

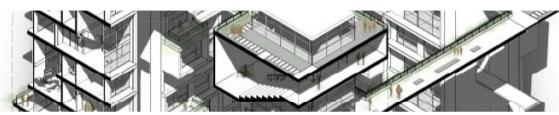


ALEJANDRA LOAIZA

ARQUITECTA

INDICE

PROYECTOS	3
PROYECTO DE TITULACIÓN	4
VIVIENDA URBANA COLECTIVA	8
POSTPRODUCCIÓN, MODELADO Y DETALLE	11
DIAGRAMAS PARA PUBLICACIÓN	12
POSTPRODUCCIÓN DE IMAGEN	14
POSTPRODUCCIÓN DE VISTAS	15
LEVANTAMIENTO EN 3D Y VISTAS	17
POSTPRODUCCIÓN DE VISTAS	20
DETALLE CONSTRUCTIVO EN CORTE FUGADO	22
PROYECTOS DIVERSOS	23
BOCETOS	24
FABRICACIÓN DIGITAL	25



PROYECTOS

- PROYECTO DE TITULACIÓN
- VIVIENDA URBANA COLECTIVA

PROYECTO DE TITULACIÓN

REHABITANDO LO AGRÍCOLA: SITOPÍA AL BORDE DEL RÍO CHICHE

TUTORA:
KARINA CAZAR RECALDE, ARQ. MSC.

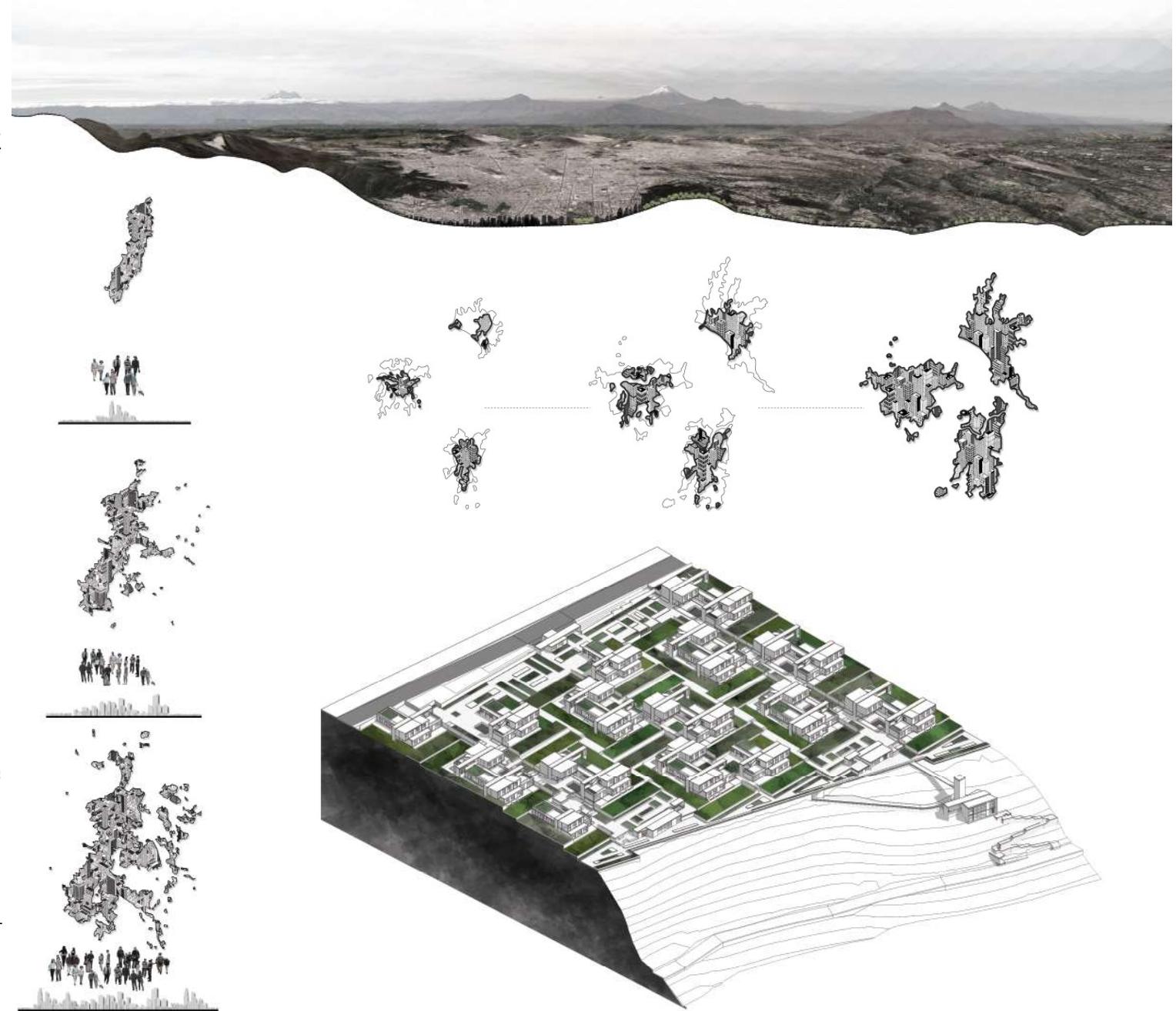
Diciembre -2018

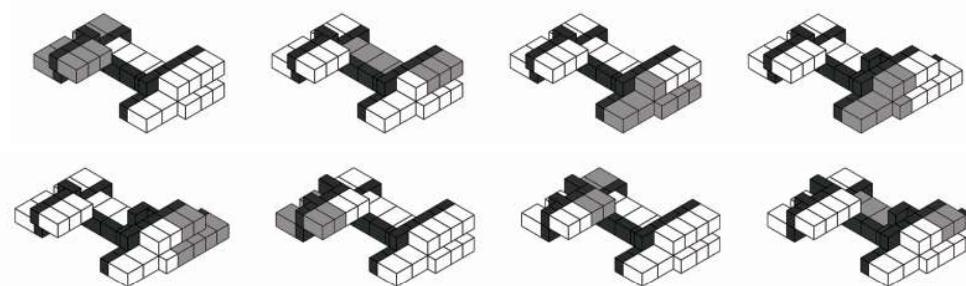
El proyecto de Sitopía propone una combinación entre vivienda y agricultura, con el objetivo de consolidarse como una manera de crecimiento sostenible de la ciudad debido a que se ha identificado la necesidad de que conforme la ciudad se expanda siga incorporando parcelas de cultivo dentro de su expansión, para que se mantenga parte de la huella agrícola.

El proyecto propone esto a base de la repetición del clúster como un ejercicio para la configuración de una malla, tomando al movimiento meta bolista japonés como referente. Se propone un plan a gran escala esquemático, y se escoge una zona de este para definir y resolver en planos considerando vivienda variable, circulaciones diferenciadas, y la ocupación y producción de los cultivos dentro de las parcelas.

