

ALBERTO DE AUSTRIA MILLÁN

Alberto de Austria Millán



ALBERTO DE AUSTRIA MILLÁN



Este es un PDF interactivo, lleno de referencias internas e hipervínculos. Descubrello a través de las cajas de título.

BIO

Alberto de Austria Millán

Córdoba, Andalucía (España) 14/09/1986

Nº Cédula de Identidad: 6150753-0

CONTACTO

Dirección:

San José 825
Código Postal: 11800
Montevideo (Uruguay)

E-mail:

alberludo@gmail.com

Movil/Celular:

(+598) 92564362

Web:

www.cerojugadores.com
www.arkformance.cerojugadores.com
www.tramallol.cc
www.exandounamano.com

CONOCIMIENTO DE IDIOMAS

Inglés (nivel C1)

- Curso intensivo de Inglés hablado y escrito en Malta (2007)

Francés (nivel A2)

Aleman (nivel B1)

- Curso Intensivo (10 meses) en FH. Mainz, Alemania (2009)

CERTIFICACIONES

Autodesk - Revit Architecture Certified Professional (2017 -)

DATOS ACADÉMICOS

Arquitecto por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla (Sevilla, España, 2004-12). Proyecto Fin de Carrera: *Peña, Flores y Contenedores, investigación sobre ocupaciones variables para centro formativo de experimentación espacial, situado en un entorno industrial rehabilitado*. Estancia beca Erasmus en Fachhochschule de Mainz, Alemania, (2008-09).

Máster en Innovación en la Arquitectura: Tecnología del Diseño (MIATD) por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla (Sevilla, España, 2013-14). Trabajo Fin de Máster: *Aldea Lúdica, investigación sobre el control de datos paramétricos en el diseño urbano*. Calificación de Sobresaliente.

FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

El Yo ciborg y la ciudad Red. Arquitectura, Urbanismo y Tics. Prof. José Pérez de Lama. Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas. Universidad de Sevilla, España (2006).

Introd. a la teoría e Historia del Espacio Escénico y del Edificio Teatral. Prof. Antonio Sáseta. Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas. Universidad de Sevilla, España (2011).

I Congreso Internacional de Investigación sobre Paisaje Industrial, organizado por el grupo de investigación |PSJ.exe| Laboratorio del Paisaje Industrial Andaluz y el grupo HUM-666 Ciudad, Arquitectura y Patrimonio Contemporáneos del Departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónica de la Universidad de Sevilla, España (2012).

Talleres y Workshops en FabLab Sevilla, España. (2008-2014)

- Taller FabLab 07, *Anatomías Paramétricas*.
- Taller FabLab.10, *Ecodesign*.
- Taller FabLab.12, *Arduino para prototipos interactivos para arte y arquitectura*.

Taller *Tecnología y Artes Escénicas. De la herramienta a la creación*. Prof. Juan Pablo Mendiola/Panicman proyectos escénicos. Centro de Iniciativas Culturales (CICUS), Sevilla, España (2013).

EXPERIENCIA PROFESIONAL

CONCURSOS Y +:

Proyecto "Rolinston", *transformación gravera en espacio público*, en colaboración con el arquitecto Antonio Sáseta, San José de la Rinconada (Sevilla, España), Obtención 2º Premio (2008).

Proyecto "UAP", grupo R[-]STAR, para concurso de ideas *Paris Market Lab* (PMKTL), Archmedium, Finalista (2012).

Proyecto "Andana", grupo Casiarquitectas, en concurso para *rehabilitación de espacio público* en Montilla (Córdoba, España), a través de fondos FEDER. Obtención 2º Premio (2013).

Proyecto "La beca es posible" para el concurso *La construcción y el lugar de ARQUIA 13* (Fundación Caja de Arquitectos). Tribunal: arq. Manuel Gallego. Finalista (2013).

Colaboración con el arq. Victor Beltrán para el diseño y construcción de *hotel 4* y viviendas unifamiliares*. (Ibiza, España, 2013 - 2016).

Concurso de ideas para la *peatonalización plaza y calle Isidor Macabich*, Santa Eulalia (Ibiza, España, 2013).

Línea de concursos y puestas en crisis sobre *la interdisciplinariedad y capacidad de decisión del usuario en los las infraestructuras contemporáneas; investigación en las implicaciones de la cibernética sobre el cálculo urbano complejo y sus patrones de datos*. (Ara Home, European 12, IAAC-6th).

TRABAJOS TÉCNICOS:

Vivienda unifamiliar en Trassierra, Córdoba. Cliente: Carlos de Luque S. L. (Córdoba, España, 2008)

Proyecto reforma *vivienda unifamiliar en Polígono Guadalquivir*, Córdoba. Cliente: Sergio Rodríguez (Córdoba, España, 2009).

Amplia experiencia en Certificaciones e Inspecciones Técnicas. (2012).

BIM Manager en *Estudio ESE* (Uruguay) y *Link Studio* (Argentina). Director de proyectos de ejecución con normativa internacional (Brasil, EEUU y Canadá). (Montevideo, Uruguay, 2015-2016)

EXPERIENCIA PROFESIONAL ALTERNATIVA

Miembro del grupo de diseño espacial y gestión, encargado del montaje temporal de espacios y recorridos, de la *Semana Cultural* en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla (Sevilla, España, 2007, 08, 09 y 12).

Trabajos escenográficos para el grupo de teatro "Color Persona", (Córdoba, España, 2008-09).

Colectivo **Arkformance**, sobre principios de la situación a través de la acción directa y la intervención digital. (Open source + grafiti + performance) (2007 -).

Escenografía para la *adaptación de la obra "the Zoo Story"* de Edward Albee, cliente: *producciones La compañía*, representado en Teatro Duque de Rivas, (2011) y teatro Góngora (2012), Córdoba, España. Reconvertida en "En dirección norte" y representada en La puerta de al lado, Madrid, España (2014 - 15) y Teatro OFF de la Latina, Madrid, España (2015 -).

Colectivo **Tramallol**, construcción y gestión de espacio compartido en el centro de Sevilla, España. (2011 -)

Colectivo **cerojugadores**, *taller de arquitectura y experimentación lúdica* (2013 -)

Colectivo **EXando una mano**, *autofabricación colectiva de prótesis en código abierto*. (2014 -)

Escenografía y reconocimiento digital para compañía de danza KAOS en el *Encuentro universitario de danza contemporánea da USC*, (Actuaciones en A Coruña/Santiago/Lugo, España, 2014)

Experiencia laboral independiente en diseño gráfico y creación web. (2008 -)

EXPERIENCIA DOCENTE, ENCUENTROS Y TALLERES

Organización y docencia curso de *Teatro para Niños* (Larache, Marruecos, 2007).

Colaboración y docencia junto a la arquitecta Silvia Sánchez, *La Arquitecta*, en talleres de *autoconstrucción y arquitectura para niños* (Ibiza, España, 2013).

Organización y docencia taller *Impresión 3d en Cooperativa Integral Eivissa* (Ibiza, España, 2013).

Organización y docencia taller *Impresión 3d en la XIII Semana Cultural: Utopía y delito*, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla (Sevilla, España, 2013).

Organización y docencia *cursos particulares software BIM* (Revit Architecture) y *GIS* (ArcGis). (Sevilla, España, 2010-15).

Organización y docencia *cursos software Diseño Generativo* (Rhinoceros + Grasshopper) y *Multiagente* (Netlogo) (Sevilla, España, 2014-15).

Colaboración y docencia junto a la artista Macarena Madero, *Tekeando*, en talleres de *programación, robótica y otras tecnologías para niñas, niños y jóvenes* (Sevilla, España, 2015).

Exposición en la convocatoria *Proyectos de Innovación en Arte y Cultura Digital del Centro de Iniciativas Culturales de la Universidad de Sevilla* (CICUS) (Sevilla, España, 2011) por el proyecto colectivo **Arkformance**.

Organización y exposición encuentro *Arquitecturas Colectivas Sevilla* (Sevilla, España, 2012) con el colectivo **Tramallol**.

Colaboración proyecto *Huerto Digital* (Desarrollo arduino + CNC), CICUS, *Laboratorio de Arte y Cultura Digital de la Universidad de Sevilla* (Sevilla, España, 2012).

Exposición encuentro *Arquitecturas Colectivas Sevilla*, en su sección *Espacios Productivos*, por la intervención *People's flower* (Peñaflor, Sevilla, España, 2012) con el colectivo **Arkformance**.

Exposición encuentro *Ciudad Viva, del Urbanismo a la Ciudadanía*, para el debate *Espacio y equipamientos públicos. El soporte posibilitador de la gestión social de la ciudad*. (Sevilla España, 2013) con el colectivo **Tramallol**.

Colaboración encuentro *Familiar Lab #0111: Champion Edition* (Sevilla, España, 2013) con **cerojugadores** (Streaming + Impresión 3d + Laser Tag).

Exposición *II Feria de Tecnología Abierta OSHWDem 2013*. (A Coruña, España, 2013) con **cerojugadores** (Escáner 3d + Impresión 3d + Laser Tag).

Colaboración taller de *Hacking Urbano*, autoconstrucción mobiliario, en el encuentro *Arquitecturas Colectivas Sevilla* (Sevilla, España, 2013) con **cerojugadores**.

Colaboración encuentro Familiar Fest #1000, (Sevilla, España, 2013) con **cerojugadores** (Escáner 3d + Experimentación audiovisual + Impresión 3d).

Exposición encuentro *aRtropiccode, Simbiosis creativas entre cuerpo(s), tecnología(s) y ecología(s)*, (NORMAL, Universidade de A Coruña, España, 2014) con el proyecto **EXando una mano**.

Exposición encuentro internacional *Free Culture Forum* (FCForum), en su IV edición en el Centro Universitario de Diseño de Barcelona (Barcelona, España, 2014) con el proyecto **EXando una mano**.

Colaboración y exposición en jornadas *Forma14*, Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Sevilla. Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSI) (Sevilla, España, 2014) con el proyecto **Aldea Lúdica**.

Exposición jornadas *UNIEC_Sevilla. Universidad y Economía colaborativa: Conocimiento, Tecnologías y Colaboración*. Universidad Internacional de Andalucía (UNIA) (Sevilla, España, 2014) con el proyecto **EXando una mano**.

Coordinación y exposición encuentro *Tras los Datos, Aula Abierta Tras la Arquitectura* (Sevilla, España, 2015), con el proyecto **Aldea Lúdica**.

Colaboración y residencia artística en laboratorio *Alg-a Lab* en Valladares (Pontevedra, España, 2015), con el proyecto **Aldea Lúdica**.

Organización y exposición encuentro *Aldea Lúdica, en Espasso Compasso* (Oporto, Portugal, 2015), con el proyecto **Aldea Lúdica**.

Colaboración y exposición en *Workshop de Urbanismo, trac(k)ing: tracing by tracking - a kinetic approach*, Centro de Investigación de la Escuela Superior Gallaecia: *Territorio, Ambiente y Urbanismo*, (Vila Nova de Ceveira, Portugal, 2015), con el proyecto **Aldea Lúdica**.

Organización y exposición encuentro *Aldea Lúdica, en coop. Habitat Social* (A Coruña, España, 2015), con el proyecto **Aldea Lúdica**.

Docente en *Taller Artcardi*, Anteproyectos 2, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UDELAR (Montevideo, Uruguay, 2016 -)

Docente colaborador en *Curso Introductorio*, Facultad de Arquitectura,

Diseño y Urbanismo de la UDELAR (Montevideo, Uruguay, 2016)

Integrante grupo docente **Plexo** seleccionado para la organización del Viaje de Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UDELAR (Montevideo, Uruguay, 2017-2018)

Coordinación y exposición ciclo de charlas *Territorios Lúdicos*, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UDELAR (Montevideo, Uruguay, 2017), con el proyecto **Aldea Lúdica**.

Organizador y docente asignatura electiva **Ciudades Ampliadas - Territorios lúdicos**, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UDELAR (Montevideo, Uruguay, 2017)

PUBLICACIONES Y ARTÍCULOS

Entrevista en *Radiolibre* a **cerojugadores** (2013) con motivo del *Familiar Lab #0111* en *La Mirada Rota* (Sevilla, España, 6 y 7 de Abril de 2013).

Entrevista en la revista digital *Ibiza Family Magazine* a **cerojugadores** por taller de impresión 3d. (Ibiza, España, 23 Julio de 2013)

Redacción artículo *EXando una mano* en el periódico *El Topo Tabernario* (nº 7), (Sevilla, España, 2014) con **EXando una mano**.

Artículo *Las prótesis son muy caras* para el periódico *Eldiario.es*, con **EXando una mano** (Noviembre de 2014)

Couple&Co, *22 Mirror Stories of Spanish Architecture (2000-2015)*, Ediciones Asimétricas, (Madrid, España, 2015) con **EXando una mano**.

Redacción artículo *Historia de dos ciudades, Ciudades en Transición vs Smart Cities* en el periódico *El Topo Tabernario* (nº 15), (Sevilla, España, 2016) con **Cerojugadores**.

CONOCIMIENTOS SOFTWARE ESPECIALIZADO

Arquitectura:

- Autocad
- Rhinoceros + Grasshopper.
- CYPE
- Sketchup.
- Revit Architecture (+ Dynamo)
- 3dstudio (+ Vray) /
- ArcGis
- Lumion

Diseño:

- Adobe (Photoshop, Illustrator, Premiere, Indesign, After Effects)
- CorelDraw
- SketchBook

Programación y fabricación digital:

- Autofabricación de impresora 3d (base RepRap)
- Impresión 3d en distintas plataformas (Cura, Repetier, Makerbot...)
- Escaner 3d a distintas escalas (123d Catch, Skanect, Pepakura...)
- Processing + JavaScript
- Netlogo
- Unity
- Python
- Programación Web (HTML y Java)
- Unreal

DATOS ACADÉMICOS

Arquitecto por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla (Sevilla, España, 2004-12).

En el proceso formativo desarrollado en la escuela de Sevilla, dentro de las luces y sombras propias del método académico, apareció una preocupación personal por absorber las tendencias sobre la capacidad bidireccional del espacio para con sus habitantes.

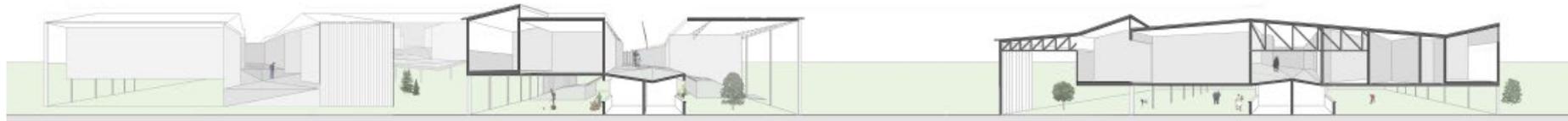
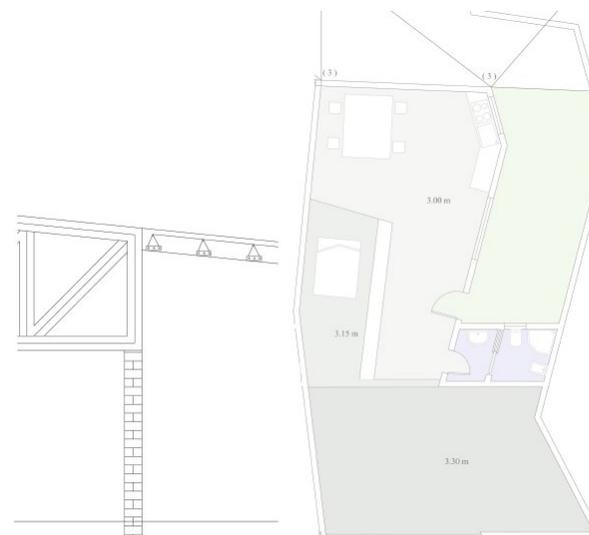
Los proyectos aquí referenciados intentan ser una muestra de estas intenciones, ofreciendo los frutos experimentales descendientes de distintos caldos de cultivo.

En este proyecto realizado en los primeros años de formación aparecen intenciones de confluencia entre un organicismo ingenuo aunque

intencionado, y la difícil implantación patrimonial que suponía intervenir sobre el conjunto de bodegas en desuso en el centro histórico de la ciudad de Jerez, España.

