

**NOMBRE:  
FLOR ALICIA SANCHEZ  
CELIS**

**DOCENTE: ANGEL MAURICIO  
ANCHEITA GOMEZ.**

**NOMBRE DEL TRABAJO:  
MAPA CONCEPTUAL**

**MATERIA: DISEÑO  
ARQUITECTONICO 1**

**GRADO: 3°**

**GRUPO: ARQUITECTURA.**

# METODOLOGÍA DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO

## METODOLOGÍA: INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA.

Enfoque convencional. Se caracteriza por aplicar técnicas y soluciones históricas por lo general anacrónicas- que al funcionar estáticamente no permiten innovaciones

Enfoque de observación. Es un enfoque analítico y analógico, mediante el cual se estudian soluciones, utilizadas en circunstancias similares.

Enfoque sistemático. Este enfoque utiliza conceptos de sistemas teóricos generales que se aplican al problema en particular. Mediante el empleo de procesos derivados la aproximación sistemática puede ser útil, pues logra combinar varios enfoques y se basa, principalmente, del método científico.

## MÉTODOS DE DISEÑO: INTRODUCCIÓN A LOS PROCESOS METODOLÓGICOS

En diseño, el acto creativo implica un proceso de interacción dialéctica entre la capacidad crítica del diseñador y su dominio creativo, asimismo, conjuga las capacidades racionales y empíricas de la estructuración formal del diseño.

Los aspectos individuales y colectivos requerirán satisfactorios que se adecuan a las necesidades correspondientes a cada nivel de estratificación social, cultural y económica, de manera que no se remarque dichas diferencias, por medio de soluciones adecuadas y pertinentes

- Identificación tipo de espacio arquitectónico según la actividad o evento que se desarrolla en él.
- Unidad, descripción de las características propias del espacio arquitectónico.
- Relación interrelaciones de un espacio arquitectónico con el resto de los componentes que integran el sistema

## ESTRUCTURA DEL DISEÑO DEL PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

El proceso de diseño, la determinación del programa arquitectónico es uno de los factores primordiales, por ello, es importante saber cuáles son los elementos característicos que lo forman y cuáles sus relaciones entre sí.

Los satisfactores de uso o habitabilidad representan las variables de diseño de los objetos en su vínculo de creación subjetiva. Esto significa que se ubican en el nivel de la interacción creativa determinada por el contexto.

El contexto será el plano rector pues actúa doblemente sobre el sujeto, al ocasionarle necesidades, y sobre el objeto al plantearle condiciones por cumplir. El sujeto tiene una interacción bidireccional, pues es el receptor de la acción de contexto y al mismo tiempo, actúa sobre el objeto