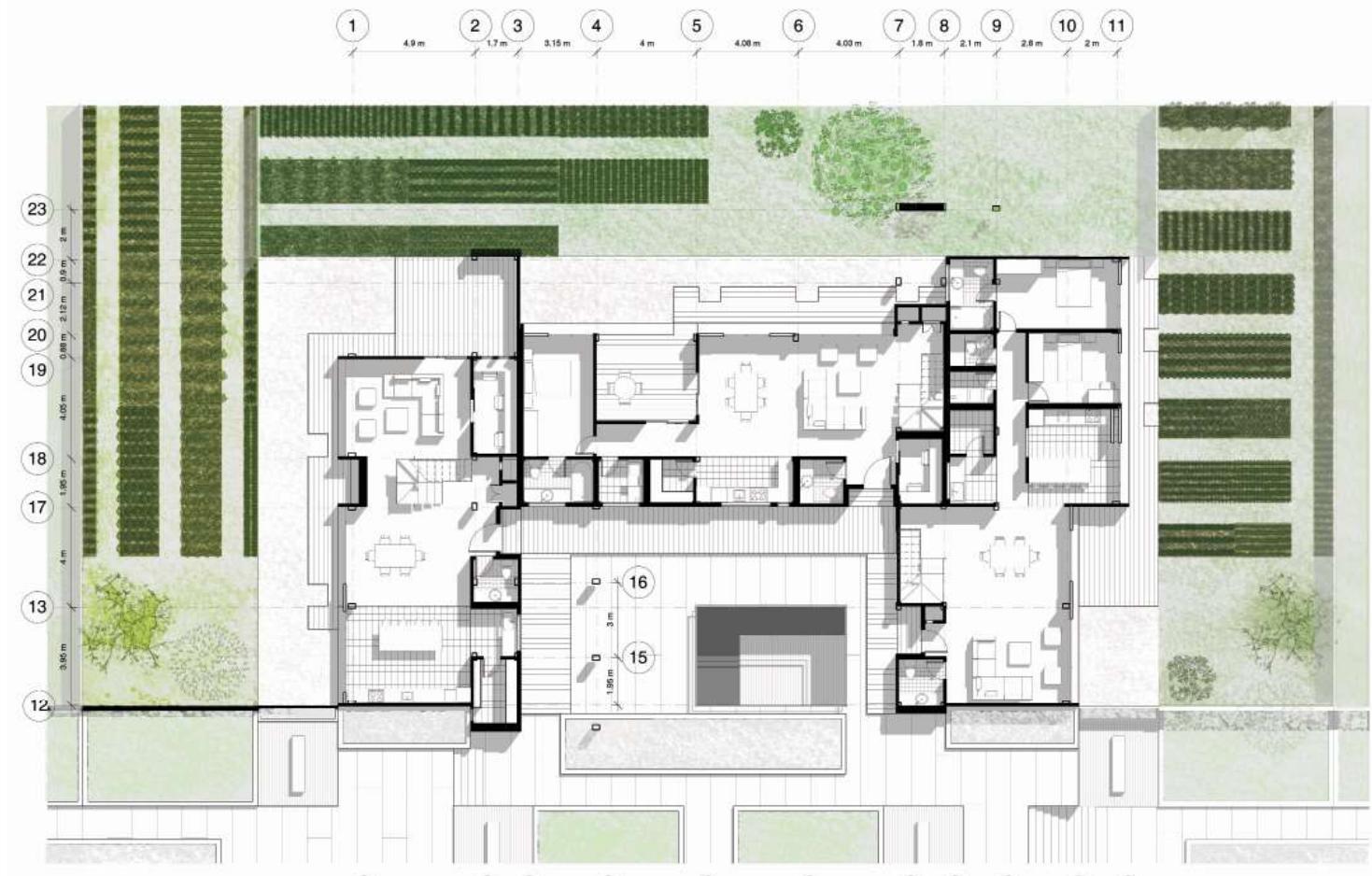
PROGRAMAS UTILIZADOS

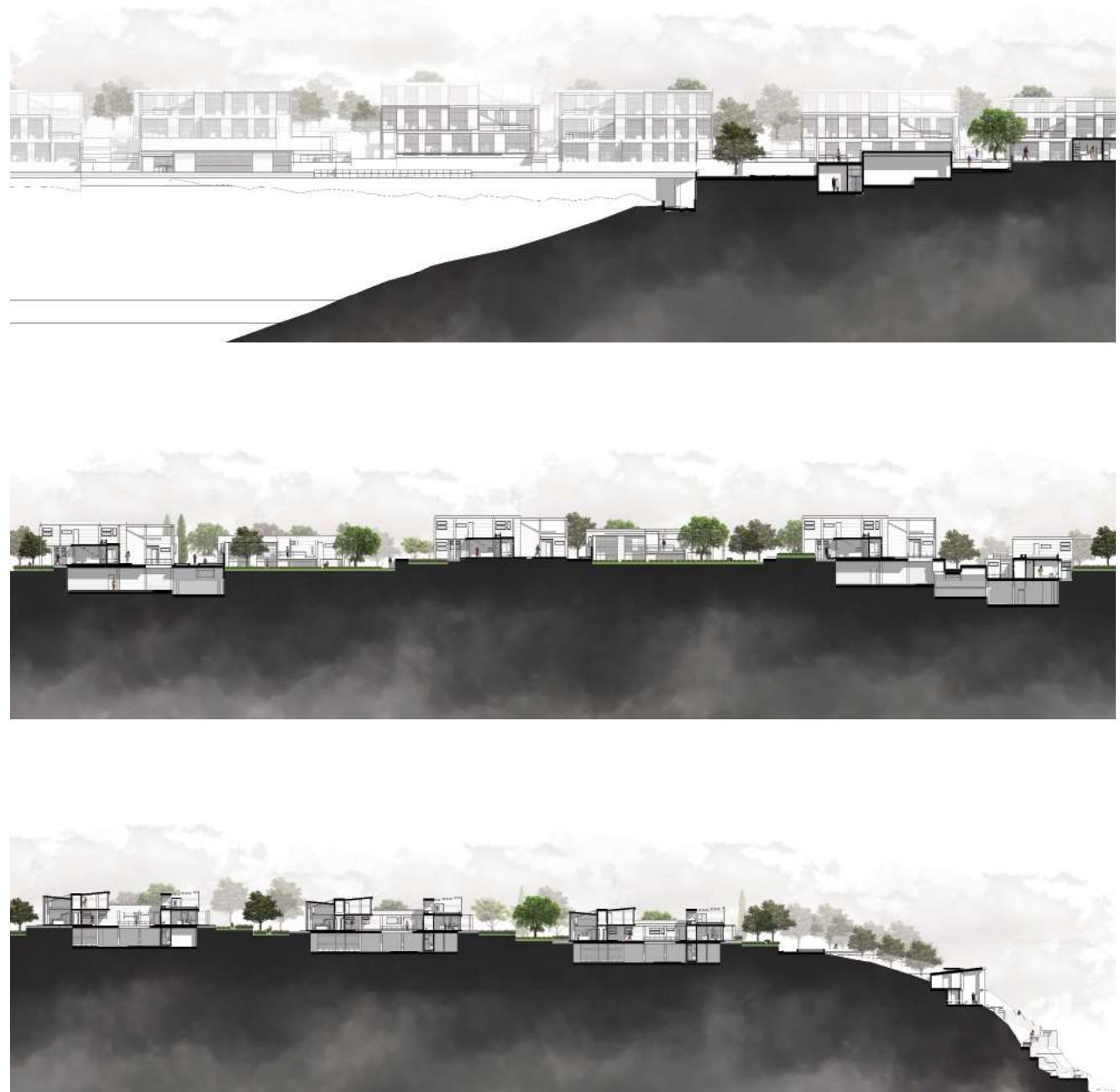
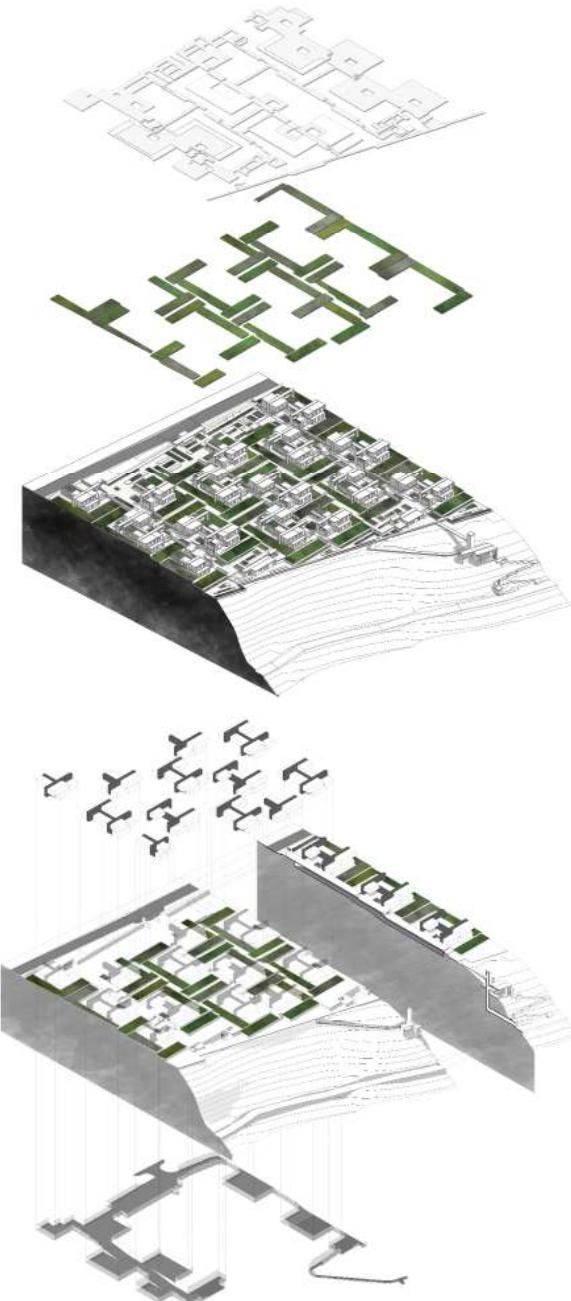
- Revit
- Photoshop
- Autocad
- Illustrador
- Sketchup
- Indesign





A diferencia de las viviendas tradicionales que se dan en los bordes de la ciudad, que generalmente son viviendas unifamiliares aisladas, la vivienda de sitopía propone una ocupación de mayor densidad donde si existen jardines, pero donde predominan las parcelas de cultivo.







