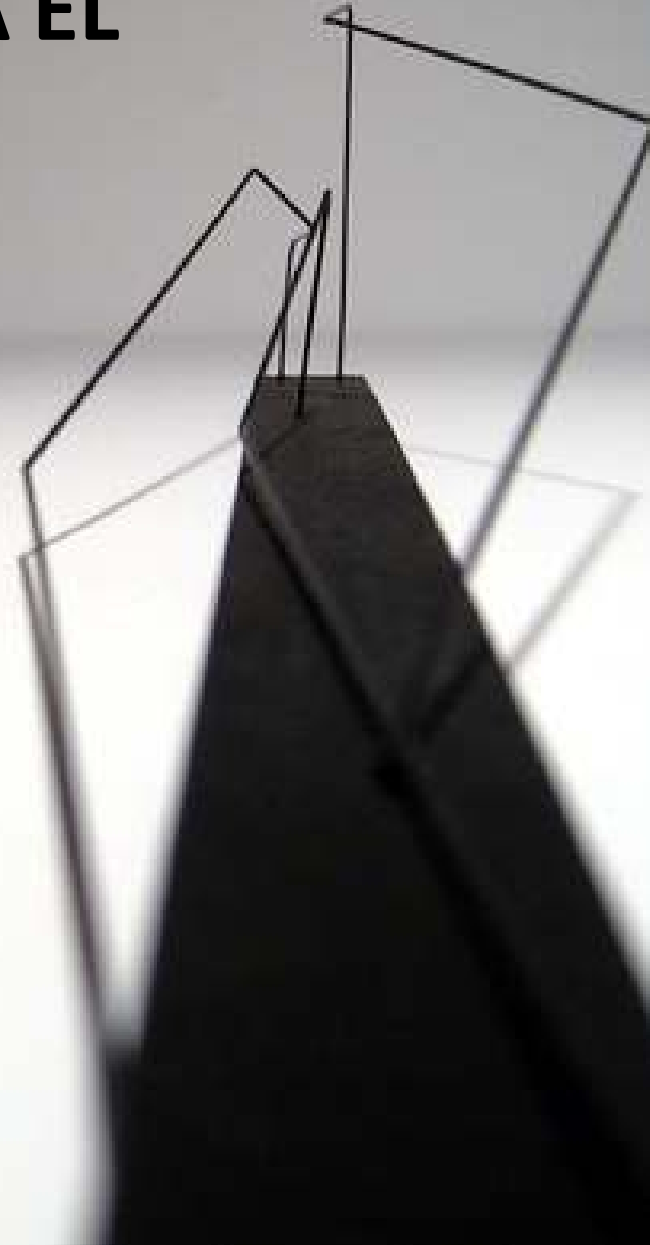


www.metodologiadearquitectura.weebly.com

METODOLOGIA PARA EL PROCESO DE DISEÑO

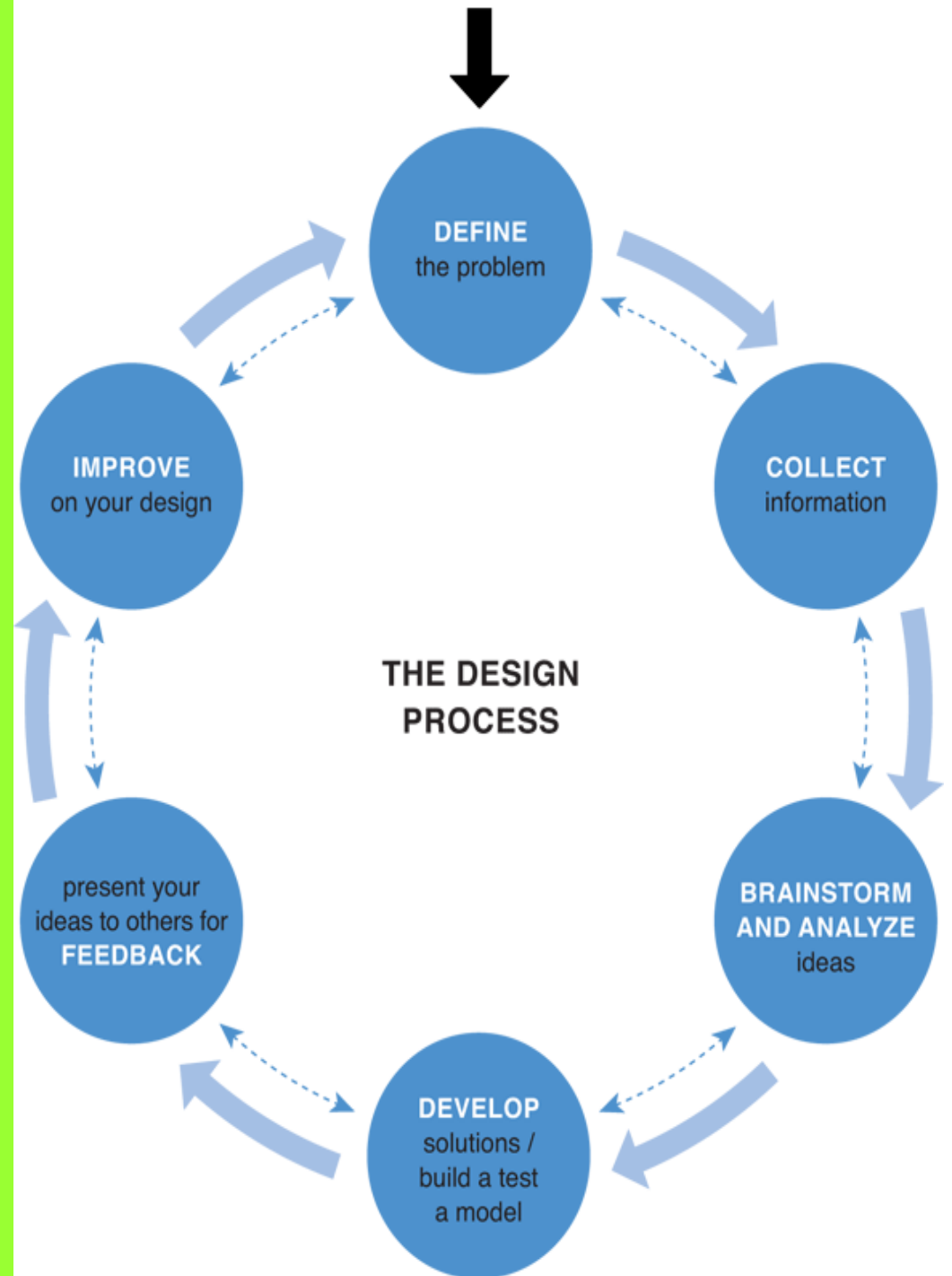
PROCESO CREATIVO

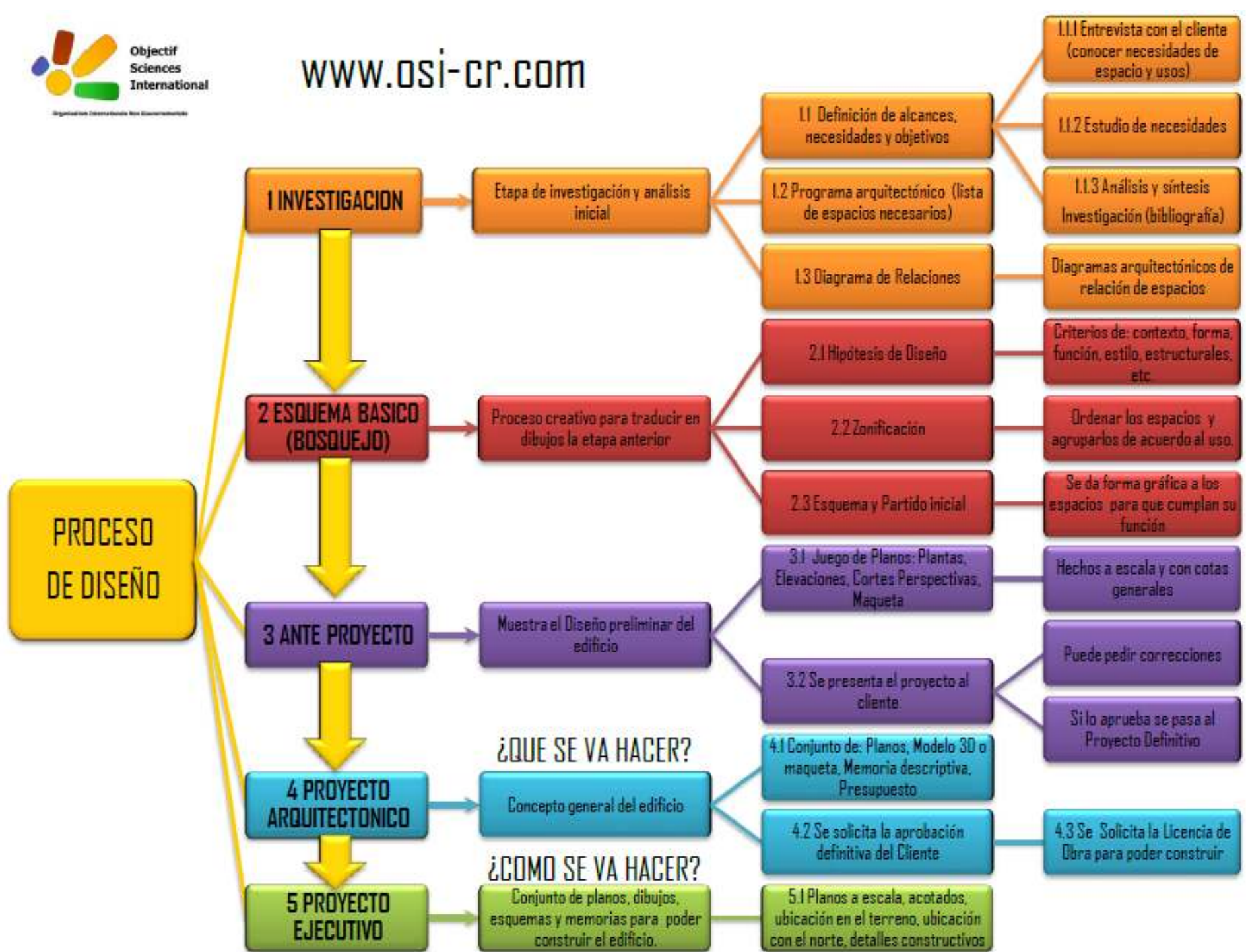


Proceso de Diseño

Pasos a seguir para desarrollar un proyecto

1. Definir el problema
2. Recopilar información
3. Lluvia de ideas/ análisis
4. **Desarrollo de soluciones – modelo**
5. Retroalimentación
6. Corrección y mejoras
7. Verificar si se resuelve el problema





Actividad 3

Mapa mental

DESARROLLAR UN MAPAS MENTALES PARA:

Proyectos arquitectónicos para un cliente particular

- Casa para una pareja de recién casados, sin hijos.
- Casa para señora de 70 años de edad en silla de ruedas, la cuida su hija que vive con ella.