La geometría como capacidad disruptiva sobre la historia edificada pero a la vez como reclamo de su memoria.

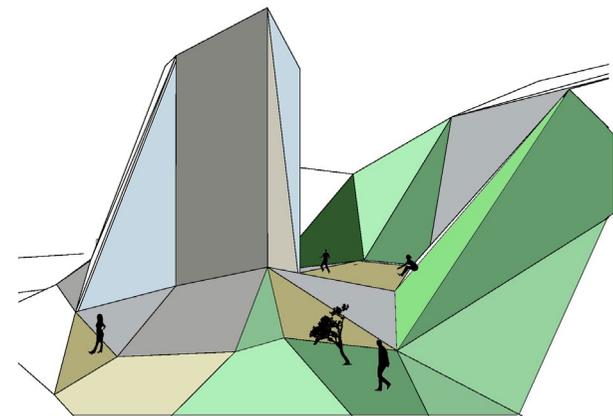
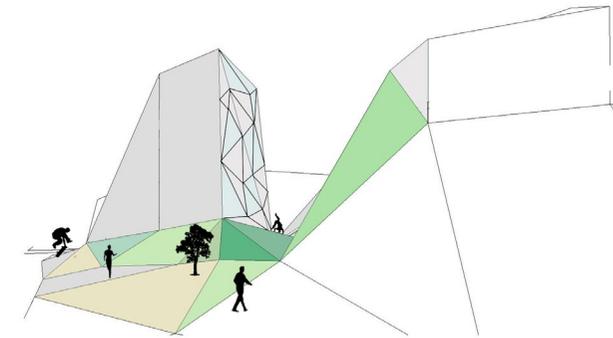
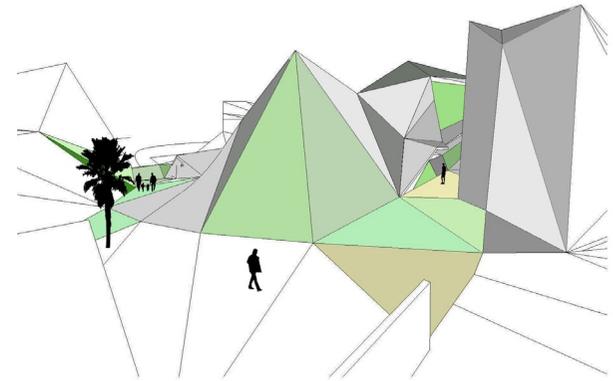
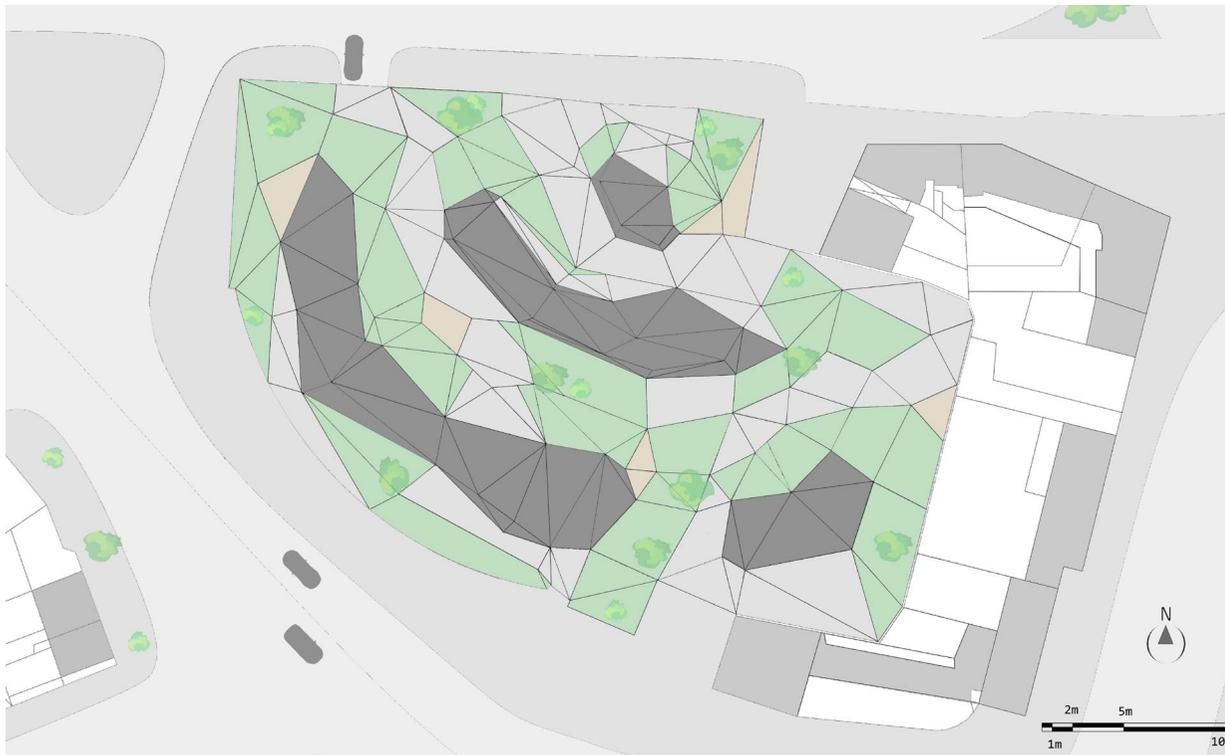
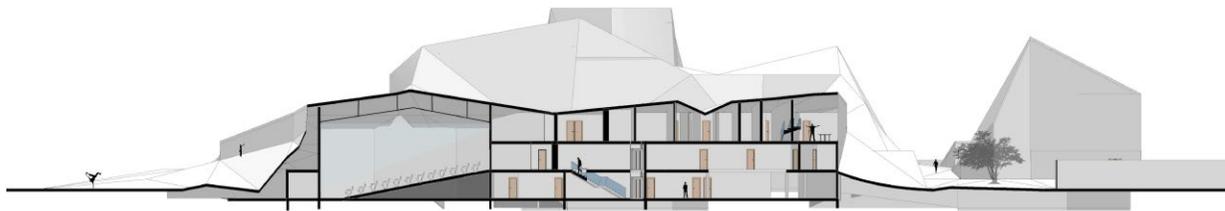
El segundo proyecto se planteaba sobre estructuras industriales para la rehabilitación. Las antiguas cerchas quedan presentes en forma de vestigio en este entorno abierto cenitalmente. Patios, zaguanes y espacios soleados con una visión desde el colectivo: Vivir, trabajar, disfrutar.



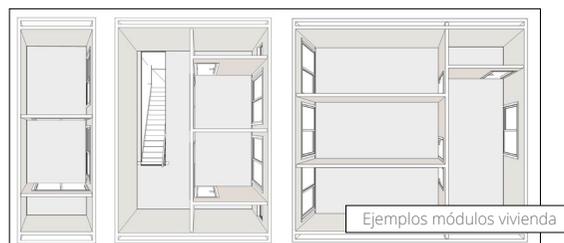
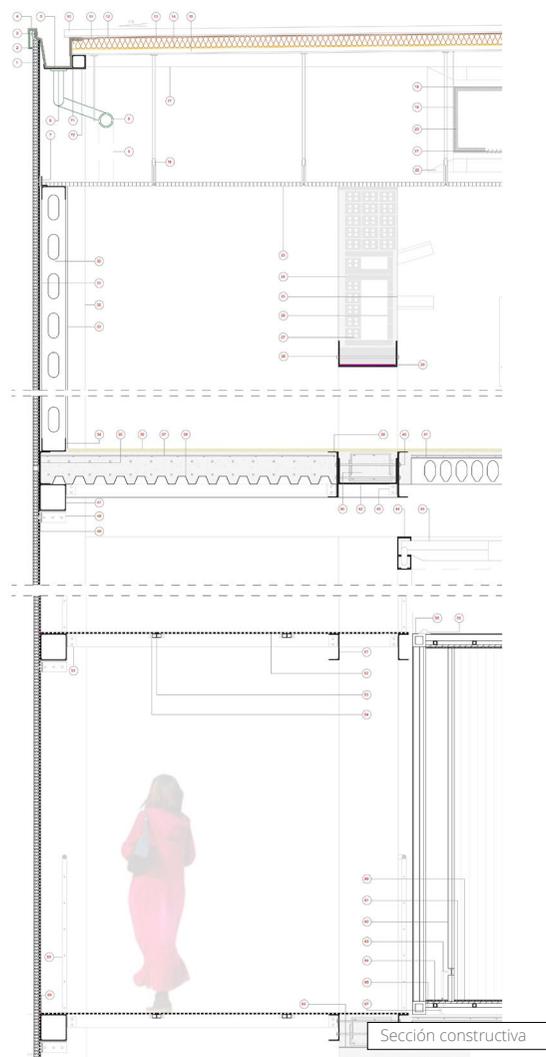
Este último ejemplo fue desarrollado previo a la investigación para el final de carrera, en la asignatura "Entwurf 4" de la Fachhochschule de Mainz, Alemania.

El programa de la asignatura resultaba realmente complejo, planteando sobre un mismo concepto numerosos servicios públicos y privados además de una fuerte presencia de edificación residencial en un espacio sin construir en el centro de Frankfurt, Alemania.

La propuesta personal fue un conjunto soterrado y convertido en espacio público hibridado, entremezclando usos y densidades, donde la orientación era objetivo referente sobre la propuesta.

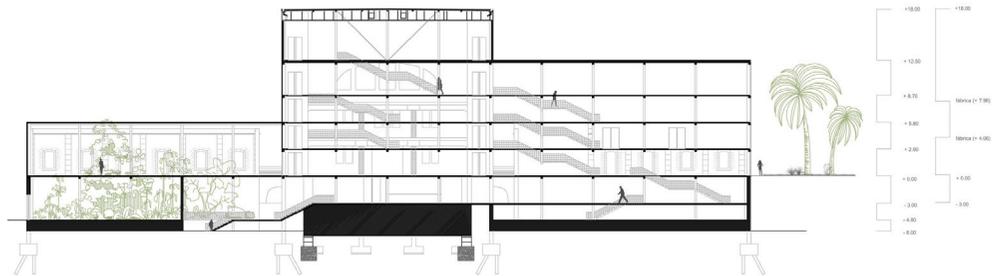


Proyecto Fin de Carrera: Peña, Flores y Contenedores, Investigación sobre ocupaciones variables para centro formativo de experimentación espacial, situado en un entorno industrial rehabilitado.

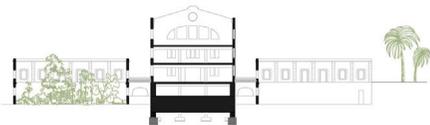




Perspectiva interior



SECCIÓN TRANSVERSAL ORIGINAL (A)



ESTUDIO ZONAS REPOBLACIÓN



En la investigación llevada en el proyecto fin de carrera aparece el edificio encontrado, la visión del apeadero y el gigante abandonado con posibilidades en su autopsia para generar nuevos flujos hacia las primeras arquitecturas industriales, consiguiendo unas perspectivas de relación para con él mismo y otras disciplinas.

Una intervención, prefabricada y seca, de diseño en taller, dispuesta a

apuntalar las fachadas, liberando los niveles del antiguo edificio y en la misma excusa constructiva, sirviendo de canon para la ocupación del módulo apropiado.

Un centro polivalente para llevar a cabo las libertades de la investigación espacial por parte de unos habitantes/artistas con recursos para ello, dentro de los marcos de un tablero pseudoinfinito en cuanto a posibilidades.

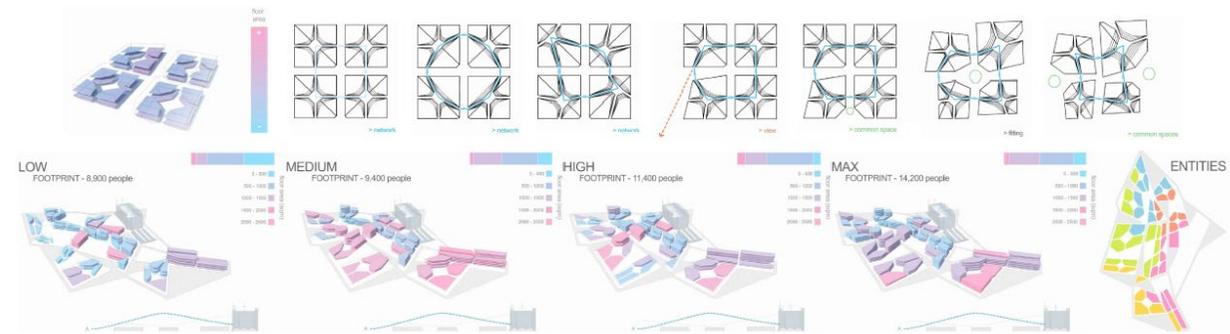
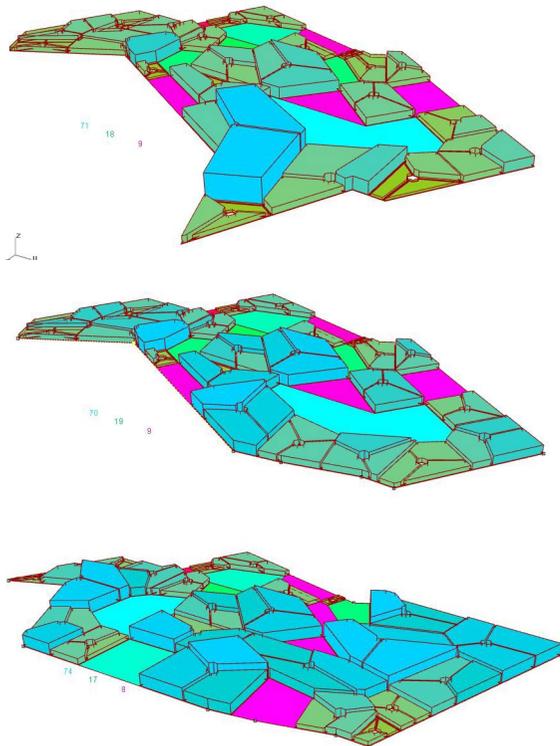
Máster en Innovación en la Arquitectura: Tecnología del Diseño (MIATD) por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla (Sevilla, España, 2013-14).

El MIATD no solo pretende establecer un marco ideológico para la práctica de la arquitectura a partir del conocimiento de la tecnología, sino que dota a los estudiantes de herramientas globales para realizar el proceso completo (análisis, proyecto, construcción y gestión) necesario en la práctica arquitectónica.

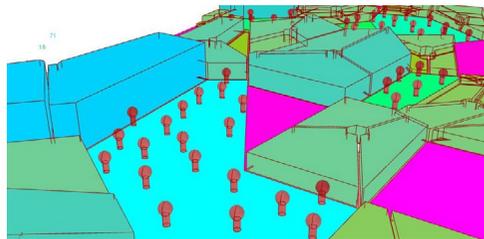
En su formación se plantearon distintos ejercicios para llevar a cabo desde las prácticas, un conocimiento exhaustivo y propósitos globales.

El urbanismo de apoyo paramétrico, como el que se exploró en estos análisis, en la búsqueda de la vuelta a la naturalidad en los desarrollos de la ciudad, busca soporte en las capacidades de libertad del software generativo sobre una serie de inputs de entrada que en base a unas ordenanzas urbanísticas y limitaciones, automatiza procesos de optimización aumentada:

- Energéticas
- Medioambientales
- Condicionantes de formas y tipologías
- Factores sociales
- Evolución temporal



Estudio Urbano generativo



Las herramientas exploradas dentro del programa del Master nos permiten explorar combinatorias distintas.

El estudio dentro un programa BIM nos posibilita también plantear levantamientos con información ampliada, como este de una Curia romana en el yacimiento de Torreparedones, Córdoba (España), donde desglosar materialidad y método constructivo como sistema de conocimiento patrimonial.