Las viviendas tradicionales son consumistas, las viviendas de sitopía son productivas. En las urbanizaciones tradicionales predomina el vehículo, en las viviendas de sitopía predomina el peatón. Además, se usa la modularidad para garantizar varios distintos tipos de viviendas que se puedan adaptar a su habitante.

VIVIENDA URBANA COLECTIVA

“CUATRO NUCLEOS DE LA VIVIENDA”

ALEJANDRA LOAIZA

ALEJANDRO VITERI

9no Semestre (CADI-USFQ)

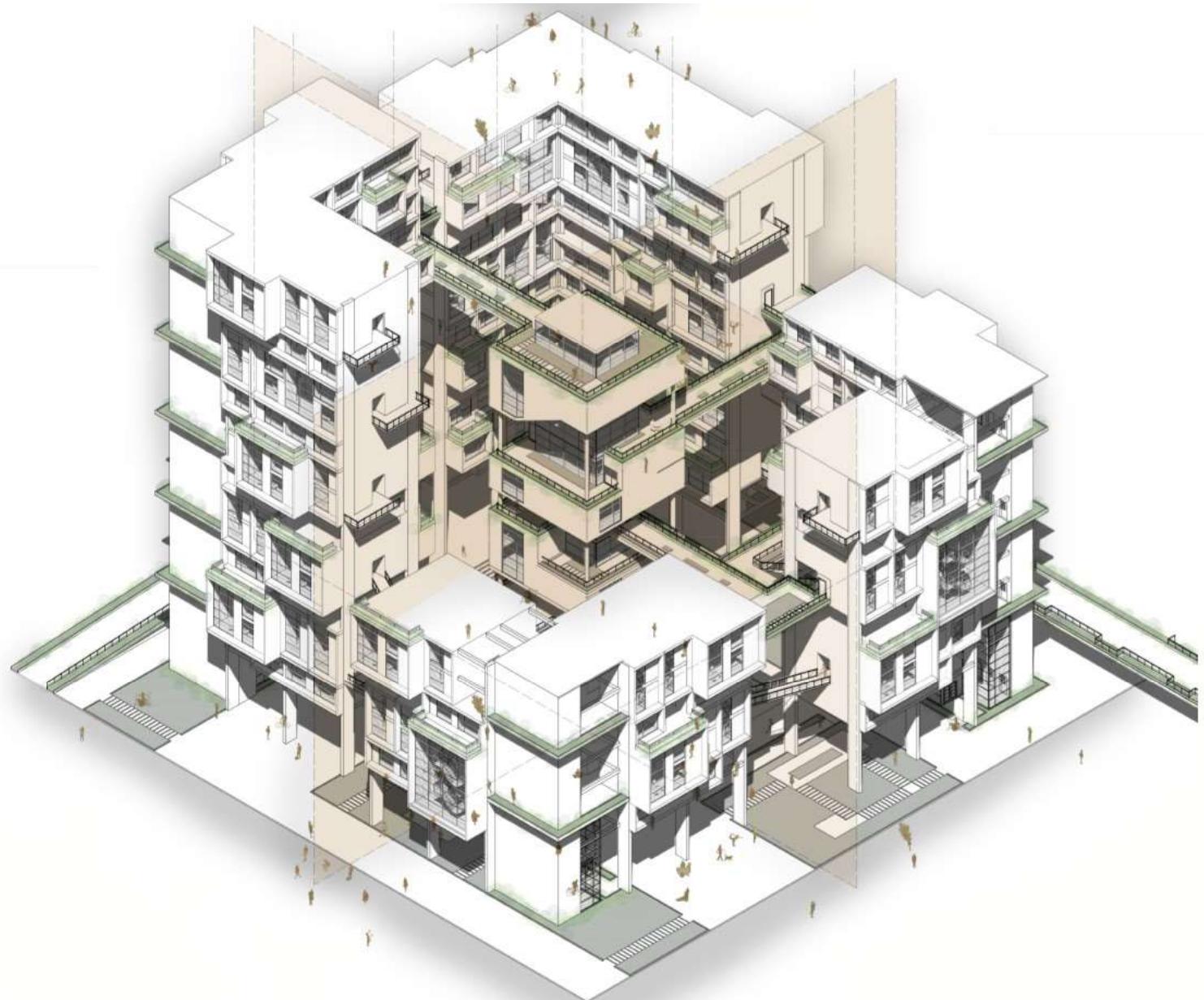
“Los Cuatro Núcleos de la Sociedad” es un proyecto basado en el desenvolvimiento de los distintos tipos de sociedades a través del tiempo, su nacimiento, desenvolvimiento, consolidación y su futuro incierto. Esta idea es representada y apoyada en base a cuatro objetos importantes los cuales han servido a la sociedad para ascender en función sus propósitos y estar en constante desarrollo y en su búsqueda hacia la verdad.

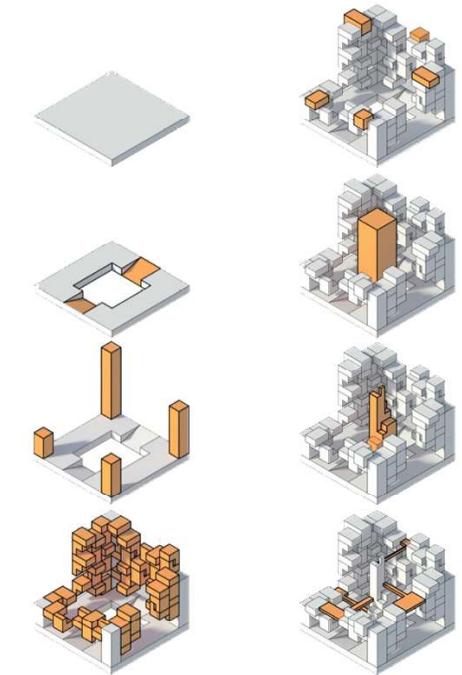
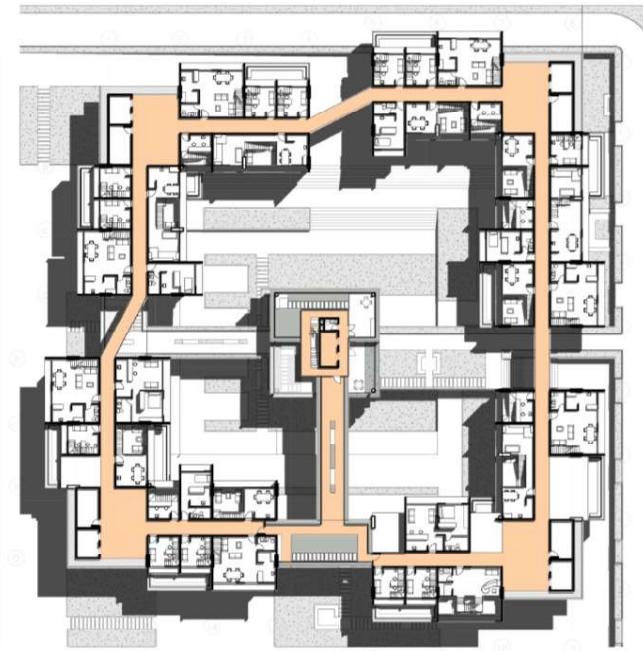
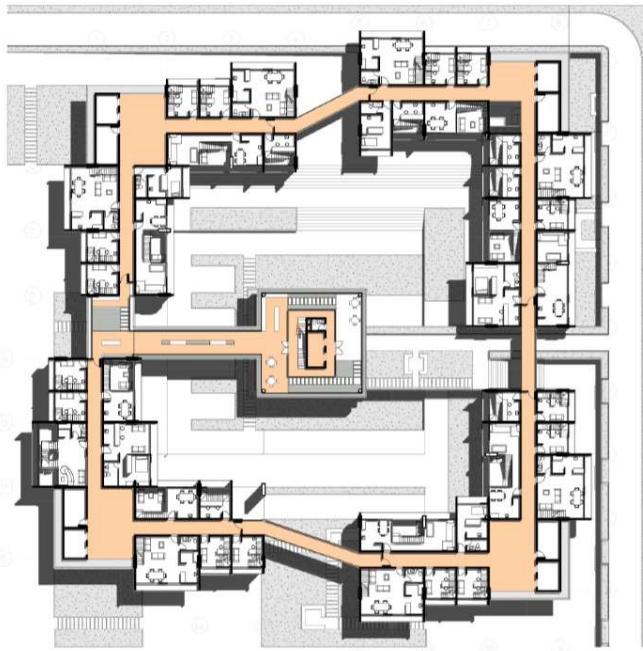
COYUNTURA

Definida como la unión del conocimiento, sociedad y vivienda a través de la eutopía, este núcleo de la sociedad se caracteriza por su condición de interconectividad entre los demás elementos, y está presente en todo el proyecto. Su función principal es crear puntos de intersección para el dialogo y la crítica.