- Inversionista en edificio de departamentos para renta.

Proyectos arquitectónicos

- Jardín de niños
- Museo
- Café-librería

Proceso de Diseño

Notas

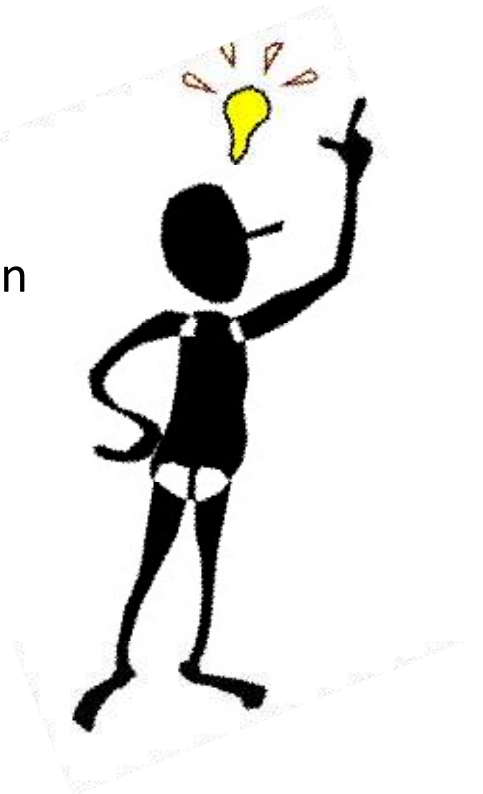
Para poder realizar proyectos arquitectónicos es importante:

- ***Desarrollar la creatividad***

No existe un manual para todos, por lo que hay que buscar actividades que la desarrollen: Viajar, conocer edificios, ir a congresos, tomar fotografías, ver libros y revistas, suscripción a publicaciones de diseño y arquitectura (en facebook, twitter, pinterest, instagram, mail, videos en youtube, etc.)

- ***Definir procesos o etapas de creación***

Encadenar muchos elementos y vencer muchos obstáculos, por ejemplo conceptuar, proyectar y construir un edificio. Los procesos no son definitivos, todo depende del proyecto, terreno, cliente, complejidad del proyecto, etc.



Proceso de Diseño

Lecturas

Hacer mapa mental o infografía para c/u y enviar por mail

Ambriz, A. (2008). **El proceso de composición arquitectónica**. UAG.

Recuperado de:

http://sistemaucem.edu.mx/bibliotecavirtual/oferta/licenciaturas/arquitectura/LARQ102/el_proceso_de_composicion_arquitectonica.pdf

Fox, H. (2009). **Reflexiones en torno al proceso de diseño en Arquitectura**.

AUS (Valdivia). Recuperado de: http://mingaonline.uach.cl/scielo.php?pid=S0718-72622009000100002&script=sci_arttext

Bertozzi, S. (2003). **El procedimiento proyectual de la arquitectura**.

Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Recuperado de:

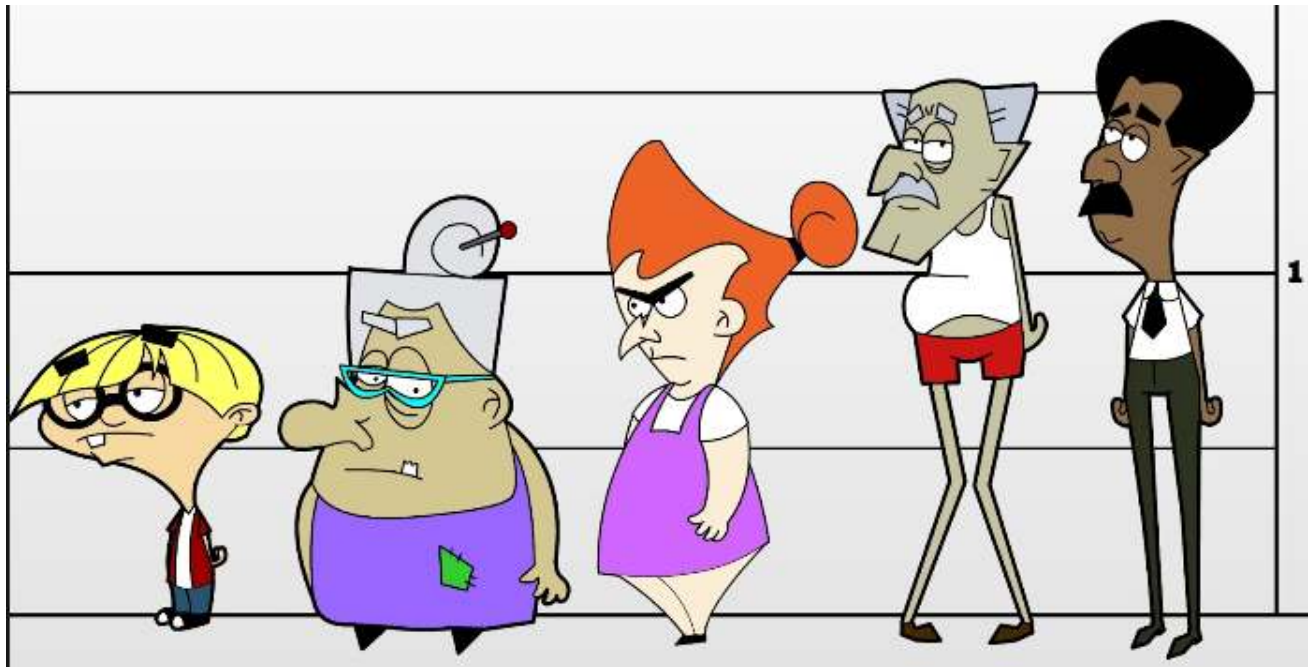
<http://www.proyectociclobasico.fapyd.unr.edu.ar/villalba/data/pdf/procedimiento.pdf>

Actividad 1

Creación de personajes

La diferencia entre proyectar en el taller y hacerlo en la realidad es el usuario.

Una estrategia proyectual es crear usuarios supuestos y diseñar para ellos. Estos personajes se deben definir con precisión y con nombre, pues debemos interactuar con ellos durante todo el proceso de diseño.



Actividad 1

Creación de personajes

Si el personaje no tiene nombre no es concreto.

Los personajes proveen una herramienta de diseño eficaz y lógica, para diseñar una arquitectura personalizada.

La arquitectura resuelve no sólo un programa objetivo, sino a las necesidades y las fantasías íntimas de la gente.

Los personajes reales son impredecibles, los que usamos en el taller no.

Es la diferencia de los problemas -propios de la realidad- de los ejercicios -propios del ámbito académico.



Actividad 1

Creación de personajes

Crear un personaje de la siguiente lista:

- Artista de rock
- Arquitecto
- Madre soltera con hijo de 3 años
- Estudiante foráneo
- Ejecutivo soltero

Utilizar cualquier herramienta que facilite la generación de ideas: Lluvia de ideas, mapa mental, infografía, frases inductoras, etc.

Algunos aspectos a

definir:

Nombre

Ocupación

Edad

Peso

Hobbies

Colores

Moda

Marcas que usa

Asociaciones

Deportes

Actividad social

Rutina diaria

(describir un día normal)

Etc.

6 Etapas del Proceso Creativo

1. *Cuestionamiento*

Descubrir un problema, periodo de perplejidad, dudas, expectativa y deseo de aventura.

2. *Acopio de datos*

Toda la información pertinente, observaciones, entrevistas, lecturas, viajes al lugar de los hechos, analizar historia, política, social, religiosa, etc.

3. *Incubación*

Concentración, meditación, asimilación intensa, de ubicación en mundos imaginarios, pero relacionados con la realidad. Aparente clima estéril, pero de intensa actividad productiva.