Nombre	Área	Perímetro	Volumen
Atrium	22.60 m ²	20.96	67.65 m ³
Curia Ordi	27.02 m ²	22.15	81.07 m ³
corredor	8.00 m ²	20.56	24.00 m ³
Penetrata	3.96 m ²	8.02	11.89 m ³
Total general:	61.59 m²	71.72	184.62 m³

Material	Valor
Estructura	marmol 0.1000
Substrato	Gravilla-tierra (CU) 0.1000
Substrato	Piedras-tierra (CU) 0.1000

Suelo rectangular de marmol dispuestas en franjas longitudinales dispuestas E-O

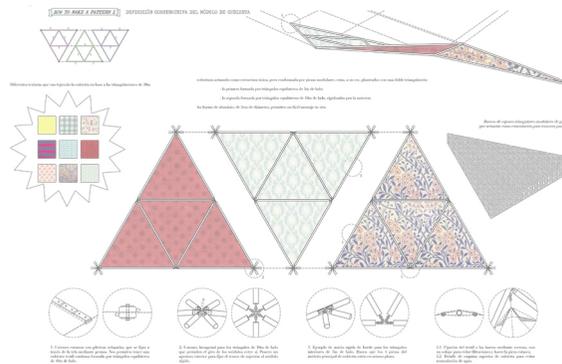
Análisis Curia romana



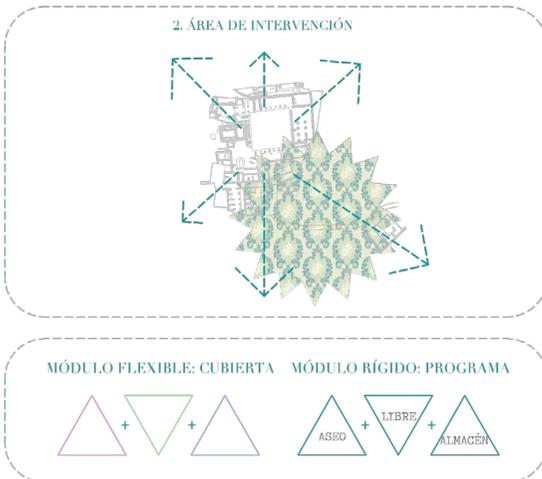
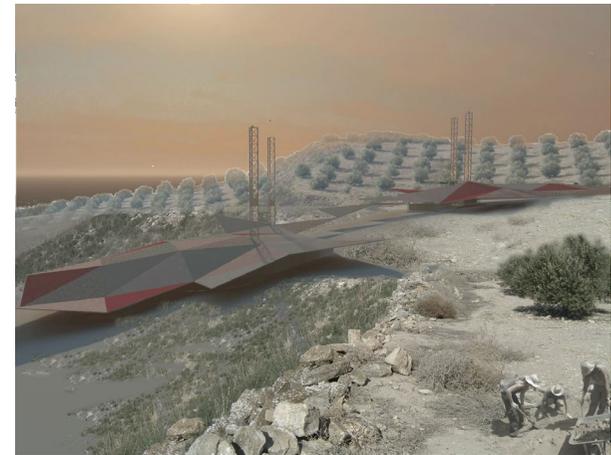
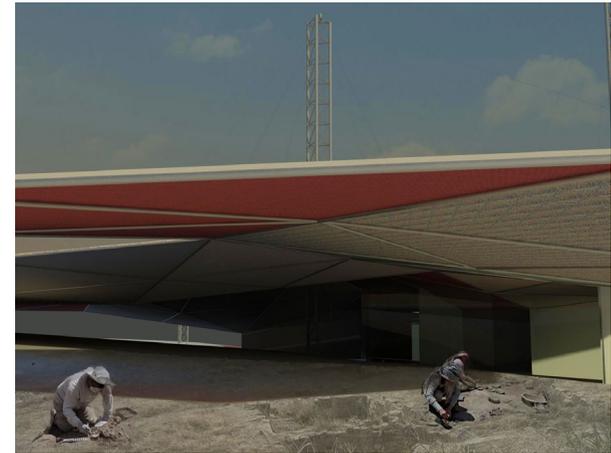
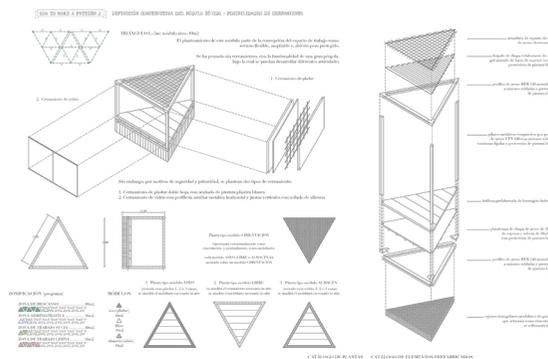
PROPUESTA DE COLONIZACIÓN

Propuesta para cubierta de apoyo y servicios en el yacimiento romano de Torreparedones, Córdoba. (España)

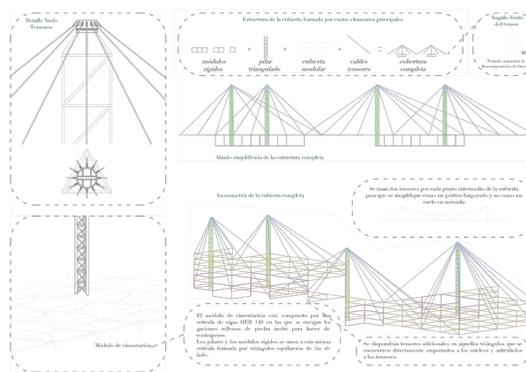
HOW TO MAKE A PATTERN_MÓDULO DE CUBIERTA



HOW TO MAKE A PATTERN_MÓDULO DE PROGRAMA



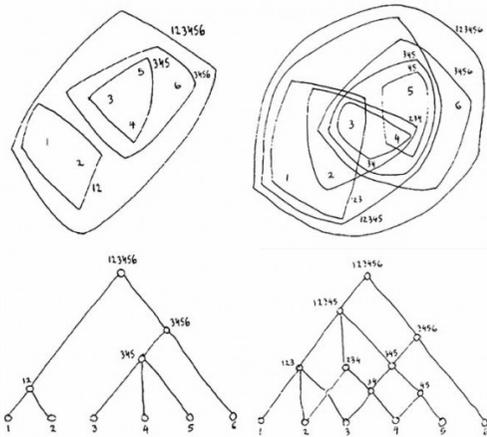
COMPROBACIONES ANÁLISIS ESTRUCTURAL



Si hay una manera de explicar este proyecto es desde el cruce entre las herramientas de desarrollo empleadas y las condicionaes contextuales. El análisis del lugar nos llevó a tomar una serie de decisiones básicas que irían de forma paralela al desarrollo del control paramétrico en el programa.

- Necesitábamos generar un proceso posible de expansión y adaptación a lo largo del tiempo y que además este fuese autogestionado por los empleados y usuarios del lugar
- La cubierta debía funcionar como una única pieza tolerante en cuestiones de capacidad portante. Esto debía aparecer en la herramienta como limitación máxima.
- El apoyo estructural, por tanto, estaría integrado dentro del programa funcional del conjunto, trabajando a tracción desde columnas rígidas y favoreciendo los tirantes dobles que minimizasen su flecha. Esto también aparecería en el desarrollo.
- El sistema constructivo, y su estudio geométrico complejo, debería concebirse desde una escala humana, pudiendo modificarse en fases distintas de colonización por los propios técnicos del yacimiento.

Trabajo Fin de Máster: Aldea Lúdica, investigación sobre el control de datos paramétricos en el diseño urbano. Calificación de Sobresaliente.



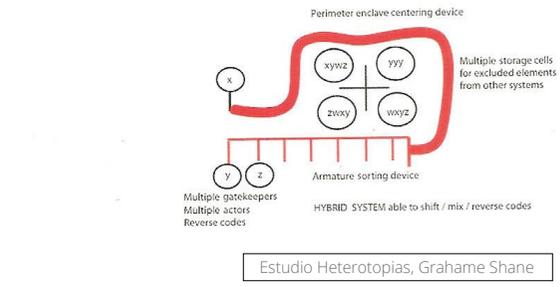
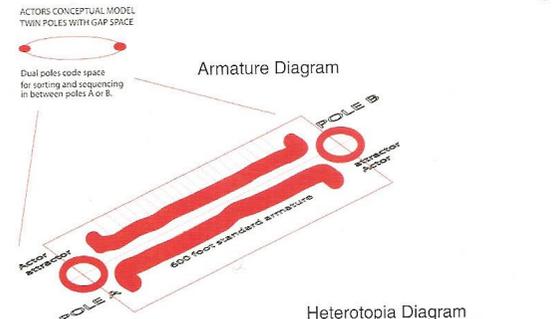
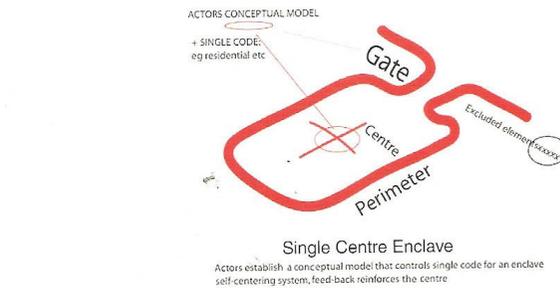
La ciudad no es un árbol, Christopher Alexander

La *aldea lúdica* es un proyecto de investigación, un eufemismo que nos aporta escala y modos de hacer reflexivos sobre la incorporación del control paramétrico en el diseño de la ciudad.

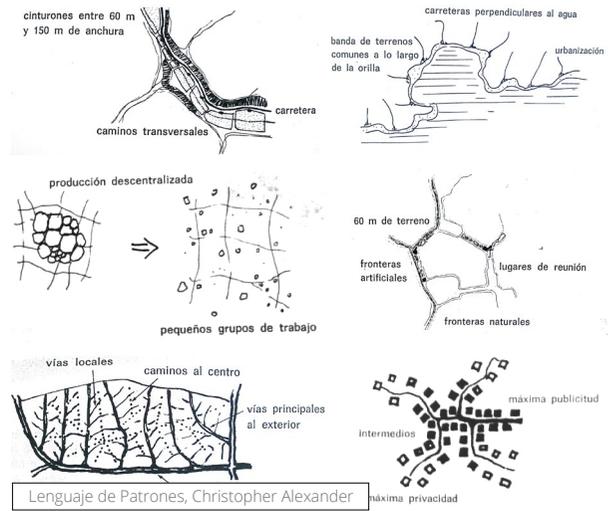
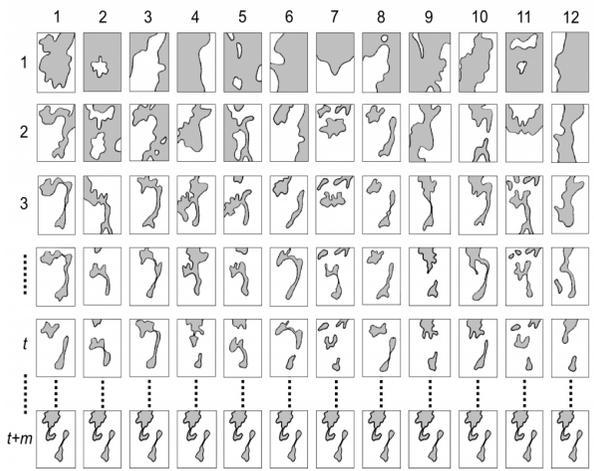
Tradicionalmente, la información que se ha ofrecido como apoyo para el diseño urbano se argumentaba en una suma de legislación vigente, en forma de ordenanzas, contextos definidos por líneas de nivel y unas escasas estadísticas sociales. Esto sumado a un proceso de trabajo unilateral ha provocado en muchos casos, situaciones de auténtica enfermedad social.

Ambos orígenes del problema para la ciudad, la falta de datos complejos y la jerarquía en las decisiones, comparten grados de una solución común.

El propósito de la investigación fue el acercamiento a estos conflictos a través de la incorporación de las nuevas herramientas de diseño generativo, aquellas que integran la capacidad completa de un lenguaje de programación visual. Su control puede ayudar radicalmente a la ampliación de los datos intermedios en los momentos que aparecen mezclados con la toma de decisiones. Tiempos concretos en los que se hace necesario, por sus implicaciones, los cruces complejos de información,



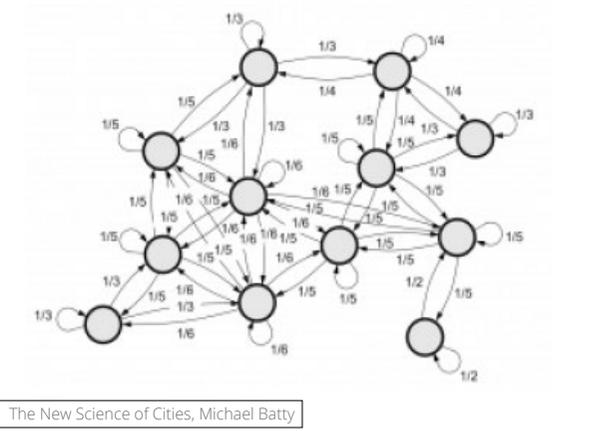
Estudio Heterotopias, Grahame Shane



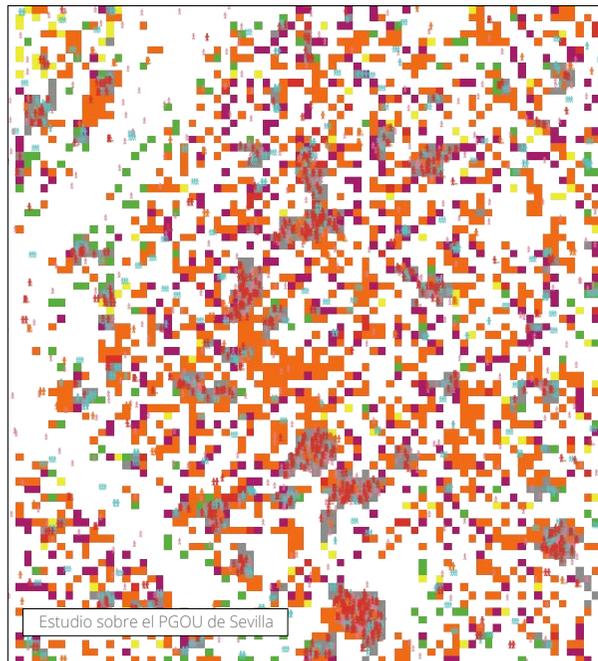
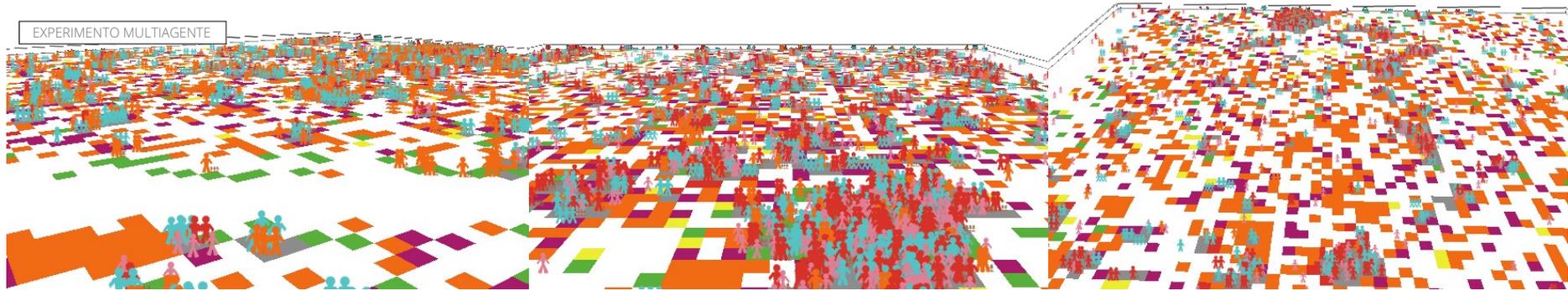
incorporando metodologías de ida y vuelta, abiertas a su evolución en el tiempo y, sobre todo, transparentes para su juicio deliberado.

