

El perfil del usuario en este caso lo define el tipo de población que vive en la ronda del humedal, que a su vez cuenta con unas características, rasgos sociales y culturales, que determina el tratamiento que debe recibir la zona, dependiendo en las condiciones que se encuentre arraigada la comunidad, para que se dé una buena relación y conservación para con el ecosistema del humedal.

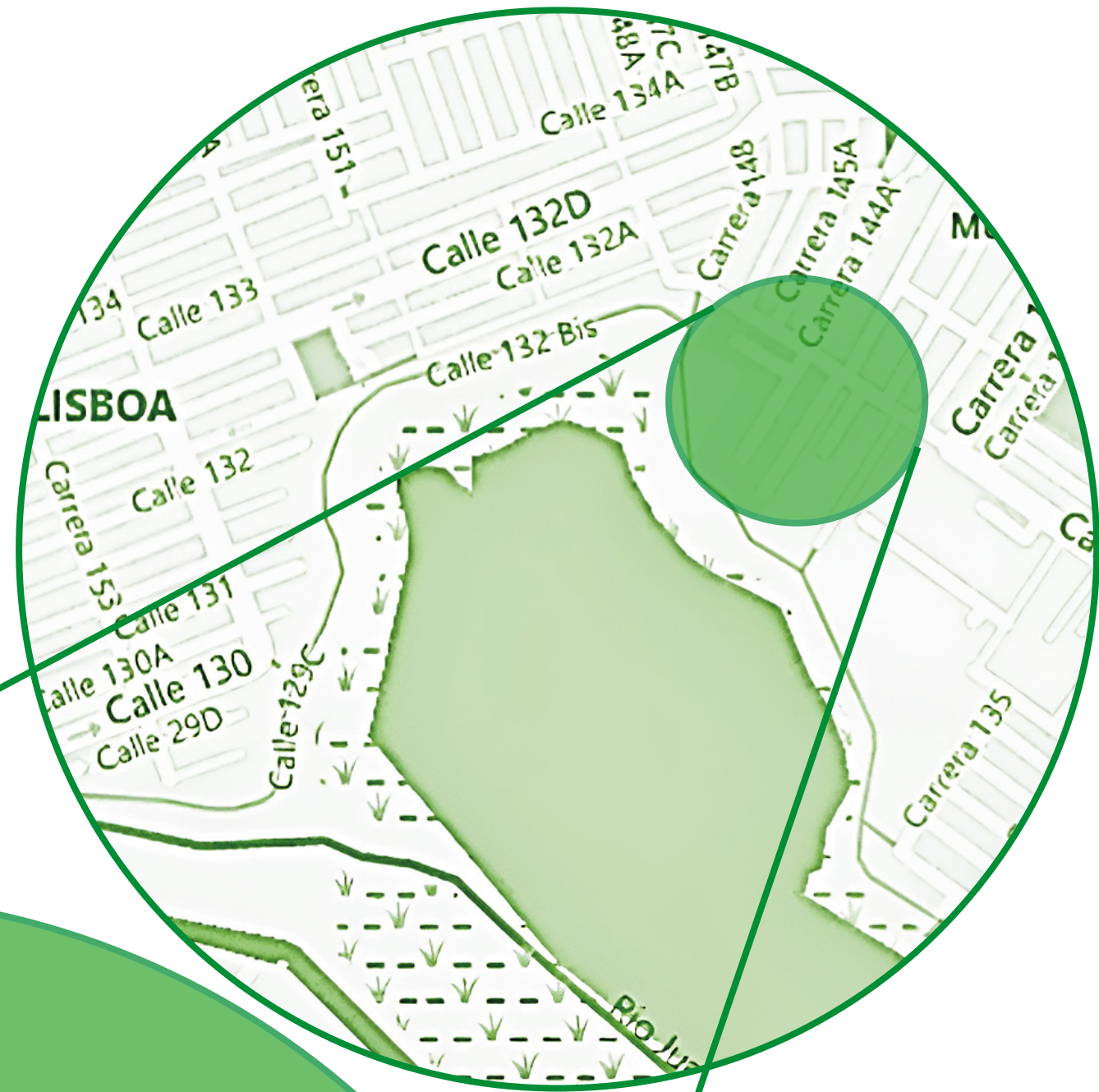
Con base a los resultados de las investigaciones realizadas, la población dependiendo de las condiciones en las que se encuentre, influye en la relación con el ecosistema, por lo que se evidencia un alto porcentaje de población joven (17-25 años) con recursos bajos y difícil acceso a la educación pública, aunado con una población vulnerable de mujeres cabeza de familia, por lo que en respuesta a estas dos poblaciones más altas, se pretende dar un análisis de las piezas urbanas, para así generar espacios educativos y lúdicos, enfocados en la educación ecología y preservación del humedal.