Cuestionamiento



Acopio de datos



Incubación



Iluminación



Elaboración



Comunicación o
publicación

6 Etapas del Proceso Creativo

4. Iluminación

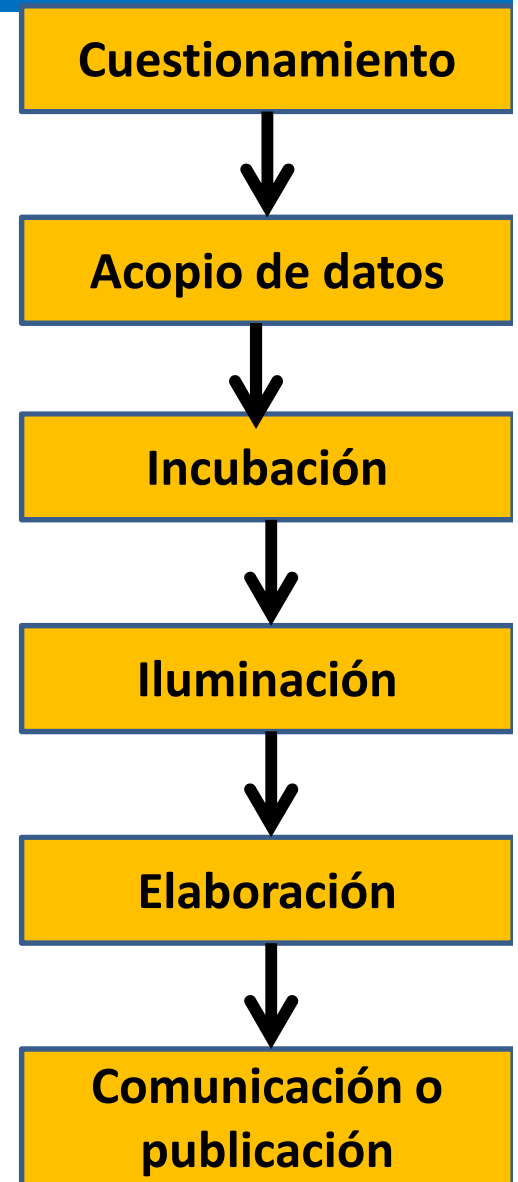
Inesperadamente le ocurre algo a la persona, ve analogías que durante años no había percibido, llega a la intuición de una posibilidad o de una solución, concibe una hipótesis, ata cabos que andaban muy sueltos. Pasteur solía decir que el azar favorece sólo a los espíritus preparados, que la inspiración no puede llegar a cualquiera así como así.

5. Elaboración

Verificación de la hipótesis, realización de la obra, diálogo abierto y cercano con la realidad del medio.

6. Comunicación o publicación

Hay retroalimentación. El creador busca trascender a través de la aceptación de lo que hizo. El miedo al público, la vergüenza ante lo producido, el querer que la obra permanezca oculta refleja anormalidad y neurosis.



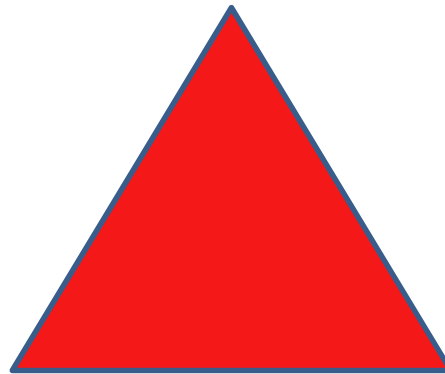
Necesidades o requerimientos

En el desarrollo de un proyecto, el arquitecto debe considerar tres aspectos:

Las necesidades son dinámicas, cambiantes

Necesidades de la gente

(la gente que usará el edificio cambiará y también los fines para el que fue diseñado)



Necesidades del edificio

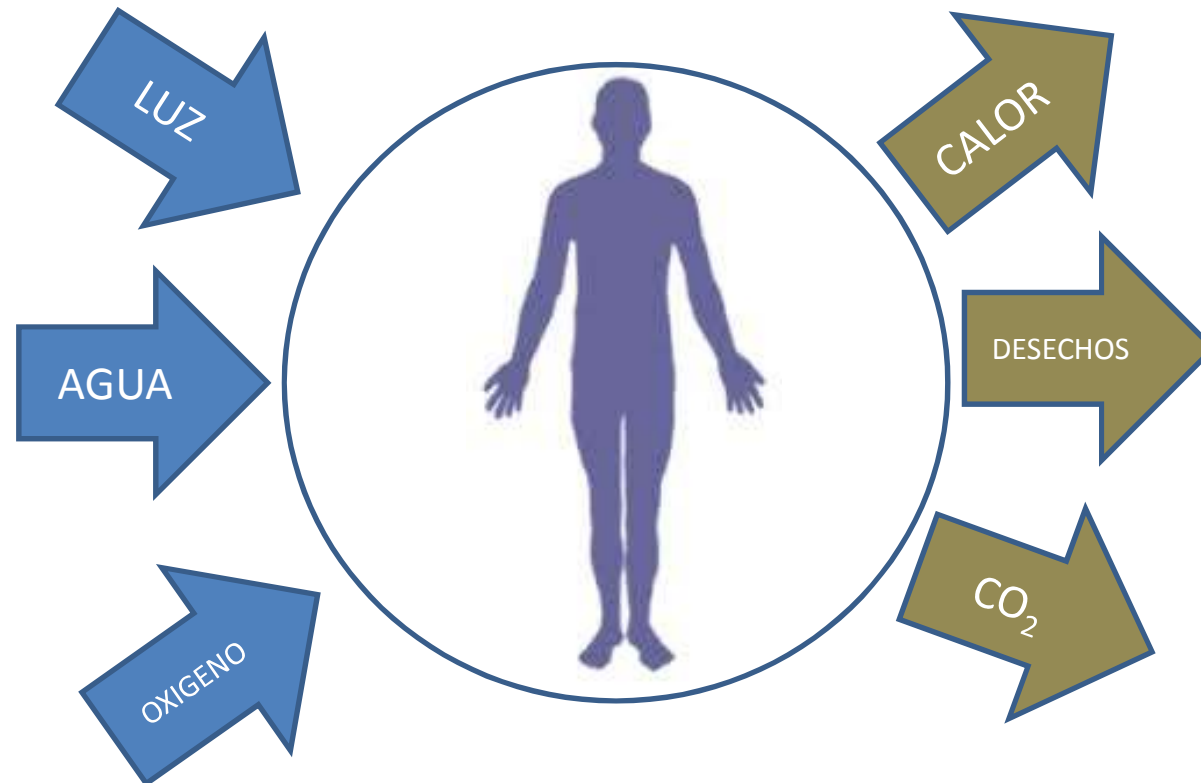
(estructura, instalaciones, cambiarán al implementar nuevos materiales, tecnologías, remodelaciones, etc.)

