

El Instituto Distrital de las Artes - Idartes, a través de su Línea de Arte, Ciencia y Tecnología con su proyecto Plataforma Bogotá.

Invitan al laboratorio

LAB /// DISEÑO DE MOBILIARIO ABIERTO

**A cargo de
Andrés Felipe Sussmann.**

1. Descripción.

Con este laboratorio invitamos a participar en el diseño, realización y producción de mobiliario especializado para la creación del Fab Lab de Plataforma Bogotá, laboratorio interactivo de arte, ciencia y tecnología del Instituto Distrital de las Artes - Idartes. Un Fab Lab es un taller de fabricación digital, que utiliza la tecnología de manera abierta y colaborativa, para la producción de prototipos y la materialización de ideas. Alrededor del mundo se han creado varios fab labs, usualmente asociados a los Medialabs de distintas ciudades e instituciones, fomentando procesos de innovación y creación colectiva.

Como espacio para el desarrollo de prototipado, este laboratorio desarrollará el concepto de diseño de este mobiliario abierto basado en una serie de necesidades identificadas colectivamente. El tipo de mobiliario que se analizará, a grandes rasgos, está enfocado en la utilización de equipos como impresoras 3D, cortadoras láser, elementos de mecatrónica, robótica, y otros que pueden ser necesarios en el proceso de prototipado. Es decir, el laboratorio tendrá que contemplar el inventario de elementos que se utilizarán en dicho espacio.

El laboratorio está enfocado en proponer diseños innovadores y específicos al espacio del Fab Lab de Plataforma Bogotá, los cuales serán producidos al final del laboratorio para su posterior ensamble y montaje, en la sede de Plataforma Bogotá. Los resultados de este laboratorio serán entonces parte del mobiliario permanente de este equipamiento público del Distrito de Bogotá, visibilizando el trabajo de los participantes, y creando un espacio de trabajo abierto a toda la ciudadanía.

Los diseños de mobiliario producidos en este laboratorio tendrán licencias abiertas, divulgados a través de una plataforma wiki, para la descarga o sugerencias de cualquier persona que desee utilizarlos. Liberar los derechos de autor de esta producción, tiene como objetivo promover la apropiación ciudadana y comunitaria de las tecnologías, poniendo el conocimiento al servicio del bienestar público y común.

1.1 Objetivos.

1. Analizar las necesidades colectivamente del laboratorio de Plataforma Bogotá y proponer soluciones innovadoras y creativas para la creación del Fab Lab.
2. Desarrollar una serie de diseños de mobiliario especializado para la creación del Fab Lab de Plataforma Bogotá.
3. Desarrollar un diseño mobiliario con representación y especificación técnica para ser producido e instalado en Plataforma Bogotá.
4. Compartir abierta y libremente los diseños producidos con la ciudadanía general, a través de una plataforma web colaborativa .

1.2 Metodología.

Este laboratorio tiene como meta principal explorar las posibilidades de las prácticas de Diseño Abierto (*Open Source*), enfocado en el diseño de mobiliario específico para el Fab Lab de Plataforma Bogotá, laboratorio de arte, ciencia y tecnología del Idartes.

La primera parte de las sesiones del laboratorio consistirán en discutir y analizar las necesidades de forma conjunta del Fab Lab de Plataforma Bogotá, basadas en los equipos que se instalarán y formas de trabajo que se desarrollarán, utilizando referentes nacionales e internacionales. En esta fase se pretende sensibilizar a los participantes al tema de trabajo, creando un banco colectivo de referentes de diseño y comenzando el proceso de identificación de necesidades, y planteamiento de ideas y conceptos para el diseño del mobiliario.

La segunda fase del laboratorio se enfocará en la creación de alternativas de diseños especializados para Plataforma Bogotá, realizando un portafolio de ideas, bocetación y aproximación de materiales. Estas alternativas de diseño serán abordadas a través de modelos de comprobación, y serán proyectados por medio de representaciones técnicas para poder ser enviados a producción.

El laboratorio está enfocado específicamente en los procesos de pensamiento y de diseño del mobiliario. Sin embargo, al final de este, se utilizarán los dibujos técnicos para producir las piezas necesarias para el ensamble y montaje del mobiliario del Fab Lab. La socialización de los resultados del laboratorio se realizará una vez los muebles estén debidamente instalados en Plataforma Bogotá.

1.3. Programación del laboratorio.

Horario: Miércoles y viernes de 3:00 p.m. a 6:00 p.m.

**Estos tiempos de trabajo pueden estar sujetos a cambios acordados dentro del mismo laboratorio, en base a las acciones que se propongan.*

Lugar: Plataforma Bogotá. Laboratorio interactivo de Arte, Ciencia y Tecnología.
Calle 10 No. 4- 28.

