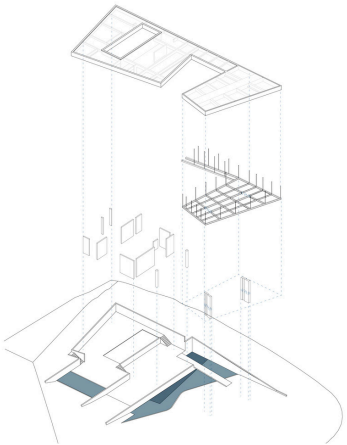


Figura 83. Axonometría Casa en Cotia / UNA Arquitectos
Fuente: Tomado de Pereira, vía ArchDaily en Español (2019). Imagen de UNA Arquitectos

b) Axonometría seccionada

Es una representación que combina una axonometría con un corte. Permite mostrar el volumen del proyecto y, al mismo tiempo, revelar parte de su interior, ayudando a comprender relaciones internas.



Figura 84. Guadalquivir House
Fuente: Tomado de Pereira, vía ArchDaily en Español (2019). Imagen de dérive LAB

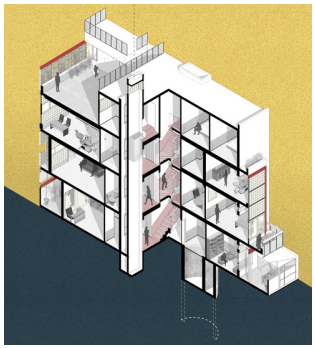


Figura 85. The House Between a Well and a Light Tower
Fuente: Tomado de Pereira, vía ArchDaily en Español (2019). Imagen de Harsh Vardhan Jain Architects

c) Corte fugado

El corte fugado o perspectivado, es una variación del corte arquitectónico tradicional. Mientras el corte técnico muestra el edificio seccionado de forma más plana, el corte fugado incorpora profundidad para mostrar el interior con una lectura más espacial.



Figura 86. Corte fugado, Segundo Lugar Concurso Edificio Consistorial Lonquimay
Fuente: Tomado de Uribe, vía ArchDaily en Español (2015). Imagen de Espiral + Iglesis Prat Arquitectos

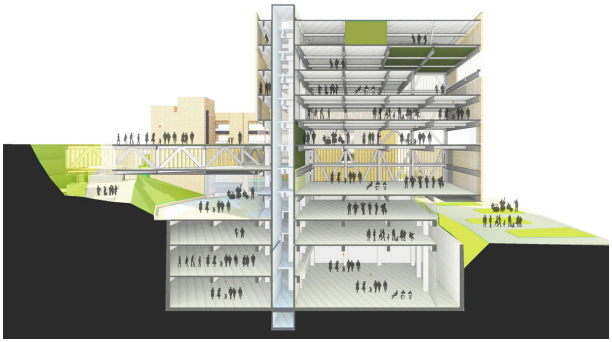


Figura 87. Corte fugado, Facultad de Ingeniería de la Pontificia Universidad Javeriana
Fuente: Tomado de Uribe, vía ArchDaily en Español (2015). Imagen de LAROTTA + DAMM arquitectura

5. Representaciones constructivas

Son dibujos técnicos que explican cómo se materializa una parte del proyecto. Dentro de esta categoría pueden incluirse detalles constructivos y escantillones, los cuales varían según su escala y nivel de información. Su principal dificultad es que se requiere de conocimientos técnicos para ser comprendidos. A diferencia de un render o una maqueta, estas representaciones no están pensadas principalmente para comunicar la experiencia del espacio, sino su resolución material, por lo que pueden no ser las herramientas más claras para públicos no especializados.

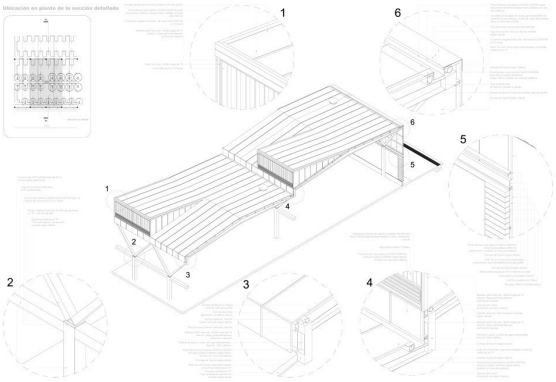


Figura 88. Esquema tridimensional constructivo de Bodega Navarro Correas
Fuente: Tomado de Dejtiar, vía ArchDaily en Español (2019). Imagen vía aft Arquitectos

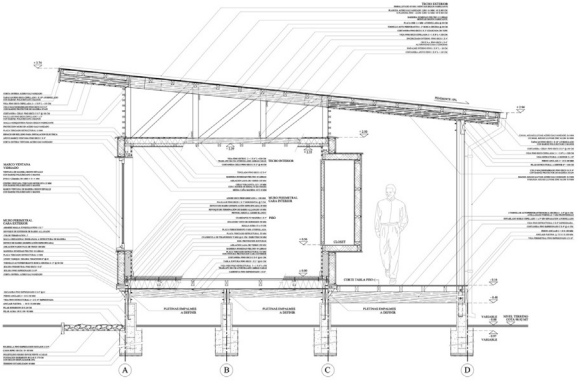


Figura 89. Sección constructiva integral del Centro Holístico Punto Zero
Fuente: Tomado de Dejtiar, vía ArchDaily en Español (2019). Imagen vía Dio Sustentable

06
Maquetas

Las maquetas son un tipo de representación tridimensional física, ya que construyen una versión material a escala del proyecto o de alguno de sus componentes. Su función principal es entregar una visualización tangible del diseño, mostrando el volumen, la forma, las proporciones y relación espacial del proyecto de manera directa. Además, entregan una experiencia táctil y espacial que las herramientas digitales no pueden imitar completamente (Richie, 2025).

Puede ir desde modelos volumétricos simples hasta representaciones muy detalladas para análisis, exploración, presentación o comunicación pública y su nivel de detalle depende directamente de la escala utilizada.

Una desventaja importante de las maquetas es que suelen requerir tiempo, materiales, espacio de trabajo y cuidados de traslado o almacenamiento. Su costo puede variar según escala, tamaño, nivel de detalle, materiales y plazo de fabricación, por lo que en proyectos grandes o muy detallados puede transformarse en un recurso más caro y difícil de producir (I AM Manufacturing, 2023).

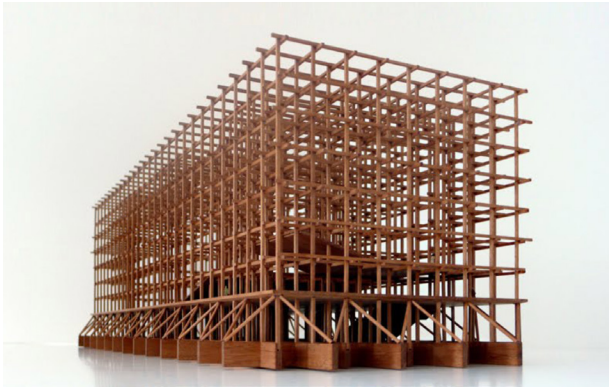


Figura 90. Maqueta conceptual física del Teatro Regional del Biobío, Smiljan Radic
Fuente: Tomado de HIC Arquitectura (2026). Imagen de Smiljan Radic



Figura 91. Maqueta física del Museo de la Mina de Zinc Allmannajuvet, Peter Zumthor
Fuente: Tomado de Arquitectura Viva (2023). Imagen de Atelier Peter Zumthor

07
Videos

Los videos son un método de representación audiovisual que permite comunicar un proyecto a través de movimiento e incluso sonido. En arquitectura se pueden utilizar de distintas formas, tales como en animaciones, recorridos virtuales, vuelos aéreos, secuencias de imágenes, simulaciones de uso, etc.

Su principal aporte es que permiten mostrar información que una imagen fija no siempre comunica con claridad, como movimiento, transformación, secuencia o una visión general de como realmente se ve o se habita el lugar, por la misma razón es que usualmente se ocupa en etapas más avanzadas del proyecto. Además, al incorporar sonido o narración pueden reforzar la explicación para guiar mejor la comprensión del público (Chaos, 2026).



Figura 92. Captura de video propuesta preliminar Parque Juan Pablo II, Peñalolén
Fuente: Tomado de Municipalidad de Peñalolén (2023)



Figura 93. Captura de video participación ciudadana N°3 Complejo Educacional Las Acacias, La Calera, Etapa II
Fuente: Tomado de ARQIAR (2025)

08
Nuevas formas de visualización arquitectónica

1. Realidad virtual

La realidad virtual permite visualizar un proyecto en un entorno digital inmersivo, facilitando recorridos y revisión de interiores. Su ventaja principal es que ayuda a comprender la escala y la atmósfera de manera más directa que un plano o imagen fija, pero requiere dispositivos especializados y preparación técnica (ArchDaily, 2017).

2. Realidad aumentada

La realidad aumentada permite superponer elementos digitales sobre el mundo físico. Se puede usar para ver un modelo 3D sobre un plano, una maqueta, una mesa, una obra o incluso sobre el lugar real donde se proyecta una intervención. Su ventaja es que relaciona el proyecto con un soporte real, ayudando a comprender escala, ubicación, volumen e impacto visual (ArchDaily, 2019).



Figura 94. Uso de realidad virtual en la visualización de proyectos arquitectónicos
Fuente: Tomado de NEXT Arquitectura (2024)

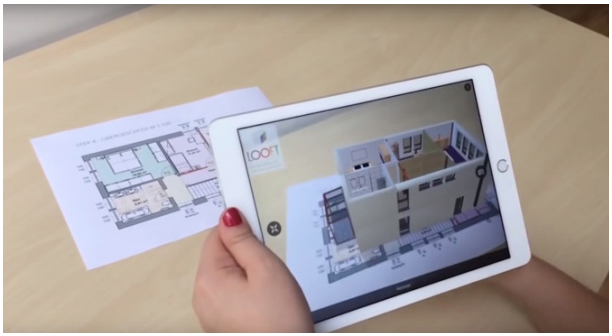


Figura 95. Realidad aumentada aplicada a la visualización de modelos 3D, Augment
Fuente: Tomado de Souza, vía ArchDaily en Español (2019)

3. Modelos BIM

Son modelos digitales que integran información asociada a sus componentes, como materiales, dimensiones, sistemas o datos técnicos. Se usan para diseñar, coordinar disciplinas, revisar interferencias, y visualizar el proyecto de manera integrada. Su ventaja es que reúne información espacial y técnica en un solo modelo, pero puede ser demasiado complejo si no se filtra la información (Autodesk, 2021).

4. Utilización de Inteligencia Artificial

La inteligencia artificial permite generar o mejorar imágenes a partir de textos, bocetos, renders o modelos. Su ventaja es que permite explorar alternativas visuales de manera rápida, mientras que su desventaja es que las imágenes pueden no ser necesariamente precisas y también se puede perder tiempo en realizar demasiadas pruebas sin éxito (Tovar, 2023).

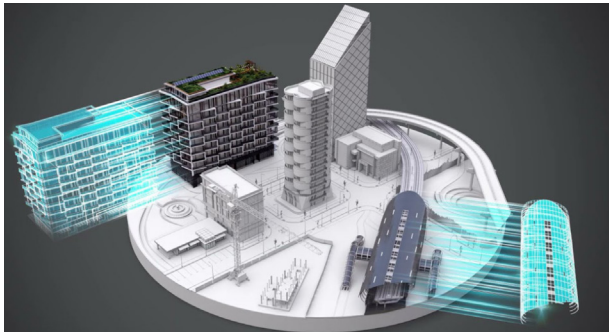


Figura 96. Modelamiento 3D y BIM como formas de visualización digital del proyecto
Fuente: Tomado de Foundtech (s. f.)

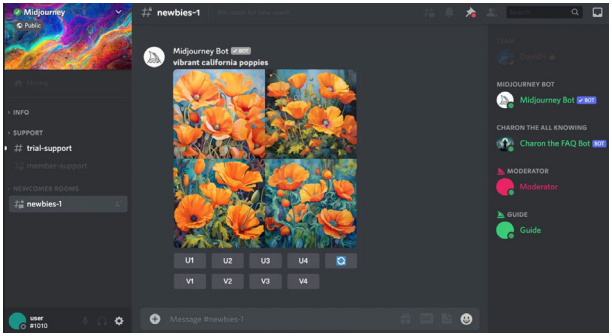


Figura 97. Interfaz de inteligencia artificial generativa, Midjourney
Fuente: Tomado de Vercheval, vía InboundCycle (2026)

6.2 Dificultad interpretativa de los recursos de representación arquitectónica

La dificultad interpretativa de un recurso de representación depende tanto de su claridad gráfica como del conocimiento previo que exige para ser comprendido. En instancias participativas los recursos más técnicos suelen presentar mayores desafíos, ya que requieren manejar códigos disciplinares. En cambio, los recursos más visuales pueden facilitar una comprensión más directa del proyecto, al aproximarse a formas de percepción más cercanas a la experiencia cotidiana.

Para el análisis, los recursos se ordenan desde los que presentan mayor dificultad de lectura hasta los que tienen mayor facilidad de comprensión para personas que no manejan el lenguaje arquitectónico. Este orden no significa que algunos sean mejores que otros, sino que cada uno permite distintos niveles de acercamiento e interpretación del proyecto, según el público y el tipo de información que se busca comunicar.



Figura 98. Registro de instancia participativa en Olmué
Fuente: Adaptado de Informe Social PAC Olmué (2023)

Recursos de mayor dificultad técnica

1. Representaciones constructivas: detalles, cortes constructivos y escantillones

Necesidad de mediación: Alta

Potencial comunicativo: Su potencial comunicativo es muy alto cuando se quiere mostrar aspectos constructivos, de durabilidad, encuentros o decisiones materiales.

Dificultad principal: Son las de menor comprensión directa para públicos no especializados debido a que su foco está en explicar cómo se resuelve materialmente una parte del edificio, lo que usualmente requiere una lectura con conocimiento técnico.

2. Vistas múltiples: plantas, cortes y elevaciones arquitectónicas

Necesidad de mediación: Alta

Potencial comunicativo: Son encargadas de organizar la información base del proyecto. Pueden comunicar la distribución, alturas, fachadas, proporciones y relaciones espaciales generales a través de la utilización de escalas.

Dificultad principal: Tienen gran valor técnico, pero su dificultad está en que fragmentan el edificio en vistas planas, lo que implica reconstruir mentalmente el volumen a partir de dibujos separados para comprender el proyecto. Además de que exigen interpretar escala, orientación, simbología y abstracción espacial.

3. Modelos BIM

Necesidad de mediación: Alta - Variable

Potencial comunicativo: Su potencial está en que integran geometría e información en un solo modelo, permitiendo revisar sistemas, elementos, fases o datos del proyecto.

Dificultad principal: Su dificultad es la sobrecarga de información. El modelo puede contener demasiadas capas técnicas, por lo que no necesariamente comunica mejor si no se filtra según el público.

Recursos técnicos - espaciales

4. Proyección paralela oblicua: perspectiva caballera y perspectiva militar

Necesidad de mediación: Media - Alta

Potencial comunicativo: Permiten representar el volumen manteniendo una cara o plano principal reconocible, como una fachada o una planta levantada.

Dificultad principal: Su principal dificultad es que pueden verse poco naturales o difíciles de interpretar si no se entiende su lógica de proyección ya que, al conservar ciertos planos en verdadera magnitud, pueden generar una imagen que no coincide con la percepción cotidiana del espacio (generalmente no son muy utilizados).

5. Axonometrías ortogonales: isométrica, dimétrica y trimétrica

Necesidad de mediación: Media - Alta

Potencial comunicativo: Su potencial comunicativo es mayor que el de una planta aislada, porque permiten reconocer volumen y relaciones espaciales en una sola imagen.

Dificultad principal: Aunque son más espaciales, aún requieren cierta lectura técnica y pueden requerir apoyo si el observador no entiende la lógica de los ejes o cuando se incorporan demasiados elementos.

6. Representaciones híbridas: corte fugado, la axonometría seccionada y la axonometría explotada

Necesidad de mediación: Media

Potencial comunicativo: Tienen un potencial comunicativo importante porque integran varias capas de información, tales como la espacial, interior, volumétrica o constructiva.

Dificultad principal: Al combinar varios sistemas, pueden saturar la lectura si concentran demasiada información y no se jerarquizan gráficamente.

Recursos explicativos - conceptuales

7. Esquemas y diagramas

Necesidad de mediación: Media

Potencial comunicativo: Tienen un potencial comunicativo alto cuando están bien diseñados, porque permiten sintetizar relaciones complejas y explicar recorridos, usos, contexto, clima, estrategias o funcionamiento del proyecto.

Dificultad principal: Pueden ser difíciles de leer al agregar demasiada información y volverse abstractos si usan códigos poco claros.

8. Croquis

Necesidad de mediación: Media

Potencial comunicativo: Su potencial está en que permiten comunicar ideas iniciales, abriendo la conversación y mostrando el proyecto como algo que todavía está en desarrollo.

Dificultad principal: Su ambigüedad puede dificultar la lectura si no se acompaña de una explicación que aclare qué se está proponiendo.

9. Ilustraciones y collages

Necesidad de mediación: Media - Baja

Potencial comunicativo: Tienen un potencial narrativo y atmosférico, donde pueden mostrar imaginarios, usos posibles o relación con el contexto con una lectura más sensible, lo cual lo vuelve más cercano visualmente que una representación técnica.

Dificultad principal: Su dificultad está en que pueden ser subjetivos o no comunicar información precisa, ya que si no se aclara qué es real, proyectado o simbólico, pueden generar lecturas confusas.

Recursos de mayor reconocimiento visual

10. Perspectivas con proyección cónica: perspectivas de uno, dos y tres puntos de fuga

Necesidad de mediación: Media - Baja

Potencial comunicativo: Tiene un potencial importante porque comunican profundidad, escala visual y experiencia espacial desde un punto de vista cercano a la percepción humana.

Dificultad principal: Su dificultad es que el encuadre selecciona una mirada parcial, es decir, puede mostrar bien una escena, pero puede ocultar distribución, medidas o relaciones que quedan fuera de la vista.

11. Renders e imágenes con IA

Necesidad de mediación: Media - Baja

Potencial comunicativo: Su potencial es alto para públicos no especializados, ya que ofrecen una lectura rápida y reconocible del proyecto. Permiten comunicar apariencia, luz, materialidad, vegetación, ambiente y escala humana.

Dificultad principal: Su principal riesgo es que pueden idealizar la propuesta o hacerla parecer definitiva.

Recursos físicos y audiovisuales

12. Maquetas

Necesidad de mediación: Baja - Media

Potencial comunicativo: Tienen alto potencial comunicativo porque permiten observar el proyecto como un objeto físico, lo que facilita la comprensión de volumen y proporción, especialmente para personas que no leen planos.

Dificultad principal: Su dificultad está en que pueden simplificar detalles y requerir tiempo, costo y traslado.

13. Videos

Necesidad de mediación: Baja - Media

Potencial comunicativo: Su potencial está en que permiten comunicar el proyecto mostrando recorridos o atmósferas mediante movimiento y sonido.

Dificultad principal: Una mínima dificultad es que controlan la mirada del espectador, es decir, la persona ve lo que el video decide mostrar, en el orden y velocidad definidos por quien lo produce, pero en general no posee grandes dificultades.

14. Realidad virtual y realidad aumentada

Necesidad de mediación: Baja-Media, según el dispositivo y el público

Potencial comunicativo: Su potencial está en que permiten experimentar el proyecto o relacionarlo directamente con un entorno real o simulado, facilitando la comprensión de escala, ubicación, volumen e impacto espacial.

Dificultad principal: Su dificultad es que requieren dispositivos, preparación del modelo y guía para que la experiencia no se vuelva confusa o excluyente.

La revisión de los recursos según su dificultad de interpretación permite reconocer que no todos comunican la información del proyecto con la misma claridad para públicos no especializados. Algunos entregan información fundamental, pero requieren mayor conocimiento técnico o esfuerzo de lectura, mientras que otros permiten una aproximación más directa y accesible. El análisis busca identificar cuáles necesitan mayor simplificación gráfica o apoyo visual según su frecuencia de uso, y cuáles pueden potenciarse para favorecer la comprensión según el nivel de avance del proyecto y la forma en que se comunica la propuesta.

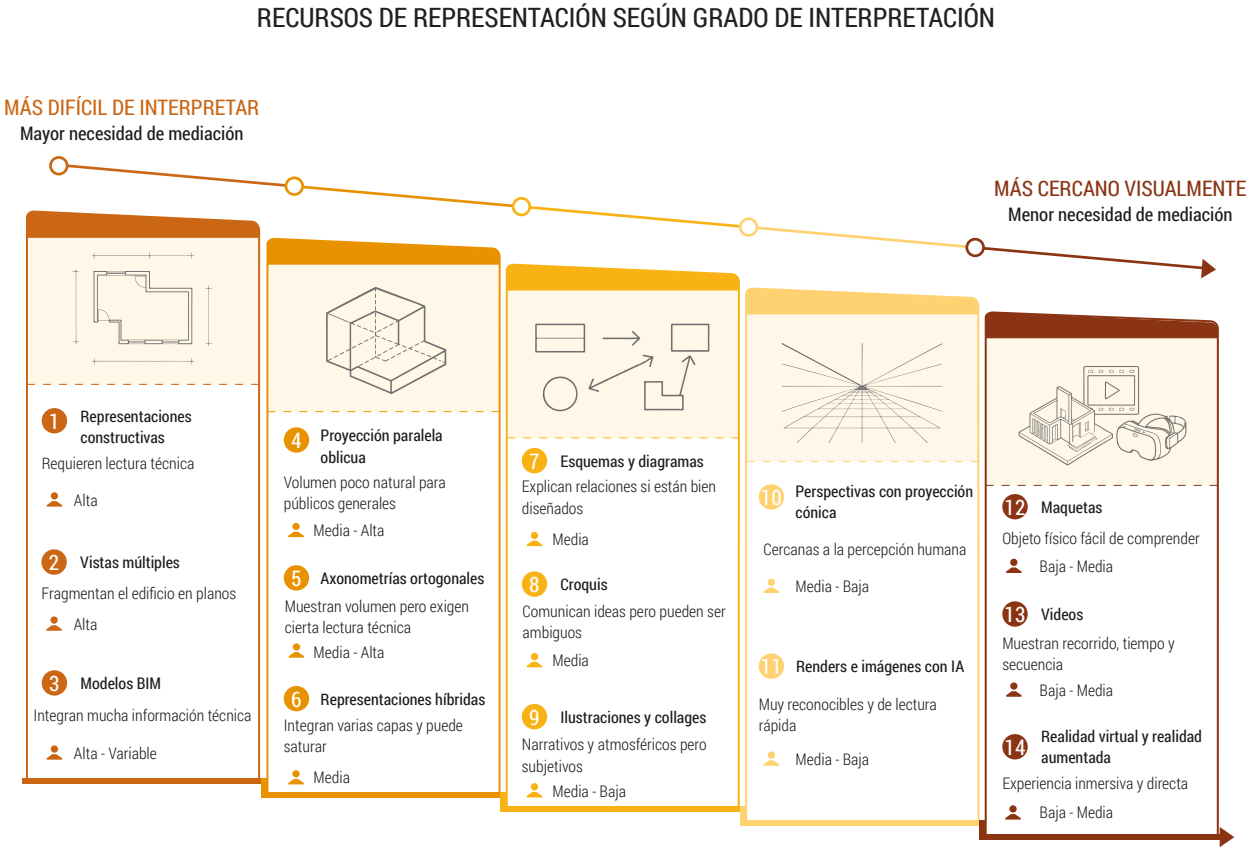


Figura 99. Recursos de representación según grado de interpretación
Fuente: Elaboración propia

6.3 La representación arquitectónica más allá de lo visual

6.3.1 Representar un espacio que será habitado

La revisión de los recursos de representación permite reconocer que cada método comunica el proyecto desde distintos niveles de información visual. Las representaciones convencionales presentan límites para comunicar directamente las dimensiones temporales y escalares de la arquitectura, ya que describen el proyecto desde una condición simultánea y no siempre permiten abordar su manifestación temporal. Aunque algunos recursos, como el video o la realidad virtual, si pueden incorporar otras formas de aproximación, como el tiempo y el sonido, la mayoría mantiene un predominio visual en la forma de presentar y recibir la información.

Es necesario recordar que lo que se busca comunicar a la ciudadanía no es solo una imagen, sino la comprensión de un espacio que será habitado. El espacio arquitectónico se configura a partir de relaciones internas y externas, vinculadas a la forma, la función, la tecnología, la escala, la tridimensionalidad y la realidad existencial del ser humano. Además, puede comprenderse como un espacio vivido, que trasciende la geometría y la mensurabilidad, ya que incorpora cualidades perceptivas y sensibles que influyen en la experiencia de quienes lo habitan (Salinas Moreno, 2011; Pallasmaa, 2006).



Figura 100. Observación de permanencia en Plaza Manuel Montt, metodología Gehl
Fuente: Adaptado de Informe Social Olmué: Plan de Participación Ciudadana (2023)



Figura 101. Observación de actividad en Parque Teniente Merino, metodología Gehl
Fuente: Adaptado de Informe Social Olmué: Plan de Participación Ciudadana (2023)



Figura 102. Dimensiones que configuran el espacio arquitectónico
Fuente: Elaboración propia

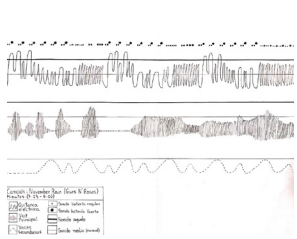
6.3.2 Relación con la formación inicial en arquitectura

Esta forma de aproximarse al espacio también puede relacionarse con la formación inicial en arquitectura, donde los primeros acercamientos a la disciplina suelen ampliar la percepción hacia cualidades que no siempre son evidentes a simple vista. En esta etapa, el espacio comienza a entenderse desde recorridos, atmósferas, sensaciones y conceptos más abstractos, sensibles e intangibles, que participan en la experiencia arquitectónica y muchas veces no son percibidos de manera consciente.

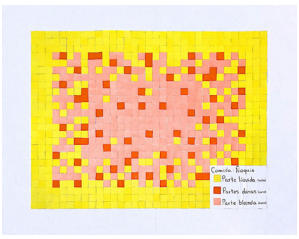
Esta relación permite establecer una analogía con la comunicación del proyecto hacia públicos no especializados, así como en la formación inicial se introducen formas de mirar y comprender el espacio más allá de su apariencia visible, en una instancia participativa también pueden explorarse aproximaciones que ayuden a acercar el proyecto desde dimensiones más próximas a la experiencia del espacio y no solo a lo visual.

M1 Encargo 1 - Instructivo sensorial

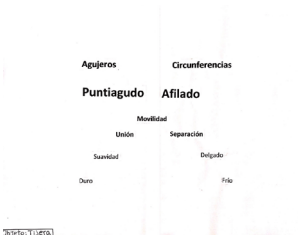
Este encargo propuso aproximarse al espacio desde una experiencia sensorial no centrada en la vista. A partir del tacto, la audición, el olfato, el gusto y la percepción espacial, se debían registrar sensaciones y traducirlas en recursos gráficos, palabras, intensidades y relaciones visuales, con el objetivo de reconocer que el espacio puede comprenderse desde estímulos corporales y sensibles.