PROGRAMAS UTILIZADOS

- Revit
- Photoshop
- Autocad
- Ilustrador
- Sketchup
- Indesign





INCLUSIÓN

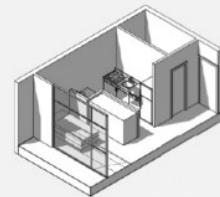
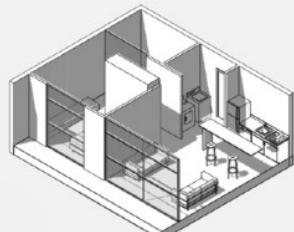
Característica de conectar diferentes espacios para que se produzcan vínculos entre individuos en el proyecto, logrando tener conexiones entre niveles.

CONFLUENCIA

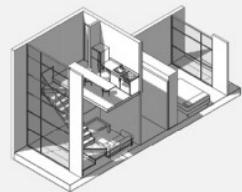
Presentes como espacios semi públicos que sirven a las viviendas del proyecto, como puntos de encuentro para sus habitantes.

INTROSPECCIÓN

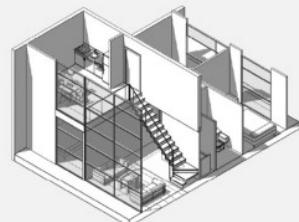
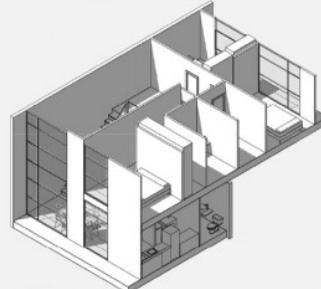
Conjunto de espacios que responden a las necesidades de los individuos, que existen perimetralmente con enfoque interno.



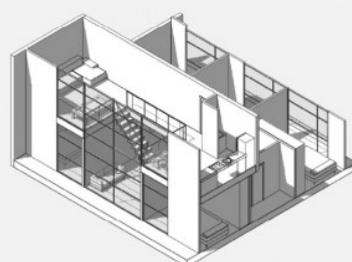
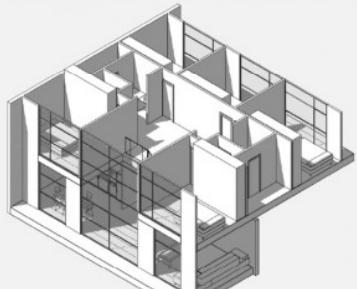
MÓDULO VIVIENDA STUDIO



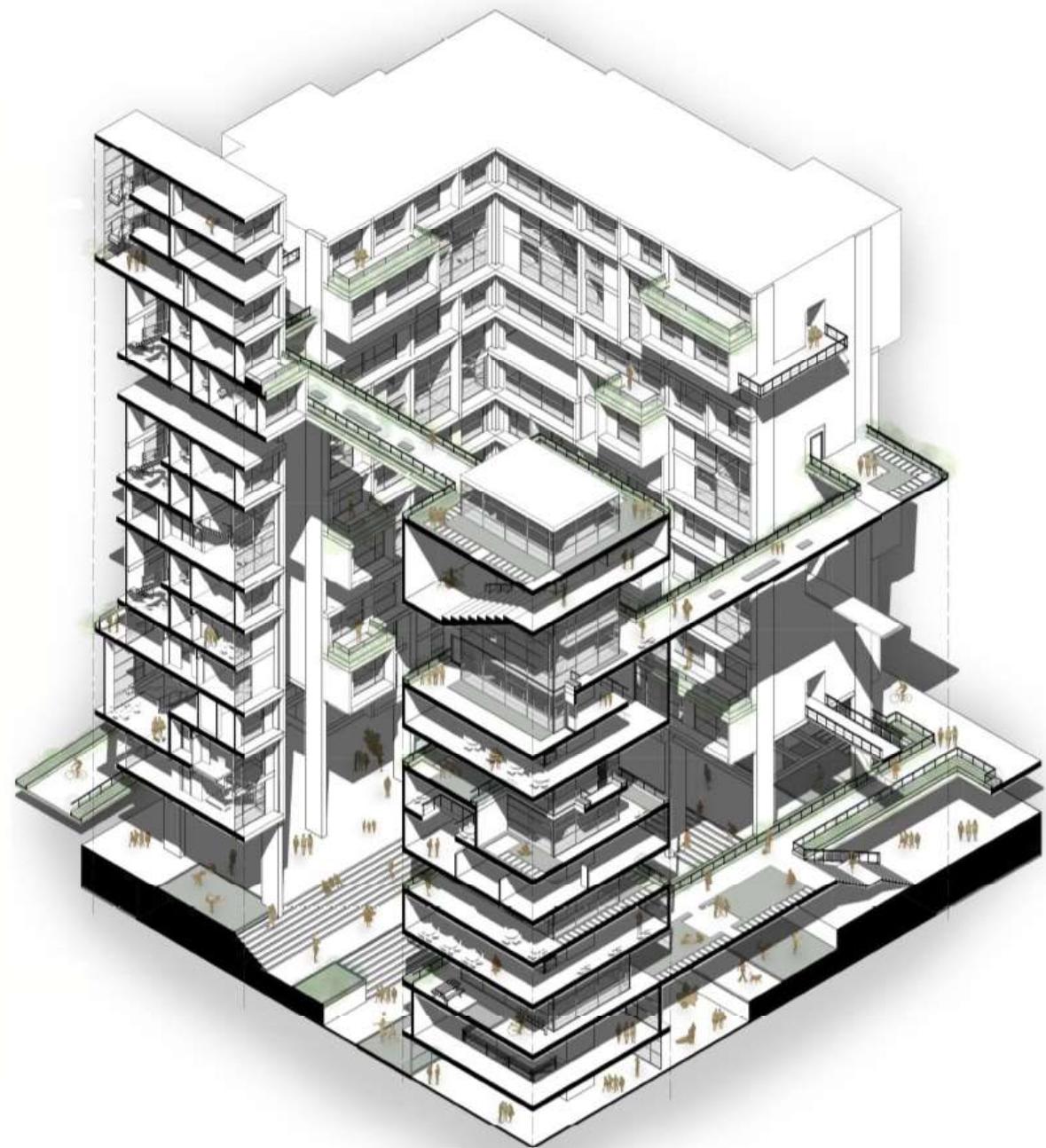
MÓDULO VIVIENDA INDIVIDUAL



MÓDULO VIVIENDA FAMILIAR



MÓDULO VIVIENDA COLECTIVO





POSTPRODUCCIÓN, MODELADO Y DETALLE

- DIAGRAMAS PARA PUBLICACIÓN
- POSTPRODUCCIÓN DE VISTAS DE PROYECTOS DE TITULACION
- LEVANTAMIENTO EN 3D Y VISTAS DE PROYECTO DE TITULACION
- DETALLE CONSTRUCTIVO EN CORTE FUGADO

DIAGRAMAS PARA PUBLICACIÓN

EDIFICIO NATURA

PROYECTO DE:
DIEZ+MULLER ARQUITECTOS
Marzo -2020

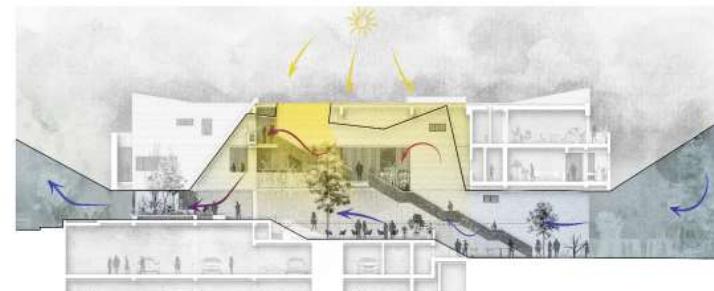
A partir de planos y cortes existentes del proyecto, se generaron los diagramas que fueron considerados más importantes para expresar los elementos característicos del Edificio Natura, un edificio de uso mixto ubicado en el valle de Tumbaco diseñado por los arquitectos Diez+Muller.

