

**NOMBRE DEL ALUMNO:  
FLOR ALICIA SANCHEZ CELIS**

**PROFESOR:  
ANGEL MURICIO ARCHEITA**

**NOMBRE DEL TRABAJO:  
CUDRO SINOPTICO**

**MATERIA:  
DISEÑO ARQUITECTONICO**

**GRADO:  
3RO**

**GRUPO:  
ARQUITECTURA**

**FECHA:  
10-JUNIO-2023**

# Imagen conceptual

## LOS PROCESOS BÁSICOS DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO

Proceso es el conjunto de fases sucesivas de un fenómeno; a continuación, se exponen ocho procesos diferentes para la solución de un problema de diseño entre los que el diseñador podrá elegir el que más convenga para la óptima solución del problema.

Los procesos mencionados son los siguientes:

- Proceso icónico
- Proceso canónico
- Proceso racional
- Proceso funcional
- Proceso analógico
- Proceso Pragmático
- Proceso simbólico
- Proceso cibernético

## PROCESO ANALÓGICO

Con este proceso se crean estructuras que tienen un cierto parecido o una semejanza a un objeto ya sea natural o artificial. Las creaciones surgen de la inspiración de la persona al apreciar algo natural o artificial que impacte la intención del individuo. Para llevar a cabo este método se debe tener en cuenta varios pasos que son fundamentales para garantizar un perfecto resultado, entre los cuales se encuentran:  
Primero se debe de identificar el objeto natural o artificial que servirá como inspiración.  
Luego se debe de mirar minuciosamente para así sacar los elementos básicos de la estructura.

## PROCESO ICÓNICO

Se redacta un pliego de informaciones generales (antecedentes), se establece un programa de necesidades y de servicios, y finalmente, se traza un "icono" o imagen previa del aspecto general que tendrá la edificación. Otra característica importante es el repetir una forma que ha dado resultado en proyectos anteriores. Ejemplos de este proceso son; los edificios del

Crit, ya que en todos repiten la misma iconografía. Tiendas de autoservicio, "Aurrera" "oxxo",

## PROCESO CANÓNICO

El canon es una regla o precepto. El proceso canónico sigue un camino similar al icónico hasta desembocar en una organización formal que está regida por los cánones y procedimientos siguientes: Topológicos (interpretación, adición y división) de yuxtaposición (repetición, contraste y dominancia) y geométricos (en relación a un punto o simetría rotacional, a una línea o simetría bilateral o una grilla, rejilla o cuadrícula sea tridimensional, sistemas preestablecidos de proporciones tales como la sección aurea, el Modulor.

## PRAGMÁTICO

Este diseño brinda las soluciones idóneas para solucionar un problema utilizando como materiales de los que son propios de la región, o sea, los materiales que se encuentran a su alcance. Algunos ejemplos de este método, es la auto construcción, las cabañas, en los bosques, o iglús en las zonas frías del planeta.