Necesidades del contexto

(con el paso del tiempo, el medio también cambiará)

Necesidades de la gente: fisiológicas

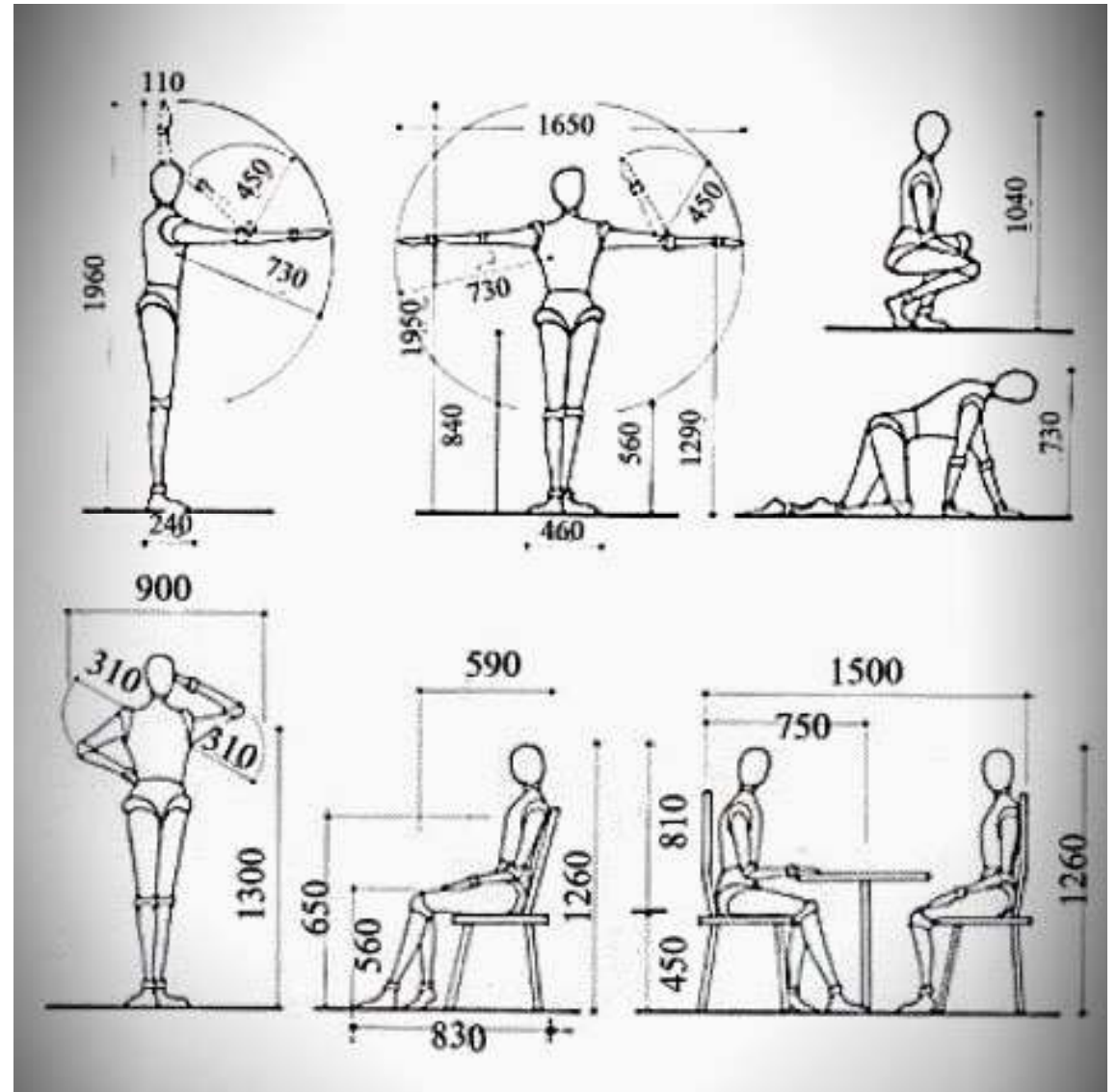
El edificio debe mantener un equilibrio, de manera que proporcione la ventilación adecuada, una temperatura agradable, eliminación de desechos, y agua.