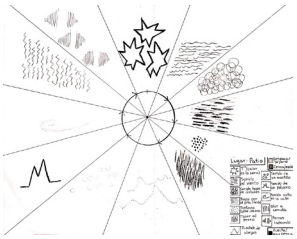
Audición



Olfato y gusto



Tacto

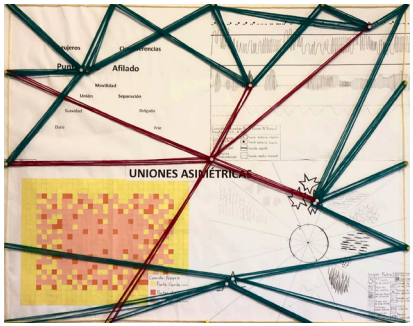


Multisensorial

Figura 103. Aproximaciones sensoriales módulo 1
Fuente: Elaboración propia, ejercicios M1 encargo 1, Taller de Introducción a la Arquitectura ARQ 101 UTFSM (2021)

M1 Encargo 2 - Trazado conceptual

Este encargo continuó la exploración sensorial mediante la lectura de "Los ojos de la piel" de Juhani Pallasmaa. A partir de conceptos extraídos del texto y de los registros previos, se debían establecer relaciones gráficas mediante hilos, jerarquías, direcciones e intensidades, transformando una experiencia perceptiva en una composición abstracta capaz de expresar vínculos entre los sentidos y el espacio.



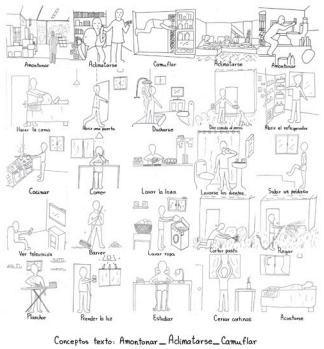
M1 Encargo 4 - Translucidez tridimensional

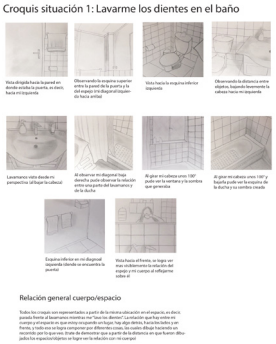
Este encargo incorporó la lectura de "El elogio de la sombra" de Junichiro Tanizaki, donde se profundizó en la relación entre luz, sombra, opacidad y translucidez. A partir de un constructo tridimensional previo, se debían agregar superficies que permitieran explorar cómo la luz modifica la percepción del espacio, generando interioridad, contraste, atmósfera y distintas formas de lectura espacial.



M4 Encargo 1 al 3 - Habitar lo cotidiano

Este módulo abordó el habitar cotidiano a partir de la lectura de "Especies de espacios" de Georges Perec y la observación de situaciones de la película "Parasite" de Bong Joon-ho. Se debían identificar actos cotidianos y relaciones cuerpo/espacio, para luego registrarlos mediante croquis, guiones del diario vivir, planimetrías habitadas y diagramas. El proceso buscaba reconocer cómo el espacio se comprende desde las acciones, rutinas, atmósferas y experiencias sensibles que ocurren en la vida diaria.





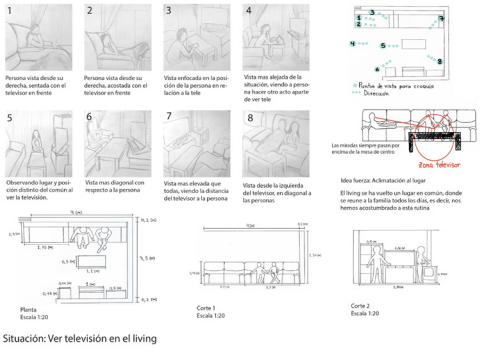


Figura 104. Ejercicios de aproximación sensorial y habitar cotidiano en la formación inicial
Fuente: Elaboración propia, ejercicios M1 y M4, Taller de Introducción a la Arquitectura ARQ 101 UTFSM (2021)

A partir de todas estas ideas, se reconoce que la comprensión del proyecto arquitectónico puede ampliarse más allá de la representación visual, ya que implica aproximarse a un espacio y a una experiencia arquitectónica que será habitada por las personas. Esto abre la posibilidad de explorar formas complementarias de comunicación que favorezcan la recepción e interpretación de la información, incorporando aspectos sensoriales y cualidades sensibles del espacio que permitan ampliar la manera en que públicos no especializados se aproximan al proyecto.

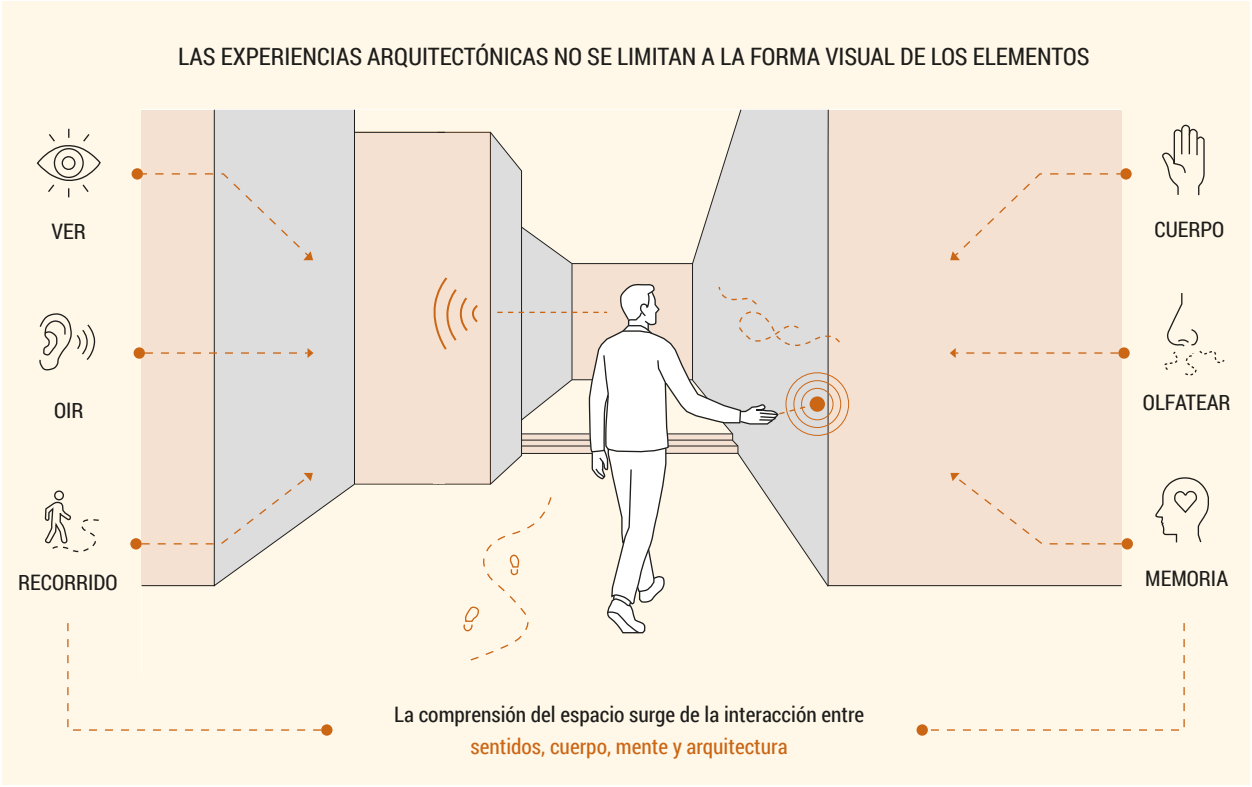


Figura 105. La información arquitectónica no es solo visual
Fuente: Elaboración propia a partir de De la Fuente Suárez (2016)

TEMA II

07.

ESTÍMULOS SENSORIALES COMO APOYO A LA COMPRENSIÓN ARQUITECTÓNICA

Tras revisar los medios de representación arquitectónica, se reconoce que la mayoría se apoya en lo visual, lo que puede convertirse en una limitante cuando aquello que se busca comunicar no es solo una imagen del proyecto, sino un espacio que existe, que será transformado y que posee cualidades sensoriales que influyen en la experiencia de las personas.

A partir de esto, se plantea el estudio de los estímulos sensoriales como una aproximación complementaria a la representación visual, vinculada a la comprensión de la arquitectura como experiencia multisensorial. Esta mirada permite incorporar otras formas de recibir e interpretar el proyecto, ampliando la comunicación de la transformación espacial más allá de la imagen.



Figura 106. Taller con jóvenes en Olmué
Fuente: Adaptado de Informe Social PAC Olmué (2023)

7.1 Influencia de los estímulos sensoriales en la recepción de información

7.1.1 La recepción de información es un proceso multisensorial

El primer punto que se debe comprender es que la recepción de información es un proceso multisensorial, es decir, que no ocurre de manera exclusivamente visual ni aislada por sentidos. La percepción humana se construye mediante la integración de distintos estímulos, que pueden actuar de forma conjunta e influir en la forma en que una persona procesa la información.

La percepción puede entenderse como un mecanismo individual y cognitivo que permite comprender señales provenientes del exterior, codificándolas a partir de la actividad sensitiva. De esta manera la recepción de información mediante los sentidos y su posterior procesamiento cognitivo son procesos necesarios para comprender aquello que se presenta. Esto permite considerar que, antes de que una persona interprete un contenido, primero lo recibe sensorialmente, luego lo organiza cognitivamente y finalmente lo relaciona con sus conocimientos previos (Salcedo Aparicio et al., 2022; Vilatuña Correa et al., 2012).

Esta idea se puede complementar con la "Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia", la cual dice que la información se procesa mediante canales visuales y auditivos, pero que la memoria de trabajo posee una capacidad limitada. Es por esto que la combinación de estímulos debe entenderse como una integración organizada que permita vincular la información nueva con conocimientos previos almacenados en la memoria de largo plazo (Betancur-Chicué & García-Valcárcel Muñoz-Repiso, 2023).

El artículo "Influencia de la experiencia multisensorial en el procesamiento unisensorial posterior" señala que las interacciones entre modalidades sensoriales son comunes en el procesamiento perceptivo y pueden mejorar precisión y velocidad. Además plantea que la experiencia multisensorial puede influir posteriormente en el procesamiento de información unisensorial, es decir, que la exposición previa a estímulos combinados puede modificar la manera en que luego se procesan estímulos auditivos o visuales, incluso cuando estos se presentan de forma aislada (Shams et al., 2011).

Esta idea se ejemplifica en los estudios revisados por los autores del artículo, donde el entrenamiento con estímulos audiovisuales congruentes favoreció el aprendizaje visual en comparación con entrenamiento solo visual. Incluso se menciona que el grupo entrenado con estímulos audiovisuales congruentes aprendió más rápido y alcanzó mejor desempeño que el grupo entrenado solo visualmente (Shams et al., 2011).

La experiencia cotidiana del mundo se construye a partir de una estimulación multisensorial constante. Entonces, si el cerebro probablemente aprende mejor en entornos multisensoriales que frente a estímulos aislados de un solo sentido, la recepción de información sobre un proyecto podría complementarse mediante estímulos que amplíen las formas de aproximación al contenido presentado, siempre que estos ayuden a orientar la atención y a relacionar la información con experiencias previas del receptor.

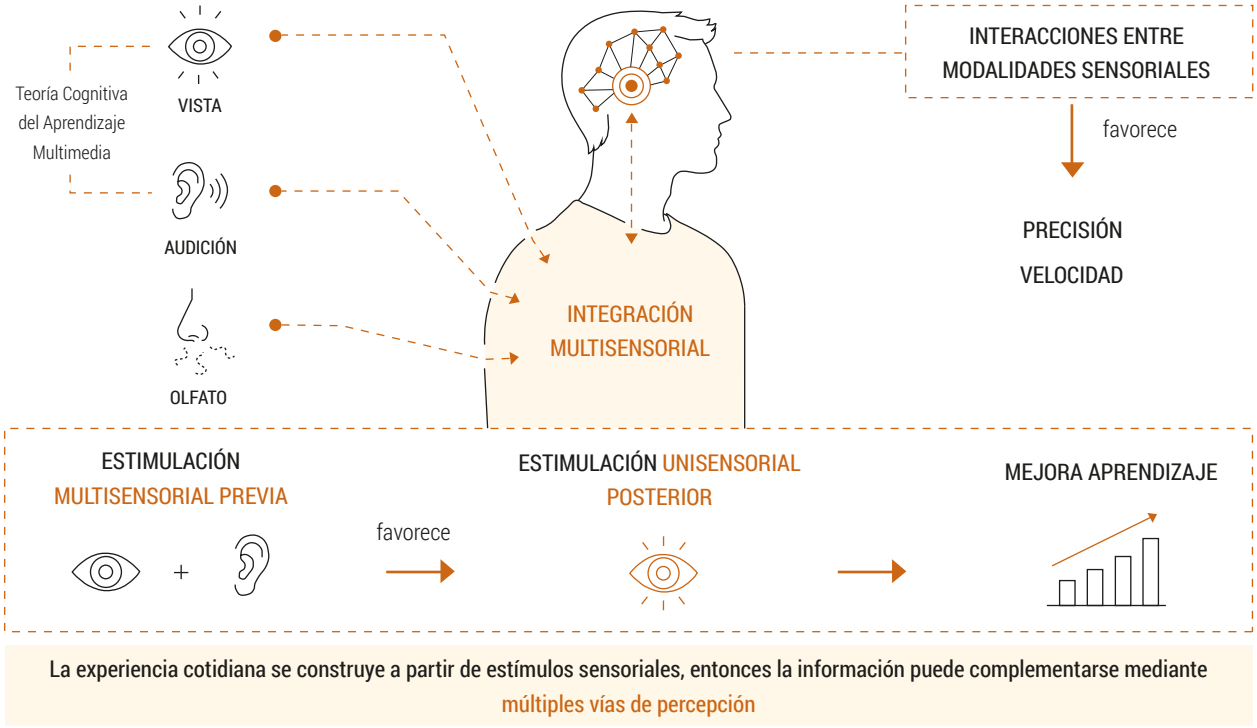


Figura 107. Integración multisensorial en la recepción de información
Fuente: Elaboración propia

7.1.2 Coherencia entre estímulos y recepción de información

La "Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia" plantea la necesidad de excluir imágenes o sonidos que no aportan directamente al contenido. Un estímulo sensorial puede favorecer la recepción de información solo cuando mantiene una relación clara con aquello que se busca comunicar; de lo contrario, puede transformarse en un elemento distractor o en una carga cognitiva innecesaria para el receptor (Betancur-Chicué & García-Valcárcel Muñoz-Repiso, 2023).

Los estudios sobre congruencia audiovisual también refuerzan esta idea al señalar que los estímulos congruentes favorecen más el aprendizaje visual que aquellos incongruentes o únicamente visuales, es decir, los estímulos deben relacionarse entre sí y aportar a una misma dirección comunicativa (Kim et al., 2008).

La coherencia debe entenderse como una correspondencia entre el estímulo, el contenido y el contexto de recepción. Así, un olor, sonido, luz o color utilizado debería tener relación con el lugar o la cualidad atmosférica que se busca reforzar. Si los estímulos se presentan sin relación con el proyecto, pueden perder sentido e incluso dificultar la comprensión de la información.

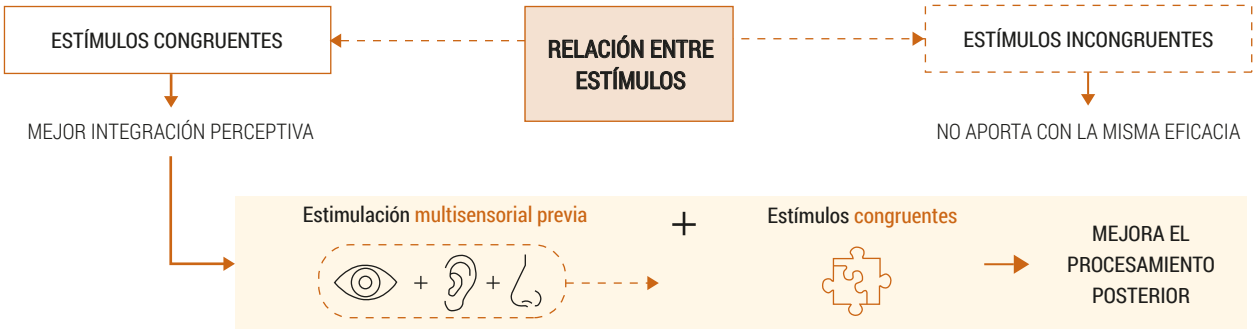


Figura 108. Coherencia entre estímulos para mejorar la integración perceptiva
Fuente: Elaboración propia

7.1.3 Estímulos sensoriales, memoria y disposición perceptiva

Se reconoce que ciertos estímulos pueden generar condiciones que faciliten la vinculación entre la información presentada y las referencias previas del receptor, relacionando procesos derivados de las experiencias vividas. Esta relación puede entenderse desde el proceso perceptivo, ya que percibir no significa solo recibir estímulos, sino sentir, seleccionar, organizar e interpretar información para construir una comprensión significativa del entorno (Vilatuña Correa et al., 2012).

- Estímulo Olfativo

Uno de los estímulos más relevantes en esta relación es el olfato. La información olfativa se vincula con estructuras del sistema límbico, asociadas a las emociones y a la memoria. Existen ciertos olores que pueden dar acceso a recuerdos relacionados con lugares, funcionando como claves de identificación y reconocimiento. La literatura sobre memoria olfativa relaciona este fenómeno con el llamado “Efecto Proust”, entendido como la capacidad de ciertos olores o sabores para evocar memorias episódicas o autobiográficas antiguas (Baudry, 2020).

La investigación “Memoria autobiográfica olfativa: correlatos conductuales y neuronales” señala que los recuerdos autobiográficos evocados por estímulos olfativos se diferencian de aquellos activados por la vista o la audición, lo cual ayuda a conectar la información que se entrega con sensaciones reconocibles para el receptor. Esta relación es relevante porque los estudios sobre codificación autorreferencial, dice que la información relacionada con uno mismo tiende a recordarse mejor y puede generar recuerdos más ricos y detallados que aquella procesada de manera más general (Larsson et al., 2014; Lawrence & Chai, 2021).

- Estímulo Auditivo

La audición también puede participar en la activación de memoria y emoción, ya que a diferencia de una imagen estática, el sonido se desarrolla en el tiempo, por lo que puede acompañar una experiencia, reconocer una atmósfera o situar al receptor frente a una condición ambiental determinada.

En el proceso perceptivo la información auditiva no cumple una función aislada, ya que el área auditiva se relaciona con sistemas vinculados al aprendizaje, el lenguaje, la memoria y el tono afectivo de la conducta humana. Entonces, un estímulo sonoro puede funcionar como apoyo cuando se vincula con sonidos propios del lugar o cualidades ambientales que ayuden a contextualizar la información que será presentada (Vilatuña Correa et al., 2012; Betancur-Chicué & García-Valcárcel Muñoz-Repiso, 2023).

- Estímulo Visual: luz y color

Otro estímulo relevante corresponde al visual, asociado al uso de la luz. Este se vincula con la disposición perceptiva y el estado de alerta. Se ha observado que la luz enriquecida en azul, con temperatura de color de 6500 K, produjo mayor supresión de melatonina, mayor alerta subjetiva, bienestar, confort visual y tiempos de reacción más rápidos en tareas de atención sostenida. Entonces al momento de comunicar, las condiciones lumínicas pueden afectar el confort y la disposición general del receptor, factores que inciden en cómo se aproxima al contenido presentado (Chellappa et al., 2011).

El color, por otro lado, puede entenderse como un estímulo visual y como un signo dentro del mensaje comunicacional. Su significado depende del contexto en que se utiliza y de las convenciones culturales de quienes lo reciben, es decir, el color puede aportar a la recepción de información cuando se relaciona con referentes reconocibles para el receptor, como características del lugar, atmósferas, identidades o asociaciones previas. En cambio, si se usa de manera desconectada del contexto, puede afectar la interpretación del mensaje o debilitar su claridad comunicativa (Castañeda Marulanda & Villa Carmona, 2018).

Al analizar todos estos estímulos, se puede decir que el olor, el sonido, la luz y el color no actúan de la misma manera, pero todos pueden influir en procesos vinculados a la recepción de información. El olor y el sonido se relacionan principalmente con memoria y referencias personales; la luz incide en la atención, el confort y la disposición perceptiva; y el color puede funcionar como un signo visual contextual, capaz de reforzar asociaciones reconocibles.

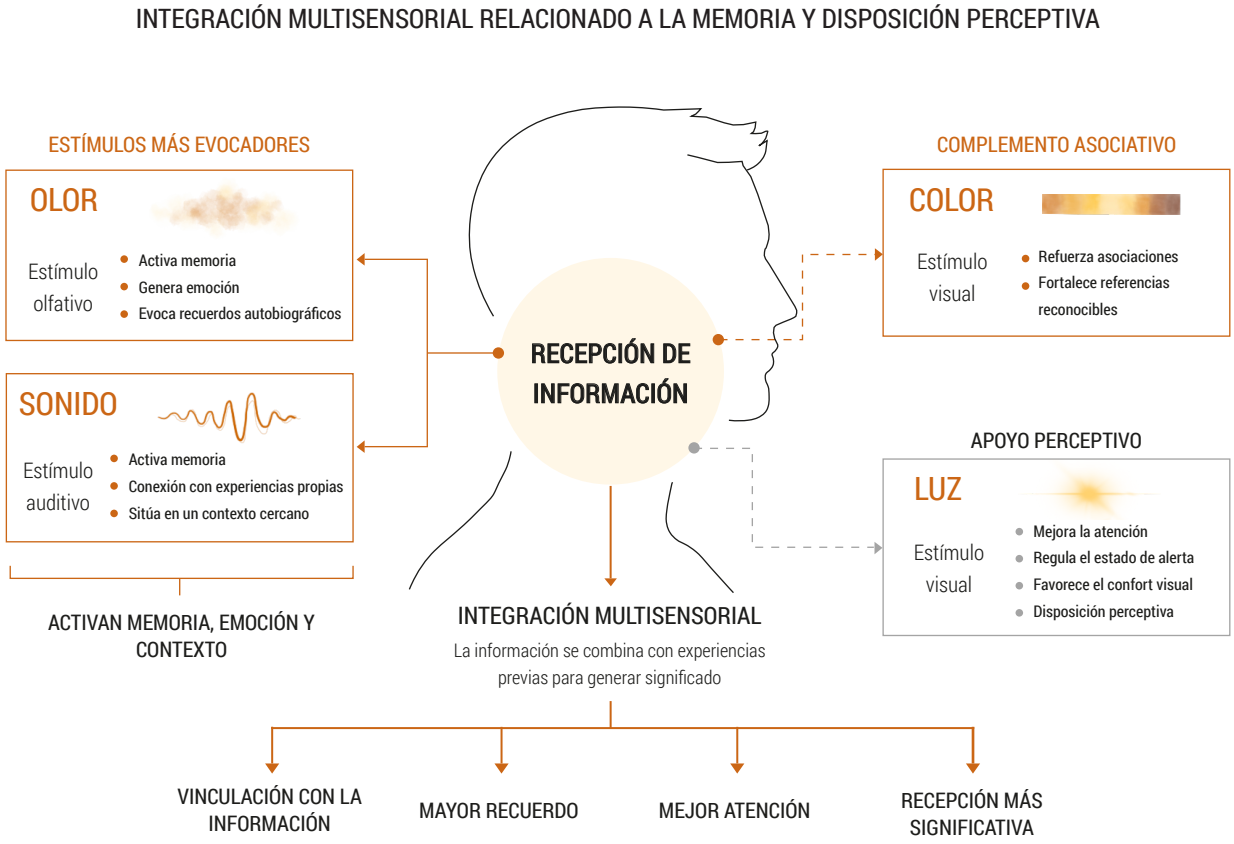


Figura 109. Integración multisensorial relacionado a la memoria y disposición perceptiva
Fuente: Elaboración propia

7.2 Estímulos sensoriales en relación a la arquitectura

Como se revisó anteriormente, la recepción de información de forma general involucra una relación entre estímulos sensoriales, memoria, atención y disposición perceptiva. En arquitectura, esta relación adquiere especial relevancia, ya que la experiencia del espacio forma parte de la vida cotidiana, la cual no se percibe solo como una imagen. Caminar, permanecer, orientarse o reconocer un lugar implica una relación constante entre cuerpo, sentidos, ambiente y memoria.

Autores como Pallasmaa advierten que la cultura moderna ha reforzado el predominio de la vista mediante la producción y consumo constante de imágenes, lo que también ha influido en la forma de entender la arquitectura y sus representaciones. Debido a esto, en este apartado se retoma la discusión sobre los estímulos sensoriales desde una perspectiva arquitectónica, revisando autores que han cuestionado el predominio de la vista y han planteado la arquitectura como una experiencia multisensorial y atmosférica.



Figura 110. Desarrollo de taller participativo en Olmué
Fuente: Adaptado de Rosé Social Lab, informe PAC Etapa 3 Olmué (2024)



Figura 111. Desarrollo de taller participativo en Olmué
Fuente: Adaptado de Rosé Social Lab, informe PAC Etapa 3 Olmué (2024)

7.2.1 Predominio visual en la cultura occidental

La arquitectura ha estado históricamente vinculada a la representación visual, las cuales son herramientas fundamentales dentro de la comunicación del proyecto, ya que permiten anticipar una propuesta que aún no existe físicamente. Sin embargo, esta dependencia de la imagen también puede limitar la forma en que se comprende el espacio.

Pallasmaa desarrolla esta crítica a partir del concepto de ocularcentrismo, referido al predominio de la vista en la cultura occidental. La vista ha sido históricamente privilegiada como sentido dominante, asociándose al conocimiento y a la claridad. Esto también ha influido en la arquitectura, donde la perspectiva, la imagen, la forma y la observación frontal han ocupado un lugar central en la manera de diseñar y representar el espacio.

El problema no está en utilizar recursos visuales, sino en asumir que la comprensión arquitectónica depende únicamente de ellos, dejando en segundo plano el los demás sentidos. La imagen arquitectónica puede entenderse como necesaria, pero no suficiente para comunicar la experiencia completa de un espacio.



Figura 112. Ocularcentrismo y vulneración de la mirada
Fuente: Tomado de Pallasmaa (2005), a partir de Buñuel y Dalí (1929), Un perro andaluz. Imagen de Aito Mäkinen / Finnish Film Archive

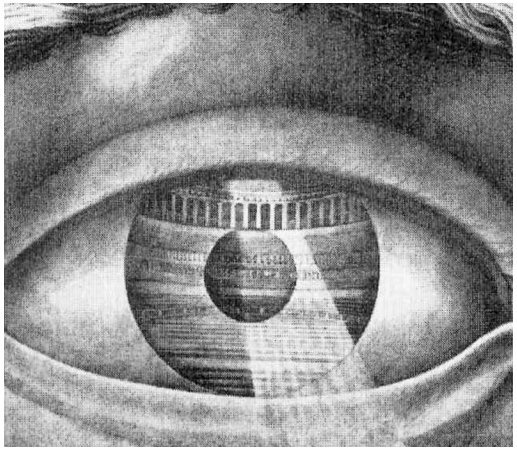


Figura 113. Ocularcentrismo y representación visual de la arquitectura
Fuente: Tomado de Pallasmaa (2005), a partir de grabado de Claude-Nicolas Ledoux sobre el interior del Teatro de Besançon

7.2.2 Cuerpo, percepción periférica y arquitectura multisensorial

Frente al predominio visual, Pallasmaa propone comprender la arquitectura desde el cuerpo y desde una experiencia perceptiva más amplia. La experiencia arquitectónica se produce desde un cuerpo que recorre, escucha, recuerda, toca, se orienta y percibe el ambiente que lo rodea, es por esto que la comprensión del espacio no puede separarse de la experiencia corporal del sujeto.