Plantear un objetivo como este implicaba aceptar la existencia de parámetros objetivos en la ciudad. Autores como Kevin Lynch, Jane Jacobs o Christopher Alexander se sitúan en esta exploración desde los modelos vernáculos. Será este último quien enlazará en sus desgloses, las reflexiones sobre la emergente ciencia computacional en el campo de la arquitectura. En este sentir otros autores, como Herbert Simon, Bill Hillier, Michael Batty o Grahame Shane, nos ampliarán el espacio híbrido sobre esta nueva ciencia de las ciudades conectando con argumentos complejos para el uso de la herramienta y su participación activa.

Para conocer esta serie de dificultades se debía participar también de su inmersión práctica llevando el análisis de estos parámetros a unas lógicas experimentales que permitiesen el acercamiento a los distintos dilemas.



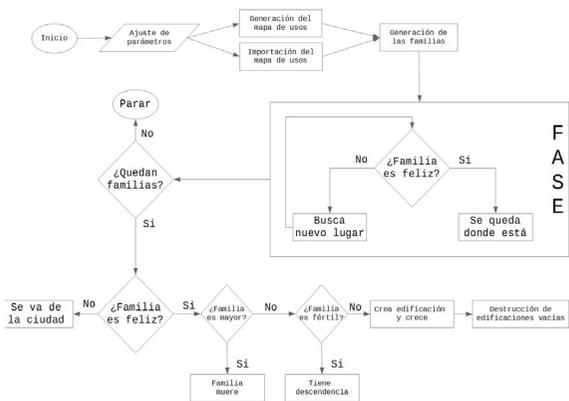
The New Science of Cities, Michael Batty



6 tipos de patches, 5 iniciales:

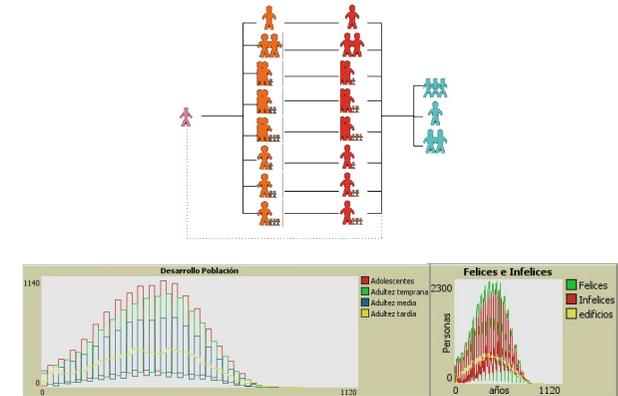
- Cultivos ■
- Servicios ■
- Producción ■
- Terciario ■
- Espacio Público ■
- Edificación ■

Y una quinta consecuente de la "felicidad" de los individuos.



Aunque desarrollado con muchas presunciones, intentaba ofrecer un sistema de juicio para con las zonas de uso residencial de los asentamientos urbanos, a partir del estudio complejo de la dinámica del conjunto de familias.

El diagrama aquí expuesto nos explica las lógicas sobre la felicidad, descendencia y crecimiento representadas en este caso estudio concreto donde el PGOU de Sevilla nos sirve de argumento para explorar el efecto de las afinidades de los habitantes sobre las zonas de la ciudad en un centro consolidado conocido por *el jugador*.



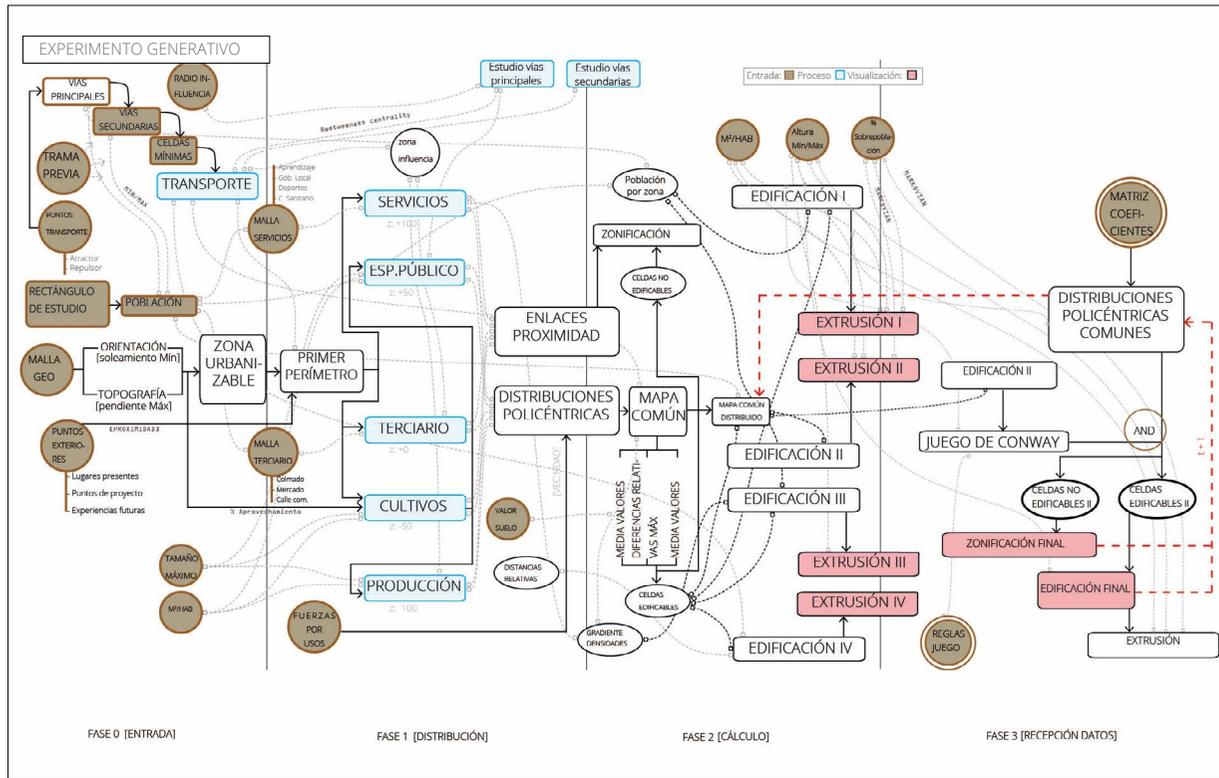
Los sistemas multiagente están compuestos por numerosos elementos autónomos que interactúan entre sí. El comportamiento de estos sistemas se basa en que la acción conjunta de sus componentes, que pueden ser tan simples como queramos, consiguen dar como resultado un proceso complejo no predecible de antemano.

La diferencia esencial entre estos métodos y los que existían anteriormente, gira en torno a la evaluación relativa de los muchos factores en conflicto, llegando a un conocimiento exhaustivo de aquellos que determinan el éxito o no de algunas soluciones para el problema de la localización óptima convergente.

El experimento aquí representado compone la mayor exploración en el campo de estudio de parametrización social de esta investigación.

Total (NE)	% GRUPOS	% (tipo)	Tipo de Familia	Variante	Espacio común, (AFINIDADES)					Residencial (AFINIDADES)		
					Terciario	Espacio público	Cultivos	Producción	Servicios	Transporte	Vivienda	
4	4	4	Adolescentes (14-20)	Colectivo	3	5	4	0	2	2	2	
		8	Adulto temprana (20-40)	Individual (niños)	1	3	5	4	3	4	1	
		2	Pareja (niños)	1 hijo	2	3	4	4	4	2	3	
		1		2 hijos	1	3	3	3	4	4		
		1		3 hijos	2	4	3	4	4	2		
		1		4 hijos	2	3	4	4	4	3		
	24	9	1	Pareja (niños)	1 hijo	2	3	4	4	4	2	
			2		2 hijos	1	3	3	3	4	4	
			4		3 hijos	2	4	3	1	5	1	
		1	1		4 hijos	2	4	3	4	4	4	
			1		5 hijos	3	2	4	4	4	2	
			1		6 hijos	3	2	4	4	4	2	
42	18	6	Adulto media (41-65)	Individual (niños)	3	2	4	4	4	4		
		4	Pareja (niños)	1 hijo	2	3	4	4	2	3		
		2		2 hijos	2	3	3	4	4			
		2		3 hijos	1	3	3	1	5	4		
		1		4 hijos	3	2	4	4	4	2		
		1		5 hijos	3	3	4	4	2	3		
	1	6 hijos		3	3	3	4	4	4			
	29	7	11	Pareja (niños)	1 hijo	3	3	4	4	4	4	
			2		2 hijos	2	3	3	1	4	4	
			2		3 hijos	2	3	3	1	4	4	
		1	8		Adultez tardía (>65)	Individual	2	4	4	2	5	4
			5			Pareja	3	4	4	2	5	4
5			Colectivo			1	4	4	2	4	4	

Afinidades por familia



El diseño generativo, como el llevado a cabo en este segundo experimento, es un método para generar formas relativas a partir de la modificación de las variables que las definen.

En cierta medida implica optimización, sobre todo para la composición de sistemas más simples y manejables, involucrando alguna forma de retroalimentación.

El primer apoyo para un contexto de trabajo será la posibilidad de gestionar la topografía como malla, lo que nos permite conocer las pendientes y el ángulo de soleamiento de cada cara, filtrando estos sectores hacia una zona "urbanizable", por los propios condicionantes.

En este momento procedemos a la distribución del conjunto de habitantes con los que vamos a plantear el proyecto, como puntos con un grado de aleatoriedad, en la superficie filtrada.

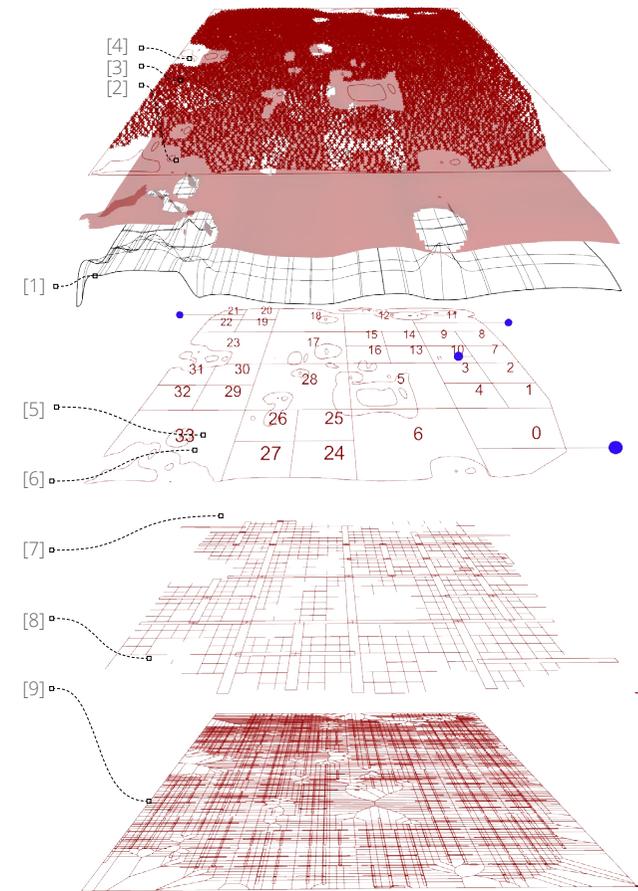
Para afrontar la cuestión de la movilidad de una manera que integre el contexto inicial de estudio, incorporamos el recurso de unos puntos exteriores que interactúan con el sistema de transporte, convirtiéndose en enlaces al conjunto de vías principales.

Calculamos las áreas de transporte local y vecindades a partir de un número máximo de habitantes por zona, utilizando la división matemática del *árbol cuaternario* que nos permite condicionar rectángulos a partir del número de puntos en su interior. Esta operación le añade el protagonismo que merecía al estudio sobre la población y nos aporta un dato realmente esencial para la visualización, *los habitantes por zona de transporte local*.

Sobre el mapa de transporte en función de su geometría comenzamos un estudio por usos individualizados en base a aquellos patrones de control de los distintos autores.

El bucle que aparece en el diagrama (color rojo) es el punto clave de la complejidad del experimento, su secuencia temporal. Debemos plantear la capacidad dinámica de las celdas componiendo en cada paso distribuciones distintas y por tanto un mapa común diferente.

Este modo de hacer nos expande el cálculo estático hacia un auténtico artefacto complejo hacia el encuentro de patrones en consecuencia.



- | | |
|------------------------|-------------------------------|
| [1] MALLA TERRENO | [6] PUNTOS TRANSPORTE |
| [2] RECTÁNGULO EXTERNO | [7] ZONAS DE TRANSPORTE LOCAL |
| [3] POBLACIÓN (PUNTOS) | [8] VÍAS SECUNDARIAS |
| [4] ZONA URBANIZABLE | [9] CÁLCULO CELDAS MÍNIMAS |
| [5] VÍAS PRINCIPALES | |



Se puede ver la ciudad y su diseño como un manejo de sistemas complejos de parches urbanos y patrones que están conectados por canales de comunicación y transporte, otros pueden entenderla como un lugar de cambio y experimentación. Las células, o celdas, están constantemente emergiendo y sumergiéndose en dependencia directa con las necesidades de los ciudadanos a los que envuelve; las antiguas celdas están siendo realizadas y adaptadas para nuevos usos así como las nuevas celdas aparecen en otros lugares.

Esta descripción de la ciudad abstraída por su relación con los habitantes tiene mucho que ver con lo que aquí se muestra. En estas distribuciones podemos encontrar el reparto de población de cada uso respecto a sus puntos de control. La edificación y el transporte también participan de estos estudios.