Necesidades de la gente: fisiológicas

Debe estar a escala humana, corresponder a las dimensiones de una persona (y no de un elefante o una hormiga), y adecuarse a los sentidos.

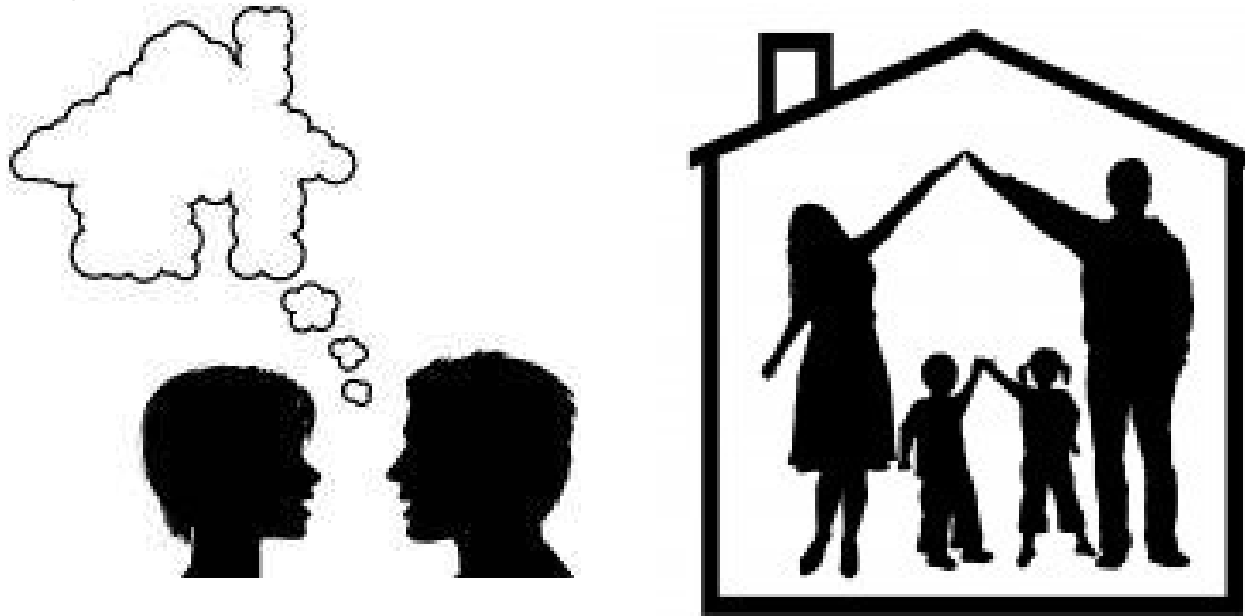
Diseñar para brindar comodidad en términos de ruido, luz, temperatura, humedad y ventilación.



Necesidades de la gente: psicológicas

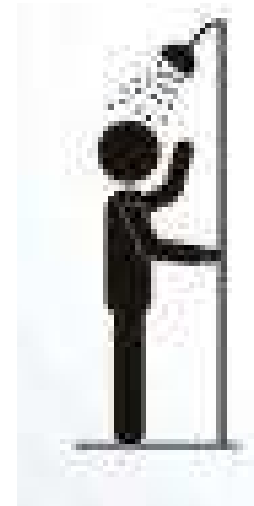
El edificio debe dar la sensación de seguridad y protección, así como ofrecer suficiente espacio e intimidad. Debe apoyar al ego y al sentido de la autoestima.

La imagen de una persona estará dictada, al menos en parte, por la imagen del edificio donde vive o trabaja. (Síndrome de la ventana rota)



Necesidades de la gente: sociológicas

Debe reflejar el hecho de que gran parte de nuestras necesidades las conocen los demás. Debe proporcionar una interacción con otras personas, de manera que cree espacios tanto públicos como privados.



Necesidades del edificio

Protección

A los ocupantes, al contenido del edificio. Resistir condiciones extremas como: fuego, terremotos, clima, agua, frío, calor, etc.

Peso

El edificio debe permanecer de pie bajo su propio peso, más el de su contenido.