Esta idea también se relaciona con la diferencia entre una visión enfocada y una percepción periférica. Mientras la visión enfocada tiende a situar al sujeto frente a un objeto, la percepción periférica permite una experiencia más envolvente, en la que el cuerpo se siente dentro del espacio. Un lugar se experimenta desde la visión periférica, el movimiento y la relación háptica con el entorno, lo que permite que el espacio sea percibido como una experiencia material y sensorial integrada.

A raíz de esto, Pallasmaa retoma a Merleau-Ponty para señalar que la percepción surge de una relación recíproca entre el sujeto y el mundo, donde ambos se interpenetran y definen mutuamente. De esta forma, la experiencia arquitectónica puede entenderse como una experiencia multisensorial, ya que no es percibida únicamente desde la vista, sino mediante la interacción simultánea del cuerpo y los sentidos, dando lugar a una percepción integrada del espacio (Merleau-Ponty, citado en Pallasmaa, 2006).



Figura 114. Villa Mairea entre árboles y experiencia envolvente del bosque
Fuente: Tomado de Frans Drewniak (2003). Imagen referencial a partir de la idea de visión periférica e interioridad desarrollada por Pallasmaa (2005), donde el pinar finlandés cercano a Villa Mairea se entiende como un entorno que envuelve multisensorialmente la experiencia del espacio

7.2.3 Sonido y olor en relación a la memoria e imaginación del lugar

Al igual que lo analizado anteriormente respecto a los estímulos olfativos y auditivos en la recepción de información general, dentro de esta experiencia multisensorial el sonido y el olor adquieren especial relevancia al relacionarse con la forma en que los espacios son reconocidos. En arquitectura estos estímulos pueden activar referencias espaciales vinculadas a la memoria, la actividad cotidiana y el carácter propio de un edificio, aspectos que no siempre logran aparecer con claridad en una imagen.

Pallasmaa plantea que la vista tiende a aislar, mientras que el sonido tiende a incluir, ya que el oído estructura y articula la experiencia del espacio, aunque muchas veces su importancia no sea percibida de manera consciente. Esto hace referencia a que las cualidades acústicas pueden reforzar la experiencia visual y contribuir a reconocer la escala, la profundidad, la actividad y la atmósfera de un espacio, aportando información sobre cómo se vive y se ocupa un lugar. De la misma forma, el olor puede actuar como un detonante de memoria espacial, ya que ciertos aromas son capaces de hacer reaparecer lugares que la memoria visual podría haber olvidado, activando recuerdos y asociaciones vinculadas a experiencias previas vividas en un lugar.



Figura 115. Abadía de Le Thoronet como espacio de resonancia acústica
Fuente: Tomado de Lucien Hervé, vía Abadía de Le Thoronet / Centre des monuments nationaux (s. f.). Imagen referencial a partir de la idea de arquitectura del oído desarrollada por Pallasmaa (2005)



Figura 116. Mercado de especias en Harar como espacio del olfato
Fuente: Tomado de Rod Waddington (2012). Imagen referencial a partir de la idea de arquitectura del oído y del olfato desarrollada por Pallasmaa (2005), donde el mercado de especias en Harar, Etiopía, se entiende como una experiencia rica en estímulos sensoriales

7.2.4 Atmósfera como percepción inmediata del espacio

Esta relación entre sentidos y arquitectura también se vincula con el concepto de atmósfera. Zumthor entiende la atmósfera como una impresión inmediata que surge al encontrarse con un espacio, una sensación que se percibe antes de analizar racionalmente sus partes.

Esta impresión depende de la relación entre muchas condiciones como la materialidad, luz, temperatura, sonido, escala, objetos, personas y entorno. La atmósfera puede comprenderse como una construcción perceptiva en la que distintos estímulos actúan simultáneamente, generando una sensación general del lugar (Zumthor, 2006).

Esta idea complementa lo planteado por Pallasmaa, ya que permite pasar desde la arquitectura como experiencia multisensorial hacia la atmósfera como resultado de esa interacción. Si el espacio se percibe mediante una impresión general formada por distintas condiciones sensoriales, entonces los estímulos pueden utilizarse para aproximar a las personas a la atmósfera de un proyecto.



Figura 117. Atmósfera interior en la arquitectura de Peter Zumthor
Fuente: Tomado de Duarte Cuevas, video basado en Atmósferas de Peter Zumthor (2021)



Figura 118. Interior de las Termas de Vals, Peter Zumthor
Fuente: Tomado de Hélène Binet, vía ArchEyes (2024)

7.3 Relación entre representación visual y aproximaciones sensoriales

En contextos de participación ciudadana, la aproximación sensorial permite ampliar la comunicación del proyecto más allá de la imagen, incorporando dimensiones multisensoriales y atmosféricas propias de la experiencia arquitectónica.

Al utilizar estímulos como el sonido y el olor, se pueden activar referencias reconocibles del espacio existente, vinculadas a la memoria y a la experiencia cotidiana de las personas. De la misma manera, la luz y el color pueden reforzar la atmósfera del lugar, orientar la atención y además preparar la disposición con que se recibe aquello que se busca comunicar.

Estos estímulos no buscan reemplazar los recursos visuales, sino complementarlos frente a ciertas limitantes que presentan al comunicar la experiencia de un espacio. A través de una aproximación más familiar, la comunidad puede reconocer la atmósfera del lugar y comprender qué cualidades sensoriales podrían modificarse o mantenerse, para que así la transformación proyectada deje de leerse solo como una imagen técnica o estática y pueda entenderse como una posible experiencia atmosférica asociada al lugar.

APROXIMACIÓN SENSORIAL Y COMPRENSIÓN DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO

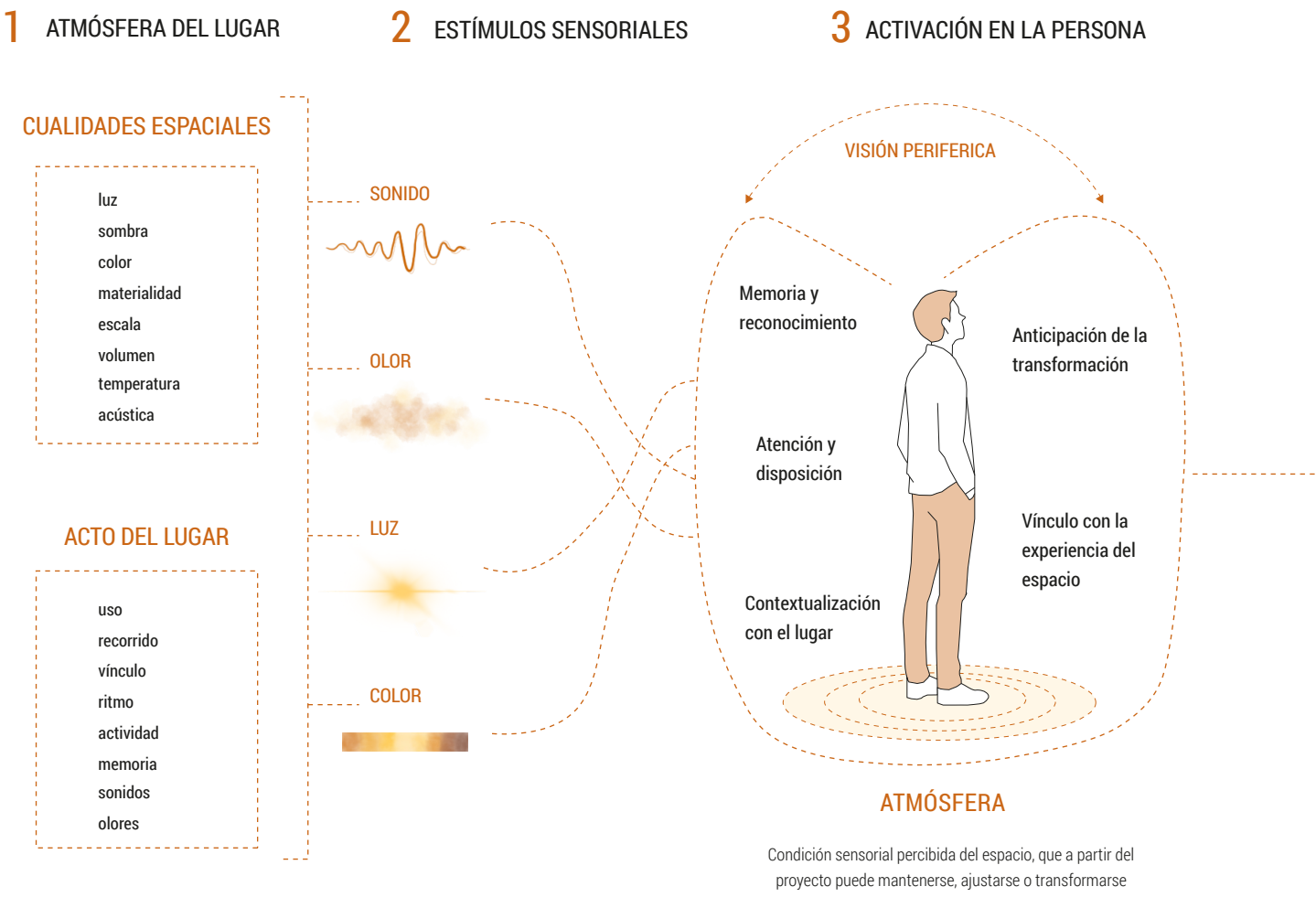
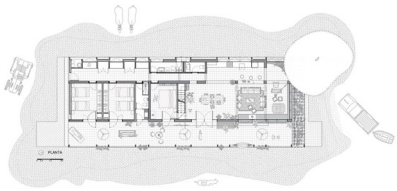
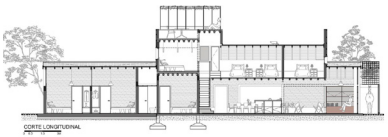


Figura 119. Aproximación sensorial como apoyo a la representación visual del proyecto
Fuente: Elaboración propia

4 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO







Proyecto de muestra: Casa de campo en Pila
DRM Arquitectura 2022

MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN

Se presenta la información visual del proyecto una vez preparada la recepción sensorial y cognitiva

APORTE GENERAL EN LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA

- Acerca la presentación del proyecto a la experiencia del lugar
- Favorece la interpretación
- Prepara la recepción de información
- Hace más cercana la transformación proyectada
- Disminuye la brecha de comprensión
- Fortalece la participación ciudadana

08.
CONCLUSIONES TEMA II

Se reconoce que comunicar un proyecto arquitectónico a públicos no especializados implica analizar el mensaje, el receptor, el contexto y los posibles ruidos que pueden afectar la comprensión. En participación ciudadana esto adquiere importancia porque la comunidad recibe información arquitectónica desde distintos niveles de familiaridad y disposición, especialmente cuando el lenguaje presentado responde a códigos técnicos propios de la disciplina.

Los recursos de representación cumplen un rol central en esta comunicación, pero no todos presentan la misma facilidad de lectura. Esta diferencia tiene relevancia según la etapa del proyecto, ya que en fases menos desarrolladas suele presentarse información más parcial o técnica, lo que puede aumentar la brecha de comprensión si no se explica o acompaña adecuadamente el recurso.

También se reconocen ciertas limitantes en los métodos de representación, ya que aquello que se busca comunicar al final es un espacio que será habitado por las personas, no solo una imagen del proyecto. La comunicación arquitectónica puede desplazarse desde la presentación del objeto hacia la aproximación a la experiencia del objeto, considerando las condiciones perceptivas y atmosféricas que podrían influir en quienes lo habiten.

Todo este estudio permite abrir la posibilidad de desarrollar una herramienta de apoyo para la comunicación del proyecto en procesos participativos, capaz de ampliar la comprensión más allá de lo visual desde una aproximación multisensorial y atmosférica del espacio, preparando al receptor, activando su relación con el lugar y favoreciendo una comprensión más clara y situada de aquello que se busca transformar.

TEMA III

PROPUESTA COMUNICACIONAL DESDE LA APROXIMACIÓN SENSORIAL

El Tema III realiza una propuesta comunicacional de apoyo para la participación ciudadana, desarrollada como una herramienta flexible desde la aproximación sensorial. La propuesta guía la selección y jerarquización de estímulos asociados al lugar existente y a su posible transformación, permitiendo preparar la disposición de la comunidad antes de la presentación visual del proyecto, reducir la brecha de comprensión y abrir una lectura más situada de la experiencia arquitectónica.

PROPUESTA COMUNICACIONAL DESDE LA APROXIMACIÓN SENSORIAL

9. Objetivo y alcance de la propuesta

OBJETIVO DE LA PROPUESTA

La propuesta comunicacional se plantea como una forma de apoyar la comprensión del proyecto arquitectónico en instancias de participación ciudadana. Su objetivo es orientar la manera en que se presenta una propuesta de diseño, principalmente a partir de una dimensión sensorial, buscando disminuir la brecha que existe entre el lenguaje técnico de la arquitectura y la forma en que las personas comprenden un espacio.

ALCANCE DE LA PROPUESTA

La propuesta se enfoca en instancias de participación ciudadana de proyectos públicos relacionados a espacios o equipamientos existentes, donde la comunidad ya posee un vínculo previo con el lugar. Se sugiere que sea aplicada principalmente en etapas intermedias de diseño, cuando existen lineamientos o una propuesta parcial, pero aún no una imagen final del proyecto, donde la información suele ser más técnica, por lo que la aproximación sensorial busca acercar el proyecto a la comunidad desde una experiencia más clara y cercana.

PROPUESTA COMUNICACIONAL DESDE LA APROXIMACIÓN SENSORIAL

10. Momentos de aproximación al proyecto

La propuesta se organiza en tres momentos complementarios que preparan y conducen la comprensión del proyecto arquitectónico:

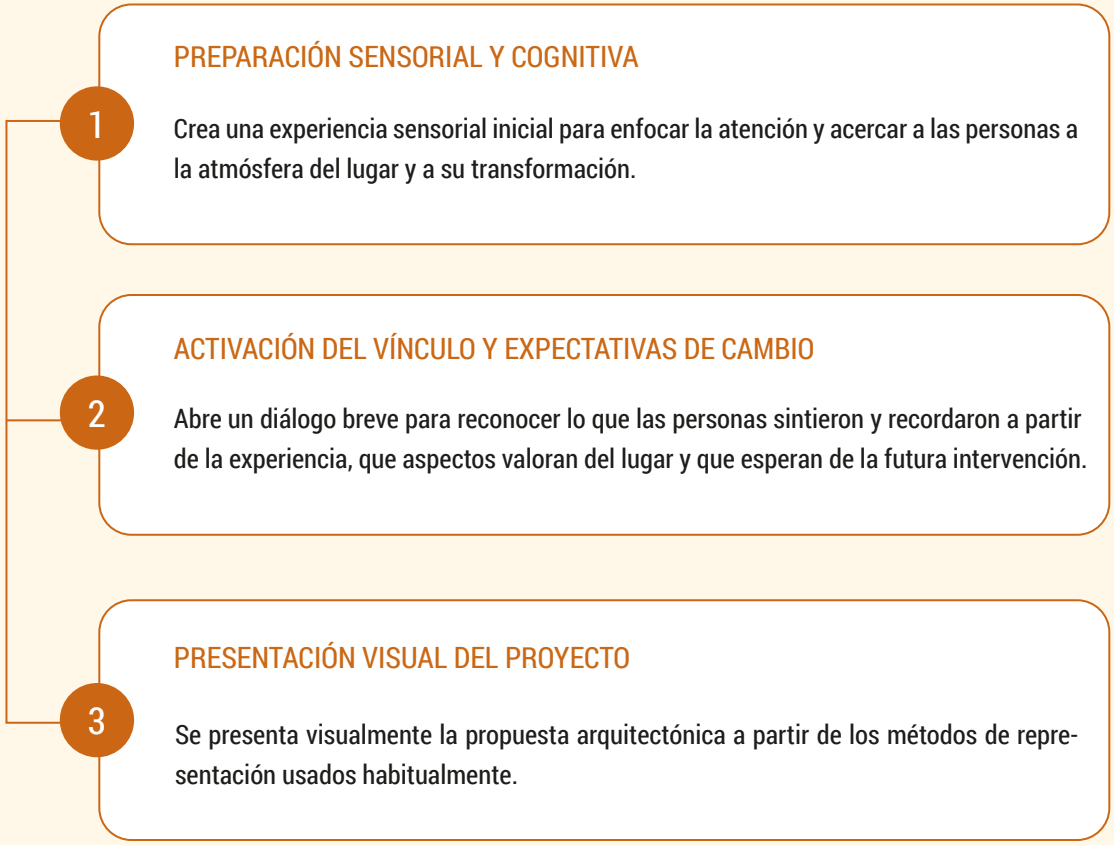


Figura 120. Momentos de la propuesta comunicativa en participación ciudadana
Fuente: Elaboración propia

10.1 Preparación sensorial y cognitiva

La preparación sensorial y cognitiva corresponde al primer momento de aproximación al proyecto, donde se propone iniciar la instancia participativa mediante estímulos sensoriales vinculados al lugar, con el fin de situar a las personas en una atmósfera reconocible antes de presentar la información arquitectónica. La propuesta parte de entender que el espacio no se percibe únicamente desde lo visual, sino desde una experiencia multisensorial donde la luz, el sonido, el olor, el color, la materialidad y el entorno influyen en la forma en que las personas reconocen e interpretan un espacio.

Este momento se plantea al principio ya que la recepción de información en una instancia participativa no suele ocurrir en condiciones neutras. Las personas pueden llegar con distintos niveles de atención, interés o incluso con diferentes vínculos con el lugar que será intervenido, es decir, todos poseen condiciones iniciales diferentes al llegar al taller participativo. En este caso una preparación inicial puede ayudar a enfocar la disposición y activar referencias conocidas, relacionando esto con la codificación autorreferencial, que plantea que la información relacionada con uno mismo tiende a recordarse mejor.

Este primer momento de aproximación busca ser una antesala perceptiva que permita enfocar la atención, situar el contenido a mostrar y favorecer en general una lectura más cercana del proyecto a través de la incorporación de cualidades perceptivas del espacio para crear una atmósfera reconocida, la cual tendrá una transformación y que un método de representación usual no logra mostrar con profundidad, debido a la limitante de ser solo visual.

10.2 Activación del vínculo y expectativas de cambio

La activación de vínculos y expectativas de cambio corresponde al segundo momento de aproximación al proyecto, el cual se plantea como una instancia intermedia entre la preparación sensorial y cognitiva, y la presentación visual de la propuesta.

Después de la aproximación sensorial, se abre un momento de conversación para reconocer qué produjo esa experiencia en las personas, mediante preguntas sobre lo que sintieron, recordaron, encontraron familiar o que quisieran mantener a partir de las sensaciones provocadas. De esta forma, se permite que la primera experiencia pueda conectarse con la forma en que la comunidad percibe el espacio, evitando que la fase sensorial quede como un momento aislado dentro del proceso.

El diálogo puede avanzar hacia las expectativas de cambio, donde se busca reconocer qué espera la comunidad del proyecto, qué le preocupa, qué no quisiera perder y qué transformaciones imagina como positivas o necesarias. Estas preguntas ayudan a que las personas ordenen sus ideas antes de enfrentarse directamente a la propuesta arquitectónica, generando una base desde la cual puedan comprender y opinar con mayor claridad.

El objetivo de esta activación no es obtener respuestas cerradas ni dirigir la opinión de la ciudadanía, sino abrir un diálogo mediante preguntas abiertas que permitan a cada participante expresar su propia relación con el lugar, junto con sus expectativas y preocupaciones frente al cambio, para así ayudar a dar continuidad entre el momento de la atmósfera inicial y el momento de la representación visual del proyecto.

10.3 Presentación visual del proyecto arquitectónico

La presentación visual del proyecto arquitectónico corresponde al tercer momento de aproximación, etapa en la cual se comunica visualmente la propuesta mediante los recursos de representación que habitualmente utiliza el equipo técnico, como plantas, cortes, elevaciones, renders, videos u otros apoyos gráficos definidos según el nivel de avance del proyecto.

En esta parte la propuesta no busca incorporar una actividad nueva dentro de la instancia participativa ni tampoco indicar obligatoriamente qué recurso debe utilizarse, sino apoyar la forma en que estos recursos son preparados y presentados. Se proponen criterios de ayuda orientados a optimizar su claridad, considerando que algunos recursos poseen un carácter más técnico y requieren mayor mediación, mientras que otros pueden resultar más cercanos para la ciudadanía, pero de igual forma requieren reglas de composición y jerarquía visual para potenciar su lectura y favorecer una comprensión más clara de la propuesta.

Este momento busca reforzar la comunicación visual del proyecto mediante ajustes gráficos y compositivos que permitan mejorar la legibilidad de la información, para lograr disminuir la distancia entre el lenguaje técnico de la arquitectura y la lectura cotidiana del espacio.

PROPUESTA COMUNICACIONAL DESDE LA APROXIMACIÓN SENSORIAL

11. Criterios para la aplicación de la propuesta

Luego de definir los tres momentos de aproximación al proyecto, se establecen criterios para orientar su aplicación dentro de una instancia participativa. Estos criterios no buscan fijar una única forma de desarrollar la propuesta, más bien buscan entregar orientaciones generales para preparar estímulos sensoriales, ordenar preguntas de diálogo y fortalecer el uso de recursos de representación arquitectónica durante la presentación del proyecto.

Estos criterios buscan reforzar la comprensión ciudadana del proyecto arquitectónico, volviéndo la información presentada más cercana y clara para quienes participan, para que así la comunidad pueda entregar observaciones más precisas y pertinentes, aportando de mejor manera al desarrollo del diseño.

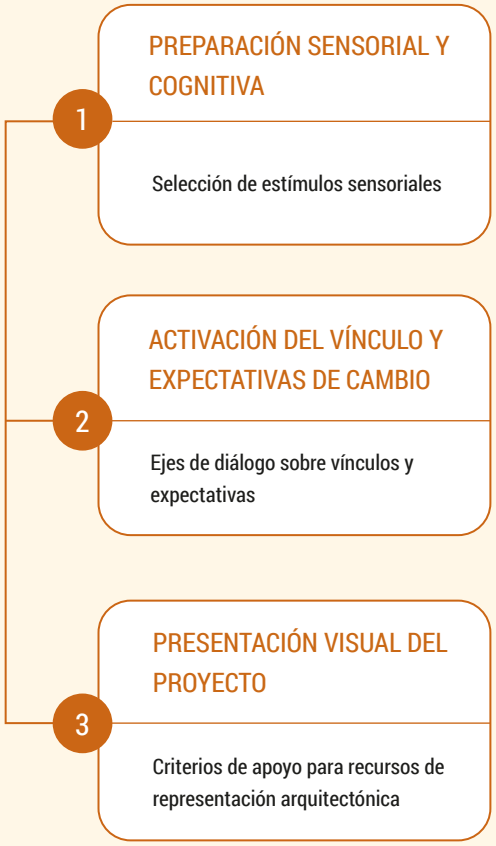


Figura 121. Relación entre momentos de aproximación con sus criterios de aplicación
Fuente: Elaboración propia

11.1 Selección de estímulos sensoriales

La selección y jerarquización de estímulos sensoriales busca orientar qué estímulos pueden ser más pertinentes para la preparación sensorial y cognitiva previa a la presentación del proyecto. Esta selección se entiende como una forma de reconocer qué estímulos representan mejor la atmósfera del lugar y su transformación, y cuáles pueden ayudar a preparar una mejor recepción de la información arquitectónica.

Base común de la preparación sensorial

La selección de estímulos sensoriales parte de una base común, ya que en todos los casos se busca preparar una mejor recepción y comprensión del proyecto arquitectónico. Para este objetivo se trabaja desde dos capas complementarias:

01 CAPA PERCEPTIVA Y DE ATENCIÓN

¿Qúe busca activar?	¿Para que sirve?
Atención Claridad Concentración Confort visual Disposición para recibir información	Permite generar condiciones iniciales para que las personas puedan enfocarse en la instancia participativa y recibir la información arquitectónica con mayor claridad.

02 CAPA ATMOSFÉRICA Y DE VÍNCULO

¿Qúe busca activar?	¿Para que sirve?
Memoria Referencias Asociaciones Reconocimiento del lugar Relación con su atmósfera	Permite conectar la información del proyecto con experiencias conocidas por la comunidad, ayudando a que la transformación propuesta pueda ser recibida desde una referencia más cercana.

Figura 122. Capas complementarias en la selección de estímulos sensoriales
Fuente: Elaboración propia

Estas dos capas se complementan durante la preparación sensorial, ya que ambas buscan preparar una mejor recepción del proyecto. La capa perceptiva y de atención genera condiciones iniciales de claridad y concentración, mientras que la capa atmosférica y de vínculo acerca la información a la experiencia cotidiana del lugar, permitiendo que la propuesta pueda ser recibida de manera más cercana y comprensible.

01
CAPA PERCEPTIVA Y DE ATENCIÓN

La capa perceptiva y de atención corresponde a una condición inicial dentro de la preparación sensorial. Su función es captar la atención de las personas y marcar el inicio de una instancia distinta dentro del proceso participativo. En esta capa se considera la luz, ya que permite generar un primer momento de activación antes de incorporar los estímulos asociados a la atmósfera del proyecto y funciona como una base transversal, ya que en toda instancia participativa se busca favorecer la concentración y permitir que las personas reciban el contenido con mayor claridad.

Términos a considerar

El lux (lx) es la unidad de medida que mide la cantidad de luz proyectada sobre una superficie, es decir, qué tan iluminado está un espacio.

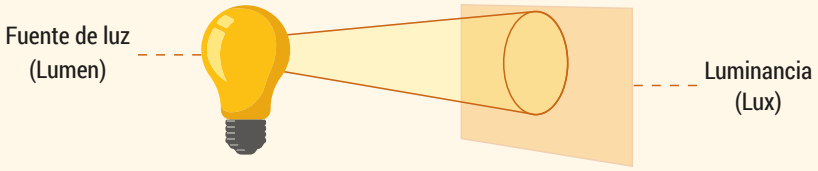


Figura 123. Esquema de la iluminancia medida en lux
Fuente: Adaptado de ARG Seguridad (s. f.)

La temperatura de color, medida en kelvin (K), permite reconocer si una luz se percibe más cálida o fría.



Figura 124. Clasificación de las temperaturas de color
Fuente: Adaptado de Iluminica (2025)

Los rangos cercanos a 300–500 lux se utilizan como referencia en espacios donde se requiere reunión o lectura, mientras que niveles cercanos a 50–100 lux se asocian a condiciones de menor exigencia visual, como circulación u orientación básica. A partir de esto se propone iniciar con una luz clara y suficiente, para luego disminuir su intensidad y permitir que otros estímulos sensoriales adquieran mayor presencia (National Institute of Standards and Technology, 2023; Chartered Institution of Building Services Engineers, 2005; Health and Safety Executive, s. f.).

La temperatura de color también puede influir en la disposición perceptiva de las personas. Estudios sobre iluminación y desempeño cognitivo han observado que luces de temperatura más alta, cercanas a 6500 K, pueden aumentar la alerta subjetiva y mejorar los tiempos de reacción en tareas de atención sostenida. Por esta razón se propone iniciar la preparación sensorial con una luz fría y clara, utilizada de manera breve, como una condición de activación inicial que permita captar la atención y marcar el comienzo de la experiencia (Chellappa et al., 2011).