Los resultantes diagramas fueron usados en la publicación hecha de natura, en las páginas Archdaily y Gooood.

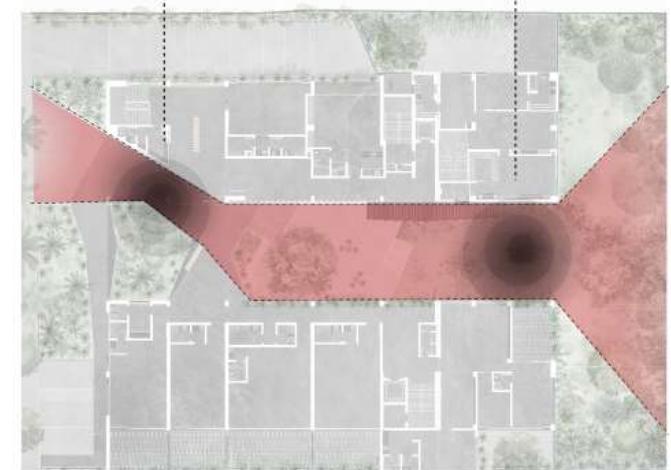
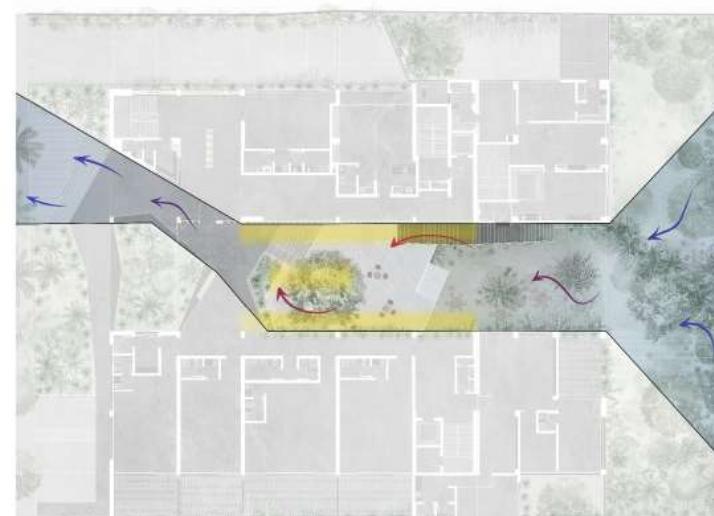
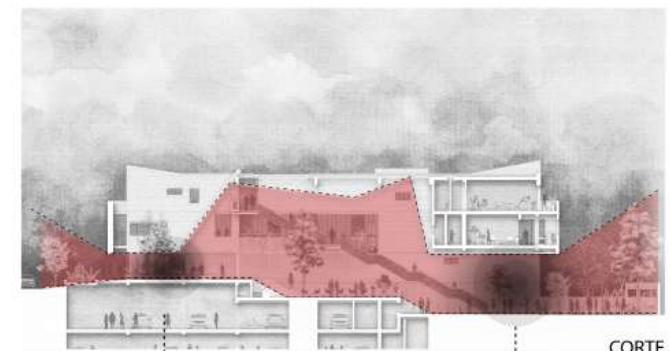
LINKS DE PUBLICACIONES

- <https://www.gooood.cn/natura-building-by-diez-muller-arquitectos.htm>
- <https://www.archdaily.com/937102/natura-building-diez-plus-muller-arquitectos>

CLIMATIZACIÓN PASIVA DEL ÁTRIO



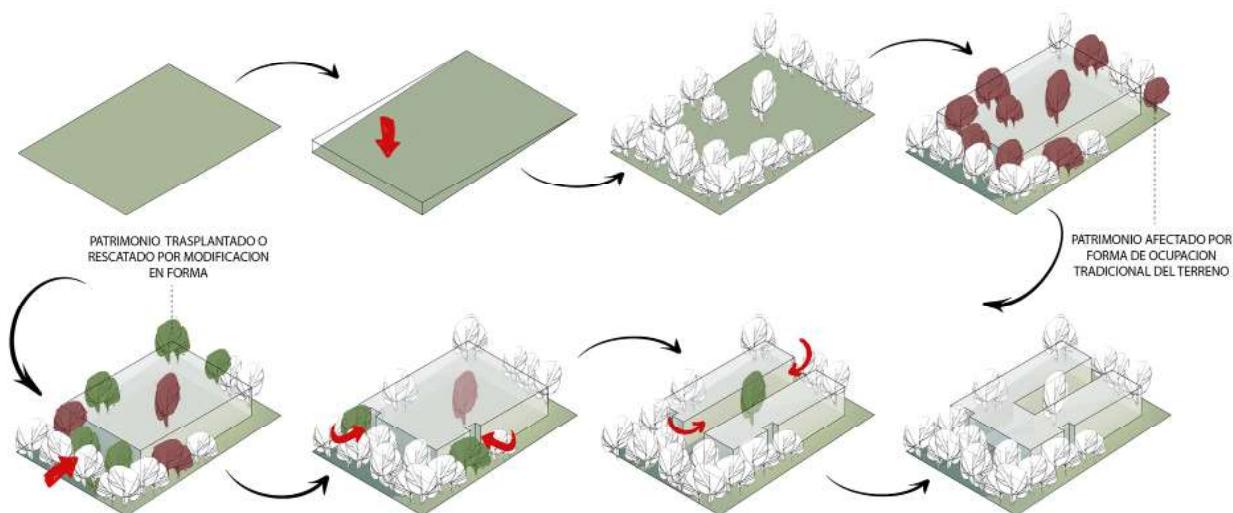
COMPRESIÓN Y DILATACIÓN DEL ESPACIO



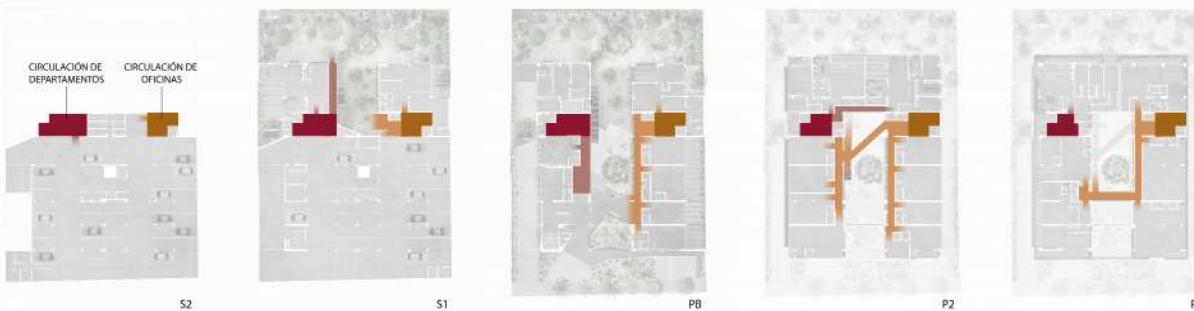
PROGRAMAS UTILIZADOS

- Photoshop
- Sketchup
- Illustrator

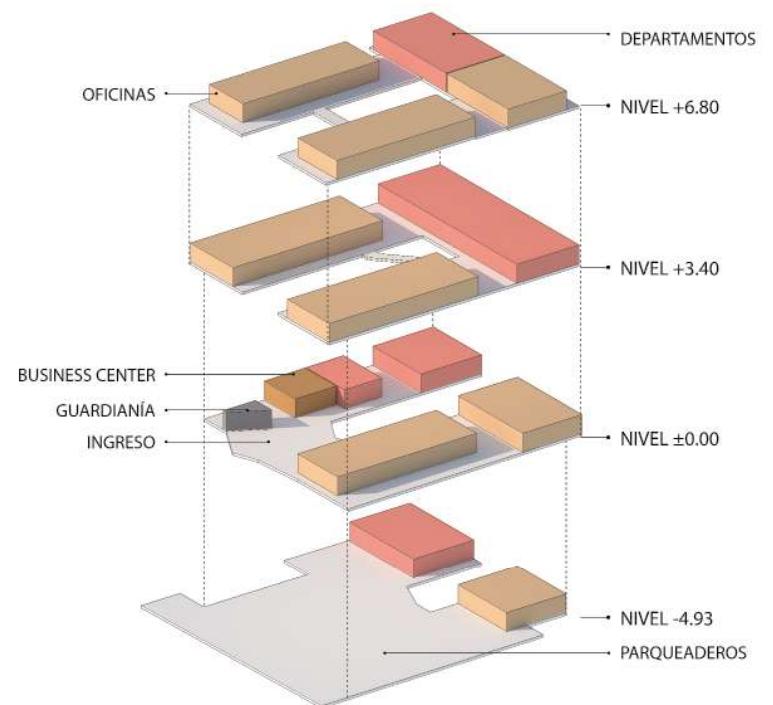
PROCESO DE IMPLANTACIÓN EN EL TERRENO



CIRCULACIÓN



DISTRIBUCIÓN OFICINAS/DEPARTAMENTOS



POSTPRODUCCIÓN DE IMAGEN

VISTA PRINCIPAL PARA PROYECTO DE TITULACIÓN

TESIS DE:
NATALIA BAUTISTA
Mayo -2019

A partir de renders sacados en Sketchup (sombras y volúmenes) se colocó textura, vegetación y ambientación en la vista usando Photoshop. El proyecto esta ubicado en Galápagos, por lo que se utilizó vegetación de la zona para la ambientación.