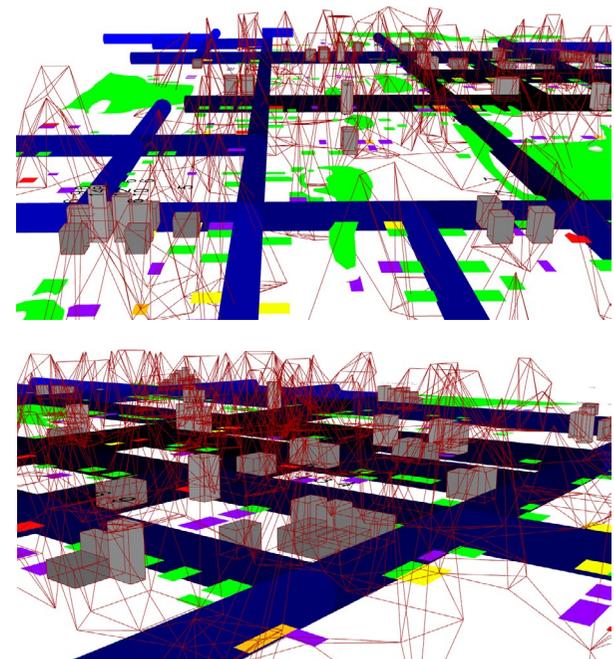
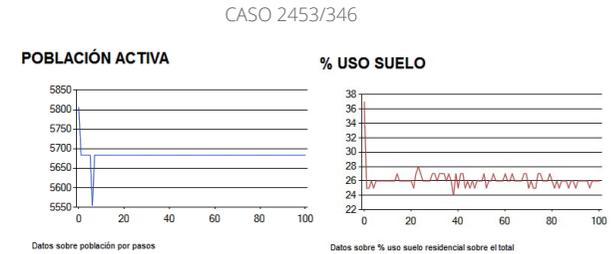
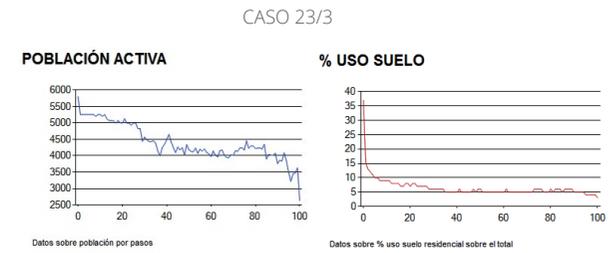
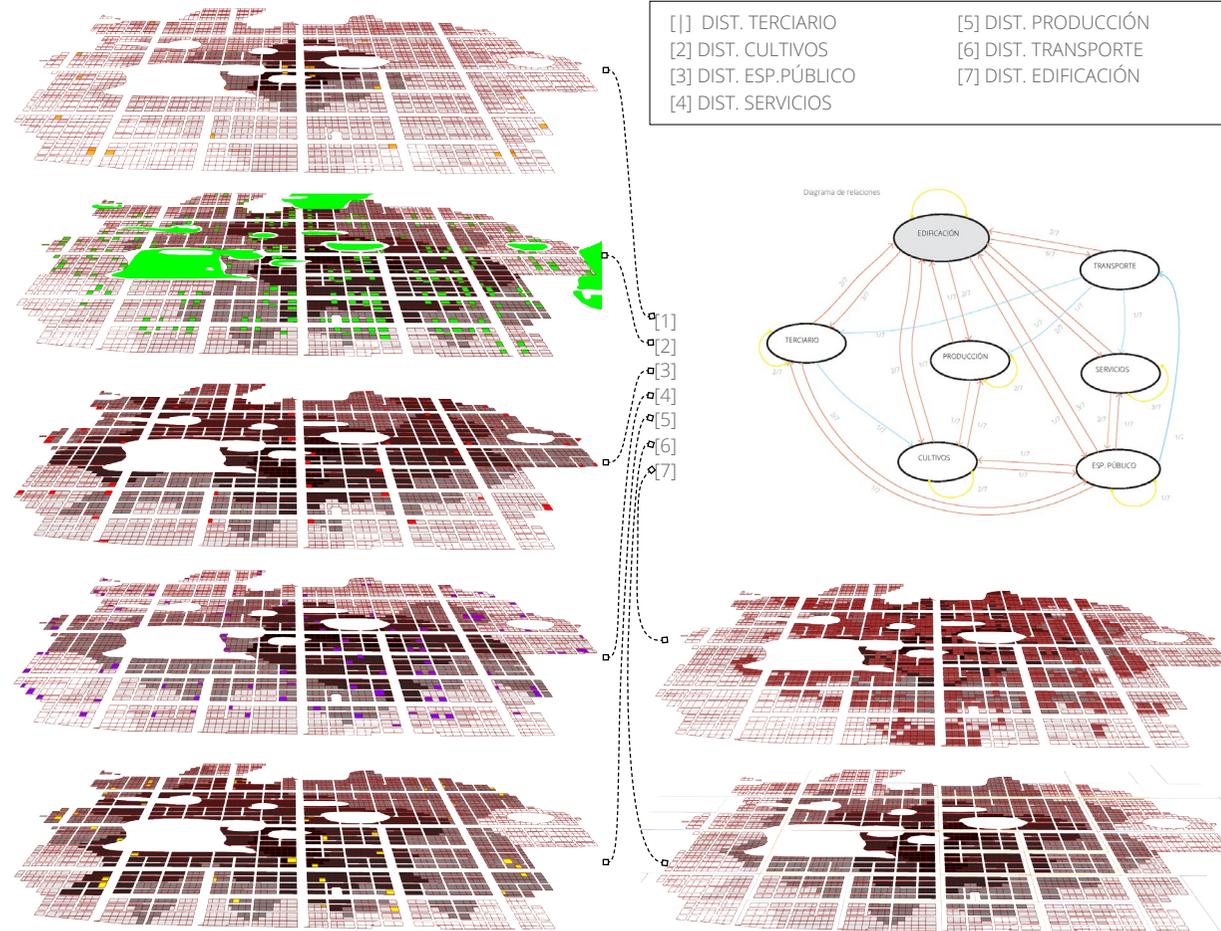
La potencia compleja surge por cada ciclo de tiempo en el que buscamos la influencia retroalimentada de cada zona de la ciudad a partir de su matriz de relaciones (coeficientes). Cuantificar los grados de conexión entre usos forma parte del pensamiento de cada proyecto. En este

caso tomamos unos valores inspirados en nuestras referencias sobre los aspectos intemporales.

El segundo aspecto evolutivo reside en la idiosincrasia de las zonas edificables. La primera base relacional necesaria en las áreas urbanas –supuesta una mínima estabilidad vecinal– es la que se crea en las barriadas, la que surge entre las personas con algo en común. Trabajaremos en abstracción con el juego matemático de Conway sobre las celdas contiguas, explorando distintas relaciones sobre el nacimiento/supervivencia/muerte.

Aquí se muestran los dos casos más diferentes de todos los llevados a cabo, en referencia al compendio de las reglas de este juego incrustado, análogo de una compleja integración vecinal.

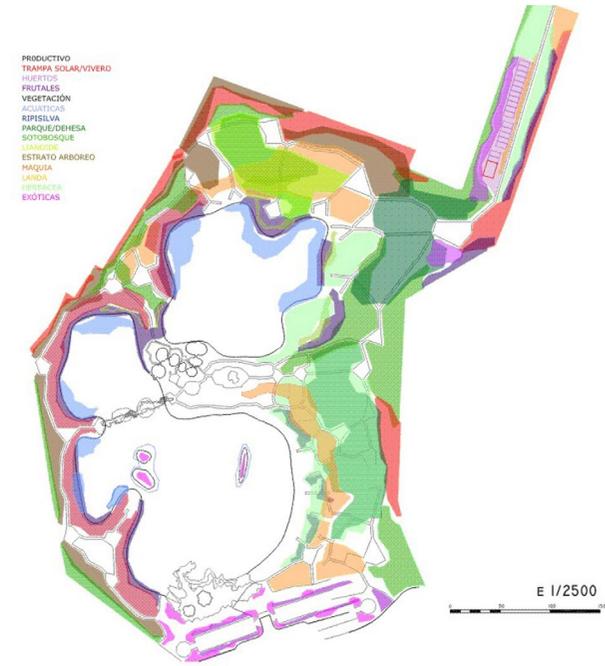
Hemos podido tomar los datos visuales para crear una estadística complementaria basada en la huida de habitantes y del uso del suelo, comprobando que las conclusiones de cada caso son realmente expresivos.



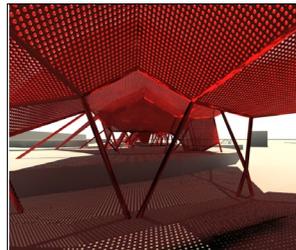
EXPERIENCIA PROFESIONAL

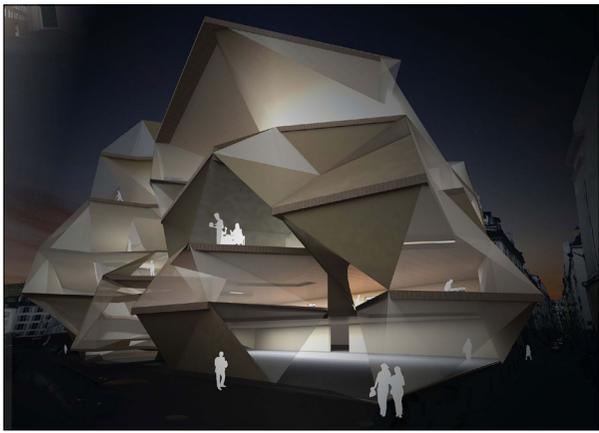


Planta estudio vegetación

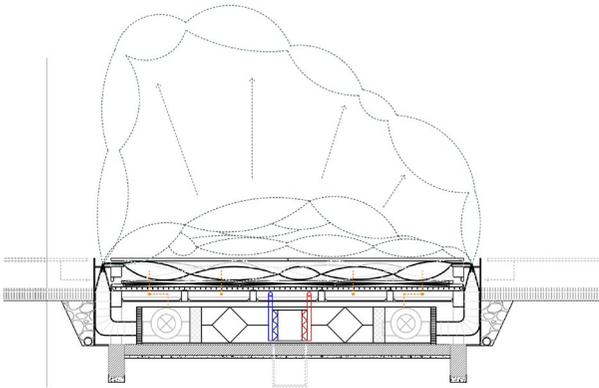


Proyecto Rolineston, transformación gravera en espacio público, en colaboración con el arquitecto Antonio Sáseta, San José de la Rinconada (Sevilla, España), Obtención 2º Premio (2008).

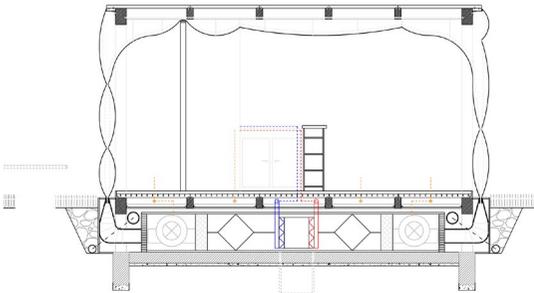




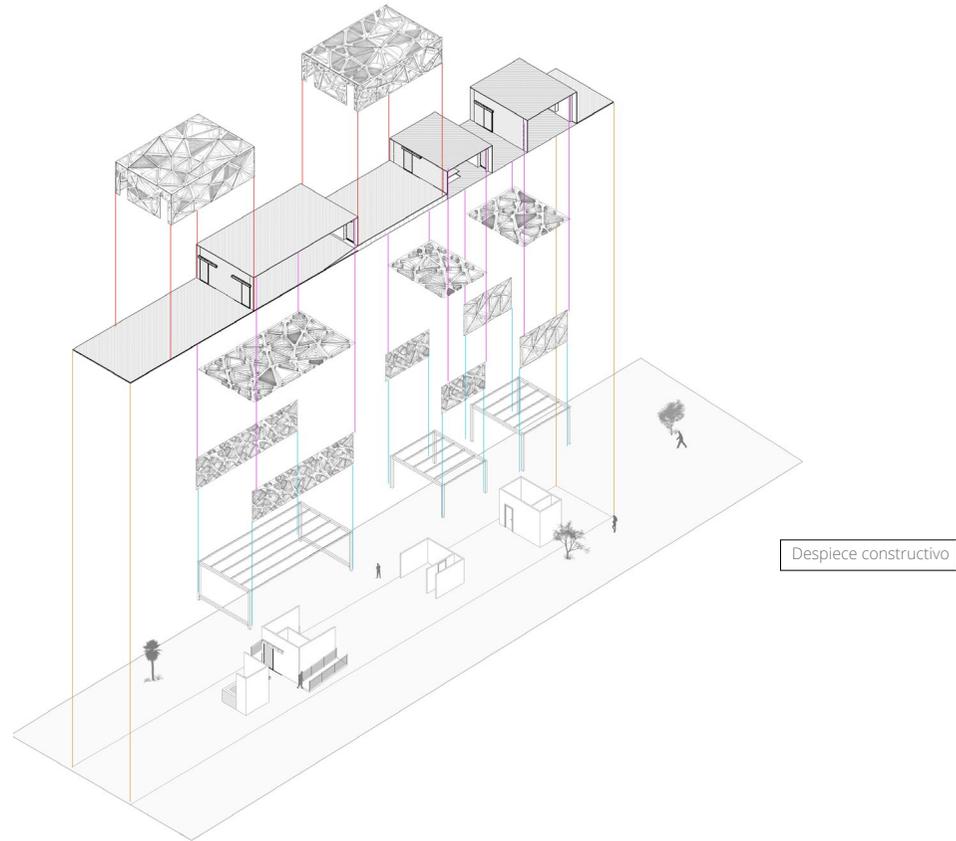
Proyecto "UAP", grupo R[-]STAR, para concurso de ideas *Paris Market Lab* (PMKTL), Archmedium. Finalista (2012)



Fases pabellón



Proyecto *La beca es posible* para el concurso *La construcción y el lugar de ARQUIA 13* (Fundación Caja de Arquitectos). Tribunal: arq. Manuel Gallego. Finalista (2013)



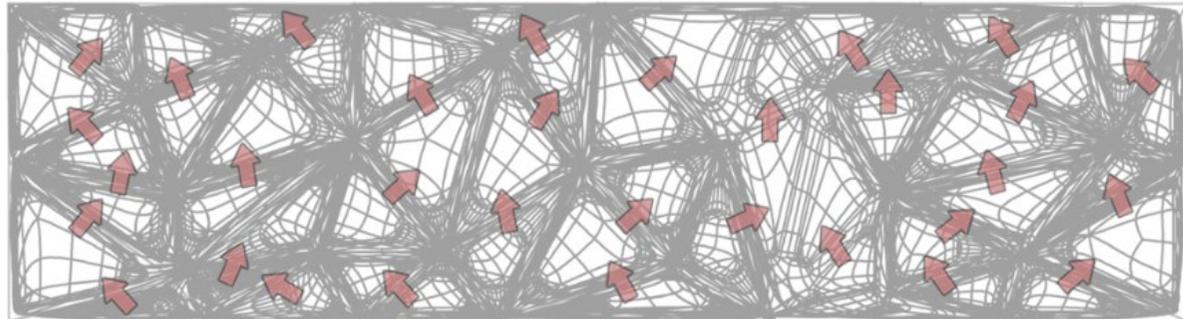
Despiece constructivo

Para el concurso Arquia 13 y ante un programa aparentemente sencillo, apareció la necesidad de plasmar a través de los elementos arquitectónicos una crítica a una situación particular: la consecuencia de la especulación del contenedor cultural en ciudades consolidadas.

Las decisiones fueron hacia un ensayo con la composición genérica convirtiendo en temporal todo lo que el programa fuese capaz utilizando para ello materiales elásticos e inflables hasta sus últimas consecuencias.

Introducción de una producción todo aire como sistema mixto constructor de intercambio térmico es el motivo último del proyecto. El flujo constante de aire desde la fachada más expuesta a la contraria, reutilizando la energía obtenida, e invirtiéndolo en función de la estación del año, permitiría repensar la arquitectura desplegable como creadora de espacios posibles.

Flujo aire en fachada.



Proyecto *Andana*, grupo Casiarquitectas, en concurso para *rehabilitación de espacio público* en Montilla (Córdoba, España), a través de fondos FEDER. Obtención 2º Premio (2013)



Perspectivas

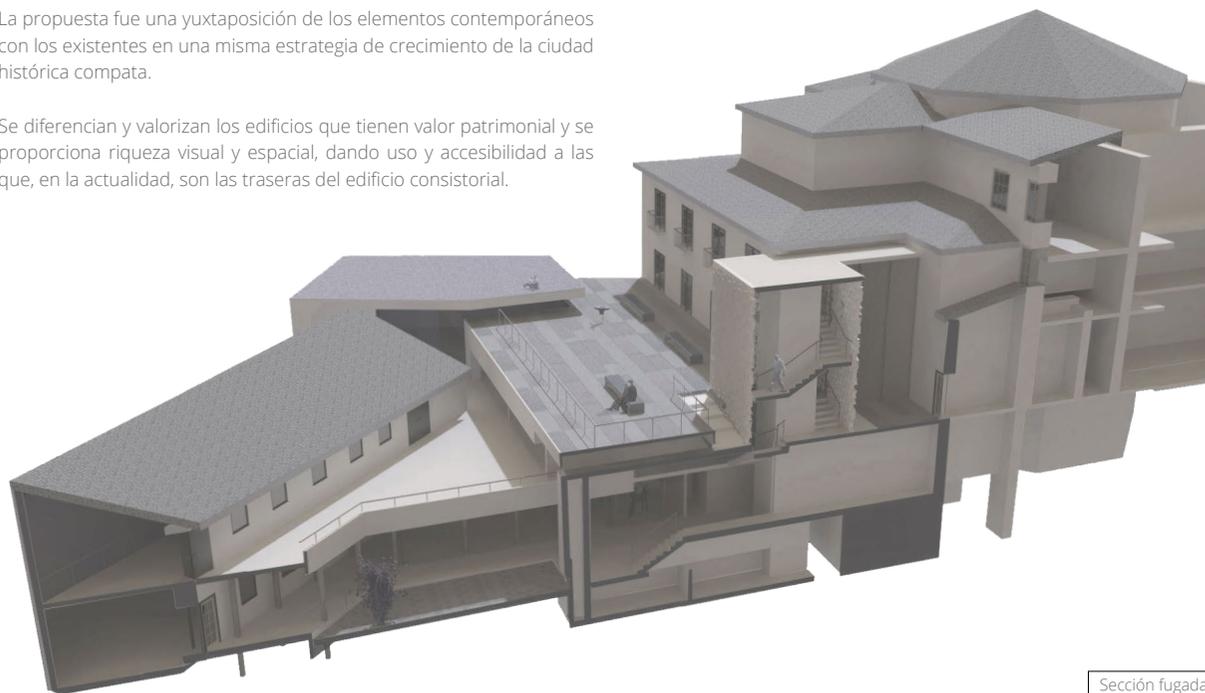


Planta Baja

Concurso público en convocatoria cerrada sobre el edificio público del ayuntamiento de Montilla (Córdoba, España) donde se planteaba una ampliación con diversos servicios sociales.