Esta condición lumínica no se plantea como una atmósfera permanente, sino como un primer momento de enfoque. Luego, durante la transición hacia la capa atmosférica, la intensidad puede disminuir gradualmente y la temperatura puede desplazarse hacia una luz neutra o levemente cálida. Esta variación permite que la luz reduzca su protagonismo perceptivo y que la atención pueda desplazarse hacia otros estímulos, como el sonido, el olor o las referencias sensoriales asociadas al lugar.

El tiempo de transición se plantea como una medida orientativa. Se propone un rango breve cercano a 30–60 segundos, porque permite que el cambio de luz sea perceptible sin sentirse brusco. La intención es producir una disminución controlada de la activación visual para preparar una recepción más atenta y abierta a los estímulos posteriores.

Tabla 16. Secuencia de luz para iniciar preparación sensorial

MOMENTO	CONDICIÓN DE LUZ	MEDIDA ORIENTATIVA	OBJETIVO	CUIDADO PRINCIPAL
A1 Activación inicial 10 s	Luz clara, homogénea y fría	**500–600 lux aprox. / 6000–6500 K aprox.** (luz blanca fría, similar a espacios de trabajo técnico, hospitales, laboratorios u oficinas muy iluminadas).	Activar la atención y marcar el inicio de la instancia. Esta temperatura de luz se asocia a mayor alerta subjetiva, confort visual y tiempos de reacción más rápidos, por lo que puede funcionar como una primera señal de enfoque antes de introducir otros estímulos	Evitar una luz excesivamente intensa, ya que podría generar fatiga visual o rechazo
A2 Transición 20 s	Disminución progresiva de la intensidad lumínica, manteniendo una luz visible y estable	**250–350 lux aprox. / 4000–5000 K aprox.** (luz neutra a levemente fría, similar a salas de reunión, aulas, oficinas suaves o espacios interiores bien iluminados).	Reducir gradualmente el protagonismo de la luz sin perder orientación. Esta etapa permite pasar desde una condición de alerta hacia una disposición más contenida, preparando la atención para los estímulos sensoriales posteriores	Evitar cambios bruscos o apagones que corten la continuidad de la experiencia
A3 Entrada atmosférica 10 s	Luz baja de acompañamiento, suficiente para mantener orientación básica	**80–150 lux aprox. / 3000–4000 K aprox.** (luz cálida a neutra, similar a iluminación ambiental suave, salas de estar, restaurantes o espacios de espera tranquilos).	Dejar que la luz pase a un rol secundario y que la atención se desplace hacia el sonido, el olor o las referencias sensoriales del lugar. Esta condición permite sostener una atmósfera previa sin que la iluminación domine la experiencia	Evitar oscuridad total o una luz demasiado alta que vuelva a dominar la experiencia sensorial

Fuente: Elaboración propia

De esta manera, la luz funciona como un recurso de inicio y transición. Primero ayuda a activar la atención; luego reduce su intensidad para dejar espacio a los estímulos atmosféricos del proyecto. Esta secuencia permite pasar desde una disposición general de atención hacia una experiencia más situada, sin perder orientación ni comodidad dentro de la instancia participativa.

02
CAPA ATMOSFÉRICA Y DE VÍNCULO

La segunda corresponde a la capa atmosférica y de vínculo, relacionada con la atmósfera del lugar, la memoria, las asociaciones y la experiencia cotidiana de la comunidad. Esta capa permite acercar el proyecto a elementos que las personas reconocen o asocian con el espacio que será transformado, ayudando a que la transformación propuesta pueda ser recibida desde una referencia más cercana. Para orientar la selección de estos estímulos, se plantean una serie de pasos que permiten construir una secuencia de aproximación sensorial coherente con el lugar y con aquello que se busca comunicar.

PASOS A SEGUIR PARA ORIENTAR LA SELECCIÓN DE ESTÍMULOS

CAPA ATMOSFÉRICA Y DE VÍNCULO

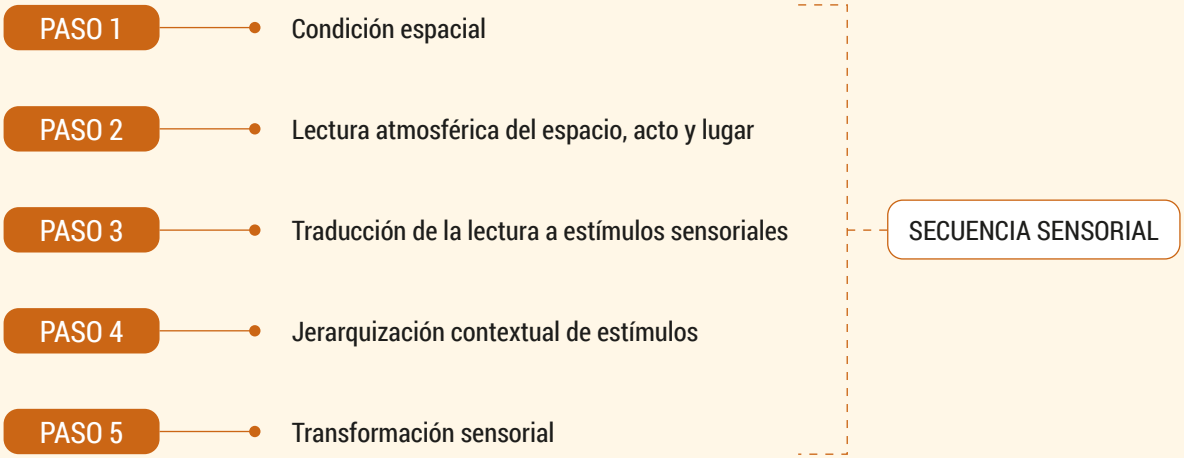


Figura 125. Pasos a seguir para seleccionar los estímulos en la capa atmosférica y de vínculo
Fuente: Elaboración propia

PASO 1 — CONDICIÓN ESPACIAL

El primer paso consiste en reconocer la condición espacial predominante del lugar que será intervenido. Esta clasificación permite orientar la observación inicial y definir qué aspectos conviene mirar con mayor atención.

Tabla 17. Reconocimiento de condición espacial

CONDICIÓN ESPACIAL	DESCRIPCIÓN GENERAL	OBSERVACIÓN SUGERIDA
Espacio abierto	Espacios exteriores o de uso público al aire libre, como parques, plazas u otros espacios similares	La experiencia suele estar más influida por el entorno. Se sugiere observar la luz natural, sombra, el aire libre, vegetación, tránsito, sonidos ambientales, exposición climática, y relación con el entorno urbano o natural
Espacio cerrado	Espacios interiores o contenidos, como edificios públicos, equipamientos u otros recintos similares	La experiencia suele depender más de las condiciones interiores del espacio y de una atmósfera más contenida. Se sugiere observar materialidad interior, acumulación de olores, eco o reverberación, entrada de luz, sombra y concentración de actividades
Espacio mixto	Espacios que combinan condiciones interiores y exteriores, como colegios, galerías o equipamientos con áreas abiertas	La experiencia puede variar entre zonas interiores y exteriores. Se sugiere observar transiciones, accesos, cambios de luz, contraste entre interior y exterior, mezcla de sonidos, olores y cambios de atmósfera

Fuente: Elaboración propia

Esta primera lectura permite entender que no todos los proyectos requieren las mismas activaciones sensoriales. Un espacio abierto puede tener una atmósfera más marcada por el entorno, mientras que un espacio cerrado puede depender más de sus condiciones interiores.

PASO 2 — LECTURA ATMOSFÉRICA DEL ESPACIO, ACTO Y LUGAR

Una vez reconocida la condición espacial del lugar, el segundo paso profundiza la observación mediante tres dimensiones de lectura: espacio, acto y lugar. Esta división permite ordenar las condiciones físicas, las actividades y los aspectos reconocibles del contexto, con el fin de buscar aquello que compone la atmósfera del lugar antes de seleccionar los estímulos sensoriales.

PASO 2.1 - LECTURA ATMOSFÉRICA DEL ESPACIO

Tabla 18. Lectura atmosférica del espacio y criterios de registro de variables

DIMENSIÓN	DEFINICIÓN	VARIABLES DE OBSERVACIÓN
Espacio	Corresponde al soporte físico y material donde ocurre la experiencia.	Materialidad predominante y color asociado:
		Estado y textura material:
		Relación luz / sombra:
		Sensación térmica:
		Ventilación y humedad:
		Acústica espacial:
		Apertura o cotención respecto al exterior:
		Elementos fijos del espacio:

Fuente: Elaboración propia

Criterios de registro de las variables

1. Materialidad predominante y color asociado: Registrar los materiales más visibles del espacio y los tonos que aportan a su atmósfera.
2. Estado y textura material: Registrar deterioro, limpieza, desgaste, humedad, brillo, opacidad o presencia de superficies nuevas o antiguas.
3. Relación luz / sombra: Registrar cómo se distribuye la luz en el espacio, identificando si predomina la luminosidad o la oscuridad.
4. Sensación térmica: Indicar si el espacio se percibe frío, cálido, húmedo, encerrado o expuesto.
5. Ventilación y humedad: Registrar si existe circulación de aire, encierro, humedad visible o condiciones que puedan generar olor ambiental.
6. Acústica espacial: Registrar cómo el espacio modifica el sonido, no qué sonidos existen.
7. Apertura o cotención respecto al exterior: Identificar si el espacio se percibe abierto, contenido, cerrado, conectado al exterior o separado de él.
8. Elementos fijos del espacio: Identificar elementos construidos o permanentes que estructuran la experiencia espacial.

Después de observar las condiciones físicas del espacio, la lectura continúa con el acto, entendido como los usos, actividades y ritmos que ocurren en el lugar. Esta dimensión permite reconocer cómo la ocupación cotidiana genera sonidos, olores, movimientos y objetos que influyen en la atmósfera del proyecto.

PASO 2.2 - LECTURA ATMOSFÉRICA DEL ACTO

Tabla 19. Lectura atmosférica del acto y criterios de registro de variables

DIMENSIÓN	DEFINICIÓN	VARIABLES DE OBSERVACIÓN
Acto	Corresponde a los usos, actividades, recorridos y ritmos que ocurren en el lugar.	Programa o actividad principal: Usuarios principales: Horario de uso: Ritmo o intensidad de uso: Recorridos y permanencias: Objetos asociados al uso: Sonidos relacionados a la actvidad: Olores relacionados la actividad:

Fuente: Elaboración propia

Criterios de registro de las variables

1. Programa o actividad principal: Registrar qué se desarrolla principalmente en el lugar o infraestructura.
2. Usuarios principales: Registrar quienes son los usuarios que están principalmente en el lugar o infraestructura.
3. Horario de uso: Registrar en qué momentos del día o de la semana se utiliza el lugar.
4. Ritmo o intensidad de uso: Registrar si el uso es más pausado, activo, intermitente, constante o variable.
5. Recorridos y permanencias: Registrar si las personas atraviesan, esperan, se reúnen, permanecen en ciertas zonas.
6. Objetos asociados al uso: Registrar objetos móviles o elementos propios de la actividad que ocurre en el lugar.
7. Sonidos relacionados a la actividad: Registrar sonidos producidos por las personas, los usos o el funcionamiento cotidiano.
8. Olores relacionados a la actividad: Registrar olores generados por los usos o por los elementos vinculados a la actividad.

PASO 2.3 - LECTURA ATMOSFÉRICA DEL LUGAR

Tabla 18. Lectura atmosférica del lugar y criterios de registro de variables

DIMENSIÓN	DEFINICIÓN	VARIABLES DE OBSERVACIÓN
Lugar	Corresponde al carácter reconocible e identitario del espacio dentro de su contexto.	Elementos característicos del lugar: Carácter y rol del lugar en su entorno: Sonidos y olores ambientales del lugar: Condición sensible o conflicto visible:

Fuente: Elaboración propia

Criterios de registro de las variables

1. Elementos característicos del lugar: Registrar elementos físicos o visuales que permitan reconocer o diferenciar el lugar.
2. Carácter y rol del lugar en su entorno: Registrar cómo es el contexto inmediato y qué rol cumple el lugar dentro de ese contexto.
3. Sonidos y olores ambientales del lugar: Registrar sonidos u olores propios del ambiente, no generados por una actividad humana específica.
4. Condición sensible o conflicto visible: Registrar condiciones problemáticas o sensibles que explican la necesidad de transformación del lugar.

Levantar esta información es útil para comprender qué cualidades pueden ser más relevantes en la experiencia del espacio, para luego poder traducir las condiciones observadas en sonido, olor, luz y color, y jerarquizar los estímulos que puedan apoyar mejor la aproximación sensorial al proyecto.

PASO 3 — TRADUCCIÓN DE LECTURA ATMOSFÉRICA A ESTÍMULOS SENSORIALES

A partir de la lectura de espacio, acto y lugar, este paso traduce la información registrada en cuatro estímulos: sonido, olor, luz y color. Esta etapa permite identificar desde dónde aparece cada estímulo, qué condición posee y si adquiere un valor familiar o reconocible dentro de la experiencia del lugar.

Tabla 19. Traducción de la lectura atmosférica a estímulos sensoriales

ESTÍMULO	DESDE EL ESPACIO	DESDE EL ACTO	DESDE EL LUGAR	SÍNTESIS DEL ESTÍMULO
Estímulo auditivo: sonido	Se registra la cualidad acústica del espacio, como eco, reverberación o silencio	Se registran sonidos producidos por actividades y usuarios	Se identifica si algún sonido es propio o reconocible para la comunidad	Condición sonora general
Estímulo olfativo: olor	Se registran olores ligados a la condición espacial, como humedad o aire exterior	Se registran olores generados por actividades, productos o usuarios	Se identifica si algún olor es familiar o reconocible para la comunidad	Condición olfativa general
Estímulo visual: luz	Se registra cómo el espacio recibe o controla la luz	Se registra si los horarios o usos modifican la percepción de la luz	Se identifica si existe una luz asociada a la atmósfera del lugar	Condición lumínica general
Estímulo visual: color	Se registran colores del soporte físico, materialidades o elementos construidos	Se registran colores generados por actividades o usuarios	Se identifica si algún color forma parte de la identidad visual del lugar	Condición cromática general

Fuente: Elaboración propia

A partir de esta tabla será posible avanzar hacia la jerarquización contextual, evaluando qué estímulos presentan mayor predominancia o variedad, cuáles poseen un carácter más reconocible y cuáles tienen relación con la transformación proyectada.

PASO 4 — JERARQUIZACIÓN CONTEXTUAL DE ESTÍMULOS

A partir de la síntesis realizada en el paso anterior, la jerarquización contextual permite evaluar qué estímulos adquieren mayor relevancia para la aproximación sensorial. Esta evaluación no se aplica a cada elemento aislado, sino a la condición general del estímulo ya identificado, considerando su variedad de registros, su carácter reconocible y su relación con la transformación proyectada.

Tabla 20. Jerarquización contextual de estímulos sensoriales

ESTÍMULO	VARIEDAD DE REGISTROS	CARÁCTER RECONOCIBLE	TRANSFORMACIÓN PROYECTADA	RESULTADO
Estímulo auditivo: sonido	Bajo / Medio / Alto	Bajo / Medio / Alto	Bajo / Medio / Alto	Predominante / Secundario
Estímulo olfativo: olor	Bajo / Medio / Alto	Bajo / Medio / Alto	Bajo / Medio / Alto	Predominante / Secundario
Estímulo visual: luz	Bajo / Medio / Alto	Bajo / Medio / Alto	Bajo / Medio / Alto	Apoyo primario / Apoyo secundario
Estímulo visual: color	Bajo / Medio / Alto	Bajo / Medio / Alto	Bajo / Medio / Alto	Apoyo primario / Apoyo secundario

Fuente: Elaboración propia

Definición de criterios de jerarquización

Variedad de registros: se refiere a la cantidad de manifestaciones distintas reconocidas para un mismo estímulo en la lectura de espacio, acto y lugar. Es baja cuando aparecen pocos registros, media cuando aparecen varios registros y alta cuando el estímulo presenta una presencia diversa dentro de la experiencia del lugar.

Carácter reconocible: se refiere a si el estímulo posee una cualidad familiar o característica del lugar. Este criterio se relaciona directamente con la lectura "desde el lugar" del paso anterior. Si no se identifica ningún vínculo claro, su valoración será baja; si existe un vínculo reconocible pero no dominante, será media; y si el estímulo es altamente característico, será alta.

Transformación proyectada: se refiere al grado en que el estímulo se verá modificado, mantenido, reducido o intensificado por el proyecto. Esta valoración depende del criterio del arquitecto o del equipo técnico, según los lineamientos de transformación ya definidos para la propuesta.

- Criterio de comparación

El sonido y el olor se comparan entre sí, ya que corresponden a los estímulos principales de activación sensorial, es decir, de esta comparación se define cuál será predominante y cuál secundario. En cambio, la luz y el color se comparan entre sí, ya que funcionan como apoyos atmosféricos para reforzar la percepción y acompañar la lectura posterior del proyecto.

- Criterio de decisión

Tabla 21. Criterios de decisión

SITUACIÓN DETECTADA	CRITERIO DE DECISIÓN
Un estímulo tiene alto carácter reconocible	Puede priorizarse aunque tenga baja variedad, por su vínculo con el lugar
Ningún estímulo tiene alto carácter reconocible	Se prioriza el que tenga mayor variedad de registros
Dos estímulos tienen valores similares	Se prioriza el que tenga mayor relación con la transformación proyectada
Sonido supera al olor	El sonido se define como estímulo predominante y el olor como secundario
Olor supera al sonido	El olor se define como estímulo predominante y el sonido como secundario
Luz supera al color	La luz se define como apoyo primario y el color como apoyo secundario
Color supera a la luz	El color se define como apoyo primario y la luz como apoyo secundario

Fuente: Elaboración propia

PASO 5 — TRANSFORMACIÓN SENSORIAL

Además de reconocer la atmósfera actual del lugar, también se debe considerar si el proyecto busca conservar o modificar ciertas condiciones sensoriales. Esto permite que la selección de estímulos represente tanto lo que existe actualmente como la transformación que se quiere comunicar.

Tabla 22. Lectura de transformación sensorial

ESTÍMULO	JERARQUÍA	CONDICIÓN ACTUAL	TRANSFORMACIÓN	TRASPASO A COMUNICAR
Estímulo auditivo: sonido	Predominante o secundario	Registrar la condición sonora general sintetizada en el paso 3	Indicar cómo el proyecto mantiene, modifica, reduce o intensifica esta condición sonora respecto a la situación actual	Indicar qué cambio sonoro se quiere hacer percibir entre la atmósfera actual y la proyectada
Estímulo olfativo: olor	Predominante o secundario	Registrar la condición olfativa general sintetizada en el paso 3	Indicar cómo el proyecto mantiene, suaviza, elimina o modifica esta condición olfativa respecto a la situación actual	Indicar qué cambio olfativo se quiere hacer percibir entre la atmósfera actual y la proyectada
Estímulo visual: luz	Apoyo primario o apoyo secundario	Registrar la condición lumínica general sintetizada en el paso 3	Indicar cómo el proyecto mantiene, aumenta, disminuye, controla o modifica esta condición lumínica respecto a la situación actual	Indicar qué cambio lumínico se quiere hacer percibir entre la condición actual y la proyectada
Estímulo visual: color	Apoyo primario o apoyo secundario	Registrar la condición cromática general sintetizada en el paso 3	Indicar cómo el proyecto mantiene o modifica esta condición cromática respecto a la situación actual	Indicar qué cambio cromático se quiere hacer percibir entre la imagen actual y la proyectada

Fuente: Elaboración propia

SECUENCIA DE INCORPORACIÓN DE ESTÍMULOS SENSORIALES

Luego de definir los estímulos principales y su posible transformación, se ordena una secuencia sensorial que permite pasar desde la condición actual del lugar hacia la atmósfera proyectada. Los estímulos se incorporan progresivamente y en tiempos breves para evitar saturación. La duración marca cuando se suma el siguiente estímulo y no implica que el estímulo anterior desaparezca.

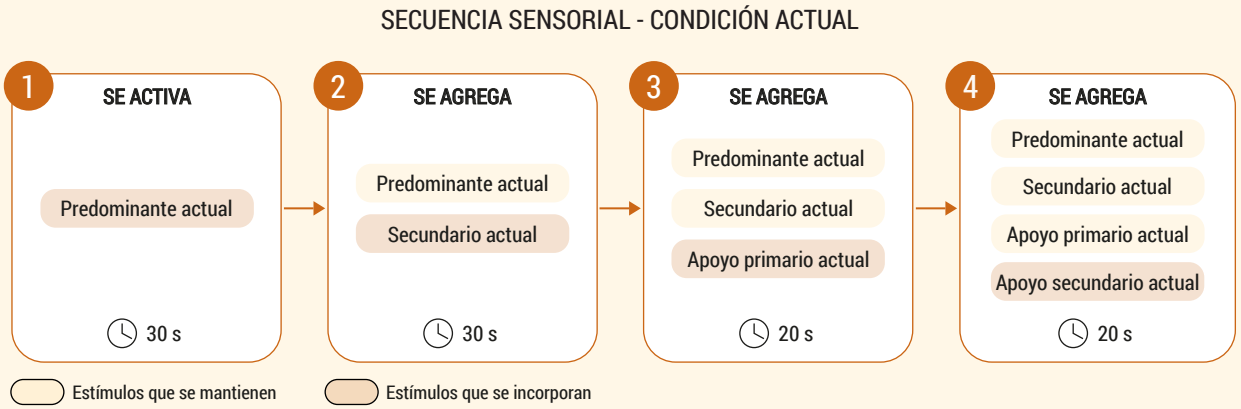


Figura 126. Primera secuencia sensorial correspondiente a la condición actual
Fuente: Elaboración propia

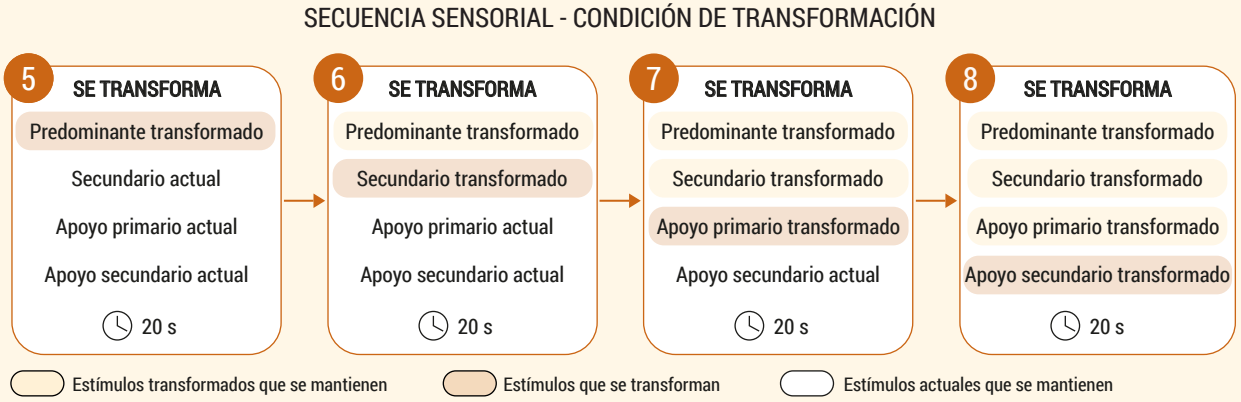


Figura 127. Segunda secuencia sensorial correspondiente a la condición de transformación
Fuente: Elaboración propia

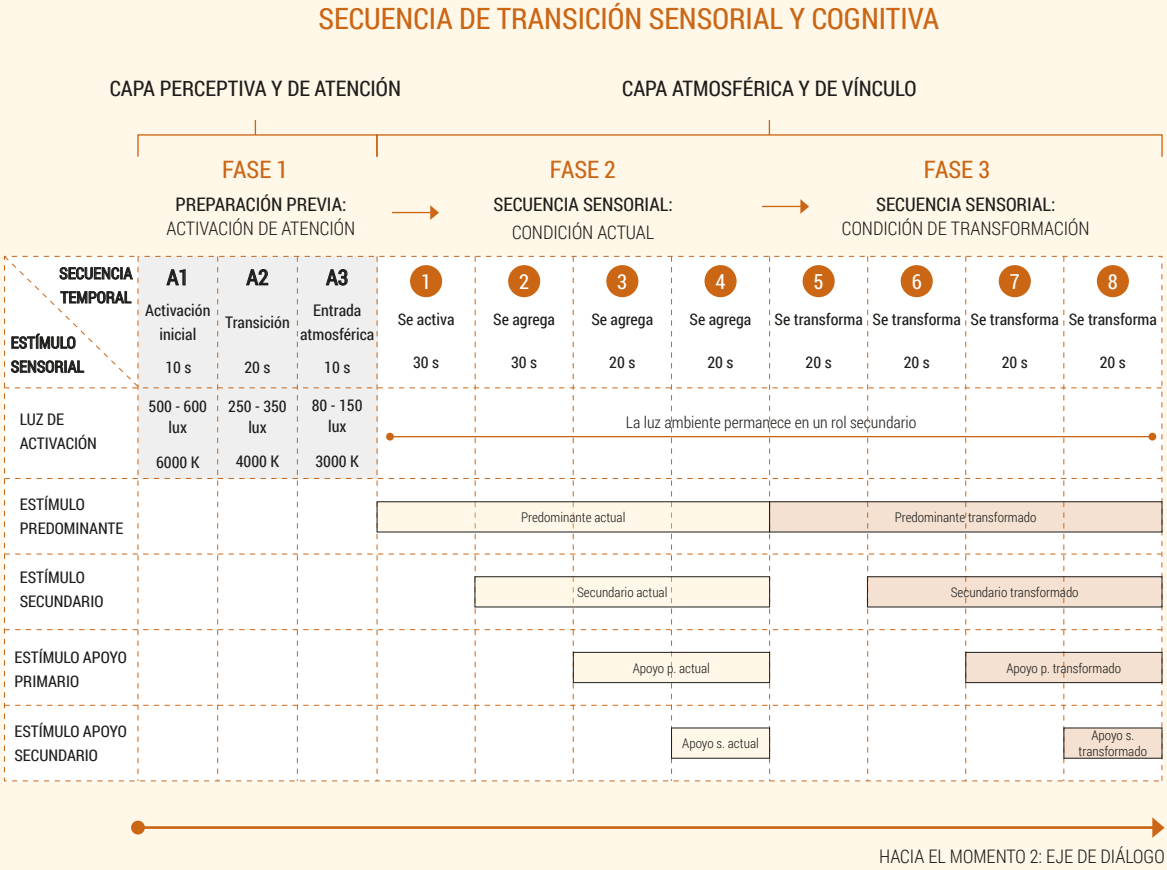


Figura 128. Secuencia completa de la preparación sensorial y cognitiva
Fuente: Elaboración propia

La condición actual puede durar algunos segundos más, ya que permite reconocer primero la atmósfera existente del lugar. Luego, la transformación puede introducirse en tiempos más breves, porque se apoya en una referencia ya activada. Si un estímulo no cambia con el proyecto, puede mantenerse como continuidad; si cambia de manera importante, se utiliza para reforzar el contraste entre lo existente y lo proyectado.

Con esto se cierra la fase sensorial, donde la secuencia permitió ordenar la aproximación sensorial desde la activación inicial de la atención hacia el reconocimiento del lugar existente y la anticipación de una posible transformación. A continuación, se presenta un ejemplo aplicado que permite orientar el desarrollo de los pasos hasta completar la secuencia propuesta.