PROGRAMAS UTILIZADOS

- Photoshop



POSTPRODUCCIÓN DE VISTAS

VISTAS DE PROYECTO DE TITULACIÓN

TESIS DE:
ROMINA CORREA
Mayo -2019

A partir de renders sacados en sketchup (sombras y volúmenes) se colocó textura a los volúmenes, vegetación y ambientación en la vista usando Photoshop. Se buscaba que las vistas tengan un acabado de textura acuarelada, y se uso una gama específica de colores establecida en las láminas de presentación.

PROGRAMAS UTILIZADOS

- Photoshop





LEVANTAMIENTO EN 3D Y VISTAS

PROYECTO DE TITULACIÓN

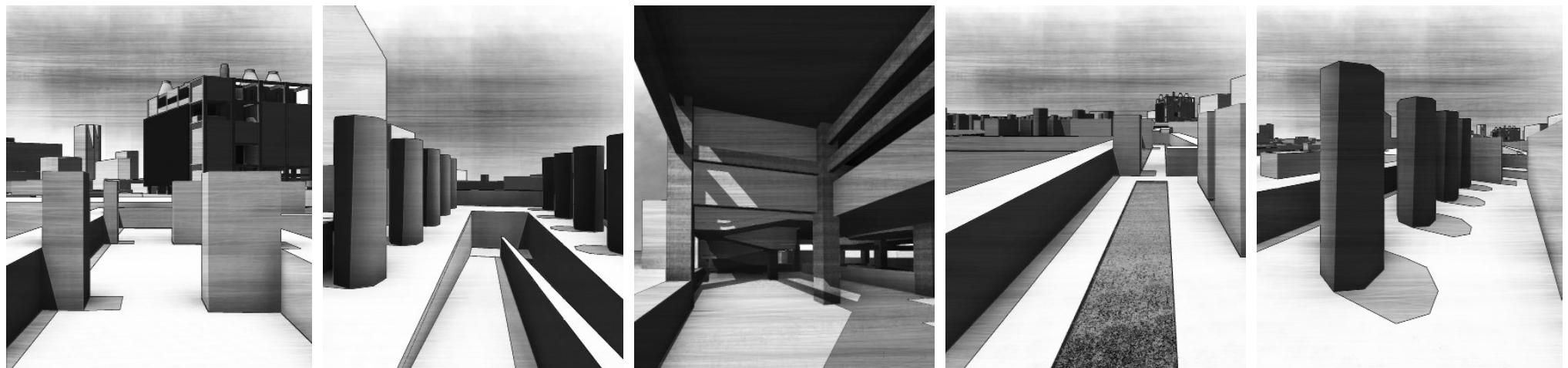
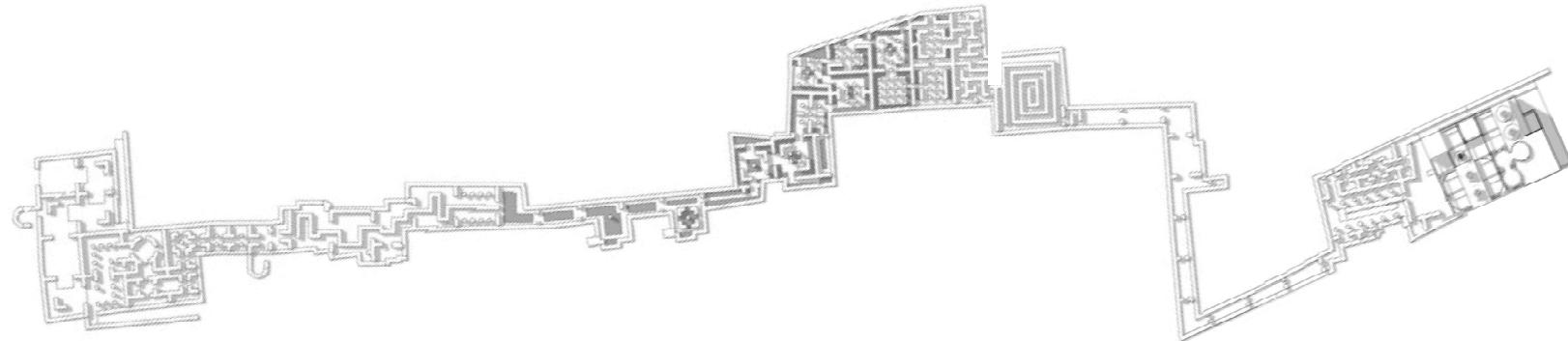
TESIS DE:
CAROLINA CEVALLOS
Septiembre -2019