Al insertar el equipamiento con las respectivas normas de la zona, se puede analizar la conectividad del equipamiento con el borde del humedal, visuales naturales importantes, para que el usuario pueda ver diferentes clases de nidación de aves migratoria y nativas del humedal, causando así una transformación al desarrollo de la zona, generando una reestructuración tanto ambiental, como urbana.

El proyecto está localizado en Bogotá, en la localidad de Suba-Lisboa, en el límite con el Humedal Juan Amarillo; múltiples factores fueron primordiales, para la toma de decisiones proyectuales a nivel urbano y de diseño, mo también entre estas las determinantes sociales, de movilidad y medio ambientales que en esta se incluyen las topográficas, climatológicas y las determinantes físico/espaciales, que en temas de desarrollo ayudan a establecer un borde, creando así una interfaz de los elementos del paisaje, para una composición y estructura diversa del humedal, estableciendo límites sin dejar parches diferenciados y así evitar invasores biológicos o químicos.

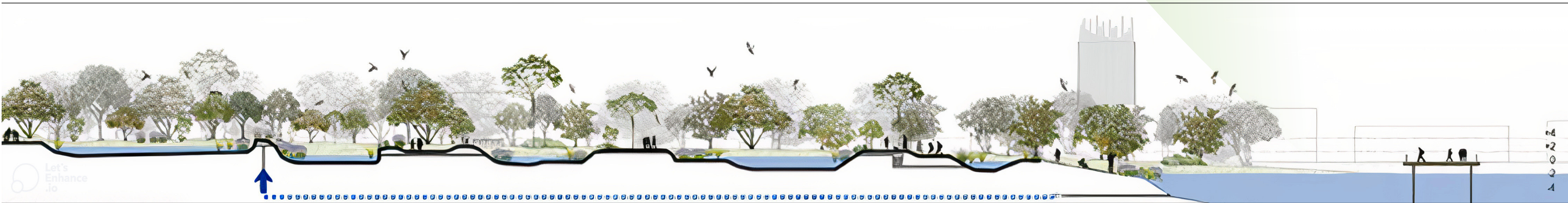
Con el concepto de borde la intención no es poner límites ni barreras físicas, como se ha venido haciendo a lo largo del tiempo, por el contrario, se quiere crear una conexión, para que allá así una interacción con un límite invisible, anulando completamente el concepto de barrera que se tiene de borde.