Ejemplo Aplicado

CAPA ATMOSFÉRICA Y DE VÍNCULO

A continuación a modo de ejemplo, la capa atmosférica y de vínculo se aplica al caso del Mercado Municipal de Viña del Mar, ya que corresponde a un proyecto de remodelación de un inmueble existente, con una comunidad vinculada al comercio, al trabajo cotidiano y al valor patrimonial del lugar. Este caso permite ejemplificar cómo, a partir de los cuatro pasos propuestos, se pueden reconocer y jerarquizar estímulos sensoriales propios del espacio para construir una secuencia orientada a pasar desde la atmósfera actual hacia la transformación esperada del proyecto.

PASO 1 — CONDICIÓN ESPACIAL

Tabla 23. Ejemplo de reconocimiento de condición espacial

CONDICIÓN ESPACIAL	DESCRIPCIÓN GENERAL	OBSERVACIÓN SUGERIDA
Espacio mixto	Espacio que combina condiciones interiores y de borde urbano, donde la experiencia ocurre tanto dentro del edificio como en relación con sus accesos y su entorno inmediato	El Mercado Municipal se reconoce como un espacio interior contenido, pero fuertemente condicionado por la actividad exterior relacionado con el flujo urbano y la diversidad de usos comerciales, es decir, su atmósfera depende tanto de las condiciones interiores como de sus bordes y movimiento general del entorno

Fuente: Elaboración propia

PASO 2 — LECTURA ATMOSFÉRICA DEL ESPACIO, ACTO Y LUGAR

PASO 2.1 - LECTURA ATMOSFÉRICA DEL ESPACIO

Tabla 24. Ejemplo lectura atmosférica del espacio

DIMENSIÓN	DEFINICIÓN	VARIABLES DE OBSERVACIÓN
Espacio	Corresponde al soporte físico y material donde ocurre la experiencia.	**Materialidad predominante y color asociado:** estructura de hormigón donde en su exterior es blanco y en el interior posee tonos celeste y blanco, presentes en muros y elementos del edificio
		Estado y textura material: se perciben superficies existentes con grietas, zonas con desgaste de pintura, manchas y descuido en general
		Relación luz / sombra: ingreso de luz natural desde la zona superior, reforzado por superficies claras. Se genera una condición luminosa media-alta, aunque algunas áreas interiores se perciben más contenidas y oscuras. En ciertos puntos aparecen haces de luz directa reflejados sobre el suelo
		Sensación térmica: el interior se percibe más frío y contenido que el exterior
		Ventilación y humedad: A pesar de que sus accesos están abiertos, se percibe una sensación leve de humedad en el interior, quizás asociada a la actividad comercial existente
		Acústica espacial: se percibe cierta reverberación o eco, reforzada por la amplitud interior y la baja ocupación del espacio al momento de la observación
		Apertura o cotención respecto al exterior: el borde exterior se percibe abierto y muy concurrido, mientras que el interior se siente más contenido y parcialmente vacío
		Elementos fijos del espacio: pilares, arcos, aperturas superiores y rasgos arquitectónicos asociados al Art Déco, además de locales comerciales y estructuras insertas dentro de la nave principal

Fuente: Elaboración propia

PASO 2.2 - LECTURA ATMOSFÉRICA DEL ACTO

Tabla 25. Ejemplo lectura atmosférica del acto

DIMENSIÓN	DEFINICIÓN	VARIABLES DE OBSERVACIÓN
Acto	Corresponde a los usos, actividades, recorridos y ritmos que ocurren en el lugar.	**Programa o actividad principal:** comercio de productos frescos, pescadería, mariscos, carnes, flores, frutas, verduras, frutos secos y locales de comida
		Usuarios principales: locatarios, compradores, clientes de locales de comida y usuarios del entorno urbano inmediato
		Horario de uso: funciona entre 8:00 y 20:00 h, con varios locales activos entre 12:00 y 16:00 h. Se observó un sábado al mediodía registrando alta actividad exterior y baja ocupación interior
		Ritmo o intensidad de uso: mayor movimiento en el exterior y bordes del mercado; interior con actividad muy localizada, algunos locales abiertos y otros cerrados
		Recorridos y permanencias: circulación principalmente asociada a accesos, bordes comerciales y puntos específicos de compra o consumo
		Objetos asociados al uso: mesones, vitrinas, balanzas, productos frescos, flores, cajas, letreros, mesas y elementos propios del comercio
		Sonidos relacionados a la actividad: música simultánea desde distintos locales, voces, sonidos de bolsas, pasos, corte y pesaje de alimentos, junto con ruido exterior de personas y vehículos
		Olores relacionados la actividad: olores de pescados y mariscos, carne, flores, frutas, verduras, comida preparada y un leve olor o sensación de humedad interior

Fuente: Elaboración propia

PASO 2.3 - LECTURA ATMOSFÉRICA DEL LUGAR

Tabla 26. Ejemplo lectura atmosférica del lugar

DIMENSIÓN	DEFINICIÓN	VARIABLES DE OBSERVACIÓN
Lugar	Corresponde al carácter reconocible e identitario del espacio dentro de su contexto.	**Elementos característicos del lugar:** edificio de valor patrimonial, con arcos y rasgos asociados al lenguaje Art Déco, interior celeste y blanco, nave central, locales comerciales, productos frescos, locatarios, compradores y vínculo directo con el flujo urbano del centro
		Carácter y rol del lugar en su entorno: espacio de encuentro y comercial tradicional, asociado al abastecimiento y a la memoria urbana del centro de Viña del Mar
		Sonidos y olores ambientales del lugar: mezcla de músicas, ruido urbano, voces, actividad comercial, olores de productos frescos, flores, comida y humedad
		Condición sensible o conflicto visible: se ve un contraste entre un exterior activo y un interior más apagado con presencia de locales cerrados, baja permanencia interior y una atmósfera que combina poco movimiento, ruido disperso y un claro potencial de reactivación

Fuente: Elaboración propia

PASO 3 — TRADUCCIÓN DE LECTURA ATMOSFÉRICA A ESTÍMULOS SENSORIALES

Tabla 27. Ejemplo traducción de la lectura atmosférica a estímulos sensoriales

ESTÍMULO	DESDE EL ESPACIO	DESDE EL ACTO	DESDE EL LUGAR	SÍNTESIS DEL ESTÍMULO
Estímulo auditivo: sonido	Posee una condición acústica interior con cierta reverberación o eco, además de sonidos que ingresan desde el exterior	Existen músicas simultáneas provenientes de distintos locales, voces, pasos, corte, pesaje y actividad comercial	El sonido del lugar se reconoce como una mezcla entre comercio activo y ruido urbano, aunque con cierta contaminación acústica por la superposición de músicas	Condición sonora diversa y dispersa, marcada por música, actividad comercial, eco interior y ruido del entorno
Estímulo olfativo: olor	Se percibe una base de humedad interior asociada al edificio y a su condición programática	Se registran olores vinculados a pescados, mariscos, carnes, flores, frutas, verduras, frutos secos y comida preparada	El olor es altamente reconocible como parte de la identidad del mercado ya que se asocia directamente a sus productos y actividad comercial	Condición olfativa predominante y diversa, compuesta por productos frescos, comida, flores y humedad interior
Estímulo visual: luz	Existe ingreso de luz natural desde sectores superiores, con una condición luminosa media-alta en algunos puntos y zonas interiores más apagadas	La percepción de la luz varía según la ocupación y la hora del día	La luz permite reconocer la amplitud del espacio interior, pero también pone en evidencia los sectores menos activos	Condición lumínica natural media-alta, con ingreso superior de luz, ciertos reflejos en el suelo y contraste entre zonas iluminadas y sectores más apagados
Estímulo visual: color	Existen colores predominantes en la estructura interior, especialmente celeste y blanco	Los colores de productos tales como flores, frutas, verduras, letreros y locales generan variaciones de colores asociados al uso comercial	El celeste y blanco son una base visual reconocible del interior, mientras que los colores de los productos aportan la caracterización de existencia de diversidad de cosas	Condición cromática reconocible, marcada por una base celeste-blanca y por colores variables asociados a los productos y el comercio en general

Fuente: Elaboración propia

PASO 4 — JERARQUIZACIÓN CONTEXTUAL DE ESTÍMULOS

Tabla 28. Ejemplo jerarquización contextual de estímulos sensoriales

ESTÍMULO	VARIEDAD DE REGISTROS	CARÁCTER RECONOCIBLE	TRANSFORMACIÓN PROYECTADA	RESULTADO
Estímulo auditivo: sonido	Alto	Medio / Alto	Medio	Secundario
Estímulo olfativo: olor	Alto	Alto	Medio / Alto	Predominante
Estímulo visual: luz	Medio / Alto	Medio	Alto	Apoyo primario
Estímulo visual: color	Medio	Medio / Alto	Medio	Apoyo secundario

Fuente: Elaboración propia

PASO 5 — TRANSFORMACIÓN SENSORIAL

Tabla 29. Ejemplo de lectura de transformación sensorial

ESTÍMULO	JERARQUÍA	CONDICIÓN ACTUAL	TRANSFORMACIÓN	TRASPASO A COMUNICAR
Estímulo auditivo: sonido	Secundario	La condición es diversa y dispersa, al interior se mezclan sonidos de locales abiertos, música proveniente de distintos puntos, voces, pasos y ruido exterior. La permanencia asociada a locales de comida genera un sonido más estable al interior, mientras que el borde exterior mantiene un flujo urbano constante	Se mantiene y potencia una condición sonora activa, asociada a mayor uso y presencia de personas en el mercado. El sonido se jerarquiza por nivel: primer nivel será más transitorio y diverso, vinculado a la compra y atención de locales; mientras que en el segundo nivel será más constante, asociado a la permanencia	Se busca comunicar una atmósfera sonora más activa, pero organizada: abajo predominan sonidos de paso y compra; arriba, sonidos más constantes de permanencia y encuentro
Estímulo olfativo: olor	Predominante	La condición olfativa actual es intensa y reconocible. Al ingresar al mercado se perciben olores asociados a pescado, carnes, comida preparada, fritura, aceite, flores, frutas, verduras y humedad interior. El olor de los que más predomina es a pescado y a comida preparada	La transformación reorganiza los olores según áreas programáticas más definidas, área húmeda y fría hacia el sector poniente; área fresca y seca hacia el sector oriente. Las cocinerías y cafeterías se trasladan al segundo nivel, reduciendo la presencia inmediata de olores de comida preparada en el acceso y el centro del primer nivel	Se busca comunicar el paso desde una atmósfera olfativa mezclada donde el olor sigue siendo parte fundamental del mercado, pero cada área concentra su actividad, mientras la comida preparada se traslada al segundo nivel
Estímulo visual: luz	Apoyo primario	La condición lumínica actual presenta ingreso de luz natural desde zonas superiores, reforzada por superficies claras. Condición luminosa media-alta, con haces de luz directa reflejados en el piso, pero con sectores interiores más contenidos y oscuros	La transformación busca despejar la nave central, reduciendo elementos que interrumpen la continuidad visual del primer nivel. Esto permitiría distribuir mejor la luz natural hacia el interior y reforzar una condición más luminosa, especialmente en el nivel superior, donde la nueva estructura incorpora mayor apertura y ventanales	Se busca comunicar el paso desde un interior con zonas contenidas y contrastes de sombra hacia una atmósfera más iluminada. La luz permite representar la apertura del espacio central, la continuidad visual del mercado y la aparición de un segundo nivel con mayor presencia de luz natural
Estímulo visual: color	Apoyo secundario	En la condición actual predominan el celeste y blanco como base cromática interior, asociados a la estructura y a la identidad visual existente del mercado. A esto se suman colores variables provenientes de los productos y elementos comerciales	Se mantiene parcialmente la base cromática existente, asociada a blancos y celestes, pero se incorporan nuevas materialidades y tonos cálidos, principalmente en el nivel superior. Los colores de los productos y rubros siguen aportando vitalidad, aunque dentro de una organización visual más definida	Se busca comunicar la continuidad de la memoria cromática del mercado, manteniendo la base de blancos y celestes, a la que se suman nuevas materialidades y tonos cálidos, generando una atmósfera más renovada sin reemplazar por completo la identidad original

Fuente: Elaboración propia

11.2 Ejes de diálogo sobre vínculos y expectativas

El diálogo sobre vínculos y expectativas corresponde al segundo criterio de aplicación de la propuesta. Su función es conectar la preparación sensorial con la presentación visual del proyecto, evitando que la experiencia inicial quede como un momento aislado dentro de la instancia participativa. Mediante preguntas abiertas se busca que las personas puedan expresar qué sintieron, qué recordaron, qué asociaron con el lugar y qué esperan frente a su transformación.

Estas preguntas no buscan obtener respuestas cerradas ni dirigir la opinión de la comunidad, más bien buscan abrir una conversación breve que permita reconocer la relación que las personas tienen con el espacio y así que la experiencia sensorial se transforme en una base para hablar sobre sus preocupaciones y expectativas antes de enfrentarse directamente a la propuesta arquitectónica.



Figura 129. Jornada participativa de la etapa II del proyecto complejo educacional Las Acacias
Fuente: Tomado de ARQIAR, etapa II de participación ciudadana, La Calera (2025)

Tabla 30. Preguntas guía para diálogo transitorio

EJE DE DIÁLOGO	PREGUNTAS GUÍA	APORTE AL DIÁLOGO
Recepción de la atmósfera sensorial	¿Qué momento de la experiencia le hizo reconocer con más claridad el lugar? ¿Fue un sonido, un olor, una luz o un color? ¿En qué momento sintió que la atmósfera comenzaba a cambiar?	Reconoce cómo fue recibida la preparación sensorial y qué estímulos generaron mayor impacto
Memoria y experiencia cotidiana	¿Qué actividad o situación cotidiana del lugar recordó durante la experiencia? ¿Qué condición del lugar hace posible esa experiencia cotidiana?	Vincula la experiencia sensorial con memorias y usos cotidianos que el proyecto debería considerar
Vínculos y permanencias	¿Qué aspecto del lugar siente como propio o importante para la comunidad? ¿Qué sensación del lugar le gustaría que se mantuviera?	Identifica aspectos valorados por la comunidad y sensaciones del lugar que podrían mantenerse en la transformación
Expectativas frente al cambio	¿Qué sensación actual le gustaría que el proyecto transformara? ¿Qué aspecto del cambio le gustaría entender mejor?	Reconoce expectativas sensibles frente al proyecto y anticipa qué aspectos requieren mayor explicación
Imaginación del espacio transformado	¿Cómo imagina que debería sentirse este lugar después del proyecto? ¿Qué le gustaría poder hacer en este lugar transformado?	Abre una proyección sobre la atmósfera futura y las experiencias que se esperan del nuevo espacio

Fuente: Elaboración propia

Estas preguntas pueden ajustarse según el tipo de público y el tiempo disponible en la instancia. Lo importante es que mantengan un carácter abierto y sencillo, permitiendo que cada persona pueda responder desde su propia experiencia con el lugar. Así, el diálogo funciona como un puente entre lo que se sintió en la preparación sensorial y lo que luego será presentado visualmente como proyecto.

11.3 Criterios de apoyo para recursos de representación arquitectónica

El tercer momento de la propuesta se enfoca en la elaboración de criterios de apoyo para optimizar los recursos de representación utilizados para presentar el proyecto arquitectónico. A diferencia de los momentos anteriores, no incorpora una actividad nueva dentro de la instancia participativa, sino que entrega criterios para mejorar la legibilidad y optimizar aquellos recursos que el equipo técnico ya decidió utilizar.

No se busca indicar obligatoriamente qué recurso debe usarse, sino proponer ajustes gráficos y compositivos que ayuden a que ciertos recursos puedan ser comprendidos con mayor facilidad por públicos no especializados. La selección se acota a los recursos utilizados más frecuentemente dentro de la presentación de proyectos: por un lado, las vistas múltiples, correspondientes a planta, corte y elevación; y por otro, las visualizaciones atmosféricas, como renders y videos, que suelen aparecer cuando el proyecto posee un mayor grado de desarrollo.

La intención principal es reducir la brecha de comprensión que existe entre el lenguaje técnico de la arquitectura y la lectura cotidiana del espacio. Para ello algunos recursos pueden incorporar apoyos de ubicación, jerarquía gráfica, contraste, color, textura, escala humana, contexto, reglas de composición visual, etc., según el tipo de representación utilizada.

01
VISTAS MÚLTIPLES: PLANTA, CORTE Y ELEVACIÓN

Las vistas múltiples corresponden a representaciones 2D que permiten observar el proyecto desde distintos planos de lectura. La planta organiza el espacio en horizontal, el corte muestra relaciones verticales y la elevación comunica la fachada o el frente del proyecto. Aunque son recursos fundamentales para el desarrollo arquitectónico, su lectura puede resultar abstracta para públicos no especializados, ya que no se parecen directamente a la forma cotidiana en que una persona observa un edificio o espacio urbano.

Por esta razón el objetivo es hacerlas más interpretables mediante criterios de ajuste gráfico. En cada caso, el primer apoyo consiste en indicar de dónde nace la vista, utilizando una axonometría contextualizada que permita ubicar la planta, el corte o la elevación dentro del volumen general del proyecto.

1. CRITERIOS PARA PLANTA ARQUITECTÓNICA

La planta puede entenderse como un mapa del proyecto. Su función principal es explicar organización, accesos, recintos, patios, áreas exteriores, relación con el terreno, etc.

- **Indicar de dónde nace la planta**

Se puede acompañar con una axonometría isométrica contextualizada del proyecto. Se marca el plano de corte horizontal y luego se indica que esa sección da origen a la planta, para ayudar a entender que la vista es obtenida desde un cuerpo tridimensional.

- **Diferenciar superficies o usos**

Interior, exterior, patio, pasto, cancha, pavimento, circulación o espacio semicubierto pueden distinguirse mediante color, textura, trama o escala de grises. Esta diferenciación permite reconocer de manera más inmediata cómo se organiza el espacio.



Figura 130. Lectura espacial de la planta mediante axonometría seccionada horizontalmente
Fuente: Tomado de CPD Estudio, vía ArchDaily en Español (2019)



Figura 131. Uso de texturas para diferenciar superficies en planta
Fuente: Tomado de Master Illusion (s. f.)

- **Limpiar información técnica innecesaria**

Es recomendable depurar el plano y dejar lo esencial, es decir, eliminar cotas menores, ejes técnicos o capas que no aportan a la instancia participativa.

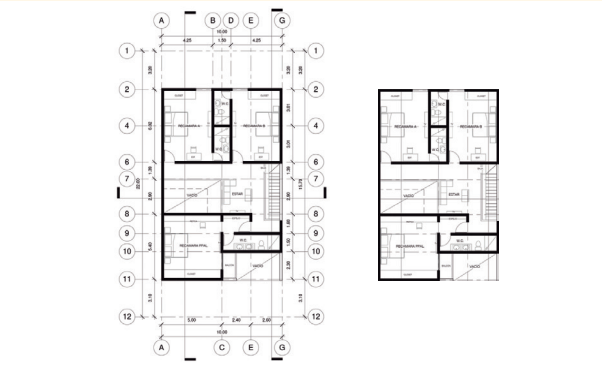


Figura 132. Comparación entre planta original y planta depurada
Fuente: Adaptado de Vargas Rangel, vía ArchDaily en Español (2018)

- **Usar color como código de lectura**

El color puede destacar usos, accesos, áreas nuevas o transformaciones. También se recomienda usar nombres reconocibles y evitar códigos técnicos.



Figura 133. Identificación de zonas y recintos en planta
Fuente: Tomado de Sol Marengo, vía Instagram (s. f.)

- **Jerarquizar los elementos principales**

Recordar usar líneas gruesas o contraste para destacar elementos cortados y límites espaciales, dejando la información secundaria con menor peso.



Figura 134. Jerarquía gráfica de muros en planta
Fuente: Tomado de El Garabato, vía Pinterest (s. f.)

- **Incorporar sombras**

Se recomienda utilizar sombras para reforzar profundidad y orientación. Si la luz es relevante, indicar el momento del día representado.



Figura 135. Sombras como apoyo para la lectura espacial
Fuente: Tomado de Ranjbaran y Babakhanii, vía Instagram (2025)

- **Diagramar condiciones ambientales**

Usar diagramas simples sobre la planta para mostrar condiciones del entorno del proyecto.

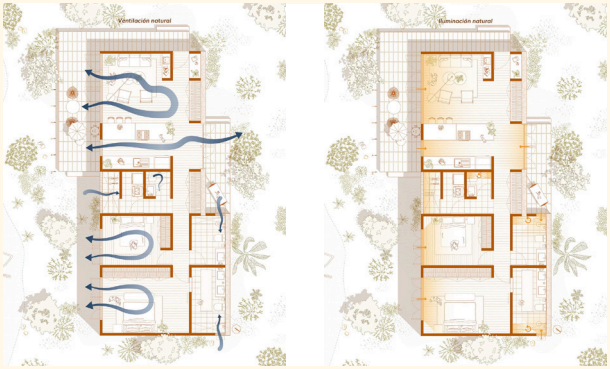


Figura 136. Diagramas ambientales en planta arquitectónica
Fuente: Tomado de Sol Marengo, vía Instagram (s. f.)

- **Destacar circulación y accesos principales**

La planta debería permitir reconocer con claridad por dónde se entra y cuáles son los recorridos principales.

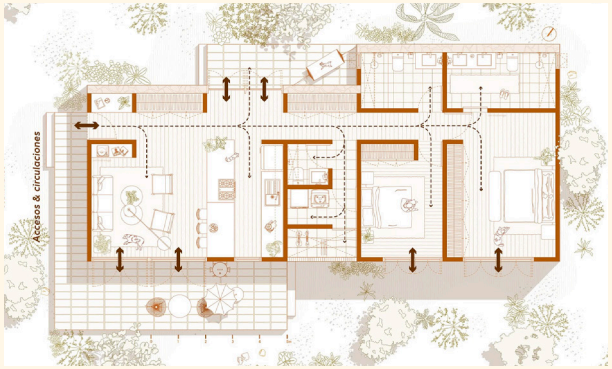


Figura 137. Accesos y circulaciones en planta arquitectónica
Fuente: Tomado de Sol Marengo, vía Instagram (s. f.)

- **Saber cuando utilizar mobiliario**

El mobiliario puede ayudar cuando la planta se presenta a una escala más detallada, pero en una escala general puede llegar a saturar y dificultar la lectura.



Figura 138. Uso selectivo de mobiliario según escala de planta
Fuente: Tomado de Le Penhuel & Associés, vía Dezeen (2026)

- **Comparar actual/propuesta con mismo encuadre**

Cuando se muestren plantas comparativas, deben mantener la misma escala y orientación. Esto facilita identificar qué cambia y qué se mantiene.



Figura 139. Comparación de cambios en planta arquitectónica
Fuente: Tomado de Souza, vía ArchDaily en Español (2021)

2. CRITERIOS PARA CORTE O SECCIÓN ARQUITECTÓNICA

El corte permite explicar alturas, niveles, relación con el terreno, luz, patios, espacios interiores, relación entre interior y exterior, etc. Su dificultad está en que representa una sección vertical del proyecto, lo que puede ser poco evidente para públicos no especializados.

- **Indicar dónde pasa el corte en axonometría**

El corte puede acompañarse con una axonometría contextualizada del proyecto, donde se marque el plano vertical que atraviesa el edificio o espacio para luego, mediante un indicación, se puede mostrar que esa sección se proyecta como corte.

- **Diferenciar corte, interior y exterior**

Jerarquizar lo seccionado con mayor contraste y usar texturas suaves para distinguir exterior del interior y diferencias dentro del propio interior. Esto permite reconocer las superficies con sus materialidades sin que la lectura del corte se vuelva plana.

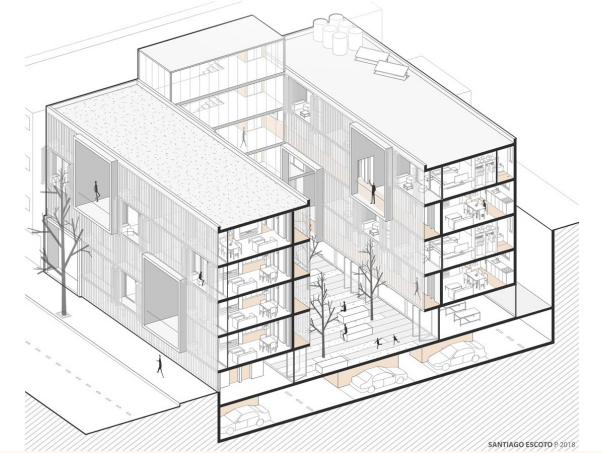


Figura 140. Axonometría seccionada verticalmente para la lectura general del proyecto
Fuente: Tomado de Escoto, vía Pinterest (2018)



Figura 141. Diferenciación interior y exterior mediante texturas en corte
Fuente: Tomado de Fabienne Bulle architecte & associés, vía ArchDaily en Español (2020)

- **Depurar la información técnica**

Se recomienda mantener solo niveles o alturas muy necesarias. El exceso de cotas o símbolos técnicos puede desviar la atención.

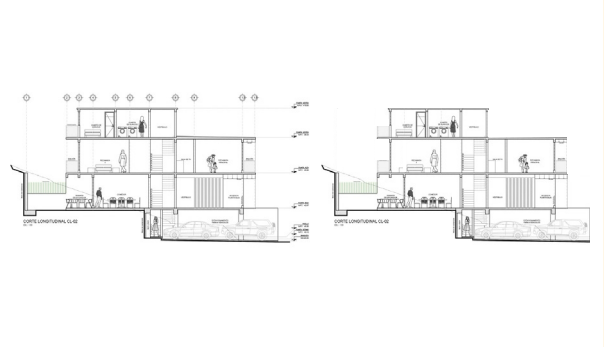


Figura 142. Comparación entre corte original y corte depurado
Fuente: Tomado de LUMA Ingeniería, Arquitectura y Construcción (s. f.)

- **Trabajar luz y sombra**

Las sombras ayudan a leer profundidad, mientras que la luz puede explicar como se componen las atmósferas interiores.

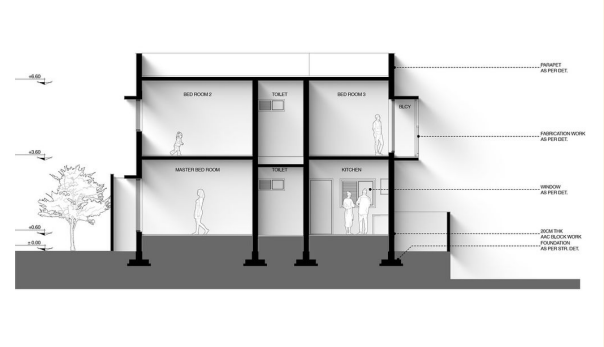


Figura 143. Utilización de sombra en corte arquitectónico
Fuente: Tomado de @mohammadranjbaran9, vía Instagram (2025)

- **Destacar actividades y escala humana**

Se recomienda incorporar personas y actividades para evidenciar las formas de habitar. Esto permite mostrar cómo se vive y la relación con el entorno.

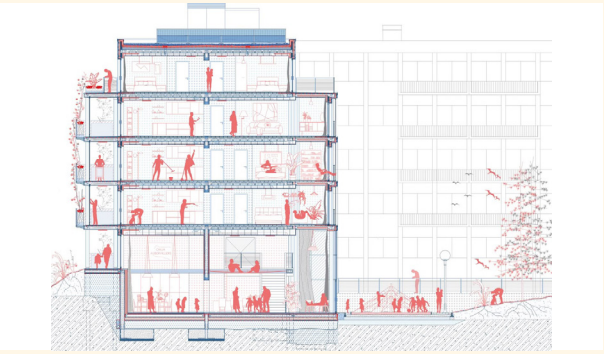


Figura 144. Presencia humana y actividades en corte arquitectónico
Fuente: Tomado de Eraiki.studio (2024)

- **Considerar corte perspectivado o fugado**

Cuando el corte ortogonal no basta, una sección fugada puede mostrar mayor profundidad y relación entre espacios.