Comodidad

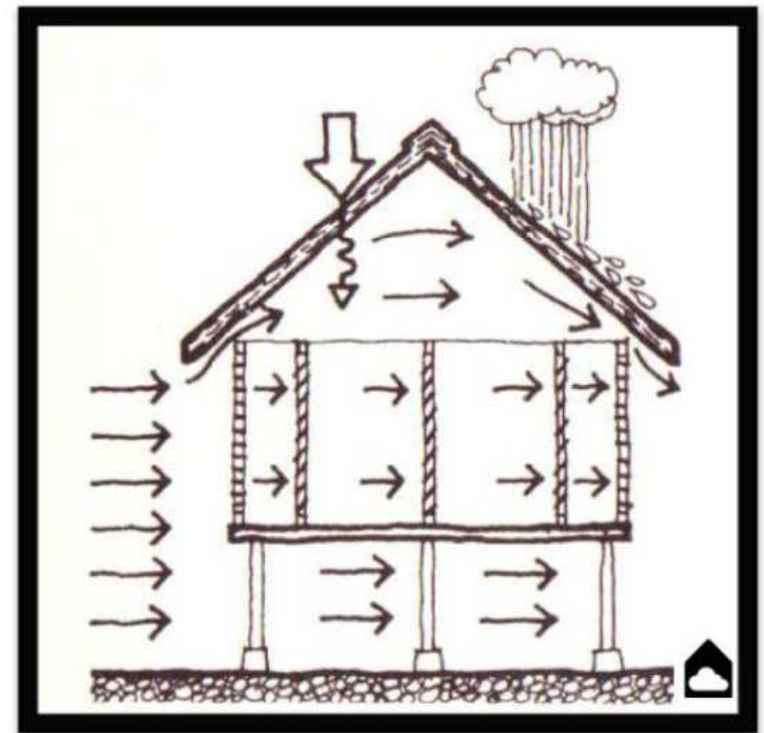
Debe mantener un ambiente estable y cómodo: con iluminación adecuada, temperatura, humedad y circulación apropiada.

Flujo

Debe permitir la entrada y salida de materiales y personas

Distribución

De energía, información y diferentes materiales.



Necesidades del contexto

El contexto de un edificio se limita dentro de las siguientes categorías:

Cultura

Cultura dominante del área, aspectos históricos, religiosos y políticos.

Ambiente

Un edificio no puede estar aislado de lo que le rodea, si no funciona conjuntamente, actuará en su contra.

Conexiones

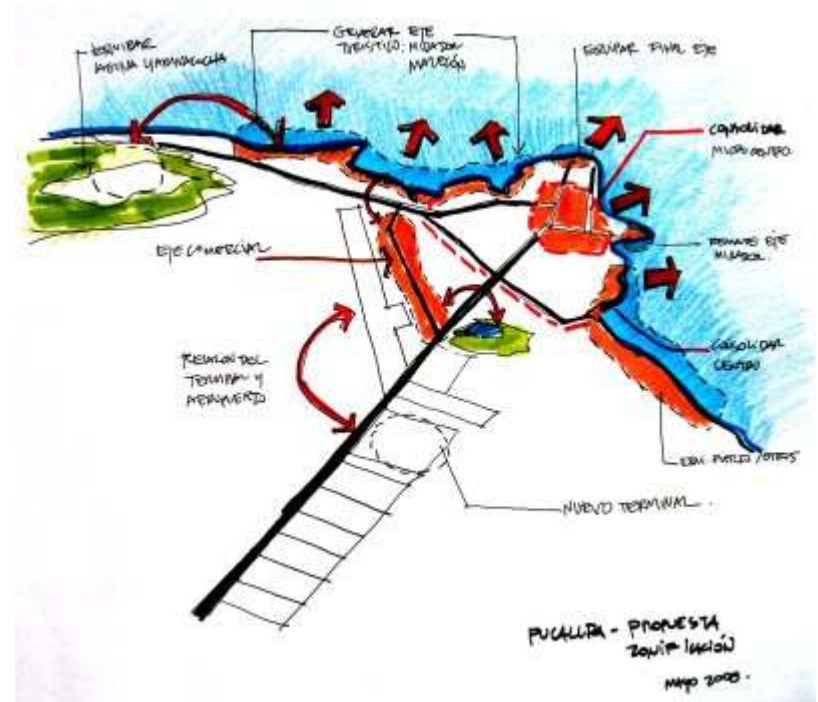
Debe estar conectado con los canales externos, como fuentes de energía eléctrica, líneas telefónicas y sistemas de desagüe y de transporte.

Económico

Debe ser económicamente factible de construir y mantener.

Flexible

Debe diseñarse para que pueda cambiar de acuerdo con las necesidades.



Actividad 2

Definir necesidades

**Para el personaje creado en la Actividad 1:
Definir sus necesidades para hacer el proyecto de su casa**

Utilizar cualquier herramienta:
Lluvia de ideas, mapa mental,
infografía, frases inductoras, etc.

Algunos aspectos a definir:

Espacios que necesitará la casa (públicos – privados)

Espacio principal o preferido

Exteriores – interiores
(qué actividades se realizarán)

Colores
Formas
Etc.

NEUFERT

El arte de proyectar
en arquitectura