CRONOGRAMA GENERAL

Semana 1

Miércoles 5 de Septiembre

- Presentación General del Laboratorio.
- Introducción al Diseño Abierto (Open-Source)
- Características de un FabLab / MakerSpace.
- *Revisión de las formas de Creación - Producción - Circulación (Abiertas)*
- *Plataformas de circulación.*
- *Tecnología(s) / Contexto*
- *(Escenario - Referentes)*

Viernes 7 de Septiembre

- Definición General del proyecto.
- Desarrollo de Workshop I
 - Determinantes / Requerimientos en el diseño de construcción de mobiliario para *(Plataforma Bogotá) / (Formulación colectiva)*

Esquemas Básicos

- *Presentación Pablo Calderón- (Diálogo Open Structures)*

Semana 2

Miércoles 12 de Septiembre

Desarrollo de Workshop II

- Determinantes / Requerimientos en el diseño de construcción de mobiliario para *(Plataforma Bogotá) (Formulación colectiva)*
- Orientación: Concepto de diseño*
- Especificaciones Técnicas: Viabilidad y Factibilidad
- Esquemas básicos para procesos de diagnóstico en bocetación (enviar a Cristiam para adelantar el diagnóstico y preparar primera sesión de bocetación).

Viernes 14 de Septiembre

Procesos de Bocetación

- Bases de bocetación con esfero.
- Acorde con el diagnóstico acerca de los esquemas de bocetación, dar ideas generales de bocetación cónica.
- Generación de alternativas de diseño desde el manejo de referentes (transformación y combinación de referentes, *Frankenstein*); divergencia.
- Primera fase de toma de decisiones de diseño; convergencia.

Semana 3

Miércoles 19 de Septiembre

- Segunda fase de toma de decisiones de diseño en boceto. Definición alternativas definitivas.
- Desarrollo de Alternativas 3D en papel. Comprobación volumétrica y morfológica general.
- Evaluación de las propuestas - Definición de Concepto

Viernes 21 de de Septiembre

- Presentación de alternativas 2D / 3D.
- Desarrollo de la propuesta final
- Orientación hacia *Modelos de comprobación*.

Semana 4

Miércoles 26 de Septiembre

Modelos de Comprobación

- Formulación objetivos en las comprobaciones
- Desarrollo de Modelos de Comprobación
(Uso / Mecanismos / Acabados / Aspectos ergonómicos / Materiales / etc.)
- Orientación de la Propuesta final

Viernes 28 de de Septiembre

Modelos de Comprobación

- Desarrollo y evaluación de los modelos de comprobación.
- Desarrollo de Propuesta final.

Semana 5

Miércoles 3 de Octubre. (Representación técnica)

- Desarrollo y especificación de la Propuesta final. (Modelado 3D)
(Dibujo técnico) - Criterios en la construcción de la representación técnica
- Planos técnicos: Partes / Despiece

Viernes 5 de Octubre. (Representación técnica)

- Desarrollo y especificación de la Propuesta final.
Producción de Planos técnicos para producción

Semana 6

Miércoles 10 de Octubre.

- Producción de Planos técnicos Finalizados para producción
- Introducción Plataformas de Circulación.
- Creación y Circulación a través de diferentes plataformas de difusión de construcción.
- Desarrollo de wiki

Viernes 12 de de Octubre.

- Desarrollo de wiki
/ Publicación de proceso del Laboratorio/

Muestra de resultados del laboratorio.

Lunes 15 a sábado 20 de octubre.

2. Dirigido a:

Diseñadores industriales, arquitectos, diseñadores de interiores, diseñadores gráficos, ingenieros, dibujantes, visualización digital de modelado 3D, carpinteros, “makers” y la ciudadanía en general interesada en la creación colectiva y la experimentación alrededor del diseño y fabricación de mobiliario.

3. Pueden participar:

Persona natural: colombiano o extranjero, mayor de 18 años.

4. Cronograma de la invitación.

Apertura: 10 de agosto, de 2018

En los enlaces: www.idartes.gov.co y www.plataformabogota.gov.co

Inscripción y recepción de documentos:

Del 10 de agosto, de 2018

Al 27 de agosto, de 2018 a las 7.00 p.m.

En el correo electrónico: laboratoriosinteractivos@idartes.gov.co

Publicación del listado de seleccionados:

31 de agosto, de 2018

En el enlace: www.plataformabogota.gov.co

Las fechas, lugares y horas previstas en el cronograma podrán ser modificados con un día de anticipación por el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES y en todo caso los cambios se publicarán en www.idartes.gov.co

5. Inscripción.

Dentro del periodo previsto en el cronograma para la inscripción, envíe un correo electrónico a laboratoriosinteractivos@idartes.gov.co con la siguiente información:

Asunto: DISEÑO DE MOBILIARIO ABIERTO

Cuerpo del correo: nombre completo del inscrito y número del documento de identidad.