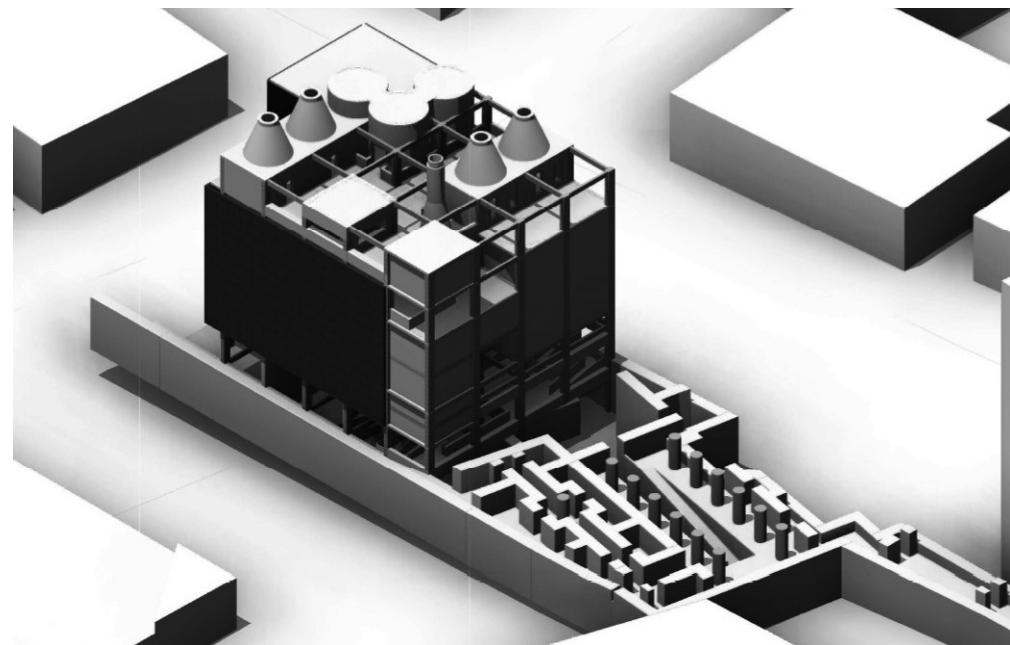
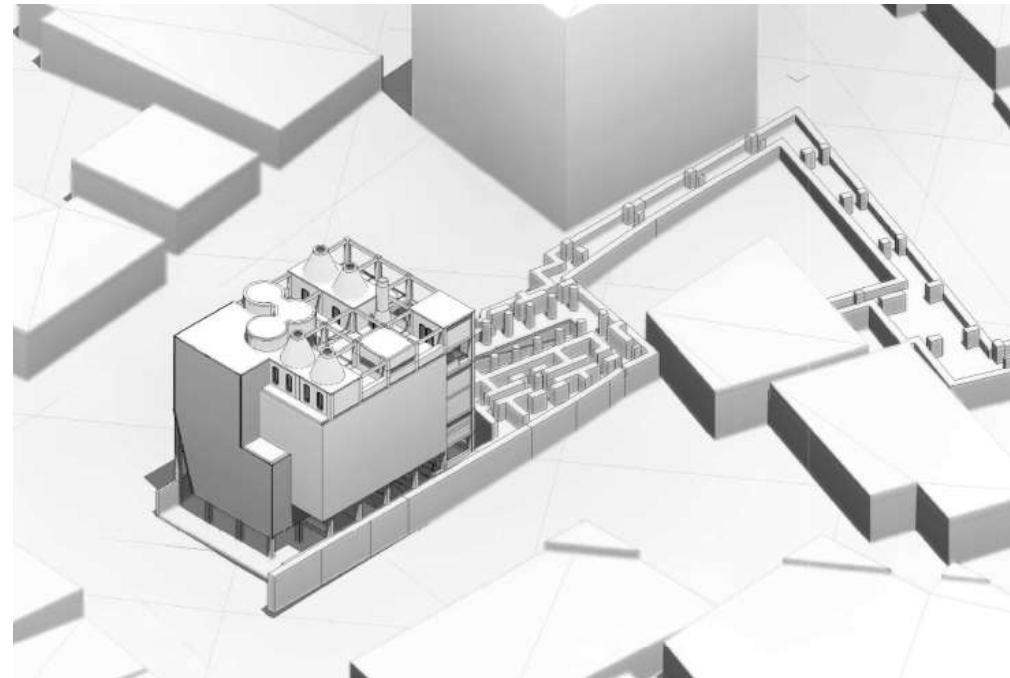
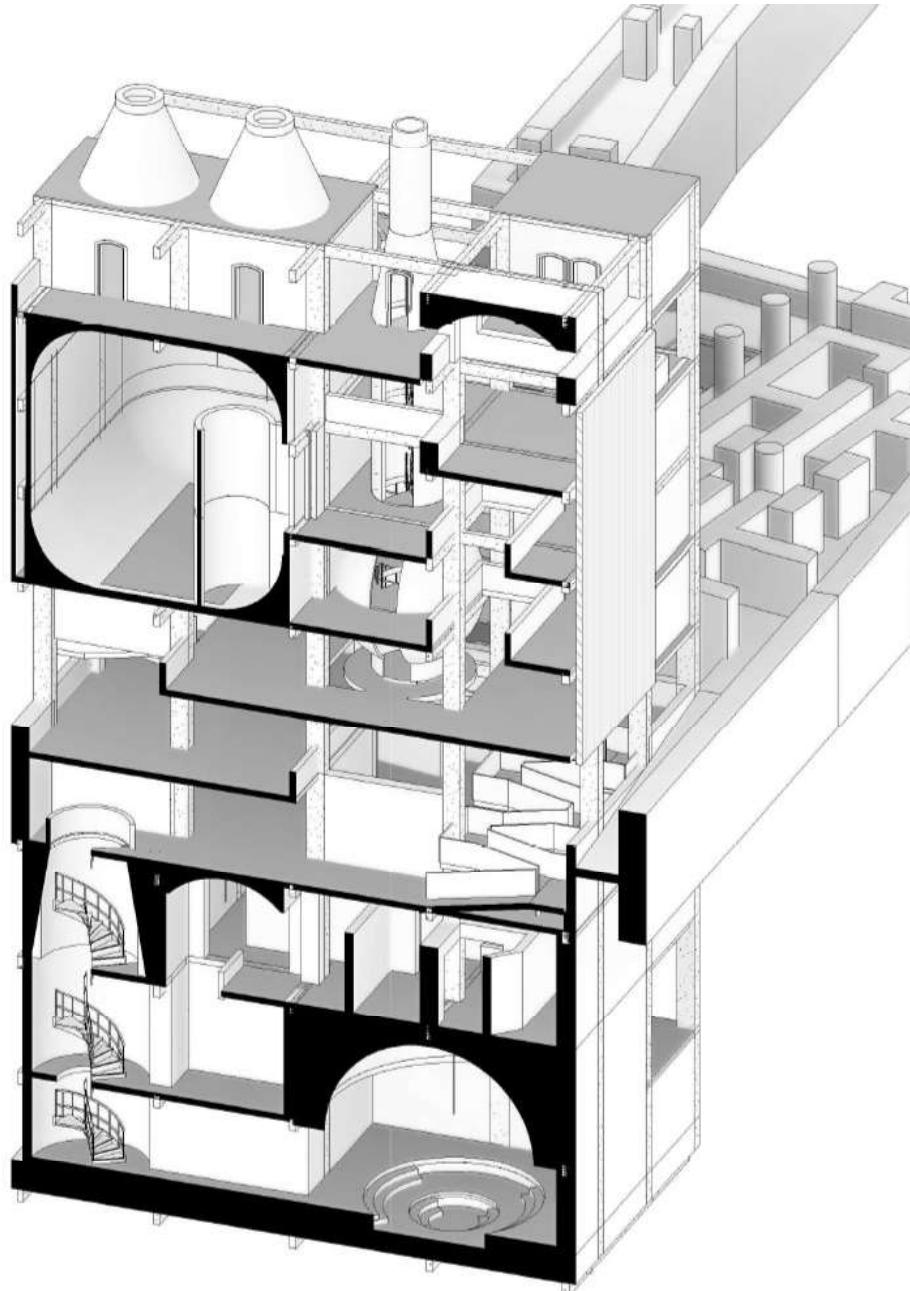
Se levantó en Revit la totalidad del proyecto a partir de los planos dados (Autocad), y se lo implantó en el contexto volumétrico obtenido en Rhino para sacar distintas vistas (cortes fugados, plantas con sombras, axonometrias, entre otros). Se escogieron ángulos para las vistas, después de lo cual se exportaron diferentes versiones de las vistas (líneas, sombras, colores) y se unificaron estas en Photoshop con un texturizado de dibujo a carboncillo.

PROGRAMAS UTILIZADOS

- Revit
- Autocad
- Rhino
- Photoshop







POSTRODUCCIÓN DE VISTAS

PROYECTO DE TITULACIÓN

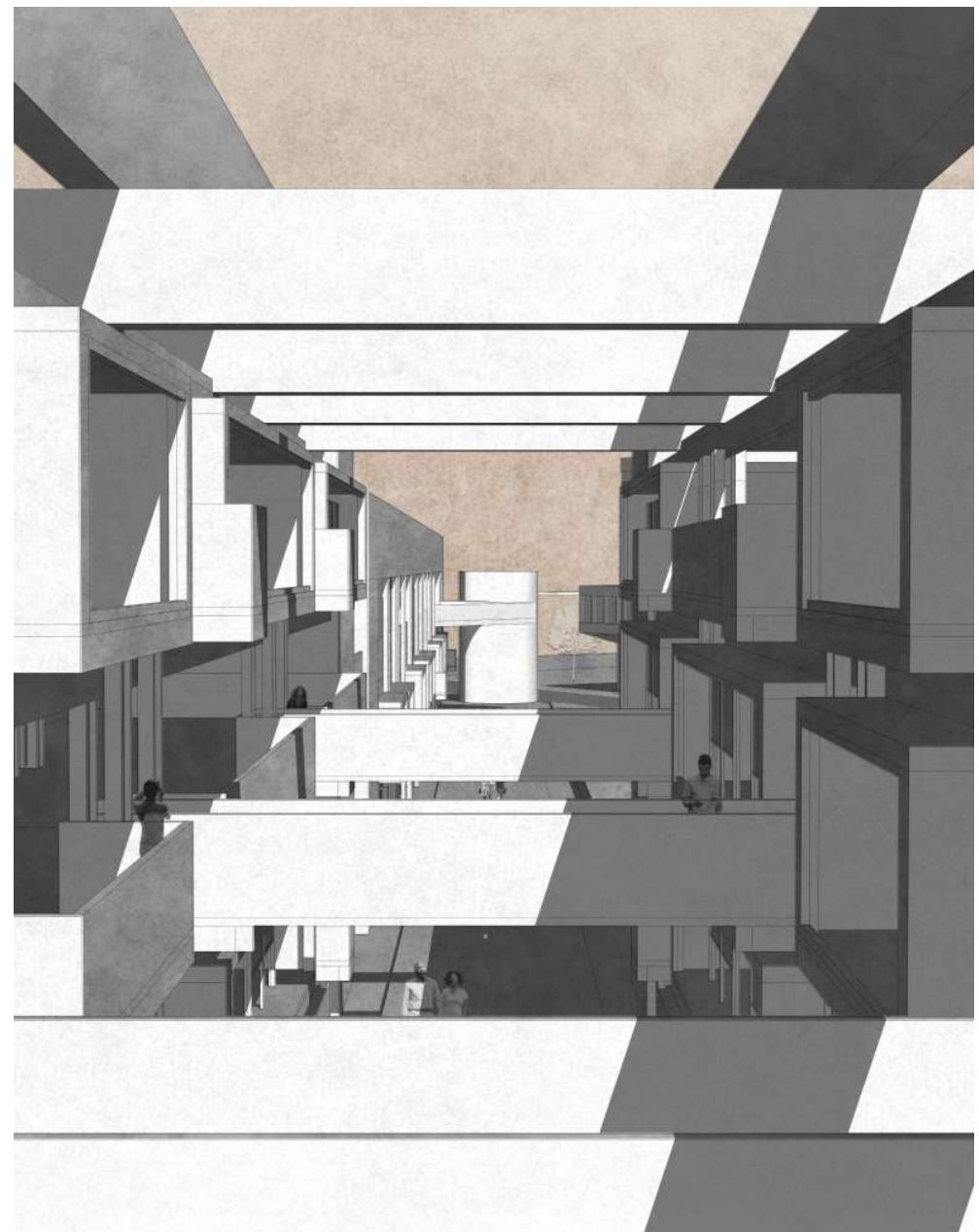
TESIS DE:
LUIGI VALENTINO SIERRA
Mayo -2019