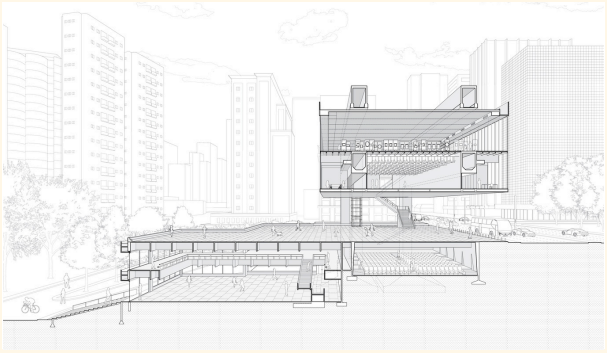


Figura 145. Corte perspectivado del Museo de Arte de São Paulo
Fuente: Tomado de LTL Architects, vía ArchDaily en Español (2019)

3. CRITERIOS PARA ELEVACIÓN ARQUITECTÓNICA

La elevación muestra la fachada o frente del proyecto. Aunque puede parecer más fácil de leer que la planta o el corte, también puede resultar abstracta si aparece aislada, sin contexto ni escala humana.

- **Indicar qué fachada se está mirando**

Se puede usar una axonometría simple del volumen, marcando la fachada observada y su relación con calles o accesos.

- **Incorporar escala humana**

Agregar personas o mobiliario permite comprender la escala y la vida cotidiana que existe asociada a la fachada, para ver el espacio habitable.

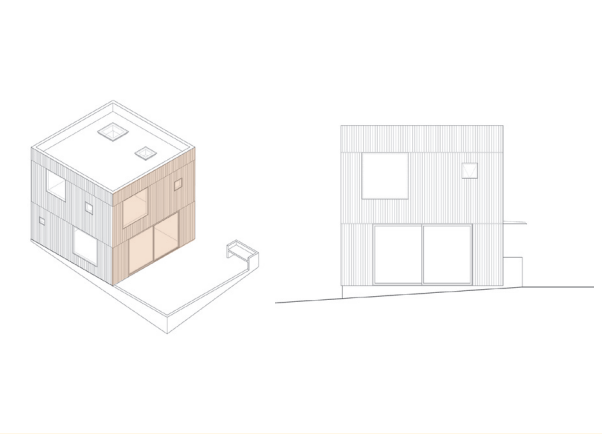


Figura 146. Ubicación de fachadas mediante axonometría
Fuente: Adaptado de Stanaćev Granados, vía ArchDaily en Español (2023)



Figura 147. Actividad humana y relación urbana en elevación
Fuente: Tomado de Druschke NxT (s. f.)

- **Diferenciar existente y proyectado**

En remodelaciones conviene mostrar qué se mantiene y qué cambia a través del mismo encuadre y con el uso de colores, opacidades, líneas o texturas.



Figura 148. Comparación entre elevación existente y propuesta
Fuente: Adaptado de Thomas-McBrien Architects (2021)

- **Texturizar la fachada**

Usar texturas o tonos suaves permite reconocer materiales y características de fachada, sin recurrir necesariamente a una representación tan realista.



Figura 149. Texturas y materialidad en elevación arquitectónica
Fuente: Tomado de @arquitecnicas_, vía Instagram (2022)

- **Usar sombras para dar profundidad**

Dar profundidad a través sombras en vanos, aleros, retranqueos o cubiertas ayudan a que la fachada no se lea como un dibujo plano.

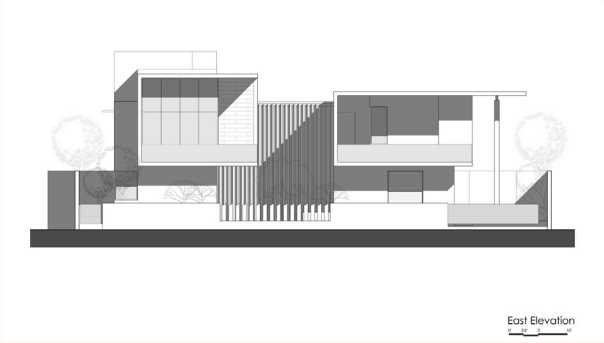


Figura 150. Sombras para reforzar profundidad en elevación
Fuente: Tomado de Abin Design Studio, vía ArchDaily (2015)

- **Contextualizar y ver su relación con el entorno**

Conviene incorporar las calles, vegetación, edificaciones vecinas o referencias reconocibles, para explicar cómo el proyecto se vincula con el espacio público.

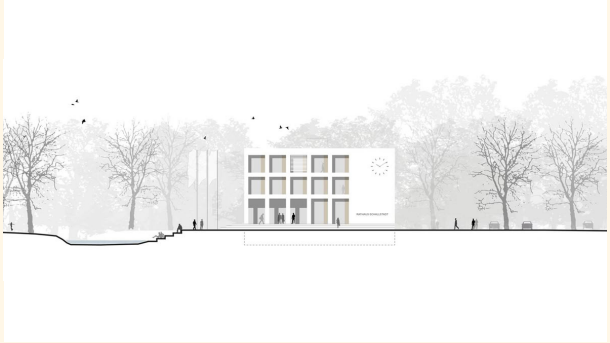


Figura 151. Elevación contextualizada con entorno inmediato
Fuente: Tomado de ff yy, vía Pinterest (s. f.)

02
VISUALIZACIONES REALISTAS: RENDER Y VIDEO

El segundo grupo corresponde a recursos más cercanos a la percepción cotidiana, como renders y videos. Estos suelen aparecer en etapas más avanzadas del proyecto, cuando ya existe mayor definición formal, pero también pueden utilizarse en fases intermedias como imágenes objetivo o visualizaciones preliminares.

A diferencia de las vistas múltiples, estos recursos no requieren la misma traducción técnica, porque se aproximan más a la manera habitual de ver un espacio. En este caso, su ajuste comunicacional se relaciona principalmente a que se deben aplicar ciertas reglas de composición y jerarquía visual para poder optimizar su lectura y favorecer una comprensión aún más clara de la propuesta.

1. CRITERIOS GENERALES PARA RENDER Y VIDEO

El render y el video comparten gran parte de sus criterios, ya que ambos se construyen desde decisiones propias de la imagen, tales como el encuadre, luz, color, materialidad, escala humana, punto focal, composición, etc. La diferencia principal es que el video incorpora una dimensión temporal, por lo que además debe considerar ritmo, continuidad, transiciones, sonido, secuencia narrativa, etc.

- **Definir el objetivo comunicacional**

Antes de renderizar se debe decidir qué se quiere comunicar, ya sea recorrido, atmósfera, materialidad, uso o relación con el entorno.



Figura 152. Planificación previa de la visualización del proyecto
Fuente: Tomado de Adobe (s. f.)

- **Cuidar nivel de saturación**

Se debe mantener una intensidad cromática moderada para representar el proyecto de forma más clara y coherente con su materialidad.



Figura 153. Comparación de saturación fachada Mercado Municipal, Viña del Mar
Fuente: Adaptado de Municipalidad de Viña del Mar (2023)

- **Posición de la cámara a altura humana**

La altura de la imagen deberá colocarse a la altura de la vista de las personas (1,70 m aprox.), para asociar una perspectiva familiar y cercana para el espectador.

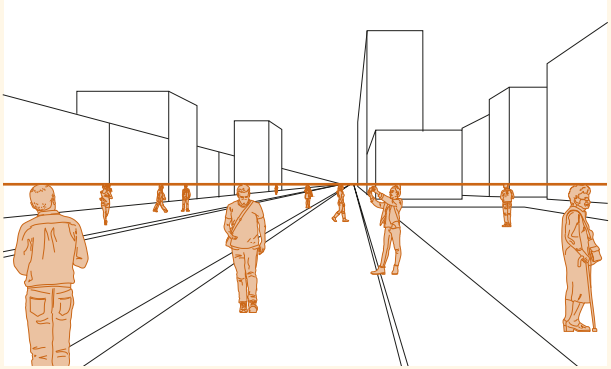


Figura 154. Perspectiva urbana desde la altura de los ojos
Fuente: Elaboración propia a partir de Expertos en Dibujo, vía Facebook (2026)

- **Cuidar la longitud focal**

Evitar un zoom que deforme el espacio. Se sugiere usar una distancia dentro del rango del ojo humano, la cual se localiza entre 45º y 80º (22 – 43,5mm).

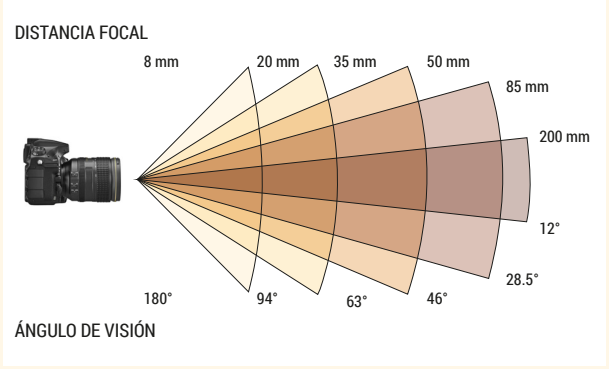


Figura 155. Relación entre distancia focal y ángulo de visión
Fuente: Elaboración propia a partir de Foto24 (2015)

- **Corregir verticales**

Se deben corregir las verticales, es decir, mantener muros y fachadas rectas, para ayudar a que la imagen se vea más estable y menos distorsionada.



Figura 156. Corrección de verticales en fotografía interior
Fuente: Adaptado de ListingLevel (2026)

- **Trabajar luz y la sombra**

La iluminación y las sombras logran aportar grados de profundidad distintos y sirven para reforzar la atmósfera que se busca comunicar.



Figura 157. Luz, sombra y contraste en render interior
Fuente: Tomado de Lumion (2024)

- **Controlar profundidad de campo**

Este efecto da más realismo y dirige la mirada, pero si se excede, puede generar inquietud. Se debe cuidar de no ocultar información importante del proyecto.



Figura 158. Utilización de profundidad de campo
Fuente: Tomado de Ruiz Golobart (2024)

- **Incorporar escala humana con intención**

Si se incorporan personas o mobiliario, éstas deben interactuar y ser partes del proyecto para explicar tanto el uso como la atmósfera.



Figura 159. Escala humana y actividades en render arquitectónico
Fuente: Tomado de Hevia García y Urzúa, vía ArchDaily en Español (2020)

- **Priorizar luz de día**

Se recomienda utilizar iluminación de día, ya que logra facilitar una representación más clara y realista, evitando escenas nocturnas o de atardecer que exigen mayor control lumínico.



Figura 160. Uso de iluminación diurna en render arquitectónico
Fuente: Tomado de Daiber y Méndez, Luft Render 3D (2022)

- **Elegir formato según intención**

Se podrá elegir según propiedad de la imagen, como por ejemplo: horizontal para recorridos o fachadas largas, vertical para ver alturas y cuadrado para detalles o atmósferas más puntuales.

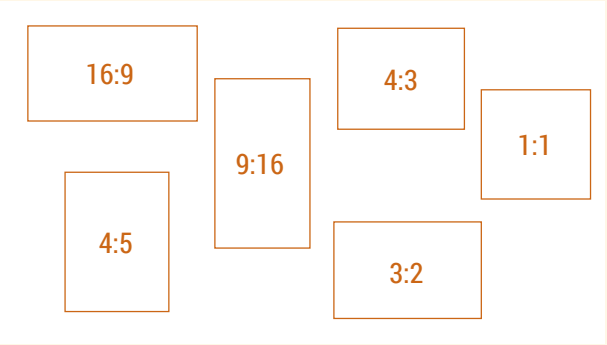


Figura 161. Elección de formato de imagen
Fuente: Elaboración propia

- **Mantener coherencia entre imágenes**

Si se muestra una gran variedad de renders de un mismo proyecto o un video, deberían compartir paleta de colores y criterio gráfico en general.



Figura 162. Coherencia gráfica entre renders del Teatro Regional del Biobío
Fuente: Tomado de Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, vía ArchDaily (2015)

- **Cuidar materiales y texturas**

La escala de textura debe ser coherente a la dimensión proyectada y se debe evitar materiales muy planos o con reflejos exagerados.

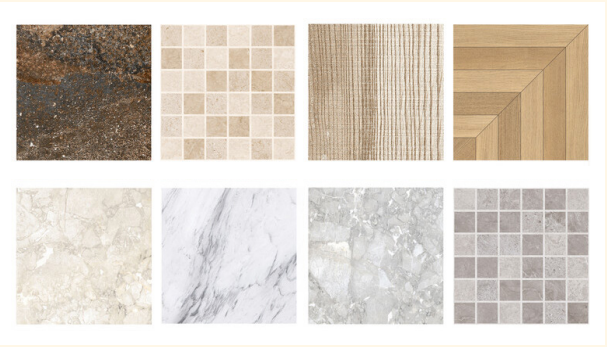


Figura 163. Texturas y materialidades referenciales
Fuente: Tomado de Lamosa, vía ArchDaily en Español (2023)

- Aplicar reglas de composición visual

Espiral dorada

La espiral dorada organiza la imagen a partir de una curva progresiva que conduce la mirada hacia un punto focal. Es útil para reforzar profundidad, crear un recorrido visual y también una atención gradual dentro de una escena arquitectónica.



Figura 164. Espiral dorada aplicada en composición de render
Fuente: Adaptado de Composición fotográfica para sacar el máximo partido a tus imágenes, Lumion (2024)

Simetría

La simetría se encarga de ordenar la imagen a partir de un eje o balance entre ambos lados del encuadre. Sirve para comunicar estabilidad, proporción, orden y claridad espacial, especialmente en fachadas o en interiores.



Figura 165. Recurso de simetría para equilibrio visual
Fuente: Adaptado de Canon Creators (s. f.)

Regla de los tercios

La regla de los tercios consiste en dividir la imagen en nueve partes iguales mediante dos líneas horizontales y dos verticales. Permite ubicar los elementos principales en líneas o intersecciones, generando una composición equilibrada y menos rígida que el centrado absoluto.

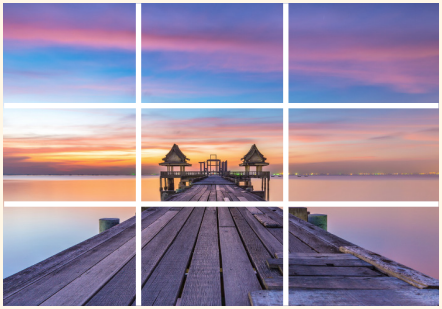


Figura 166. Utilización de la regla de los tercios
Fuente: Adaptado de Jennifer D, BPT Fotografía (s. f.)

Diagonales

El uso de diagonales consiste en utilizar líneas inclinadas del encuadre para dirigir la mirada y reforzar la profundidad de la escena. Puede ayudar a mostrar recorridos, perspectivas, accesos o relaciones entre primer plano y fondo.



Figura 167. Uso de diagonales
Fuente: Adaptado de León, en dzoom (s. f.). Fotografía de Alexey Kljatov (licencia CC)

Triángulo dorado

El triángulo dorado estructura el encuadre mediante diagonales que dividen la imagen en zonas triangulares. Sirve para ordenar escenas con dirección o perspectiva, guiando la atención hacia los elementos principales.



Figura 168. Uso del triángulo dorado
Fuente: Adaptado de Lobato, Milenio (2022)

Cuadrícula Phi

La cuadrícula Phi utiliza proporciones cercanas a la razón áurea para ubicar elementos dentro del encuadre. Permite organizar la imagen de forma armónica, manteniendo un foco principal sin que la composición se vea excesivamente centrada o rígida.



Figura 169. Utilización de cuadrícula Phi.
Fuente: Adaptado de Phillips, Contrastly (s. f.)

2. CRITERIOS ESPECÍFICOS PARA VIDEOS

Los medios de representación, por más logrados que estén, no reemplazan la experiencia real de una obra de arquitectura. Sin embargo, el video posee una condición cercana a esa experiencia, ya que permite representar el espacio mediante tiempo y sonido. Pallasmaa plantea que el cine se aproxima a la arquitectura porque ambos articulan el espacio vivido y construyen una experiencia espacial en la mente de quien observa (Pallasmaa, 2000).

A partir de esto se proponen criterios de apoyo para orientar la elaboración de videos en instancias de participación ciudadana, ya que al ser un recurso cercano y reconocible para todo tipo de público, resulta necesario cuidar con atención la forma en que se ordena y presenta la información.

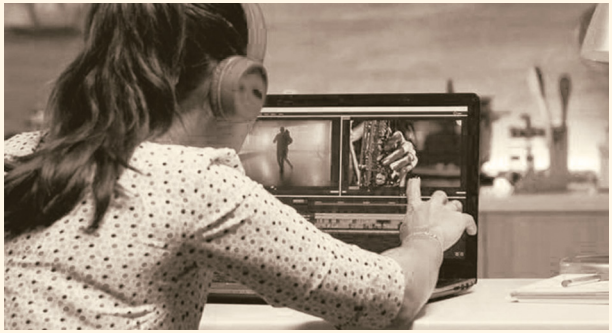


Figura 170. Video como recurso de visualización del proyecto arquitectónico
Fuente: Adaptado de Creative Campus, Universidad Europea (2024)



Figura 171. Captura de video participación ciudadana N°3 Complejo Educacional Las Acacias, La Calera, Etapa II
Fuente: Adaptado de ARQIAR (2025)

- **Definir una secuencia narrativa**

Definir antes de producir el video qué se mostrará y en qué orden: contexto, llegada, acceso, recorrido, espacio principal y cierre.

- **Combinar distintos tipos de plano**

Los planos generales sitúan el lugar, los planos medios explican espacios específicos y los acercamientos muestran detalles o acciones.

- **Trabajar con escenas breves y momentos clave**

Es preferible mostrar pocos momentos importantes antes que un recorrido largo. Cada escena debería explicar algo concreto del proyecto, controlando el ritmo y la claridad del relato visual.

- **Controlar cámara, velocidad y movimiento**

La cámara debería avanzar lentamente, con pausas en puntos relevantes. El movimiento de cámara influye en la atmósfera y la conexión emocional del público. Se recomienda evitar giros bruscos.

- **Usar transiciones simples**

El video debe permitir entender de dónde viene y hacia donde va y qué relación hay entre espacios. Las transiciones deben ser simples y claras.

- **Agregar rótulos breves**

Nombres de espacios, accesos, recorridos o cambios principales pueden aparecer en pantalla con textos cortos, para dejar claro que es lo que se está viendo.

- **Sincronizar imagen, texto y audio**

Si existe voz en off o explicación oral, debe corresponder con lo que se está mostrando. El texto o audio debe complementar, no repetir lo evidente.

- **Cuidar sonido y atmósfera**

La música/sonido ambiente debe acompañar sin distraer, ya que el sonido puede reforzar la atmósfera de un lugar siempre que sea coherente con el contenido.

Con esta etapa se completa la propuesta de apoyo a la comunicación del proyecto arquitectónico, integrando criterios para recursos técnicos, visuales y audiovisuales utilizados en participación ciudadana. Estas sugerencias buscan potenciar las formas habituales de representar desde una mirada interdisciplinar, donde herramientas provenientes del diseño, el cine, lo audiovisual y la narración permiten enriquecer tanto el desarrollo del proyecto como la forma en que su experiencia es representada y comunicada.

TEMA III

12.
CONCLUSIONES TEMA III

En el desarrollo de un proyecto arquitectónico importa cómo la ciudadanía participa y cómo comprende el proceso del que forma parte. Si bien esta participación no se entiende necesariamente como un co-diseño directo, su importancia aparece tanto en el aspecto evaluativo del proyecto como en el momento posterior, cuando el espacio transformado comienza a ser habitado. Lo técnico continúa siendo fundamental, pero corresponde principalmente al trabajo del arquitecto; mientras que a la comunidad le interesa reconocer cómo se van a transformar ciertas cualidades del lugar, lo cual más que un aspecto técnico, es uno sensorial.

La aproximación sensorial permite abordar cualidades perceptivas y espaciales que muchas veces no aparecen con claridad en una presentación técnica o visual. La luz, el sonido, el olor y el color son solo algunas partes que componen una atmósfera que forma parte de la experiencia cotidiana de las personas y que no siempre es reconocida conscientemente durante una instancia participativa. Incorporar estos estímulos permite activar esa memoria perceptiva, situar a las personas en una experiencia más cercana al lugar y abrir una lectura más sensible del espacio existente. Así se puede reconocer con mayor claridad qué cualidades se valoran, cuáles generan incomodidad o cuáles se espera transformar. Por ejemplo, la seguridad no se relaciona solo con una solución técnica, sino también con una sensación y el sentirse seguro puede depender de la luz, del ruido, de la orientación o de la atmósfera que produce un espacio. Luego, el arquitecto define cómo abordar técnicamente ese pilar, pero la comunidad puede expresar mejor qué significa esa sensación desde su propia experiencia.

La secuencia sensorial permite anticipar una posible transformación sin intentar reproducir de manera exacta la arquitectura futura, más bien se busca generar una semejanza atmosférica que ayude a imaginar cómo podría cambiar la experiencia del espacio. Esto prepara la disposición antes de la presentación visual del proyecto y permite que el diálogo posterior se construya desde una experiencia más situada, no solo desde una opinión inmediata frente a una imagen. La comunicación del proyecto arquitectónico puede enriquecerse al incorporar una dimensión sensible y perceptiva junto a los recursos visuales habituales. Los criterios gráficos para planos, renders y videos ayudan a mejorar la lectura de información técnica, mientras que la aproximación sensorial aporta una capa complementaria para reconocer cómo se vive y se espera habitar un lugar transformado. La participación ciudadana puede transformarse en una instancia más cercana y útil tanto para la comunidad como para el desarrollo del diseño arquitectónico, ampliando así la forma en que estas instancias se realizan y permitiendo explorar con mayor profundidad las sensaciones de un lugar más allá de lo visual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adobe. (s. f.). *Reglas básicas de una composición fotográfica.* https://www.adobe.com/la/creativecloud/photography/discover/photo-composition.html

Adobe. (s. f.). *Video production: A how-to guide for creating professional content.* https://www.adobe.com/ie/creativecloud/video/discover/video-production.html

ArchDaily. (2015, 17 de septiembre). *Courtyard House / Abin Design Studio.* https://www.archdaily.com/773639/courtyard-house-abin-design-studio

ArchDaily. (2017, 17 de septiembre). *Top 5 aplicaciones de realidad virtual y realidad aumentada para arquitectos.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.com/es/879808/top-5-aplicaciones-de-realidad-virtual-y-realidad-aumentada-para-arquitectos

ArchDaily en Español. (2022, 9 de marzo). *Casa Suhe / Acosta Echegaray Arquitectura.* https://www.archdaily.com/es/978164/casa-suhe-acosta-echegaray-arquitectura

ArchDaily en Español. (2023, 1 de noviembre). *Casa de campo en Pila / DRM Arquitectura.* ArchDaily. https://www.archdaily.cl/cl/1009125/casa-de-campo-en-pila-drm-arquitectura?ad_medium=gallery

ArchDaily en Español. (s. f.). *Axonométrica: Las más recientes noticias y obras de arquitectura.* https://www.archdaily.com/es/tag/axonometrica

ArchDaily Team. (2018, 9 de abril). *Resultados del Cuarto Taller de Diseño Arquitectónico "Vivienda Unifamiliar" por Cota Paredes Arquitectos.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/892174/resultados-del-cuarto-taller-de-diseno-arquitectonico-vivienda-unifamiliar-por-cota-paredes-arquitectos/5acadfe3f197ccf4f7000006-resultados-del-cuarto-taller-de-diseno-arquitectonico-vivienda-unifamiliar-por-cota-paredes-arquitectos-foto

ArchEyes Team. (2024, 6 de septiembre). *Peter Zumthor's Therme Vals: Sensory architecture in an alpine retreat.* ArchEyes. https://archeyes.com/peter-zumthors-therme-vals-sensory-architecture-in-an-alpine-retreat/

Archiroots. (s. f.). *Architectural diagrams.* https://archiroots.com/architectural-diagrams/

Architecture Board. (2018, 22 de mayo). *Diagramas en la arquitectura – Parte I.* https://architectureboard.wordpress.com/2018/05/22/diagramas-en-la-arquitectura-parte-i/

Arellano, M. (2019, 26 de diciembre). *6 despachos mexicanos que apuestan por la representación post-digital.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/885236/6-despachos-mexicanos-que-apuestan-por-la-representacion-post-digital

ARG Seguridad. (s. f.). *¿Cuántos lux necesita el ojo humano para ver?* https://site.argseguridad.com/blog/cuantos-lux-necesita-el-ojo-humano-para-ver/

ARQIAR. (s. f.). *ARQIAR.* https://www.arqiar.cl/

arquitecnicas_ [@arquitecnicas_]. (2022, 20 de enero). *Cultural Centre 'Twórcza Twarda' in Warsaw / Irgen Salianji, Karolina Szóstkiewicz, Katarzyna Duliba, Adrianna Drohomirecka* [Publicación de Instagram]. Instagram. https://www.instagram.com/arquitecnicas_/p/CY-O3VWtPXG

Arquitectura Viva. (2023, 18 de abril). *Peter Zumthor en la Werkraum Haus.* https://arquitecturaviva.com/articulos/las-maquetas-de-peter-zumthor-en-la-werkraum-haus

Baudry, M. (2020). Did Proust predict the existence of episodic memory? *Neurobiology of Learning and Memory, 171*, 107191. https://doi.org/10.1016/j.nlm.2020.107191

Bayona Jaramillo, S. (2015, 28 de diciembre). *El croquis como método de representación esencial.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/778682/el-croquis-como-metodo-de-representacion-esencial

Betancur-Chicué, V., & García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2023). Aplicación de los principios de la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia al diseño de situaciones de aprendizaje y escenarios de formación: Revisión sistemática de literatura. *Education in the Knowledge Society, 24*, e30882. https://doi.org/10.14201/eks.30882

Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. (2011). *Ley N° 20.500: Sobre asociaciones y participación ciudadana en la gestión pública.* Ley Chile. https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1023143

Canon Creators. (s. f.). *5 maneras de romper las reglas de composición.* https://canon-creators.com/blog/5-maneras-de-romper-las-reglas-de-composicion-9be1e

Castañeda Marulanda, W., & Villa Carmona, G. A. (2018). El color como signo. Reflexiones sobre el diseño de mensajes visuales. *Revista KEPES, 15*(18), 81–109. https://doi.org/10.17151/kepes.2018.15.18.4

Centre des monuments nationaux. (s. f.). *Comprendre l'acoustique de l'abbaye du Thoronet.* Abadía de Le Thoronet. https://www.le-thoronet.fr/en/discover/a-unique-acoustics-in-the-world

Centro de Estudios de Innovación. (s.f.). *Render en arquitectura.* https://cei.es/render-arquitectura/

Chaos. (2026, 6 de mayo). *3D architectural visualization walkthrough: The full guide.* Chaos. https://blog.chaos.com/3d-architectural-visualization-walkthrough

Chartered Institution of Building Services Engineers. (2005). *Lighting guide 7: Office lighting.* CIBSE.