La propuesta fue una yuxtaposición de los elementos contemporáneos con los existentes en una misma estrategia de crecimiento de la ciudad histórica compata.

Se diferencian y valorizan los edificios que tienen valor patrimonial y se proporciona riqueza visual y espacial, dando uso y accesibilidad a las que, en la actualidad, son las traseras del edificio consistorial.



Sección fugada.



Hotel 4*

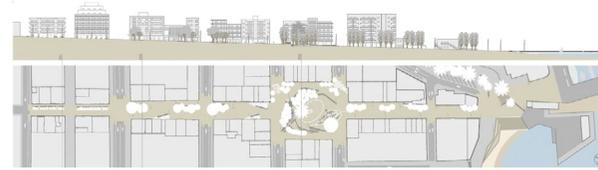


Colaboración con el arq. Víctor Beltrán para el *diseño y construcción de hotel 4* y vivienda unifamiliar.* (Ibiza, España, 2013)

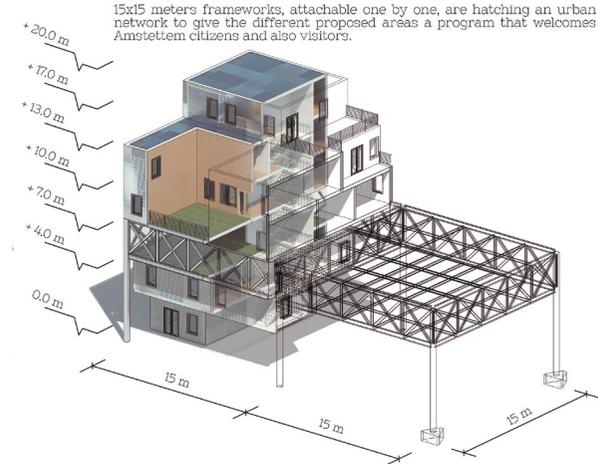


Vivienda unifamiliar

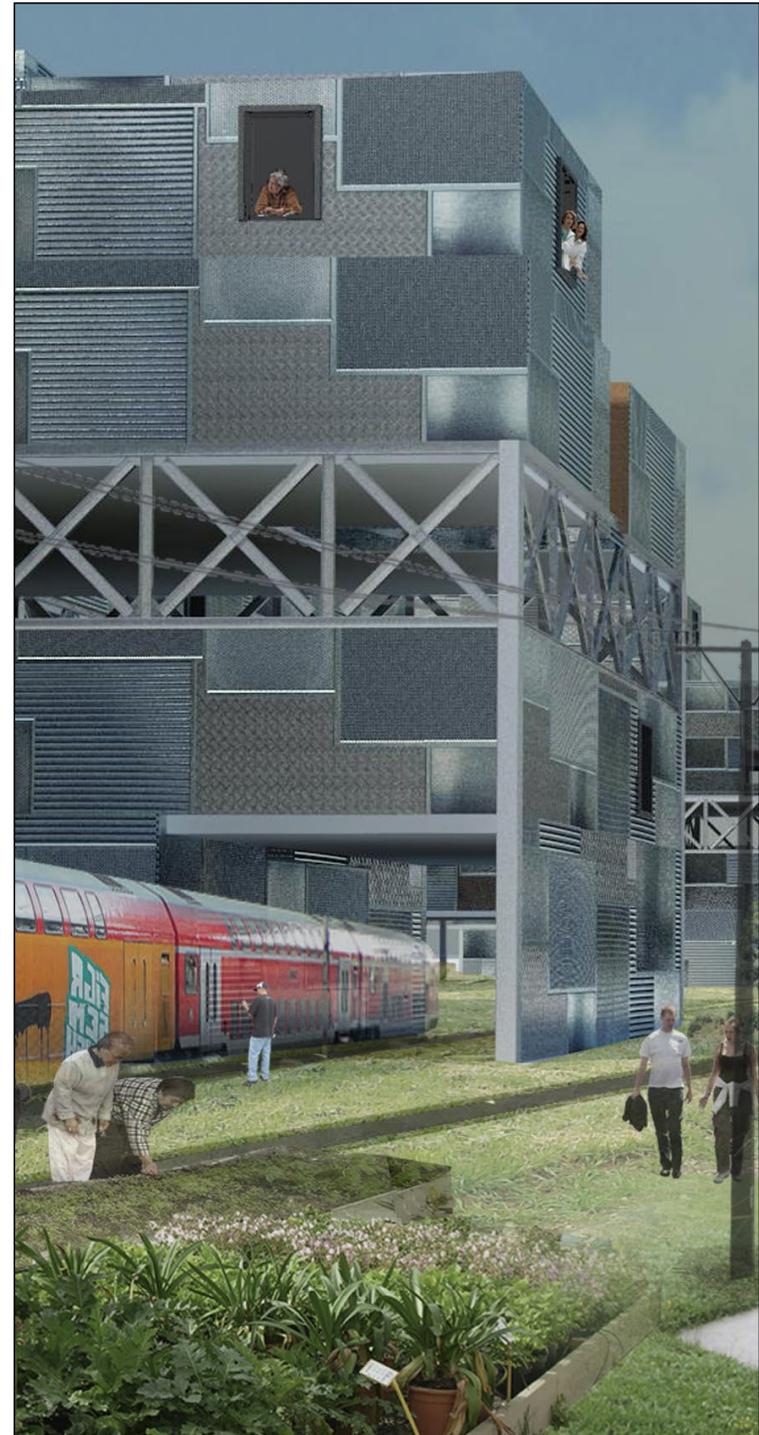
Concurso de ideas para la *peatonalización plaza y calle Isidor Macabich, Santa Eulalia (Ibiza, España, 2013)*



Frameworks
(long-term interventions)
15x15 meters frameworks, attachable one by one, are hatching an urban network to give the different proposed areas a program that welcomes Amstettem citizens and also visitors.



Línea en concursos de investigación y puesta en crisis sobre la *interdisciplinaridad y capacidad de decisión del usuario en los potenciales sobre las infraestructuras contemporáneas.* (Ara Home, European 12).





European es el concurso más importante para jóvenes arquitectos europeos. Su creación contó desde sus inicios con una estrecha relación con las administraciones públicas, planteándose sobre los proyectos ganadores un diálogo para su puesta en marcha.

European 12 en la ciudad de Amstetten, Austria, proponía el estudio del conjunto ferroviario de la ciudad, sobreescalado y sin utilidad, como argumento para un desarrollo a distintos niveles.

Nuestra propuesta intento tomar los valores intrínsecos a la movilidad de este tipo de infraestructuras, como apropiación orgullosa y potencial para los distintos usos del futuro del conjunto urbano, en el espacio pero también en el tiempo.

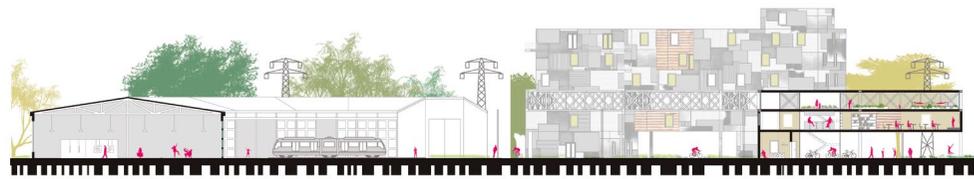
RAIL WAY OF LIFE

Para esto planteabamos infraestructuras de 15x15 metros cuestionables, ensamblables y organizadas como una red propositiva sobre las distintas áreas cambiantes del programa pero también sobre la estructura de transporte, que transformaba su condición meramente industrial a una en simbiosis con los distintos servicios y viviendas.

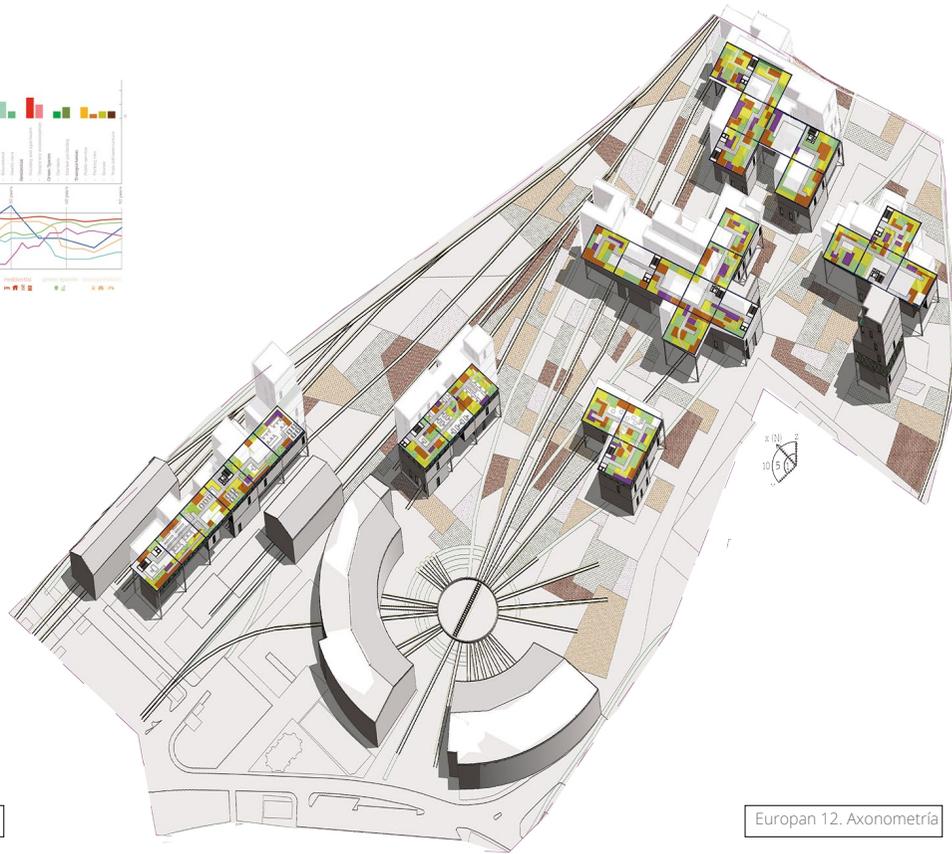
Los espacios que devuelven beneficios directos sobre la comunidad tienen la sostenibilidad como propósito. En nuestra proyecto el concepto de movimiento fue la razón primera, la implementación de una infraestructura que estuvo a punto de condenar a la ciudad, como llave necesaria para una realidad sostenible pero también como referente identitario.



European 12. Planta Urbana y análisis futuribles



European 12. Secciones



European 12. Axonometría

El Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña (IAAC) y FabLab Barcelona organizaron el sexto Concurso de Arquitectura Avanzada, en el tema de la *Ciudad Productiva*. El objetivo del concurso era promover el debate y la investigación para generar ideas y visiones sobre la ciudad y el hábitat del siglo 21.

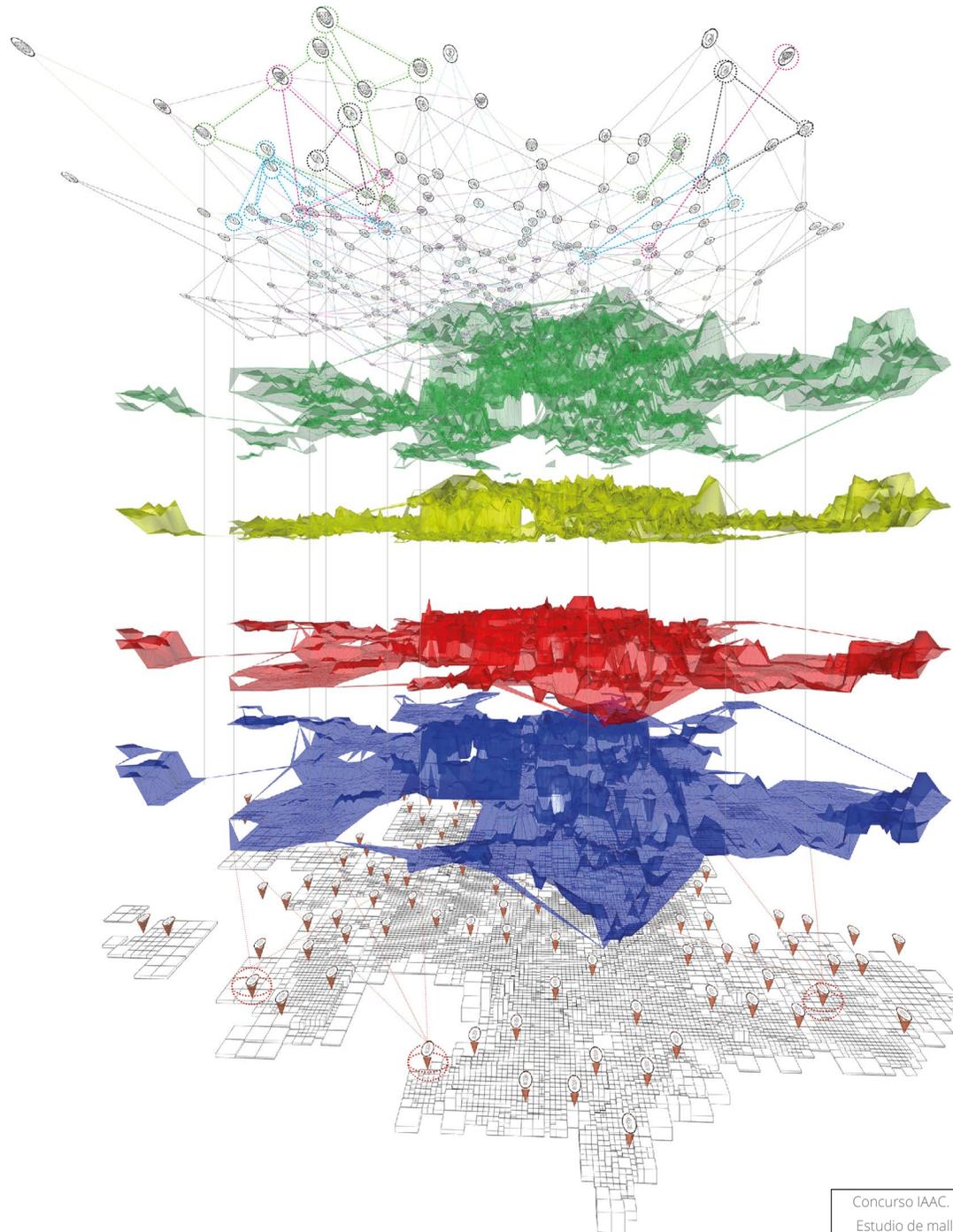
NEOMEDIA NATIVES Montevideo, UV.

En la era *new media* hemos asumido que hay una supra-red de relaciones y desequilibrios de poder que aparentemente se escapa de la realidad analógica, pero lo cierto es que estas conexiones están en el interior de todo nuestro mundo, incluyendo nuestros barrios.

La nueva ciudad nace sobre los estratos y los mapas de los antiguos edificios; en esta expansión urbana aparecen los nuevos ciudadanos infectantes de su contexto a través de un empoderamiento cibernético para el conjunto de los habitantes.

La capacidad principal de estos nativos de la nueva sociedad de los medios, reside en su acceso a los cruces de información, abiertos y complejos que, con un correcto ejercicio de visualización, ofrecería un proceso potencial de aprendizaje y retroalimentación, no sólo para entender nuestro presente, también de dónde venimos y hacia dónde vamos incluyendo nuestras decisiones como colectivo.

Tomamos la oportunidad de este concurso para mostrar nuestra investigación en el sentido contrario de un proyecto tecnócrata donde la propuesta se desprende de una infraestructura. Creemos en liberar los datos al lugar donde pertenecen, las asambleas locales de cada comunidad, creando un caldo de cultivo de diferentes soluciones, un sistema de conocimiento para un renacimiento de gestión urbana.