Se escogieron las vistas en Sketchup y se exportaron distintas versiones de las vistas (líneas, colores, sombras) después de lo cual se unificaron en Photoshop y se agregaron texturas y ambientación.



PROGRAMAS UTILIZADOS

- Photoshop
- Sketchup



DETALLE CONSTRUCTIVO EN CORTE FUGADO

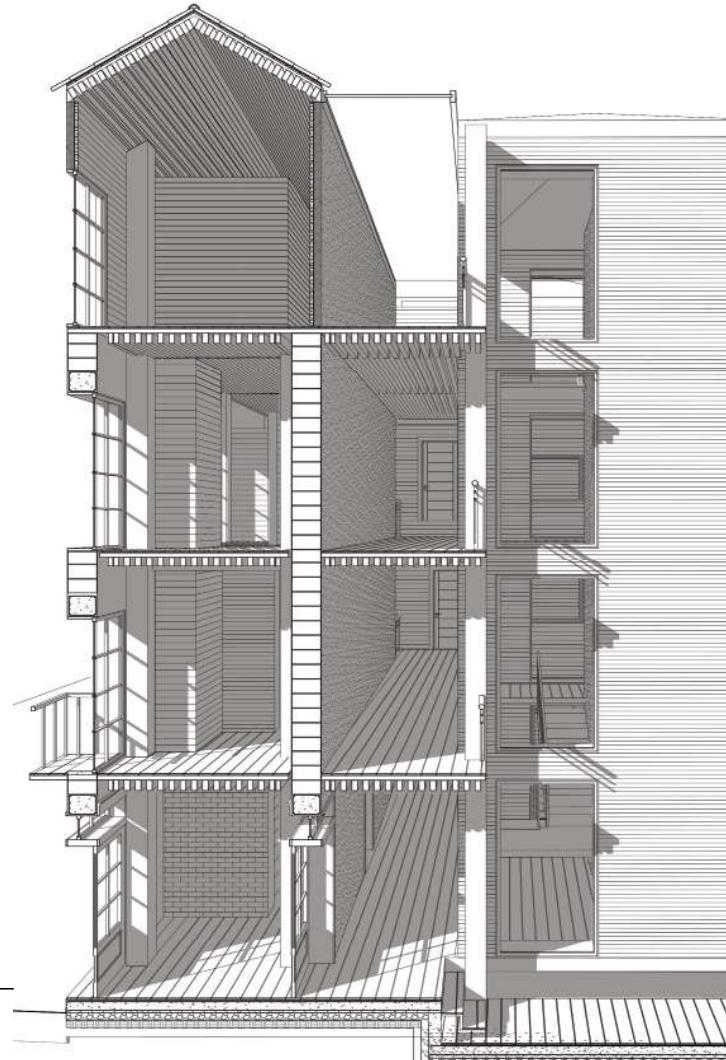
ELEMENTO PARA PROYECTO DE TITULACIÓN

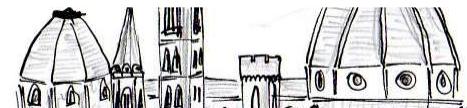
TESIS DE:
CRISTINA GARCES
Abril -2019

A partir del modelo del Proyecto en Revit, se exporto una vista en corte fugado y utilizando AutoCAD se completo el detalle constructivo. Despues se exportaron diferentes versiones de la vista en Revit (colores, sombras, líneas) y se unificaron con el detalle de AutoCAD mediante Photoshop. Se utilizaron texturas y se ajusto el contraste y saturación.

PROGRAMAS UTILIZADOS

- Revit
- Autocad
- Photoshop





PROYECTOS DIVERSOS

- BOCETOS
- FABRICACIÓN DIGITAL

BOCETOS

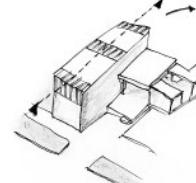
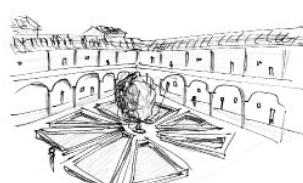
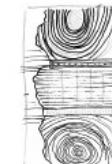
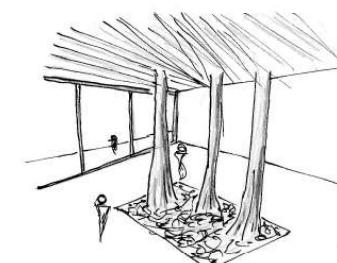
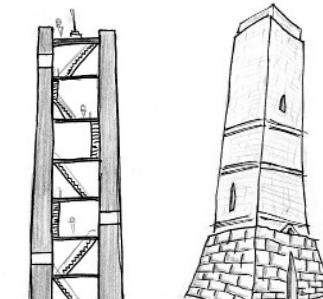
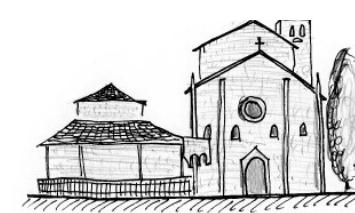
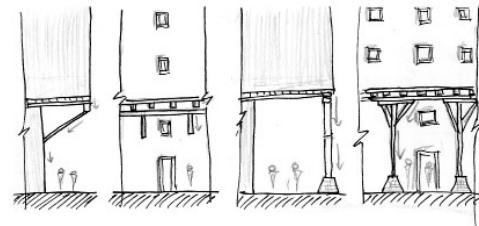
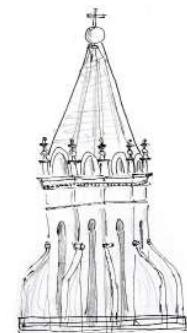
TALLER DE VERANO- ITALIA

CIUDADES:

- Venecia
- Bologna
- Florencia
- Roma
- Milan

Julio -2018

En el taller internacional de verano de la USFQ se viajó a Italia para hacer un tour arquitectónico, conocer los iconos de la arquitectura de cada ciudad. A la vez se iba conociendo la historia del lugar y se hicieron bosquejos de los elementos arquitectónicos para descomponer sus partes y entender los volúmenes y su composición.



MATERIALES UTILIZADOS

- Rapidógrafo
- Lapicero

FABRICACIÓN DIGITAL

FABACADEMY 2019

| Enero-Junio 2019

FabAcademy es un curso de rápido prototipado por medio de fabricación digital. Basado en una clase de MIT llamada “How to Make Almost Anything” (Como crear casi cualquier cosa) es dictada por medio de un modelo distribuido, donde se trabaja en un laboratorio con profesores y compañeros y luego se conecta a una clase global con el director del curso Neil Gershenfeld (director del laboratorio de bits y átomos del MIT).

El curso es dictado por semanas, cada semana se aprende una habilidad nueva y al final del curso se unen todas las habilidades para crear un proyecto. Mi proyecto final fue la creación de un domo geodésico a partir de botellas recicladas, uniones impresas en 3D, moldes, y uniones cortadas a laser. Los vértices del domo fueron diseñados para albergar un panel solar conectado a una placa electrónica programada para conectarse por medio de un modulo bluetooth a una aplicación en un celular Android, mediante la cual se controlaban luces dentro de las botellas recicladas.

La documentación del curso se hacía por medio de la creación y actualización constante de una pagina web por alumno. Mi documentación se encuentra en la siguiente página:

<http://fab.academany.org/2019/labs/zoi/students/alejandra-granda>