Anexo: presentar un único archivo en formato PDF que contenga:

- a) Las razones o motivaciones para participar en este laboratorio (extensión máxima de dos párrafos).

- b) Hoja de vida y, si existen, referencia de los principales proyectos desarrollados que tengan relación con el tema de la invitación.
- c) Fotocopia de la cédula de ciudadanía vigente (amarilla con hologramas) o contraseña expedida por la Registraduría Nacional del Estado Civil. En cualquiera de los casos debe presentarse por ambas caras.

Nota: se seleccionarán el número de participantes hasta completar el aforo.

Cupos disponibles: 20

6. Recomendaciones.

Con el envío del correo electrónico de inscripción se entiende que se aceptan los lineamientos de la invitación.

Dentro del periodo de inscripción y recepción de documentos solo se tendrá en cuenta el primer correo electrónico enviado, por tanto, si en el mismo no se encuentra toda la documentación solicitada en el numeral 5. Inscripción no se podrá continuar en el proceso de selección.

Antes de enviar el correo electrónico para inscripción y entrega de documentos, verifique que el archivo adjunto se pueda leer en los sistemas operativos Windows, Mac o Linux.

7. Criterios de selección:

- 1. Experiencia relacionada con los temas del laboratorio.
- 2. Interdisciplinariedad en los perfiles de los aspirantes con el propósito de generar una retroalimentación al interior del Laboratorio.
- 3. Interés en la fabricación de mobiliario open source, y en temas de a diseño abierto (open source), creación y distribución de proyectos colectivos.

7.1. Porcentajes de selección:

Experiencia relacionada con los temas del laboratorio.	30%
Interdisciplinariedad en los perfiles de los aspirantes con el propósito de generar una retroalimentación al interior del Laboratorio.	20%
Interés en la fabricación de mobiliario open source, y en temas de a diseño abierto (open source), creación y distribución de proyectos colectivos.	50%

8. Valoración de los proyectos

Las inscripciones que cumplan con los lineamientos de la invitación serán valorados por Andrés Felipe Sussmann quien estará a cargo del laboratorio, Raquel Solórzano Cataño, coordinadora de Plataforma Bogotá, Juan Pablo Pacheco Bejarano, asesor misional de Plataforma Bogotá, Nicolás Rojas Acosta asesor misional de la Línea de Arte Ciencia y Tecnología quienes revisarán los proyectos y seleccionarán los asistentes al laboratorio de Mobiliario Abierto. Esta decisión quedará registrada en un acta en la que se enunciarán los criterios de selección aplicados.

Realizada la deliberación y con el acta de selección firmada por los integrantes del comité evaluador, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES acogerá la recomendación y publicará un acto administrativo contra el cual procederán los recursos de ley, siempre y cuando se ajusten a la normatividad correspondiente y a los lineamientos previstos en la presente invitación.

En caso de inhabilidad, impedimento o renuncia por parte de alguno de los concursantes seleccionados, el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES, a partir de la valoración del comité evaluador, asignará el cupo para asistir al laboratorio al concursante que ocupe el siguiente puesto en orden descendente.

9. Deberes de los seleccionados.

- Informar por escrito y con la debida anticipación al Instituto Distrital de las Artes – IDARTES, en caso de no poder asistir al laboratorio.
- Asistir puntualmente a los laboratorios, actividades de divulgación, prensa, presentaciones públicas y privadas que sean acordadas con el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES.
- Asistir al noventa por ciento (90%) de las sesiones de laboratorio para recibir el certificado respectivo.
- Los demás que señale el Instituto Distrital de las Artes – IDARTES. Mayor información: raquel.solorzano@idartes.gov.co

10. Laboratorio a cargo de:

CV Coordinador.

Andrés Felipe Sussmann

Diseñador Industrial (2009) y Diseñador Gráfico (2010) de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Entusiasta de procesos de creación y fabricación, con gusto particular por evidenciar las formas en las que se desarrollan los productos en HechoA4Manos (2012), emprendimiento del cual es fundador, que a manera de estudio y taller de diseño, bajo un modelo de fabricación manual, desarrolla productos y proyectos teniendo en cuenta procesos de producción sostenible, a partir de la selección y transformación de la materia prima, respetando el medio ambiente.

Técnico en Ebanistería y Carpintería del SENA (2013), desde hace cinco años lidera el programa Tecnólogo en Diseño de Mobiliario, como instructor e investigador avalado por Colciencias, en los proyectos La Identidad del Mueble Colombiano y Espacio SENA MAKER. Actualmente estudiante de la Maestría en Diseño de la Universidad Nacional de Colombia.

Instituto Distrital de las Artes – IDARTES: 379 57 50 ext. 1008, correo electrónico:
juan.pacheco@idartes.gov.co / raquel.solorzano@idartes.gov.co