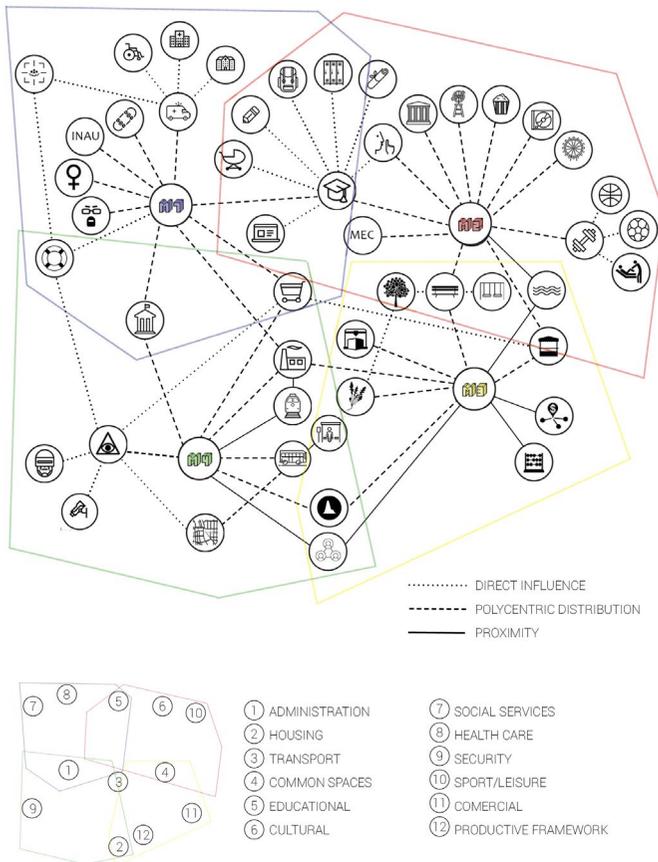


Concurso IAAC.
Estudio de mallas de datos

Para representar el estudio de los mapas sumisos, utilizamos la complejidad de una malla poligonal creada a partir de los datos GIS en una mezcla compleja en forma semi-entramado. El valor Z de cada punto nos aporta el valor de estudio de las cuatro mallas, correspondientes a los conjuntos de categorías con la misma relevancia dentro del organismo de la ciudad.

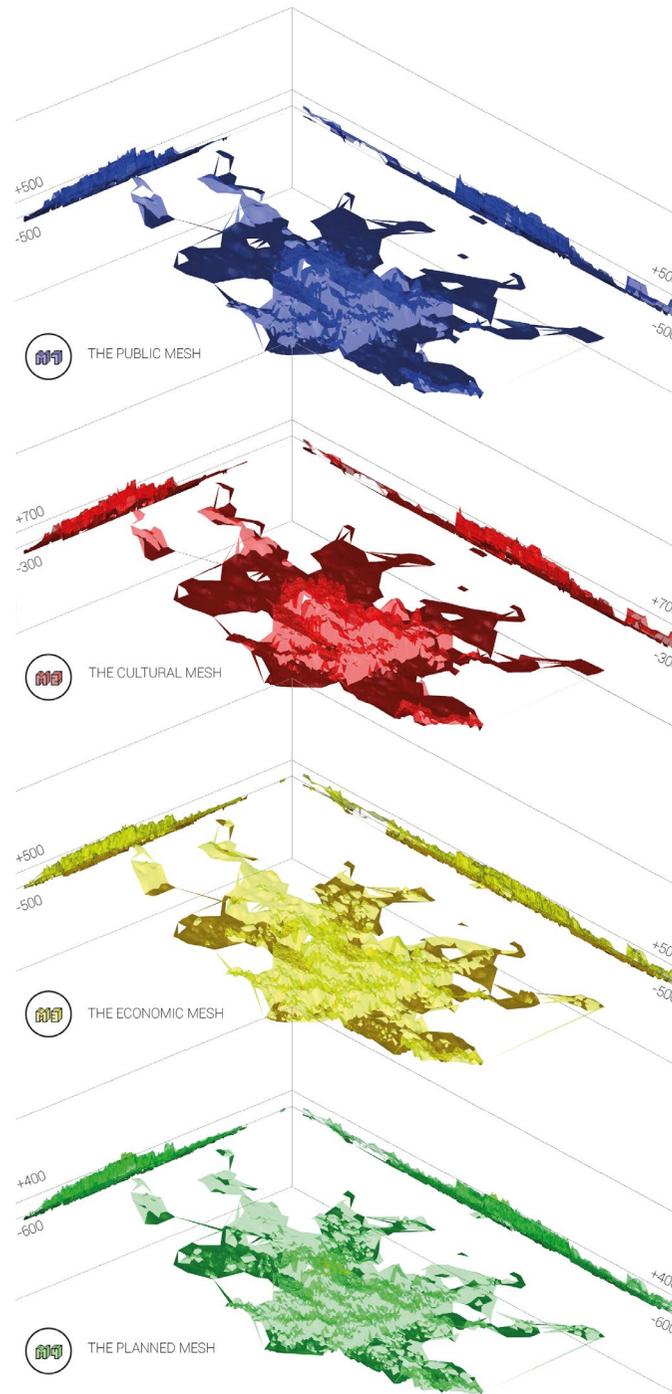
Cada altura representa, por lo tanto, un sistema abstracto para cada subconjunto, una relación de su valor en lo absoluto. Esto no sólo nos ayuda a entender espacialmente la importancia de cada categoría sino que nos permite comparar todos ellos en una situación más interesante.

Los límites que aparecen para cada malla representan una visión política específica para la ciudad, esas fronteras donde establecer máximos y mínimos y nuestro criterio de una geometría de diagnóstico razonable, la geolocalización exacta donde tomar parte.



A city is not a tree, not even Montevideo and its knowledge.

Concurso IAAC.
Cruces de usos.



EXPERIENCIA PROFESIONAL ALTERNATIVA

Colectivo **Arkformance**, sobre principios de la situación a través de la acción directa y la intervención digital. (Open source + grafiti + performance) (2007 -).

Arkformance surge como grupo de experimentación de las cabezas de cuatro estudiantes de arquitectura que encontraron las oportunidades para vivir junto a una serie de personas poco recomendables, situaciones, soniquetes, streamings y luchas cargadas de humo, ruedas y vandalismo para con el bello caos dominante.

Enamorados del poder de la creación de situaciones e inspirados por la última vanguardia del siglo XX, los productos de esta aventura con muchos bordes, siempre resultaron positivos pues solo intentaban solucionar los más bajos instintos de sus integrantes.

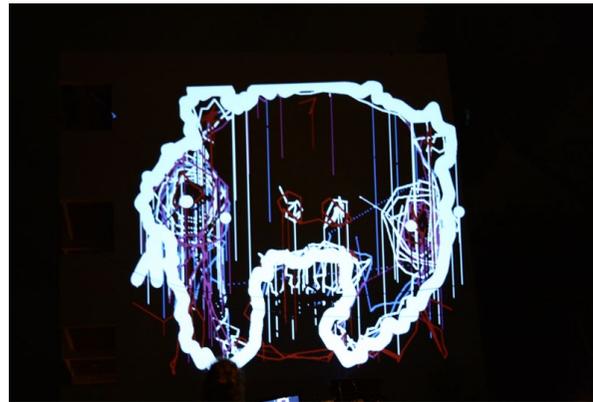


Panfletos eventos Arkformance

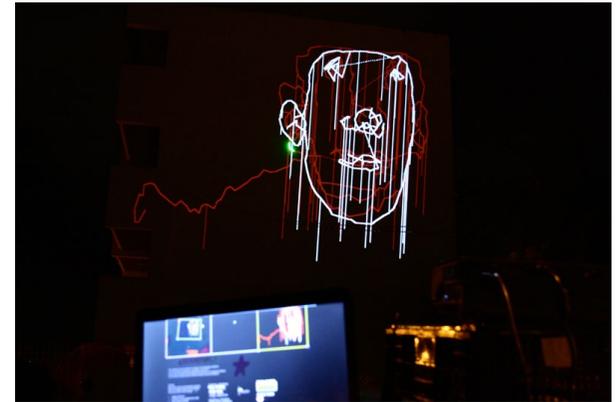




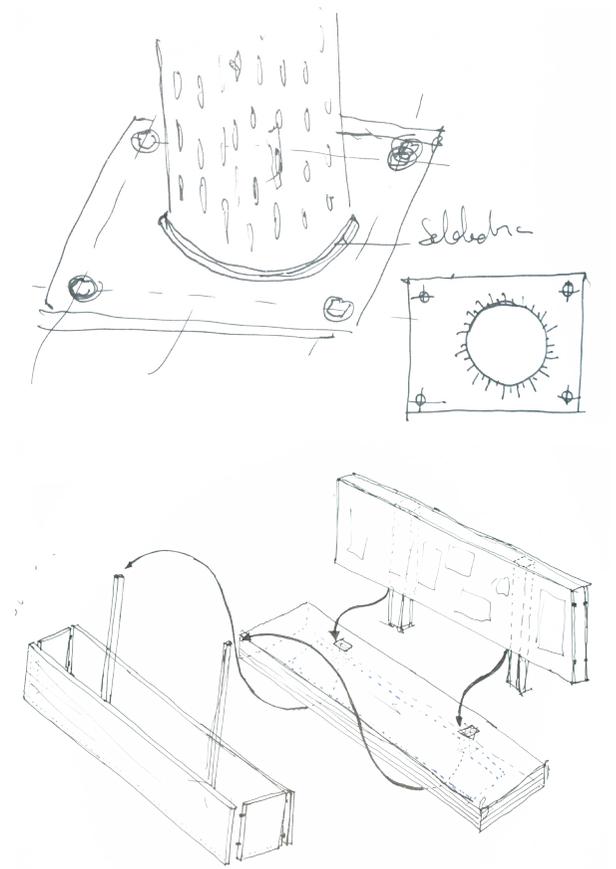
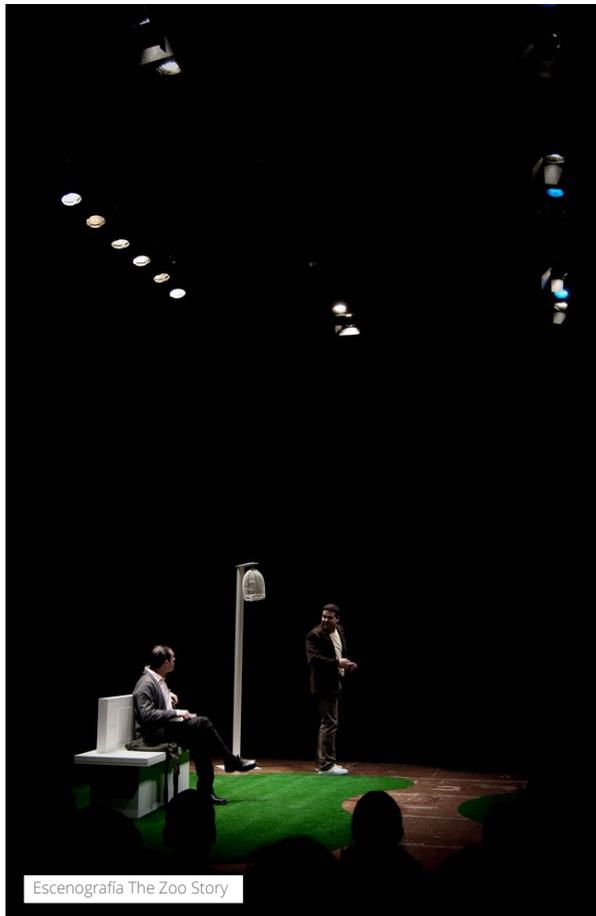
Miembro del grupo de diseño espacial y gestión, encargado del montaje temporal de espacios y recorridos, de la *Semana Cultural* en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla (Sevilla, España, 2007, 08, 09 y 12).



Trabajos escenográficos para el grupo de teatro "Color Persona", (Córdoba, España, 2008-09).



Escenografía para la adaptación de la obra "the Zoo Story" de Edward Albee, cliente: *producciones La compañía*, representado en Teatro Duque de Rivas, (2011) y teatro Góngora (2012), Córdoba. Reconvertida en "En dirección norte" y representada en La Puerta de al lado, Madrid, España (2014 - 15) y Teatro OFF de la Latina, Madrid, España (2015 -).



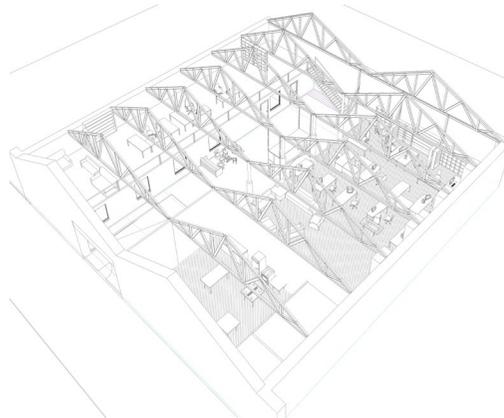
Colectivo **Tramallol**, construcción y gestión de espacio compartido en el centro de Sevilla, España. (2011 -).

Tramallol es una remezcla de personas, saberes y proyectos situado en Sevilla. Un modelo de emprendizaje colectivo basado en la cooperación horizontal, el intercambio y la búsqueda de formas de gestión económica y cultural que afectan a otras esferas de lo social.

Tramallol nace en septiembre de 2010 cuando un grupo de gente empezamos a compartir la necesidad y la intuición de crear un espacio desde donde salir al paso de la precariedad de forma colectiva. Lo componen trabajadorxs y profesionales de la cultura de espectro múltiple, disciplinas y profesionales de arquitectura, diseño gráfico y comunicación, programación y creación web, flamenco experimental, creación audiovisual y escenográfica, estéticas y arte, traducción, cocina y panadería, encuadernación artesanal y producción de procesos en red.

La idea es la de dar cabida a los trabajos de cada cual, fomentar el apoyo mutuo y la colectivización de los recursos. Queremos poder desarrollar iniciativas y proyectos de cara a la ciudad, y al mismo tiempo responder a las necesidades del contexto, abriendo el espacio a la autorganización de otros colectivos y personas, activando formas de pensamiento en común y muchas ganas y pasión por hacer cosas juntxs.

Así es que, Tramallol, también lo forman todos los colectivos que usan el espacio para reunirse, las entidades culturales que realizan seminarios y encuentros, los grupos que se abastecen de verduras ecológicas de productores locales, las plataformas musicales que graban audiovisuales de promoción, lxs cineastas y documentalistas que presentan sus trabajos, las redes de decrecimiento y de monedas locales que organizan espacios y tiempos de debate o las organizaciones sociales y sindicatos de base que promueven modos de diálogo y de transformación política.



Espacio Tramallol

Colectivo **cerojugadores**, taller de arquitectura y experimentación lúdica (2013 -)

Un juego de cero jugadores está concebido para que su evolución se determine por el estado inicial y no necesite ninguna entrada de datos posterior. Una inteligencia artificial que lucha y colabora con jugadores a partes iguales en un contexto caótico

Con estas premisas nos incorporamos como taller de investigación, cuatro arquitectos íntimamente relacionados con las experimentaciones en el marco de la cibernética.

Un grupo de individuos que con el estudio común de las repercusiones del diseño espacial, nos envenenamos hacia la sección libertaria de la tecnología, aquella que se presenta producida por el conjunto de sus usuarios y que transforma radicalmente nuestro entendimiento de la jerarquía en la arquitectura.

Convertimos pues también nuestra huella virtual en un espacio abierto al contacto social con otros agentes interesados en este juego, cargado de proyectos personales y otros productos comestibles.

Un testeo a una nueva razón de artefacto integrada en nuestro subconsciente. No tenemos más que un taller donde cuestionar la disciplina, ofrecer servicios y energías a las pasiones.

Transformando el trabajo en espacio lúdico.



Espacio cerojugadores

Colectivo **EXando una mano**, autofabricación colectiva de prótesis en código abierto. (2014 -):

EXando una mano es un colectivo que se dedica a investigar, experimentar, difundir y promover la autofabricación y el desarrollo de prótesis personales.