Chatel, M. (2019, 28 de agosto). *Estudiando el "Manual de la Sección": el dibujo más intrigante en la arquitectura.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/794445/estudiando-el-manual-de-la-seccion-el-dibujo-mas-intrigante-en-la-arquitectura

Chellappa, S. L., Steiner, R., Blattner, P., Oelhafen, P., Götz, T., & Cajochen, C. (2011). Non-visual effects of light on melatonin, alertness and cognitive performance: Can blue-enriched light keep us alert? *PLOS ONE, 6*(1), e16429. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0016429

Ching, F. D. K. (2023). *Architectural graphics* (7.ª ed.). Wiley.

Colaço, C. A., & Acartürk, C. (2019). Visual behaviour during perception of architectural drawings: Differences between architects and non-architects. En J. S. Gero (Ed.), *Design Computing and Cognition '18* (pp. 381–397). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-05363-5_21

Creative Campus – Universidad Europea. (2024, 24 de diciembre). *Qué es un editor de video: funciones, salario y opciones de formación.* https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/editor-video/

Cuesta, S. (s. f.). *Perspectiva cónica frontal, fundamentos y cálculo de distancias.* De Dibujo. https://www.dedibujo.net/perspectiva-conica/

Cuesta, S. (s. f.). *Perspectiva cónica oblicua: origen, características y aplicación.* De Dibujo. https://www.dedibujo.net/perspectiva-conica-oblicua/

Cuesta, S. (s. f.). *Perspectiva de tres puntos de fuga.* De Dibujo. https://www.dedibujo.net/perspectiva-tres-puntos-fuga/

Cutieru, A. (2021, 16 de abril). *¿Cuál es el rol de los renders en la arquitectura?* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.com/es/960225/cual-es-el-rol-de-los-renders-en-la-arquitectura

Daiber, M., & Méndez, R. (2022, 4 de diciembre). *Renders para arquitectura: La integración del diseño a la visualización.* Luft Render 3D. https://www.luft-render.com/blog/renders-para-arquitectura-chile-peru-espana-mexico

De la Fuente Suárez, L. A. (2016). Towards experiential representation in architecture. *Journal of Architecture and Urbanism, 40*(1), 47–58. https://doi.org/10.3846/20297955.2016.1163243

Dejtiar, F. (2019, 7 de mayo). *10 ejemplos en la representación arquitectónica de los detalles constructivos.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.com/es/873092/10-ejemplos-en-la-representacion-arquitectonica-de-los-detalles-constructivos

Dejtiar, F. (2021, mayo 27). *Esquemas y diagramas en la representación arquitectónica: 30 ejemplos gráficos para optimizar la organización, el análisis y la comunicación.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/868780/esquemas-y-diagramas-en-la-representacion-arquitectonica-30-ejemplos-graficos-para-optimizar-la-organizacion-el-analisis-y-la-comunicacion

Dezeen. (2026, 21 de febrero). *Le Penhuel & Associés prioritises "warm and welcoming" biomaterials at French school.* https://www.dezeen.com/2026/02/21/le-penhuel-associes-groupe-scolaire-simone-veil/

Drewniak, F. (2003, 11 de mayo). *Villa Mairea through trees* [Fotografía]. Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Villa_Mairea_through_trees.jpeg

Druschke NxT. (s. f.). *Wettbewerb Ersatzneubau HASPEL A,* Bergische Universität Wuppertal. https://druschke-nxt.de/portfolio/wettbewerb-ersatzneubau-haspel-a/

Duarte Cuevas, V. T. (2021, 9 de agosto). Audiolibro - Atmósferas. Entornos arquitectónicos. *Las cosas a mi alrededor / Peter Zumthor* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=WS2iEXPig8k

Eco, U. (1992). *Obra abierta.* Planeta-De Agostini. https://direccionmultiple.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/08/eco_umberto-obra_abierta.pdf

El Garabato. (s. f.). *Ilustración plantas arquitectónicas: Planta Casa Encuentro, diseño Eva Armas Romero* [Imagen]. Pinterest. https://cl.pinterest.com/pin/1142225524244801208/

Eraiki.studio. (2024, 7 de marzo). *A.P.A. Maladrerie.* Eraiki.studio. https://eraikistudio.com/2024/03/07/a-p-a-maladrerie/

Escoto, S. (s. f.). *Proyecto 2 - 2018 S2* [Imagen]. Pinterest https://cl.pinterest.com/pin/774124931705464/

Expertos en Dibujo. (2026, 8 de febrero). *Qué está pasando aquí. Línea roja - Horizonte (altura de los ojos)* [Publicación de Facebook]. Facebook. https://www.facebook.com/100085213047352/posts/-qu%C3%A9-est%C3%A1-pasando-aqu%C3%AD-l%C3%ADnea-roja-horizonte-altura-de-los-ojos-esa-l%C3%ADnea-es-s%C3%BApe/877398198443940/

Fábrica de Arte Cubano. (2024, 23 de abril). *Comunicación visual de la arquitectura* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gyML0Dg4tXA

Fernández, T. (2014, 3 de marzo). *La importancia de el croquis en la arquitectura.* Cosas de Arquitectos. https://www.cosasdearquitectos.com/2014/03/la-importancia-de-el-croquis-en-la-arquitectura/

ff yy. (s. f.). *Elevación y corte arquitectónico contextualizado* [Imagen]. Pinterest. https://cl.pinterest.com/pin/10414642882806183/

First in Architecture. (2023, 29 de junio). *Architecture drawing projections.* https://www.firstinarchitecture.co.uk/architecture-drawing-projections/

Foto24. (2015, 26 de junio). *La distancia focal de un objetivo: todo lo que debes saber.* Foto24 Blog. https://blog.foto24.com/distancia-focal-objetivo/

Foundtech. (s. f.). *¿3D o BIM?: Usos y diferencias de los modelos.* https://foundtech.me/3d-o-bim-diferencias-y-usos/

Franco, J. T. (2018, 31 de octubre). *Detalles constructivos de la obra de Zaha Hadid Architects.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/905013/detalles-constructivos-de-la-obra-de-zaha-hadid-architects

Fuentes Farías, F. J. (2022). El espacio urbano-arquitectónico: Su experiencia y significado desde una perspectiva fenomenológica. *Arquitecturas del Sur, 40*(62), 8–23. https://doi.org/10.22320/07196466.2022.40.062.01

Garcia Vidal, P. (2023). *La representación como herramienta clave para el proyecto arquitectónico* [Trabajo final de grado, Universitat Politècnica de Catalunya, Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona]. UPCommons. https://hdl.handle.net/2117/390835

Gardinetti, M. (2022, 25 de septiembre). *Juhani Pallasmaa y la fenomenología sensorial de la arquitectura.* Tecnne. https://tecnne.com/biblioteca/pallasmaa-la-geometria-de-las-sensaciones/

Health and Safety Executive. (s. f.). *Lighting, thermal comfort, working space, noise and vibration.* https://www.hse.gov.uk/human-factors/topics/lighting.htm

HIC Arquitectura. (2026, 13 de marzo). *Smiljan Radic > Teatro Regional del Biobío.* https://hicarquitectura.com/2026/03/smiljan-radic-teatro-regional-del-biobio/

Hospital Claudio Vicuña. (s. f.). *Hospital Claudio Vicuña.* https://www.hcv.cl/Nuevo_HCV/noticias/nt035.html

I AM Manufacturing. (2023). *La escala de arquitectura en práctica, elige la mejor para tu maqueta.* https://www.iamanufacturing.com/blog/escala-arquitectura-maqueta/

Iluminica. (2025, 28 de abril). *Cómo elegir la temperatura de color ideal para cada proyecto de iluminación.* https://iluminica.com/como-elegir-la-temperatura-de-color-ideal-para-cada-proyecto/

Infante, A. (2008, 13 de agosto). *Croquis de arquitectos.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/02-9598/croquis-de-arquitectos

Iniesta, M. (2021, 15 de diciembre). *Creación de atmósferas en la visualización arquitectónica.* ADORAS atelier. https://adoras.es/creacion-de-atmosferas-en-la-visualizacion-arquitectonica/

Instituto Nacional de Estadísticas. (s. f.). *Participación ciudadana.* https://www.ine.gob.cl/ine-educa/participacion-ciudadana

Janata, P., Tomic, S. T., & Rakowski, S. K. (2007). Characterisation of music-evoked autobiographical memories. *Memory, 15*(8), 845–860. https://doi.org/10.1080/09658210701734593

Jennifer D. (s. f.). *Regla de los tercios.* BPT Fotografía. https://bptfotografia.com/regla-de-los-tercios/

Kim, R. S., Seitz, A. R., & Shams, L. (2008). Benefits of stimulus congruency for multisensory facilitation of visual learning. *PLOS ONE, 3*(1), e1532. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0001532

Larsson, M., Willander, J., Karlsson, K., & Arshamian, A. (2014). Olfactory LOVER: Behavioral and neural correlates of autobiographical odor memory. *Frontiers in Psychology, 5,* Article 312. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00312

Lawrence, R., & Chai, X. J. (2021). Self-referential encoding of source information in recollection memory. *PLOS ONE, 16*(4), e0248044. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0248044

León, N. (s. f.). *El punto de fuga: Qué es y su uso en fotografía.* Dzoom. https://www.dzoom.org.es/punto-de-fuga/

ListingLevel. (2026, 8 de abril). *Optimizar fotos para Idealista: cómo hacer que un anuncio destaque más.* ListingLevel. https://listinglevel.com/es/blog/optimizar-fotos-idealista/

Lobato, A. (2022, 15 de julio). *Inmortaliza tus viajes aplicando la técnica del triángulo dorado con estos fototips.* Milenio. https://www.milenio.com/estados/fototips-como-usar-triangulo-dorado-en-fotos-de-viajes

LUMA Ingeniería, Arquitectura y Construcción. (s. f.). *Alzados longitudinales* [Imagen]. https://luma-arquitectos.jimdofree.com/

Lumion. (2024, 29 de mayo). *Composición fotográfica para sacar el máximo partido a tus imágenes.* https://lumion.es/composicion-fotografica/

Lumion. (2024, 8 de enero). *7 trucos para crear renders de interior realistas.* Lumion Latinoamérica. https://www.lumion-la.com/7-trucos-para-crear-renders-de-interior-realistas/

Lumion. (2025, 4 de octubre). *Qué es un render y para qué se usa en arquitectura.* https://lumion.es/que-es-render-arquitectura/

Martinez, S. (2020, 5 de diciembre). *What is visual storytelling — Elements & techniques 101.* StudioBinder. https://www.studiobinder.com/blog/what-is-visual-storytelling-definition/

Master Illusion. (s. f.). *Curso Photoshop Arquitectónico.* https://www.masterillusion.com/curso-photoshop-arquitectonico.html

Ministerio de Desarrollo Social y Familia. (s. f.). *¿Cómo entendemos la participación ciudadana?* https://participacionciudadana.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/que-es-participacion-ciudadana

Ministerio de Desarrollo Social y Familia. (s. f.). *Consultas ciudadanas.* https://participacionciudadana.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/consultas-ciudadanas

Ministerio de Obras Públicas. (2018). *Guía para la gestión de participación ciudadana.* https://www.mop.gob.cl/archivos/2021/12/Guia_para_la_gestion_de_Participacion_Ciudadana_MOP_2018.pdf

Ministerio de Obras Públicas. (2025, 22 de septiembre). *Ministra López supervisa obras de nuevo Complejo Policial de la PDI en Viña del Mar que registra 98% de avance.* https://www.mop.gob.cl/ministra-lopez-supervisa-obras-de-nuevo-complejo-policial-de-la-pdi-en-vina-del-mar-que-registra-98-de-avance/

Ministerio del Medio Ambiente. (2013). *Decreto N° 40: Aprueba Reglamento del Sistema de Evaluación de Impacto Ambiental. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile.* LeyChile. https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1053563

Moreira, S. (2020, 16 de junio). *El papel de la escala humana en los renders.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/941654/el-papel-de-la-escala-humana-en-los-renders

Moreira, S. (2020, 6 de octubre). *La representación de la escala humana en 20 cortes arquitectónicos.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/949097/la-representacion-de-la-escala-humana-en-20-cortes-arquitectonicos

Municipalidad de Peñalolén. (s. f.). *Diseño participativo Parque Juan Pablo II (Lo Hermida).* Peñalolén Participa. https://participa.penalolen.cl/Home/detalle/8d390789da2959c882d405240cbecafdbf469b6c

Municipalidad de Peñalolén. (s. f.). *Proyecto Parque Juan Pablo II* [Presentación institucional no publicada].

Municipalidad de Petorca [@municipalidadpetorca]. (2023, 21 de abril). *En el marco de la celebración del Aniversario N°269 de Petorca y el 20° Aniversario de la Unión Comunal de Cultura.* [Publicación de Instagram]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CrTXAxBON9z/?img_index=2

Municipalidad de Viña del Mar. (2023, 4 de mayo). *Municipio de Viña del Mar gestiona remodelación del mercado municipal con un nuevo plan para recuperar patrimonio de la ciudad.* https://www.munivina.cl/noticias/municipio-de-vina-del-mar-gestiona-remodelacion-del-mercado-municipal-con-un-nuevo-plan-de-gestion-para-recuperar-patrimonio-de-la-ciudad/

Múzquiz Ferrer, M. (2017). *La experiencia sensorial de la arquitectura: Desde la supremacía de la visión hacia la experiencia corpórea y emocional* [Trabajo final de grado, Universidad Politécnica de Madrid]. Archivo Digital UPM. https://oa.upm.es/47578/

NEXT Arquitectura. (2024, 13 de junio). *¿Por qué la aplicación de la realidad virtual a la arquitectura es un game changer?* https://nextarquitectura.com/realidad-virtual-aplicada-a-la-arquitectura/

Nieland, J. (2020, enero). *Happy furniture.* Places Journal. https://placesjournal.org/article/happy-furniture/

Ott, C. (2019, 13 de diciembre). *Casa Francia / CPD Estudio.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/930175/casa-francia-cpd-estudio/5df29a523312fdaa6a0001c4-casa-francia-cpd-estudio-axonometrica-de-planta?next_project=no

Pallasmaa, J. (2000). *Lived space in architecture and cinema.* In situ, University of Calgary. https://www.ucalgary.ca/ev/designresearch/publications/insitu/copy/volume2/imprintable_architecture/Juhani_Pallasmaa/

Pallasmaa, J. (2005). *Los ojos de la piel: La arquitectura y los sentidos.* Gustavo Gili.

Pallasmaa, J. (2014). Space, place and atmosphere: Emotion and peripheral perception in architectural experience. *Lebenswelt, 4*(1), 230–245. https://doi.org/10.13130/2240-9599/4202

Pereira, M. (2019, 7 de marzo). *60 axonométricas de arquitectura residencial.* ArchDaily en Español. Trad. M. F. González. https://www.archdaily.com/es/912729/60-axonometricas-de-arquitectura-residencial

Phillips, J. C. (s. f.). *How to use the golden ratio to create stunning compositions.* Contrastly. https://contrastly.com/how-to-use-the-golden-ratio-to-create-stunning-compositions/

Psicopedagogía TIC. (s. f.). *La teoría de la comunicación. Bases psicopedagógicas de la tecnología educativa.* https://psicopedagogiatic.weebly.com/8203la-teoriacutea-de-la-comunicacioacuten.html

Radic, S. (2018). *Teatro Regional del Biobío.* ARQ 99. https://www.scielo.cl/pdf/arq/n99/0717-6996-arq-99-00028.pdf

Ranjbaran, M., & Babakhanii, N. (2025, 29 de octubre). *Villa Nasim — floor plans* [Imagen]. Instagram. https://www.instagram.com/p/DQYoOn0DbNg/

Ranjbaran, M. [@mohammadranjbaran9]. (2025). *Kaizen House (Iram) – Sectional Study* [Publicación de Instagram]. Instagram. https://www.instagram.com/p/DMuT53CgtKL

Richie. (2025, 4 de agosto). *¿Qué es una maqueta arquitectónica y por qué es importante?* QZY Custom Model Maker. https://www.qzymodels.com/es/what-is-an-architectural-scale-model-and-why-is-it-important/

Rodríguez-Gil, G. (2004). El poderoso sentido del olfato. *reSources, 11*(2). Servicios de California para la Sordo-ceguera.

Rosé Social Lab. (2023). *Informe social Olmué: Mejoramiento integral Eje Prat, Plaza Manuel Montt y Parque Teniente Merino, Olmué* [Informe no publicado].

Rosé Social Lab. (2024). *Informe PAC etapa 3 Olmué: Mejoramiento integral Eje Prat, Plaza Manuel Montt y Parque Teniente Merino, Olmué* [Informe no publicado].

Rosé Social Lab. (2026). *Informe de Participación Ciudadana: Consultoría de Diseño del Complejo Educacional Las Acacias, La Calera* [Informe no publicado].

Rosé Social Lab & ARQIAR. (2024). *Informe de participación ciudadana etapa I: Consultoría de diseño para remodelación y modelo de gestión para Mercado Municipal, Viña del Mar* [Informe no publicado].

Rosé Social Lab & ARQIAR. (2025a). *Informe de participación ciudadana: Consultoría de diseño para remodelación y modelo de gestión para Mercado Municipal, Viña del Mar* [Informe no publicado].

Rosé Social Lab & ARQIAR. (2025b). *Informe de participación ciudadana: Consultoría de diseño para remodelación y modelo de gestión para Mercado Municipal, Viña del Mar* [Informe no publicado].

Ruiz Golobart, H. (2024, 6 de marzo). *Qué es la profundidad de campo.* Héctor Ruiz Golobart. https://hectorruizgolobart.com/que-es-la-profundidad-de-campo/

Sáenz Leal, P. (2021). *Dibujo arquitectónico: así dibujaban estos cinco arquitectos famosos.* México Design. https://mexicodesign.com/dibujo-arquitectonico-asi-dibujaban-estos-cinco-arquitectos-famosos/

Salcedo Aparicio, D. M., López Mindiola, J. J., Fuentes Torres, B. J., & Salcedo Aparicio, D. J. (2022). La percepción sensorial, la cognición, la interactividad y las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje. *RECIAMUC, 6*(2), 388–395. https://doi.org/10.26820/reciamuc/6.(2).mayo.2022.388-395

Salinas Moreno, A. (2011). Reflexiones sobre el espacio arquitectónico: explicación y descripción. *Anales de Investigación en Arquitectura, 1*(1), 7–16. https://doi.org/10.18861/ania.2011.1.1.3044

Servicio de Vivienda y Urbanización Región de Los Ríos. (s. f.). *Participación ciudadana. Ministerio de Vivienda y Urbanismo.* http://transparencia.serviulosrios.minvu.cl/transparencia/Participaci%C3%B3n%20Ciudadana/ciudadana.html

Shams, L., & Seitz, A. R. (2008). Benefits of multisensory learning. *Trends in Cognitive Sciences, 12*(11), 411–417. https://doi.org/10.1016/j.tics.2008.07.006

Shams, L., Wozny, D. R., Kim, R., & Seitz, A. (2011). Influences of multisensory experience on subsequent unisensory processing. *Frontiers in Psychology, 2,* Article 264. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2011.00264

Sol Marengo [@sol_ms]. (s. f.). *Publicaciones de Instagram* [Perfil de Instagram]. Instagram. https://www.instagram.com/sol_ms

Souza, E. (2019, 14 de abril). *9 tecnologías de realidad aumentada para la arquitectura y la construcción.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.com/es/914534/9-tecnologias-de-realidad-aumentada-para-la-arquitectura-y-la-construccion

Souza, E. (2021, 31 de marzo). *Antes y después de remodelaciones: Cambios en los planos arquitectónicos.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/947840/antes-y-despues-de-remodelaciones-cambios-en-los-planos-arquitectonicos

Spence, C. (2020). Senses of place: Architectural design for the multisensory mind. *Cognitive Research: Principles and Implications, 5*, Article 46. https://doi.org/10.1186/s41235-020-00243-4

Subsecretaría del Interior. (s. f.). *Participación ciudadana.* Unidad de Género y Participación Ciudadana. https://generoyparticipacion.interior.gob.cl/participacion-ciudadana/

Thomas-McBrien Architects. (2021). *Design & Access Statement: 20 Ezra Street, London*, E2 7RH [PDF]. https://docs.planning.org.uk/20210917/152/DCAPR_136232/mksp9b1snri1yv2w.pdf

Torres, A. (2019, 2 de julio). *Los 8 elementos de la comunicación: características y ejemplos.* Psicología y Mente. https://psicologiaymente.com/cultura/elementos-de-comunicacion

Tovar, E. (2023, 11 de agosto). *Combinando texturas y estilos: 9 moodboards de revestimientos para proyectos residenciales.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/1004631/combinando-texturas-y-estilos-9-moodboards-de-revestimientos-para-proyectos-residenciales

Universidad a Distancia de Madrid. (s. f.). *¿Cuáles son los elementos de la comunicación?* https://udima.co/elementos-de-la-comunicacion

Universidad de Granada. (s. f.). *Lección 11: Perspectiva militar.* https://www.ugr.es/~agomezb/etsie_eg1/etsie_eg1_material_docente/t1_3_sistemas_representacion_militar.pdf

Universidad de Valparaíso. (2026, 15 de enero). *Arquitecto y académico UV, Rogelio Arancibia, diseñó el recientemente inaugurado edificio de la PDI en Viña del Mar.* https://www.uv.cl/archivo-noticias-uv/28813-arquitecto-y-academico-uv-rogelio-arancibia-diseno-el-recientemente-inaugurado-edificio-de-la-pdi-en-vina-del-mar

Universidad Nacional de Rosario. (s. f.). *Proyección axonométrica.* Facultad de Ciencias Exactas, Ingeniería y Agrimensura. https://www.fceia.unr.edu.ar/dibujo/Axonometria

Uribe, B. (2015, 22 de junio). *Archivo: Cortes fugados.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/768890/archivo-cortes-fugados

Valencia, N. (2015, 11 de septiembre). *Comienza construcción del Teatro Regional del Biobío, diseñado por Smiljan Radic.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/776015/comienza-construccion-del-teatro-regional-del-biobio-disenado-por-smiljan-radic

van der Rohe, L. M. (1954). *Proyecto del Centro de Convenciones, Chicago, Illinois* (Versión preliminar: perspectiva interior) [Ilustración]. Museum of Modern Art. https://www.moma.org/collection/works/703

Vercheval, S. (2026, 13 de marzo). *¿Qué es Midjourney y cómo usarlo?* InboundCycle. https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/que-es-midjourney

Vilatuña Correa, F., Guajala Agila, D., Pulamarín, J. J., & Ortiz Palacios, W. (2012). Sensación y percepción en la construcción del conocimiento. *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación, 13*, 123–149. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846102006

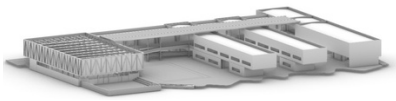
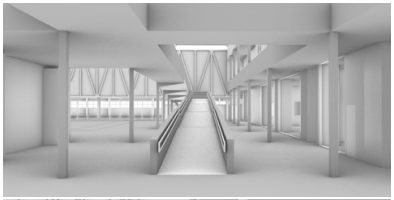
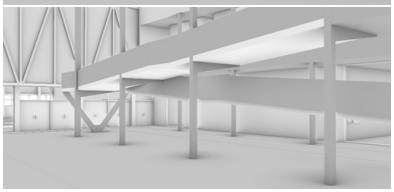
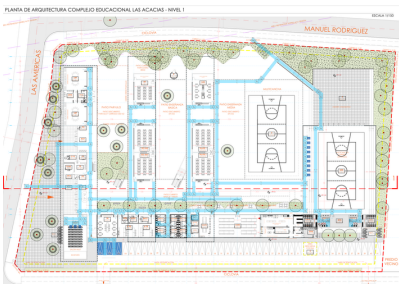
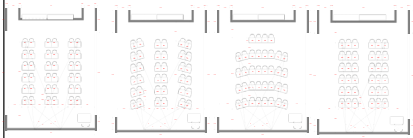
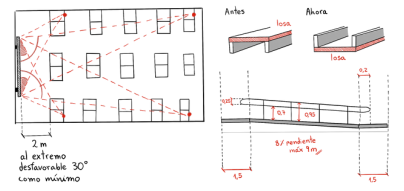
Waddington, R. (2012, 19 de octubre). *Spice Market, Harar* [Fotografía]. Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spice_Market,_Harar_(8102294521).jpg

Zapico, B. (2023, 7 de octubre). *Casa Kuvo / Stanaćev Granados.* ArchDaily en Español. https://www.archdaily.cl/cl/1007502/casa-kuvo-stanacev-granados

Zumthor, P. (2006). *Atmósferas: Entornos arquitectónicos. Las cosas a mi alrededor.* Gustavo Gili.

ANEXOS

FICHAS MENSUALES

FICHA 01 AVANCE NÚMERO 01 MES DE SEPTIEMBRE AÑO 2025	JAVIERA MEDINA R
     	Proyecto Complejo Educacional Las Acacias de La Calera El primer mes se encargó ver algunos detalles del proyecto llamado “Diseño Reposición del Complejo Educacional Las Acacias”, el cuál está ubicado en Avenida Las Américas Nº250, La Calera. Lo primero fue realizar una idea de como sería el revestimiento del cielo ya que antes era una viga tradicional por debajo de la losa y quedaba un espacio a cubrir entre viga y losa, pero después se decidió utilizar viga invertida para que todo estuviera más despejado por abajo y no se viera cortado o con la necesidad de ser revestido. Después se tuvo que ver ideas de como sostener la losa del segundo piso y la rampa de accesibilidad universal, es decir, de la llegada al piso de los pilares, ya que aún no existía una definición clara del tipo o ubicación específica. En este proceso se vieron referentes y se realizó la lectura en detalle la normativa de accesibilidad universal. Aquí se vieron las longitudes y pendientes máximas, radio de giro, alturas y pasamanos necesario para que todo cumpliera normativamente. Después de eso se actualizó el plano de accesibilidad universal, para eso se analizó un plano de referencia y se dibujó encima la circulación según el ancho mínimo, además se ver los radios de giro y que fuera accesible en todos los recintos. Posteriormente se generaron diferentes distribuciones de organización de mobiliario dentro de las aulas, ya que el mandante había puesto énfasis en que no quería una distribución tradicional, sino que fuera más dinámico y de trabajo grupal, por ende se realizaron 4 distribuciones para dar opciones, y en conjunto se vieron las distancias mínimas y máximas hacia la pizarra y también el ángulo de visión mínimo desde los puntos más desfavorables de la sala para que los alumnos tengan buena visibilidad desde cualquier punto del recinto, cumpliendo un mínimo de 30º grados en cada distribución. El primer mes se comprendió que al diseñar es esencial revisar constantemente desde los materiales hasta los detalles técnicos, para lograr una propuesta bien resuelta. Se analizó la importancia de seguir estudiando al diseñar, especialmente en un proyecto escolar donde cada decisión debe responder a los niños. Además entendí que la entrega de cada etapa permite reconocer cómo el proyecto evoluciona y que las observaciones son oportunidad de mejora.

