



Mi Universidad

Ensayo

Nombre del Alumno: JOSE LISANDRO LOPEZ ALFARO

Nombre del tema LA CREATIVIDAD EN LA ARQUITECTURA

Parcial: I

Nombre de la Materia: METODOS DE DISEÑO

Nombre del profesor: JORGE DAVID ORIBE CALDERON

Nombre de la Licenciatura: ARQUITECTURA

Cuatrimestre. I

LA CREATIVIDAD EN LA ARQUITECTURA

La Arquitectura, es denominada como un arte en la gestión de espacios para solucionar problemas de habitabilidad de uno o de varios usuarios dentro de un espacio rural o urbano. La manipulación del manejo de este espacio, conlleva todo un proceso en donde se debe determinar el problema y las necesidades del usuario a quien se atiende, Antes de embarcarse en cualquier proceso creativo, es importante determinar qué se debe comunicar, a quién y con qué propósito. Para ello, complementamos un informe escrito, denominado brief, en el que se detalla la historia de la empresa o marca, descripción del producto o servicio, objetivos de marketing y comunicación, grupo objetivo, competencia. Una vez que se determina el resumen, debemos comenzar a trabajar en el proceso creativo. La investigación es una de las herramientas más importantes en esta etapa: nos ayuda a encontrar información del grupo objetivo, qué no ha hecho la competencia, elementos que podemos utilizar en nuestro mensaje, etc. La lluvia de ideas es otro recurso valioso para la búsqueda de soluciones. El proceso creativo se relaciona con la forma inseparable de la innovación organizacional y se entiende como la secuencia de pensamientos y acciones que producen ideas nuevas y adaptables. Dada su relevancia, se concluye que es necesario seguir investigando para articular el conocimiento generado en torno al tema para facilitar el diseño de soluciones para la aplicación de la creatividad en las organizaciones. El proceso creativo no es un nuevo concepto. No obstante, aunque en 1908 se publicó por primera vez al respecto, no ha sido posible construir un cuerpo de conocimiento unificado debido a las múltiples preguntas que permanecieron abiertas y a los distintos enfoques empleados en su estudio. En general, autores recientes también han desarrollado sus propuestas tomando como fundamento los modelos de Wallas y Amabile. Las variaciones exhibidas tienen que ver con adaptaciones a dominios específicos, perspectivas de cada estudio y ampliación o reducción de las etapas. De forma adicional, debido a la especificidad de este modelo dentro del campo artístico, el modelo agrega una sexta etapa llamada Series, que facilita al artista la permanencia dentro de un proceso constante de maduración de su trabajo.

Diseño del concepto: en esta fase el artista realiza bocetos y borradores informales sobre el concepto de su idea. De esta forma puede realizar un prototipo para desarrollar ideas más complejas. Diseño narrativo: El artista diseña una composición que se estructura como una serie de “mensajes” que serán enviados al usuario a través el producto y que crean una conexión emocional con el trabajo. Se busca que el mensaje sea transmitido como una historia.

Diseño de la experiencia: Se diseñan y conceptualizan las características específicas de cada elemento involucrado en el producto final considerando las necesidades, deseos, conocimientos y habilidades e un grupo o un individuo.

Significado Estético Esta fase es clave en el proceso creativo, porque aquí él artista contrasta la visión que tiene de su idea con las decisiones que ha tomado hasta el momento. Está compuesta por dos subprocesos.

Preocupación estética: es un proceso de integrar características en el artefacto que tiene como objetivo proporcionar una experiencia satisfactoria al usuario.

Innovación tecnológica: es el proceso de integrar de forma novedosa la manera como se usa y explora la tecnología en el arte. El proceso creativo a nivel organizativo representa el desarrollo de iniciativas de innovación más complejas y de mayores proporciones respecto al nivel individual y grupal. Por lo tanto, se hacía necesario una mayor profundización sobre la forma en que las compañías pueden gestionar procesos creativos organizativos, Como era de esperar, un concepto de gestión organizacional no puede tener efectos positivos en todas las situaciones. Es necesario comprender que la efectividad de la implementación de un proceso creativo depende de las características del contexto que se desarrolla. Por tanto, a continuación se presentan los niveles a los que han sido asignados los modelos presentados en el apartado anterior, Herrmann distingue, llamémoslo, "cuatro tipos de cerebros" y los colorea. En el lado "racional" del cerebro, el hemisferio izquierdo, tenemos azul (frontal) y verde (basal). En el lado "emocional" del cerebro, el hemisferio derecho, amarillo (frontal) y rojo (basal). En el mundo de la creatividad, el miedo es un asesino en serie. Es decir, para ser creativo es necesario que pierdas el miedo a equivocarte. Creo que la persona que mejor explica este concepto y que mejor transmite sobre creatividad es Ken Robinson, autor de “El elemento” y otras obras que te recomiendo leer. Ken Robinson reivindica una educación que no nos inculque el miedo al error, que no estigmatice las equivocaciones y que no nos empuje a imponernos corsés restrictivos que luego no podamos quitarnos a la hora de ser creativos. Efectivamente, es lo que sucede durante los años que pasamos en el sistema educativo y en nuestro día a día en el mundo laboral (y fuera de él). Un error es considerado lo peor que puede hacer una persona.

En conclusión en la creatividad arquitectónica se emplean diferentes fundamentos, técnicas y procesos que nos conllevan a ver que la creatividad arquitectónica se pueden ver desde distintos puntos de vistas, como bien se menciona en uno de los principales que es el proceso creativo, que en resumen; su principal idea de esta todo un proceso en donde debe determinarse el problema y las necesidades del usuario a quien se atiende esto quiere decir en que surgen detalles que terminan siendo problemas al cual debe darse solución esto nos lleva a innovar a tener imaginación o creatividad y también tomar en cuenta la opinión del usuario luego ya que la base del usuario surge el verdadero reto para un arquitecto diseñar, innovar, hacer un proyecto de vida bajo los argumentos y peticiones del usuario entrando así al modelo de proceso creativo en la primera etapa de Idea o visión en la que se define el problema a resolver.