



Mi Universidad

Cuadro sinóptico,

Nombre del Alumno: Joaquín Betony Zapete Morales.

Nombre del tema: Métodos de diseño.

Parcial: Unidad 2

Nombre de la Materia: Métodos de diseño.

Nombre del profesor: ARQ. Jorge David Oribe Calderon.

Nombre de la Licenciatura: Arquitectura.

Cuatrimestre: número uno.

MEMORIAS DE DISEÑO

PROYECCION PARALELA

Es una metodología en diseños basados en un pensamiento lógico donde nos da un resultado final. Consiste en integrar desde el inicio y de la forma simultanea de varios tipos de conocimientos que uno quiera proyectar paralela es un sistema de representación gráfica para trasponer un objeto tridimensional a un dibujo bidimensional en un plano, llamado plano de proyección. Consiste en proyectar puntos del espacio contra el plano de proyección mediante haces

Se divide entre etapas análisis, síntesis y el diseño

hay dos tipos de proyecciones paralelas: la proyección plana paralela ortogonal (u ortográfica), cuando el plano de proyección es perpendicular a las rectas proyectantes; y la proyección plana paralela oblicua, cuando las rectas proyectantes son oblicuas al plano de proyección.

IDENTIDAD DEL ARQUITECTO Y MÉTODO DE DISEÑO

La arquitectura y la identidad se entienden como un par de conceptos frecuentemente relacionados. Porque la arquitectura es susceptible de interpretarse como la depositaria directa e indirecta de la identidad del usuario, constructor o diseñador. Mientras que la identidad, establecida como agente definitorio, es apta para interpretar a la arquitectura en función sus diversos atributos tangibles e intangibles

Haramoto propone ir al diseño que integren la mejor manera lo cuantitativo y lo cualitativo, lo racional u lo intuitivo, lo teórico y lo práctico, plantea que el diseño puede definir como la producción de objetos reales como proceso, acción y signifiactivos como un producto

LA PROBLEMÁTICA DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO

Es el mayor problema en un proceso proyectual y induce a tomar las principales decisiones en un comienzo y no tener al final y no saber cuál fue el problema. Adquirir información el conocimiento durante el proceso proyectual **como conocimiento proyectual-espacial, conocimiento racional-reflexivo, conocimiento intuitivo-sensitivo, conocimiento socila-cultural,**

Algunos tipos de problemáticas

- Vivienda a gran escala.
- Reconstrucción de la infraestructura urbana.
- Reducir la producción a gran escala de los gases de efecto invernadero (GHGs)
- Diseño para exclusividad.
- Creando y preservando el patrimonio.

PROYECCIÓN PARALELA V/S PROYECCIÓN LINEAL

La proyección lineal es de diseño de las cortes entre punto 3 y 4, el modelo existe una etapa reflexiva en punto 1, 2 y 3 y la etapa de desarrollo especial 4 y 5. **La proyección paralela** no existe un orden lineal si no una variedad que se abordan de formas coherencia que se integran en todas las variables

Análisis social de lugar, definición del estudio arquitectónico síntesis que refleja la descripción del concepto, propuesta de un partido general, desarrollo arquitectónico.

DISEÑO ARQUITECTÓNICO Y BÁSICO

Es la función, forma y espacios son básicos y fundamentales en un buen diseño sin descuidar el tiempo y las condiciones del clima. Se aprende sobre los elementos básicos de forma y de espacio ya que pueden variar en el desarrollo del diseño y por ello utilizamos dichos criterios de planeación, para una solución al ver algún problema

Los criterios son: planeación del problema, problema general, justificación del problema y viabilidad del estudio, este nos ayuda en el diseño arquitectónico

FORMA, ESPACIO Y ORDEN

Son artificios visuales del orden que Ching plantea para para permitir la existencia perceptiva y conceptual de varias formas y espacios de un edificio dentro de un orden y unificado por el eje y la simetría y se clasifican varios tipos de simetría para poder formar espacios y diseños

Los tipos de simetría son simetría bilateral, jerarquía, ritmo (monótono, dinámico), pauta transformación, repetición, unidad estos conceptos ayudan a el equilibrio de la composición bidimensional y tridimensional

Los tipos de equilibrio son

- Equilibrio axial
- Equilibrio radial
- Equilibrio oculto

CAMPOS DEL DISEÑO

El campo de acción del arquitecto depende de las cualidades y gustos del arquitecto, y puede darse en: proyectista, constructor, inmobiliario, prestador de servicios complementarios, urbanismo, paisajismo, diseño de interiores, restauradores, o especializado en la construcción de un tipo constructivo

para un diseño en campo son, dentro de una obra pública y privada, interiorismo, docencia e investigación, analista y gestionar de calidad, ux designer y la habilidad de un arquitecto,

Las habilidades de un arquitecto son el dibujo, bocetos diseño hechos a mano y que pueden trabajar por medio de programas especiales, la capacidad de abstracción, analizar para a ser un nuevo proyecto y conocimientos de leyes y normas del sector.