FICHA 02 AVANCE NÚMERO 02 MES DE OCTUBRE AÑO 2025

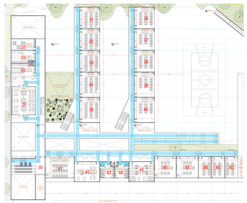
JAVIERA MEDINA R

CORTES

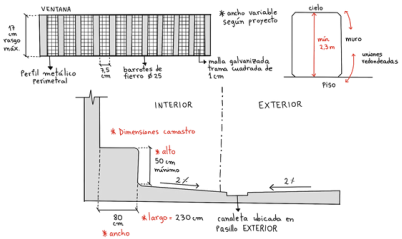


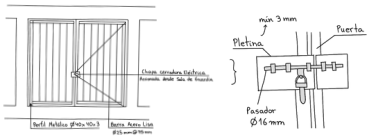
PLANTA ACCESIBILIDAD





CROQUIS BASES TÉCNICAS PDI

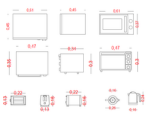




BLOQUES EQUIPAMIENTO BÁSICO CASINO



BLOQUES EQUIPAMIENTO BÁSICO KITCHENETTE



NOTA: No se permite adjuntar nada de diseño de proyecto PDI ni Parque Juan Pablo II por confidencialidad de proyecto (hasta que se encuentre aprobado)

Proyecto 1: Complejo Educacional Las Acacias La Calera
Proyecto 2: Consultoría Diseño PDI Metropolitano Oriente
Proyecto 3: Consultoría Diseño para Remodelación y Modelo de gestión para Mercado Municipal Viña del Mar

El segundo mes se continuó en el proyecto del complejo educacional las acacias, donde se realizaron dos cortes (para ver relación de rampa, aulas y patios), se actualizó nuevamente el plano de accesibilidad y además se realizó la memoria de accesibilidad, para ser entregada en la entrega de la etapa correspondiente.

Después se trabajó en el proyecto “Consultoría Diseño PDI Metropolitano Oriente”, donde se realizó la lectura de las bases técnicas de los requerimientos mínimos para la implementación de calabozos, para verificar que todo correspondiera y además se realizaron los detalles de los calabozos. También se analizaron los requerimientos mínimos para implementación de casinos, donde se dibujaron los bloques de muebles solicitados. Además se vieron los requerimientos del diseño del sistema de atención a NNA con circuito cerrado de televisión y los de eficiencia energética y sustentabilidad, donde en ambos sólo se revisó si el proyecto estaba cumpliendo las bases. Lo último de este proyecto fue leer los requisitos mínimos de materiales, donde se hizo un resumen de cada ítem en tablas para que sea de más fácil lectura saber como se componen las cosas según los materiales a utilizar.

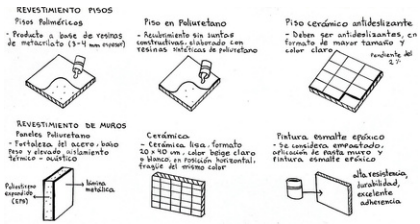
Por último, se realizó la maqueta del proyecto “Consultoría Diseño para Remodelación y Modelo de gestión para Mercado Municipal Viña del Mar”, donde tras ser entregada la etapa se solicitaron ciertas modificaciones respecto al diseño (generar otra opción), por ende, se encargó hacer maquetas a una escala más pequeña para ver las diferentes opciones que se iban diseñando, lo que permite tener una expresión más tangible que ayuda en el proceso creativo.

Este segundo mes se vió la importancia de estudiar los requisitos mínimos de la PDI para mantener la misma línea base, lo que me permitió conocer al detalle los materiales con los que se construye cada elemento. También, al confeccionar maquetas se analizaron mejor los detalles del proyecto, y por último, se analizó que hacer maquetas en la oficina corresponde a parte del proceso creativo y de iteración, ayudando a entender proporciones, forma y relaciones espaciales de manera visual y tangible.

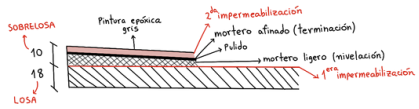
FICHA 03 AVANCE NÚMERO 03 MES DE NOVIEMBRE AÑO 2025

JAVIERA MEDINA R

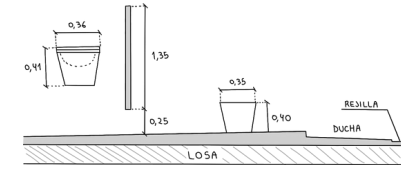
CROQUIS MATERIALES ZONA COCINA



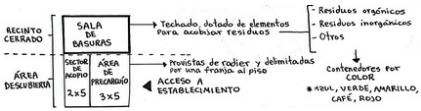
CROQUIS DETALLE IMPERMEABILIZACIÓN



CROQUIS DETALLE BAÑO ZONA CALABOZOS



CROQUIS SISTEMA DE RESIDUOS



CÁLCULO DE RESIDUOS OFICINA - AULAS Y SU CLASIFICACIÓN

DATOS INICIALES		
9,76	kg/m²/año	
0,03	kg/m²/día	
269,7	m2 Área proyectada de edificio de oficinas-aulas	
1	días cada recolección de residuos	

8,1	total kg de residuos diarios del edificio

CANTIDAD DIARIA ESPERADA DE MATERIALES RECICLADOS

MATERIAL RECICLABLE TOTAL PORCENTAJE DE RESIDUOS GENERADOS		PESO DIARIO ESPERADO		CONVERSIONES DE VOLUMEN A RESIDUOS PARA MATERIALES RECICLABLES		VOLUMEN DIARIO ESPERADO	
2,5%	Plástico	0,20	kg	22,53	kg/m³	0,0089	TOTAL m³
1,7%	Vidrio	0,14	kg	367,62	kg/m³	0,0004	TOTAL m³
48,5%	Papel	3,93	kg	290,80	kg/m³	0,0135	TOTAL m³
5,0%	Cartón	0,41	kg	195,67	kg/m³	0,0021	TOTAL m³
1,5%	Metales	0,12	kg	318,70	kg/m³	0,0004	TOTAL m³
40,8%	Otros	3,30	kg				

CONTENEDORES PROPUESTOS

CONTENEDORES DE RESIDUOS					
Plástico	1	120	liters	0,12	m³
Vidrio	1	120	liters	0,12	m³
Papel	1	120	liters	0,12	m³
Cartón	1	40	liters	0,04	m³
Metales	1	20	liters	0,02	m³
Otros	1	120	liters	0,12	m³
*1 lt=0,001m3					

NOTA: No se permite adjuntar nada de diseño de proyecto PDI ni Parque Juan Pablo II por confidencialidad de proyecto (hasta que se encuentre aprobado)

Proyecto 1: Consultoría Diseño PDI Metropolitano Oriente
Proyecto 2: Complejo Educacional Las Acacias La Calera
Proyecto 3: Mejoramiento Parque Juan Pablo II

En este tercer mes, se continuó en el proyecto de “Consultoría Diseño PDI Metropolitano Oriente”, donde se continuó leyendo los requisitos mínimos de materiales, para terminar el resumen correspondiente. Después se hizo un resumen del anexo de individualización de la obra y programa arquitectónico junto con las demás bases, para crear un solo documento que tenga las especificaciones, lo cual sirvió para aprender sobre como se relacionan todos los materiales y que tipos existen en el mercado. Además, se actualizaron los detalles de calabozos, ya que surgieron cambios de dimensiones, realizando la planta y tres cortes, con sus respectivas especificaciones. Se realizaron los detalles de baños en zona de calabozos, también una planta y tres cortes, siguiendo las distancias y requerimientos dados. Por último, en este proyecto se hizo un detalle de impermeabilización de la sobre losa, considerando la pendiente del recinto, ubicación de canaleta, pintura, etc.

En el segundo proyecto en que se estuvo fue en el “Complejo Educacional Las Acacias La Calera”, donde se realizó la lectura de la guía para desarrollo proyecto de extracción de basuras, para poder conocer todos los puntos que se consideran, se aplican y que se entregan. Después de eso se analizó el cálculo de volumen de residuos, contenedores y su clasificación, mediante formulas y porcentajes dados y según la carga ocupacional.

Por último, se participó en el proyecto “Mejoramiento Parque Juan Pablo II” donde se realizó un corte de un recinto para ver su estructura y relación con el parque, para la entrega de la etapa 1. Por último, también para la entrega de la etapa se elaboraron dos informes, uno de análisis de antecedentes previos y programación de tramitaciones, y el otro un informe de gestión de factibilidades.

Durante este mes se analizó que existen muchos tipos de proyectos específicos (ej: gestión de basuras) que antes no sabía que formaban parte del proceso y que requieren metodologías, cálculos y normativas propias. Esto permitió entender mejor la complejidad y amplitud del proyecto. Además, de como se compone una solución técnica considerando pendientes, canaletas y capas de protección, entendiendo que estos elementos tienen un impacto directo en el funcionamiento y durabilidad de la obra.

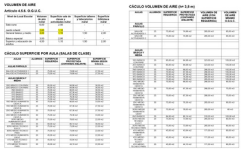
FICHA 04 AVANCE NÚMERO 04 MES DE DICIEMBRE AÑO 2025

JAVIERA MEDINA R

EXTRACTO VERIFICACIÓN DIMENSIONES CIRCULACIONES HORIZONTALES, ESCALERAS Y PUERTAS



EXTRACTO INFORME CÁLCULO DE SUPERFICIE Y VOLUMEN DE AIRE EN AULAS



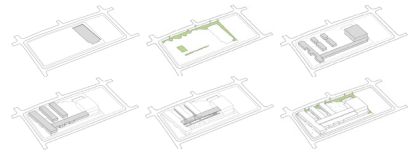
ELEVACIÓN PONIENTE - ACCESO PRINCIPAL



EXTRACTO TABLAS SUPERFICIES PROGRAMA ARQUITECTÓNICO



DIAGRAMAS OPERACIONES ESPACIALES PARA PAC



EXTRACTO ESQUEMATIZACIÓN EN PLANTAS ARQUITECTÓNICAS



PLANTAS ARQUITECTÓNICAS ILUSTRADAS



PLANTAS EN DESARROLLO PROYECTO DE SEÑALÉTICA



Proyecto 1: Complejo Educacional Las Acacias La Calera

En diciembre se realizó la lectura de la O.G.U.C del capítulo de locales estudiantiles, específicamente sobre las condiciones para circulaciones, esto para verificar que se cumplieran las dimensiones en las circulaciones horizontales, características de las escaleras, sistemas de evacuación y condiciones para puertas. Se elaboró un documento donde se declaraba si cumple o no en todos esos aspectos. Se realizó el cálculo de superficie y cálculo de volumen de aire de las salas, esto para verificar si estaba cumpliendo con el Artículo 4.5.6. O.G.U.C., y en ambas situaciones estaba cumpliendo, de hecho muy por sobre de lo mínimo que establece la normativa. También se realizó una aproximación a lo que serían los cierros perimetrales del establecimiento educacional, considerando la pendiente del terreno y los accesos correspondientes.

Se tuvo que desarrollar una presentación en ppt para la tercera participación ciudadana en La Calera, donde se realizaron tablas con los m2 totales del programa arquitectónico, también diagramas con las seis operaciones espaciales con las cuales se realiza el proyecto y esquemas de las plantas arquitectónicas del nivel 1 y nivel 2 identificando cada área por separado para que las personas pudieran ver donde se ubicaba cada espacio. También para la participación ciudadana, se elaboraron paneles informativos, por lo que se tuvo que desarrollar la planta del nivel 1, planta de nivel 2 y planta de cubierta de una forma más ilustrada, con texturas, colores y textos para que las planimetrías sean más fácil de entender y visualizar para todas las personas.

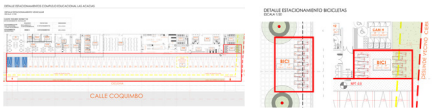
Por último, se está desarrollando el proyecto de señalética del colegio, donde se deben ubicar y clasificar según función de la señalética, ya sea de las aulas, baños, estacionamientos, accesos, etc., para después hacer los detalles de cada señalética

Este mes permitió entender que la normativa influye directamente en la seguridad y el funcionamiento correcto de la escuela, para evitar situaciones de riesgo ante una emergencia. En el desarrollo de insumos para la PAC se ve la importancia de comunicar el proyecto de manera clara y comprensible para la comunidad. Por último, que el proyecto de señalética es clave para facilitar la circulación, el uso del espacio y la experiencia de los usuarios, definiendo qué señal va en cada lugar según su función.

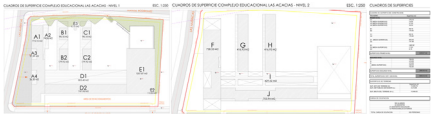
FICHA 05 AVANCE NÚMERO 05 MES DE ENERO AÑO 2026

JAVIERA MEDINA R

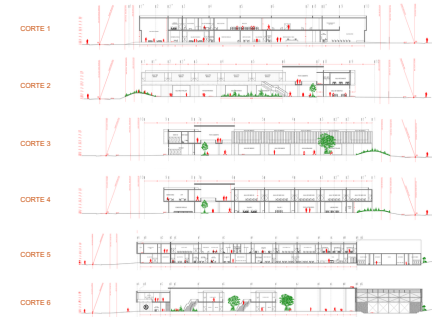
DETALLE ESTACIONAMIENTO VEHICULAR Y DE BICICLETAS



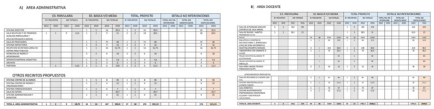
CUADRO DE SUPERFICIES



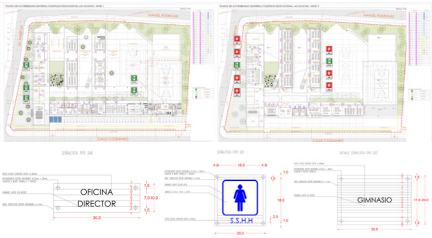
CORTES ARQUITECTÓNICOS



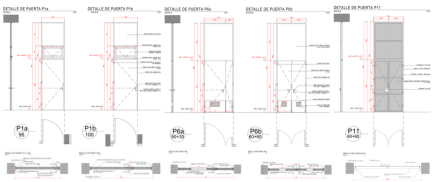
EXTRACTO CUADROS COMPARATIVOS PROGRAMA ARQUITECTÓNICO 2022 - 2026



EXTRACTO PROYECTO DE SEÑALÉTICA



EXTRACTO DETALLES DE PUERTAS



Proyecto 1: Complejo Educacional Las Acacias La Calera

En enero, lo primero que realizó fue la actualización del plano de accesibilidad universal nuevamente, ya que constantemente surgen cambios en el proyecto. Después se realizó uno plano de detalle de estacionamientos, tanto vehicular como de bicicleta, corroborando que cumpla en dimensiones y dotación según cantidad de personas.

Después se desarrollaron los cuadros de superficies, calculando si era total o media superficie según correspondiera, para calcular el total de superficie hasta el momento, el cual aumentó. También, se realizaron cortes del proyecto, esto se hizo tomando cortes estructurales ya realizados para agregarles hatch, mobiliario, personas y vegetación según corresponda para transformarlos en cortes arquitectónicos.

Se desarrollaron cuadros comparativos del programa arquitectónico, comparando el que era originalmente del 2022 y del que está actualmente siendo del 2026, donde se comparan que recintos persisten, cual se agregó y los m2 que se le otorga a cada programa.

Además, se buscaron los precios de los mobiliarios que han sido seleccionados como opciones para el proyecto, para mandarlo a quien hace los presupuestos, y en caso de que no apareciera el precio, se tuvo que realizar cotizaciones a las empresas para tener un valor aproximado.

También se retomo el proyecto de señalética pero ahora ya para hacer los detalles técnicos, analizando dimensiones, materialidad, técnica de grabado y colores.

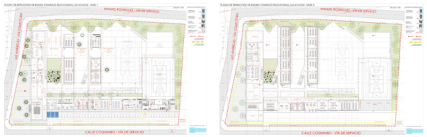
Por último, se está desarrollando los detalles de puertas, esto implica primero corroborar sus dimensiones, modificar en caso de que no entre en el lugar, clasificar y nombrar según tipo de puerta y dimensión, y después realizar los detalles de puertas, con sus respectivas características, alturas, hojas, manillas, materialidad, marcos, etc.

Este mes se vieron aspectos del proyecto que normalmente no se consideran en profundidad en la etapa de estudiante, como la dotación de estacionamientos, la señalética y el control de superficies, que son fundamentales para el funcionamiento y seguridad del proyecto. El desarrollo del detalle de puertas fue de las mayores exigencias, ya que implicó mucha revisión de medidas y componentes, siempre pensando en que la puerta va incluida dentro de en un concepto arquitectónico que engloba todo el proyecto.

FICHA 06 AVANCE NÚMERO 06 MES DE FEBRERO AÑO 2026

JAVIERA MEDINA R

PLANTAS PROYECTO EXTRACCIÓN DE BASURAS



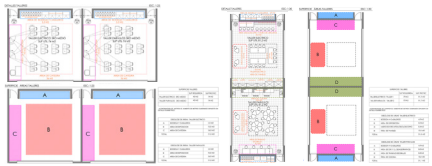
ZOOM PLANTA EXTRACCIÓN DE BASURAS NIVEL 1



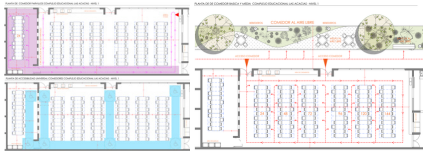
PLANO SUPERFICIES ÚTILES



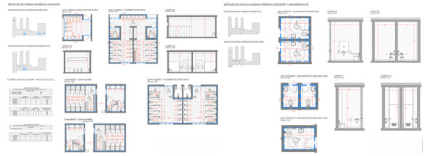
DETALLE RECINTO - TALLERES



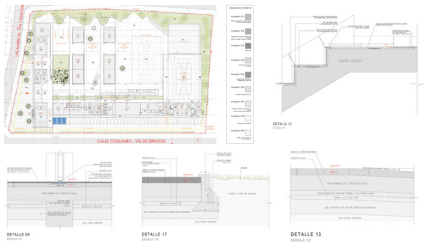
DETALLE RECINTO - COMEDORES



DETALLE RECINTOS HÚMEDOS ALUMNOS - DOCENTES - ADMINISTRATIVOS



PLANTA NIVEL 1 Y EXTRACTO DETALLES DE PAVIMENTOS



Proyecto 1: Complejo Educacional Las Acacias La Calera

Continuando con la preparación de la entrega, lo primero que se tuvo que realizar este mes fue la planta de extracción de basura del colegio, del primer y segundo nivel, clasificando los tipos de basureros según recinto y dirigiendo el recorrido de la extracción hacia el patio de servicios. Se hizo el cálculo y el plano de las superficies útiles del colegio, separando en áreas útiles interiores, circulaciones cubiertas, circulaciones cerradas y áreas verdes. Con esa información se actualizaron formularios con todos los m2 que abarca el proyecto. También se actualizó la memoria de accesibilidad universal, ya que la planta desde la entrega anterior ha tenido leves modificaciones.

Posteriormente, se realizaron los detalles de los talleres eléctricos y de párvulos, destacando las áreas designadas a cada actividad, como zona de exposición, cátedra, trabajo de dibujo, cocina, entre otros. Además de este detalle, también se realizó el de comedor, donde hay tres plantas. Una ve la circulación hacia el comedor de párvulo, la segunda si cumple con la accesibilidad universal y la tercera muestra cómo es la circulación en el comedor principal y su capacidad. Para el mismo proyecto también se realizaron los detalles de recintos húmedos, donde la primera lámina es de alumnos, la segunda de personal docente y administrativo, y la tercera del personal de servicio. En cada una se realizaron las plantas de ubicación, de detalle y cortes, y en el de los alumnos se realizó el cálculo de SSHH para ver si cumplía con la dotación mínima según el Art. 4.5.8 de la O.G.U.C.

Por último, se realizó la planta de pavimentos, esto consistió en clasificarlos según tipo y ubicar cortes de detalles en cada transición de un pavimento a otro, para posteriormente realizar los detalles considerando el tipo de pavimento, cubrejuntas, juntas de dilatación, el radier con toda su composición debajo de él, etc.

Este mes permitió profundizar en que el proyecto arquitectónico no solo se define desde la propuesta espacial, sino también desde su funcionamiento y cumplimiento normativo. El desarrollo de tareas este mes evidenció la importancia de pensar el edificio desde su uso real, considerando los recorridos, organización de espacios y transiciones. Finalmente, se rescata la necesidad de coordinar programa, normativa y solución constructiva para asegurar la consistencia y viabilidad del diseño.

FICHA 07 AVANCE NÚMERO 07 MES DE MARZO AÑO 2026

JAVIERA MEDINA R

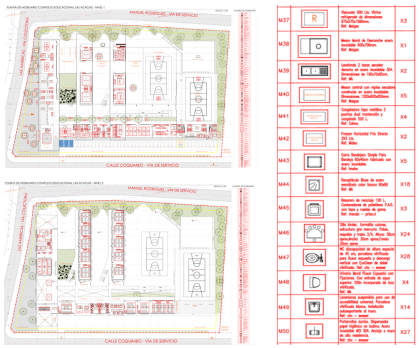
EXTRACTO ESPECIFICACIONES TÉCNICAS



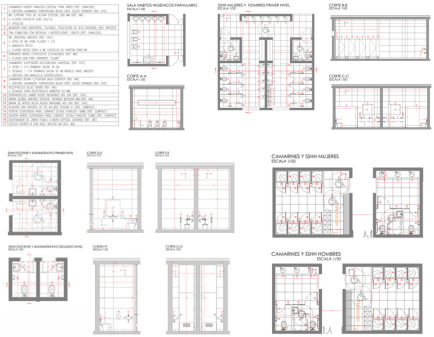
EXTRACTO BÚSQUEDA MOBILIARIO Y EQUIPOS FALTANTES



LÁMINAS DE EQUIPAMIENTOS Y EXTRACTO TABLA



EXTRACTO DETALLES RECINTOS HÚMEDOS - ARTEFACTOS Y DETALLE BALDOSAS



Proyecto 1: Complejo Educacional Las Acacias La Calera

Durante el mes de marzo, lo primero que se realizó fue reordenar las especificaciones técnicas, ya que por temas de tiempo se hizo una compilación de las especificaciones técnicas de los especialistas tal cual venían, sin un índice ni orden en específico. Por ende, se tuvo que realizar el índice según el itemizado de presupuesto y desglosar por ítem cada partida y las tareas que contenía cada una. Fue un proceso tedioso y extenso ya que se tuvo que leer todas las especificaciones de cada especialista para buscar donde estaba cada concepto en particular y que quede totalmente ordenado como corresponde, además de completar algunas que no tenían desarrollo.

Ligado al proceso anterior, se tuvo que realizar la búsqueda de mobiliario y equipos faltantes, tales como equipamiento deportivo y de primeros auxilios, equipamiento programa PIE, mobiliario urbano, equipos de laboratorio, equipos multitaller, equipos de sonido, entre otros.

Posteriormente, se tuvo que modificar y agregar mobiliario a las láminas de equipamiento, donde se completaron las tablas identificando a que “referencia” de equipamiento corresponde a cada uno y asignándole números para identificarlos espacialmente en el plano. En conjunto a este proceso se agregó también equipamiento de cocina y SSHH a las EETT.

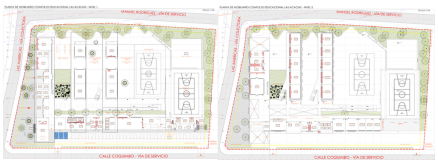
Por último, se completó el desarrollo de los detalles de recintos húmedos, agregando cotas, artefactos e indicando con un número a que corresponde cada uno. También se detallaron las cabinas sanitarias/ducha y el tamaño de baldosas tanto de piso y muro, designando la mejor forma de ubicarlas e indicando el punto de partida desde donde se empiezan a distribuir (como guía para cuando se instalen en obra)

Este mes, al trabajar con las EETT, permitió la comprensión de cada partida, sus alcances y cómo se relaciona con el resto del proyecto. Al tener que leer y reorganizar la información de distintos especialistas, se va adquiriendo una visión más integral, entendiendo criterios de distintas áreas y cómo se coordinan entre sí. También, la búsqueda de equipamiento faltante implica investigar, comparar y tomar decisiones, lo que permite familiarizarse con estándares, usos y requerimientos reales.

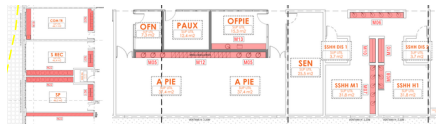
FICHA 08 AVANCE NÚMERO 08 MES DE ABRIL AÑO 2026

JAVIERA MEDINA R

PLANTAS DE MOBILIARIO HECHO EN OBRA

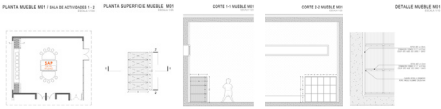


ZOOM DE PLANTAS DE MOBILIARIO HECHO EN OBRA

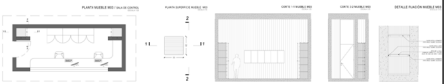


EXTRACTO DE DETALLES DE MOBILIARIOS

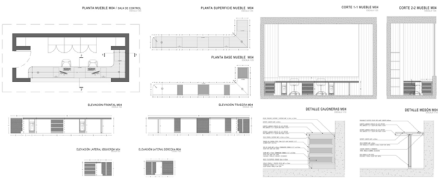
M01



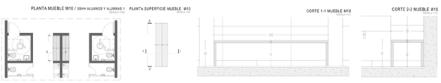
M03



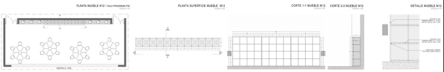
M04



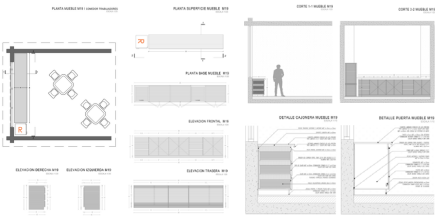
M10



M12



M19



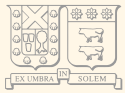
Proyecto 1: Complejo Educacional Las Acacias La Calera

El último mes de práctica, solo se estuvo realizando un encargo, que era la realización de detalles de mobiliarios hechos en obra. Lo primero en este proceso fue identificar el mobiliario que será realizado obra en las plantas de arquitectura, para después limpiar el plano y dejar solo el mobiliario con un color en específico y número correspondiente según una simbología definida como “M + número correspondiente”

Después se realizó la extracción de las plantas de cada recinto que contenía algún mobiliario, para detallar de manera más específica la disposición de estos elementos. También se desarrolló la extracción individual de las plantas de cada mobiliario, permitiendo aislar cada elemento para su representación más detallada. A partir de esto se generaron cortes transversales y longitudinales de cada uno de los muebles, lo que permitió comprender de mejor su configuración interna, proporciones y relaciones espaciales. En los casos donde el mobiliario presentaba una mayor complejidad (cuando estaba compuesto por múltiples partes o componentes) se agrega una planta base junto con elevaciones de sus cuatro caras principales: frontal, posterior, lateral izquierda y lateral derecha, asegurando así una comprensión completa de su geometría.

Finalmente, se desarrolla el detalle constructivo de cada mobiliario, especificando los materiales que lo componen, los tipos de uniones utilizadas y sus respectivas medidas y dimensiones. De manera complementaria a todo este proceso, se trabajó en la organización de la distribución de las láminas, definiendo criterios claros respecto a la escala de representación de plantas, cortes, elevaciones y detalles, con el fin de lograr una presentación ordenada.

Este último mes permitió comprender que el mobiliario debe adaptarse al espacio y a las necesidades de cada recinto, considerando proporciones, alturas según el usuario y la correcta disposición de sus componentes para asegurar su funcionalidad. También se entendió la importancia de elegir materiales según factores como desgaste o humedad, permitiendo tomar decisiones informadas y entendiendo mejor cómo el diseño se lleva a la realidad de forma más técnica.



UNIVERSIDAD TECNICA
FEDERICO SANTA MARIA

MODALIDAD DE TITULACIÓN - PRÁCTICA PROYECTUAL

JAVIERA ALYSSA MEDINA RIQUELME

JULIO 2026