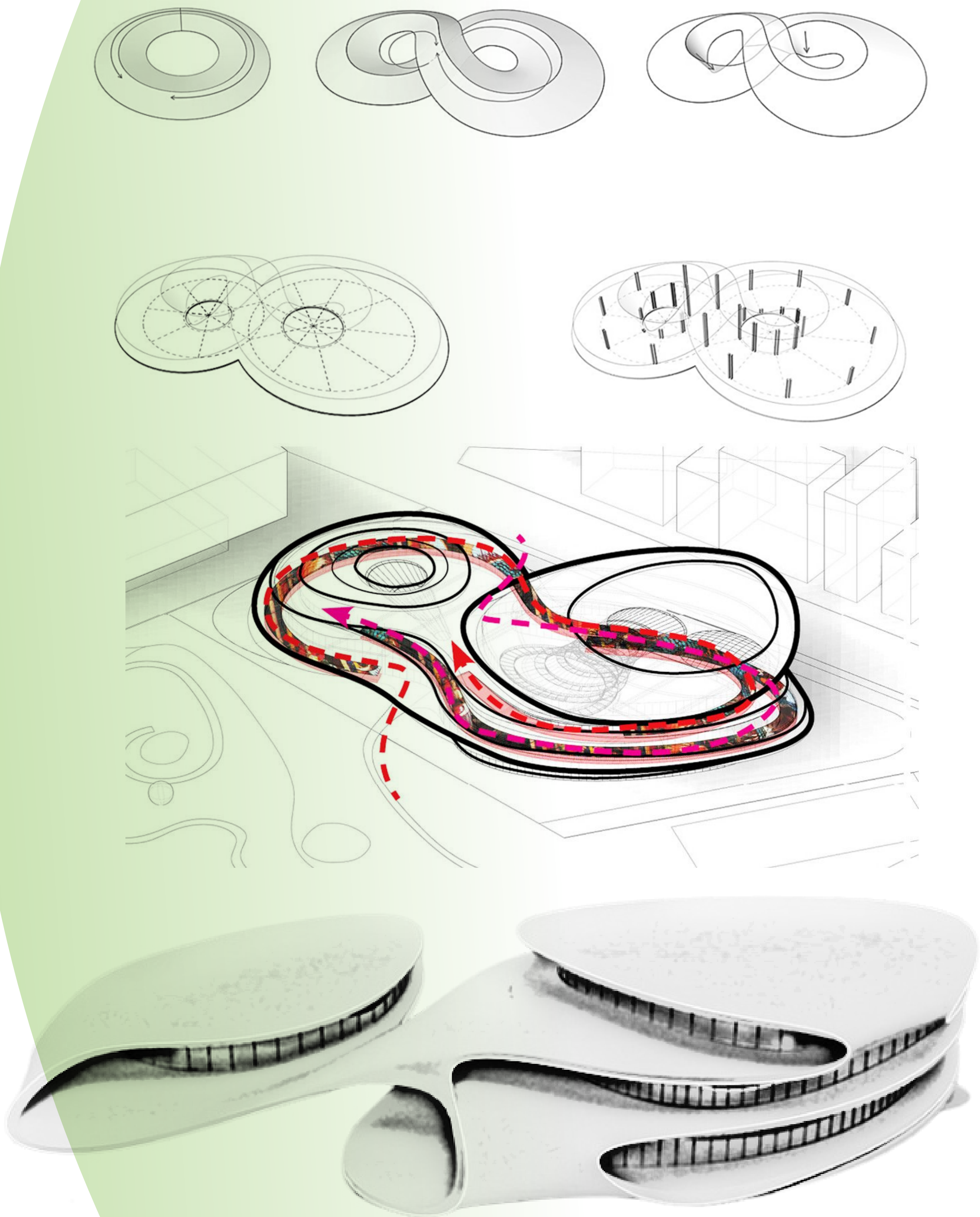
Cuenta con tres pisos, los cuales el primero será de análisis herpetológico, el segundo piso contará con una ludoteca y el tercer piso, será para el avistamiento de aves y el paisaje en general; dejando por otro lado un módulo aparte para la investigación y recuperación de especies heridas o casi extintas del humedal, junto con una veterinaria pública 24 horas.

TORRE 1	
SOTANO	Área de Investigación de plantas, animales y diferentes bacterias del Humedal.
PRIMER PISO	Área de museo y galería, de disecciones o arte de las personas de la zona con base al humedal.
SEGUNDO PISO	Área de Ludoteca y biblioteca.
TERCER PISO	Área de avistamiento de aves.

TORRE 2	
SOTANO	Área de cirugía y rehabilitación de animales domésticos y nativos del humedal.
PRIMER PISO	Área de veterinaria para animales domésticos y nativos de la zona.



PROCESO DE DISEÑO



El proceso de diseño, se basa en las rocas del humedal, junto con un manto que los recoge, así como la naturaleza rodea a las piedras y cuerpos de agua, se llega a un diseño organico y sustentable, dando forma así a un equipamiento confortable y casi imperscrutable, ya que parece como una roca rodeada por algas u hojas dobladas. Dando así un mensaje ambiental, por medio de la arquitectura, dando lugar no solo a la arquitectura, si no también a los materiales en el cual esta hecho, ya que son reutilizables y duraderos.