



**Nombre del alumno:**

**Jesus Adrian Alvarez Alfonso**

**Nombre del profesor:**

**Edwin Burguete**

**Nombre del trabajo:**

**Sistemas Arquitectónicos**

**Materia:**

**Diseño Arquitectónico**

**Grado:**

**7**

**Grupo:**

**A**

Ocosingo Chiapas a 03 de diciembre de 2020.

## SISTEMAS ARQUITECTONICOS

Conjunto de elementos heterogéneos (materiales o no), de distintas escalas, que están relacionados entre sí con una organización interna que intenta estratégicamente adaptarse a la complejidad del contexto y que constituye un todo que no es explicable por la mera suma de sus partes. Cada parte del sistema está en función de la otra, no existen elementos aislados. Dentro de los diversos sistemas que pueden establecer la arquitectura y el urbanismo son sistemas de tipo funcional, espacial, constructivo y simbólico.

El sistema funcional se basa en la utilización y en la adecuación de los medios materiales con fines utilitarios o funcionales, que, sin embargo, como medida de perfección técnica, pero no necesariamente de belleza. En el sistema espacial se toma en cuenta los espacios internos y/o externos del espacio diseñado; aquí se clasifican los edificios dependiendo la forma de organización o distribución de espacios. Dobles alturas, volados, cancelería, balcones, tragaluces, esto va de la mano con el concepto formal y estructural.

El sistema constructivo se basa en el conjunto de elementos y unidades de un edificio que forman una organización funcional con una misión constructiva común, sea esta de sostén (estructura) de definición y protección de espacios habitables (cerramientos) de obtención de confort (acondicionamiento) o de expresión de imagen y aspecto (decoración). Es decir, el sistema como conjunto articulado, más que el sistema como método. Todo sistema constructivo debe de cumplir con tres variables o premisas de organización o clasificación de sistemas constructivos: herramientas, mano de obra, materiales.

Simbólica:

El simbolismo se refiere a la expresión de una obra arquitectónica, en el sentido de que representan un tiempo, lugar, brindándole un carácter que lo personifica y lo hace único.

Conjuntos Arquitectónicos

El conjunto arquitectónico como elemento sustancial y constructor de la ciudad se define desde el canto de su horizontal como un dominante, entendiendo esto no como un lleno, sino como un continuo

Lugares que en su topografía son enclaves, capaces de alterar el orden de un fragmento de ciudad para generarle un ritmo y una identidad propia y distintiva del habitante manteniendo una reciprocidad hacia la ciudad. Esto articulado desde la relación de una cima, no como lo geográfico sino lo identificable en el perfil ciudad. Se habla de una capacidad de reconocimiento de su trazo y en este una magnitud. Del ser capaz de identificar lo unitario de esta fachada enfrentada sin ser ajeno en su escala, sucesión, secuencia, un tramo, un paseo.

Es con la intención del habitante el conjunto, su finalidad que se cobra un espesor dándole un espacio a la holgura y al encuentro de la gente. Se identifica un ante, el cual posibilita ir develando el trazo de la cima; ante que ya se constituye como un paseo. El conjunto arquitectónico entendido desde la aglomeración de fachadas en descalce que circunda un exterior, insinuando una posibilidad de ser atravesado, manteniendo la tensión en el

movimiento del pie. O sea, es desde el trato de sus suelos, u horizontales, la intencionalidad propuesta.

#### Técnicas de Diseño Caja Negra

El diseñador es capaz de producir resultados en los que confía y que a menudo tienen éxito más no es capaz de explicar cómo llegó a tal resultado.

Las características de este método de diseño son:

1. El diseño final está conformado por las entradas (in putts) más recientes procedentes del problema, así como por otras entradas que proceden de experiencias anteriores.
2. Su producción se ve acelerada mediante el relajamiento durante cierto periodo de las inhibiciones a la creatividad.
3. La capacidad para poder producir resultados relevantes depende de la disponibilidad de tiempo suficiente para que el diseñador asimile y manipule imágenes que representen la estructura del problema.
4. A lo largo de esta manipulación, repentinamente se percibe una nueva manera de estructurar el problema de tal manera que se resuelven los conflictos.
5. El control consciente de las distintas maneras en que se estructura un problema, incrementa a posibilidades de obtener buenos resultados.

#### Caja Transparente

En este otro tipo de diseño, el diseñador genera sus ideas en base a una investigación previa, conocimientos previos e información que recibe del exterior. Por lo que se refiere a los métodos de caja transparente, sus características son las siguientes:

1. Objetivos variables y criterios de evaluación son claramente fijados de antemano.
2. El análisis del problema debe ser completado antes de iniciar la búsqueda de soluciones.
3. La evaluación es fundamentalmente verbal y lógica (en lugar de experimental).
4. Las estrategias se establecen de antemano.
5. Por lo general las estrategias son lineales e incluyen ciclos de retroalimentación.

#### Maqueta Conceptual o de Concepto

Maqueta conceptual: Se utiliza para expresar una idea, un pensamiento, una intención. Suelen ser maquetas rápidas porque son modelos que buscan exteriorizar impulsos creativos al inicio de un proyecto. No son definitivas. Se deben realizar varias versiones de esta y al ser maquetas conceptuales no se realizan detalles constructivos ni elementos estructurales. Maqueta de trabajo: Una vez que está resuelta la maqueta de concepto y se procede a diseñar el proyecto, se utiliza la maqueta de trabajo. Esta es más elaborada ya que aquí se pueden apreciar junto al concepto los aspectos ya funcionales del proyecto arquitectónico como los espacios, escalas, circulaciones, elementos estructurales, etc. Estas maquetas suelen estar realizadas en dos o más materiales ya que se representan más elementos, como por ejemplo el contexto donde se inserta el proyecto y/o detalles de

los espacios internos. Maqueta de ejecución: Esta maqueta es el resultado definitivo de un proyecto y suele ser la más detallada que es esta maqueta la que será exhibida al cliente.

#### Idea Generatriz

Concepto del que se vale el diseñador para influir o conformar sus diseños. Ofrece las vías para ordenar y generar de modo consciente una forma.

El diseñador se puede valer de tres aspectos básicos: Analógico, Conceptual y metafórico, no sin antes pasar por el proceso de abstracción, la cual consiste en llevar una forma real o natural a una forma mucho más simple evidenciando la esencia natural del objeto. La abstracción es la operación intelectual que consiste en sintetizar la forma de un objeto.

El diseñador se puede valer de tres aspectos básicos: Analógico, Conceptual y metafórico, no sin antes pasar por el proceso de abstracción, la cual consiste en llevar una forma real o natural a una forma mucho más simple evidenciando la esencia natural del objeto. La abstracción es la operación intelectual que consiste en sintetizar la forma de un objeto.

Criterio Analógico: Basado en la semejanza o parecido del diseño con algún elemento natural o artificial. Criterio Conceptual: Consiste en la interpretación que cada diseñador tiene del objeto que está diseñando, como lo concibe, como lo interpreta. Criterio Metafórico:

Una metáfora es una analogía o asociación de dos elementos distintos que comparten una similitud en sus características o funcionamiento. del criterio conceptual y metafórico se desprende el termino Metáfora Conceptual. Que es la comprensión de un concepto en términos de otro. Para esto el diseñador debe conocer y dominar muy bien los dos elementos que compara.