El proyecto nace para dar soluciones al caso concreto de Paula y busca que se pueda replicar en casos similares. El hardware libre, el aprendizaje colaborativo, la elaboración conjunta y la unión entre colectivos permiten saltarse presupuestos y patentes para luchar desde la base con máquinas de fabricación doméstica que hacen posible la gestión autónoma en código abierto de una prótesis de miembro superior

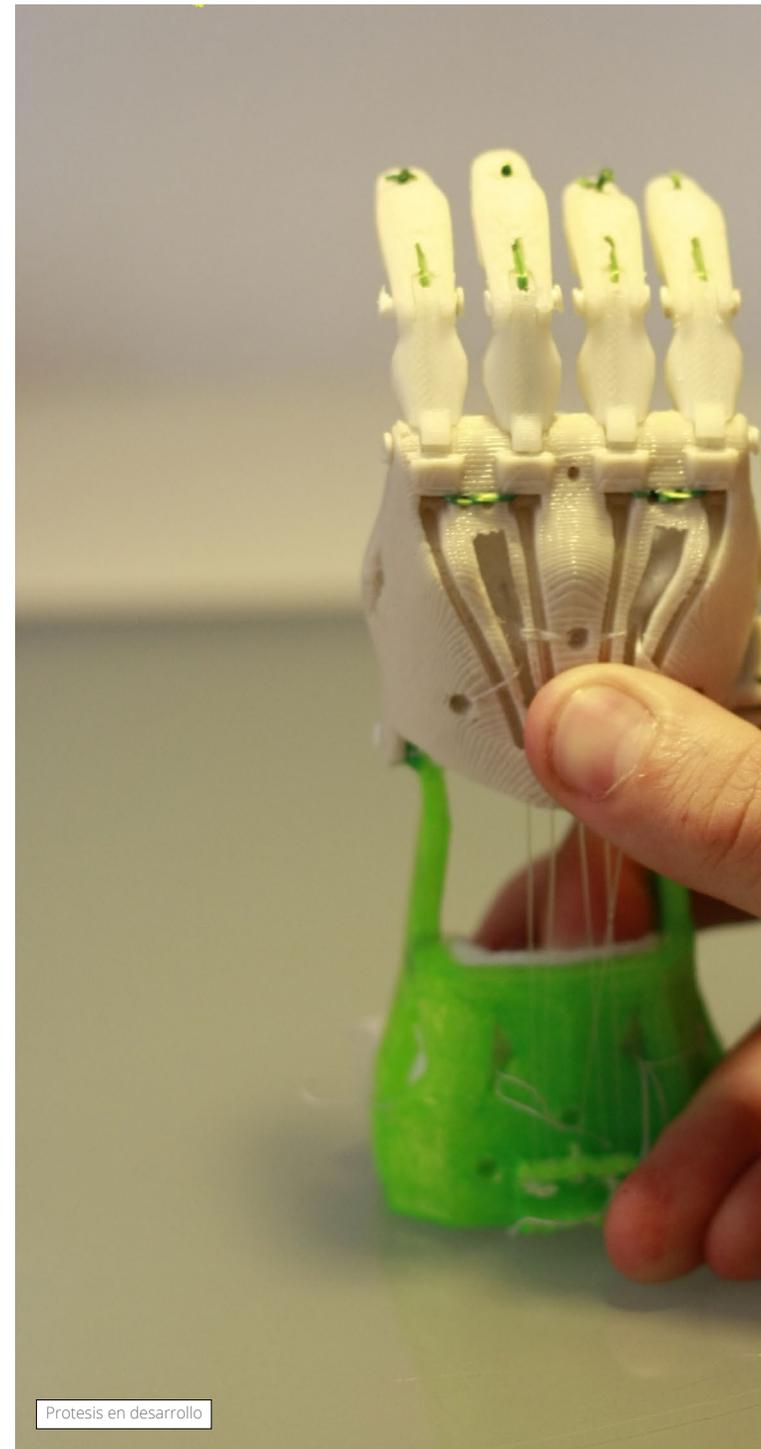
El entorno sanitario posee un aura de amparo necesaria en muchos sentidos, pero que se puede llegar a convertir en un arma muy peligrosa cuando se permiten determinadas demagogias. Dentro del sacrosanto cosmos de la medicina, existen pequeñas rendijas, grietas muy lucrativas. Y como «con la salud no se juega», cuando lo hace en el campo del capital se mueve sobre conceptos de necesidad, lo que es muy útil para los grandes especuladores.

Tampoco existen alternativas ni apoyos para la investigación independiente por lo que, además, se entregan estos servicios básicos al juego de las patentes y los sobrecostes de los monopolios de fabricación.

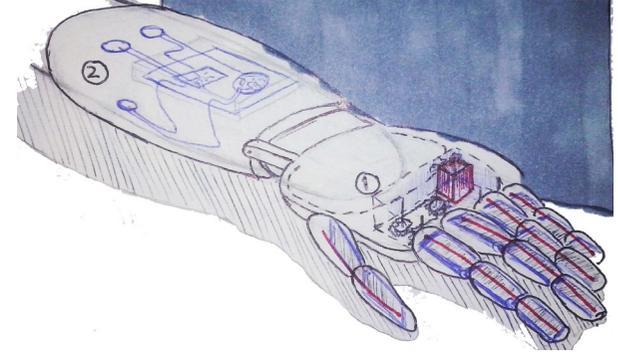
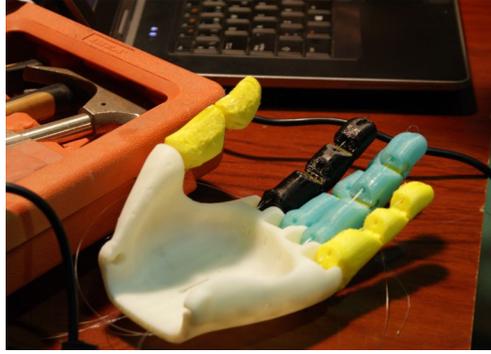
El movimiento por el hardware y el software libre aparece aquí como un elemento de soberanía sobre el conocimiento técnico y permite, con una atención sobre las transparencias, un aprendizaje horizontal realmente potente, liberando las herramientas y sus controladores de la jerarquía y la propiedad tecnocrática.

Desde el interés por la creación del objeto, surgieron los dos grupos de trabajo iniciales: Prototipo y Desarrollo. El primero trata de estudiar la fabricación de los distintos modelos de mano a través de sus materiales, su evolución y de las máquinas necesarias. El segundo está centrado en la mejora de estos prototipos ya impresos, con la incorporación de sensores y servomotores que permitan a Paula una capacidad de movimiento a través de distintos impulsos nerviosos.

Pronto, estos grupos se ven desbordados y el proyecto comienza a crecer incorporando nuevos saberes que suplen las carencias iniciales: psicología, comunicación, financiación... Todo lo que el proyecto está aprendiendo a ser solo es posible gracias a las personas y colectivos que se encuentran involucradas.



Prótesis en desarrollo



Escenografía y reconocimiento digital para *compañía de danza KAOS* en el *Encuentro universitario de danza contemporánea da USC*, (Actuaciones en A Coruña/Santiago/Lugo, España, 2014)

Experiencia laboral independiente en diseño gráfico, cartelería y creación web. (2008 -)



Encuentro Danza

<p>ENCUENTRO UNIVERSITARIO DE DANZA CONTEMPORANEA</p> <p>INSTRUCCIONES</p>	<p>Aula de Danzas NORMAL UDC</p> <p>Compañía: TeatrUBI</p> <p>Universidade da Baixa do Interior, Portugal</p>	<p>Animais de bibliotecas nocturnas</p> <p>Compañía: diagnósticos Desperato Palencia</p>	
	<p>1+D Aula de danza da UDC</p> <p>Compañía: danzaUSC</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Empatia</p> <p>Compañía: danzaUSClugo</p> <p>Universidade de Lugo</p>	<p>A Farsa</p> <p>Compañía: danzaUSC</p>
	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>D-outras</p> <p>Compañía: danzaUSC</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Luz e materia</p> <p>Compañía: danzaUSC</p>
	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>CISMA</p> <p>Compañía: danzaUSC</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Entrenamos</p> <p>Compañía: danzaUSC</p>
	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>
	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>
	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>
	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>
	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>
	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>
<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	<p>Compañía independente da USC - Kaos</p> <p>Universidade de Santiago de Compostela</p>	

EXPERIENCIA DOCENTE
/ ENCUENTROS / TALLERES

Organización y docencia curso de *Teatro para Niños* (Larache, Marruecos, 2007).

Colaboración y docencia junto a la arquitecta Silvia Sánchez, *La Arquitecta*, en talleres de *Autoconstrucción y Arquitectura para Niños* (Ibiza, España, 2013).

Organización y docencia taller *Impresión 3d* en *Cooperativa Integral Eivissa* (Ibiza, España, 2013).

Organización y docencia taller *Impresión 3d* en la *XIII Semana Cultural: Utopía y delito*, Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla (Sevilla, España, 2013).



Talleres Construcción

Organización y docencia *cursos particulares software BIM* (Revit Architecture) y *GIS* (ArcGis). (Sevilla, España, 2010-15).

Organización y docencia *cursos software Diseño Generativo* (Rhinceros + Grasshopper) y *Multiagente* (Netlogo) (Sevilla, España, 2014-15).

Colaboración y docencia junto a la artista Macarena Madero, *Tekeando*, en talleres de *programación, robótica y otras tecnologías para niñas, niños y jóvenes* (Sevilla, España, 2015).



Cartelería Talleres



Talleres Impresión 3d

Exposición en la convocatoria *Proyectos de Innovación en Arte y Cultura Digital del Centro de Iniciativas Culturales de la Universidad de Sevilla* (CICUS) (Sevilla, España, 2011) por el proyecto colectivo **Arkformance**.

Organización y exposición encuentro *Arquitecturas Colectivas Sevilla* (Sevilla, España, 2012) con el colectivo **Tramallol**.

Colaboración proyecto *Huerto Digital*, CICUS, *Laboratorio de Arte y Cultura Digital de la Universidad de Sevilla* (Sevilla, España, 2012) (Desarrollo arduino + CNC).

Exposición encuentro *Arquitecturas Colectivas Sevilla*, en su sección *Espacios Productivos*, por la intervención *People's flower* (Peñaflor, Sevilla, España, 2012) con el colectivo **Arkformance**.



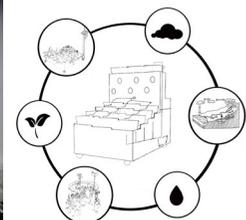
Exposición encuentro *Ciudad Viva, del Urbanismo a la Ciudadanía*, para el debate *Espacio y equipamientos públicos. El soporte posibilitador de la gestión social de la ciudad.* (Sevilla España, 2013) con el colectivo **Tramallol**.

Colaboración encuentro *Familiar Lab #0111: Champion Edition* (Sevilla, España, 2013) con **cerojugadores** (Streaming + Impresión 3d + Laser Tag).

Exposición *II Feria de Tecnología Abierta OSHWDem 2013.* (A Coruña, España, 2013) con **cerojugadores** (Escáner 3d + Impresión 3d + Laser Tag).

Colaboración taller de *Hacking Urbano*, autoconstrucción mobiliario, en el encuentro *Arquitecturas Colectivas Sevilla* (Sevilla, España, 2013) con **cerojugadores**.

Colaboración encuentro *Familiar Fest #1000*, (Sevilla, España, 2013) con **cerojugadores** (Escáner 3d + Experimentación audiovisual + Impresión 3d).



Exposición encuentro *aRtropocode, Simbiosis creativas entre cuerpo(s), tecnología(s) y ecología(s)*, NORMAL, espacio de intervención cultural de la Universidad de Coruña (A Coruña, España, 2014) con el proyecto **EXando una mano.**

Exposición encuentro internacional *Free Culture Forum (FCForum)*, en su IV edición. (Barcelona, España, 2014) con el proyecto **EXando una mano.**

Colaboración y exposición en jornadas *Forma14*, Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Sevilla. Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática (ETSI) (Sevilla, España, 2014) con el proyecto **Aldea Lúdica.**

Exposición jornadas *UNIEC Sevilla. Universidad y Economía colaborativa: Conocimiento, Tecnologías y Colaboración.* Universidad Internacional de Andalucía (UNIA) (Sevilla, España, 2014) con el proyecto **EXando una mano.**

Coordinación y exposición encuentro *Tras los Datos, Aula Abierta Tras la Arquitectura* (Sevilla, España, 2015), con el proyecto **Aldea Lúdica.**

Colaboración y residencia artística en laboratorio *Alg-a Lab* en Valladares (Pontevedra, España, 2015), con el proyecto **Aldea Lúdica.**

Organización y exposición encuentro *Aldea Lúdica*, en *Espasso Compasso* (Oporto, Portugal, 2015), con el proyecto **Aldea Lúdica.**

Colaboración y exposición en *Workshop de Urbanismo, trac(k)ing: tracing by tracking - a kinetic approach'*, Centro de Investigación de la Escuela Superior Gallaecia: Territorio, Ambiente y Urbanismo, (Vila Nova de Cerveira, Portugal, 2015), con el proyecto **Aldea Lúdica.**

Organización y exposición encuentro *Aldea Lúdica*, en *coop. Habitat Social* (A Coruña, España, 2015), con el proyecto **Aldea Lúdica.**

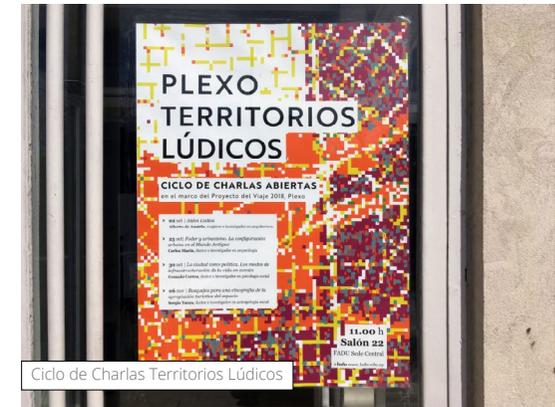
Docente en *Taller Articardi*, Anteproyectos 2, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UDELAR (Montevideo, Uruguay, 2016 -)



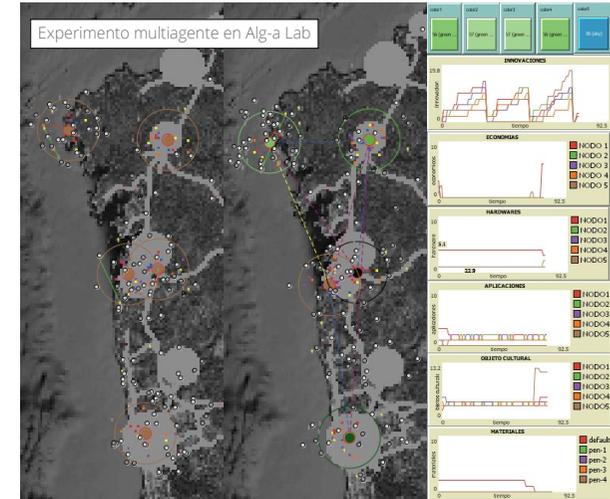
Integrante grupo docente **Plexo** seleccionado para la organización del Viaje de Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UDELAR (Montevideo, Uruguay, 2017-2018)

Coordinación y exposición ciclo de charlas *Territorios Lúdicos*, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UDELAR (Montevideo, Uruguay, 2017), con el proyecto **Aldea Lúdica.**

Organizador y docente asignatura electiva **Ciudades Ampliadas - Territorios lúdicos**, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UDELAR (Montevideo, Uruguay, 2017)



CONOCIMIENTOS
SOFTWARE ESPECIALIZADO



Arquitectura:

- Autocad
- 3dstudio (+ Vray)
- Revit Architecture (+ Dynamo)
- Rhinoceros + Grasshopper.
- CYPE
- Sketchup.
- Lumion
- ArcGis
- Unity
- Unreal

Diseño:

- Adobe (Photoshop, Illustrator, Premiere, Indesign, After Effects)
- CorelDraw
- SketchBook

Programación y fabricación digital:

- Autofabricación de impresora 3d (base RepRap)
- Impresión 3d en distintas plataformas (Cura, Repetier-Host, Makerbot...)
- Escaner 3d a distintas escalas (123d Catch, Skanect, Pepakura...)
- Processing + JavaScript
- Python
- Netlogo y Scratch
- Programación Web (PHP, HTML y Java)



