



Mi Universidad

Ensayo

Nombre del Alumno: Cano Vázquez Blanca Yoseline

Nombre del tema: La Creatividad en Arquitectura

Parcial: Primer parcial

Nombre de la Materia: Métodos de Diseño

Nombre del profesor: ARQ. Oribe Calderón Jorge David

Nombre de la Licenciatura: Arquitectura

Cuatrimestre: Primer cuatrimestre

LA CREATIVIDAD EN LA ARQUITECTURA

En el presente escrito se da a conocer la creatividad en la arquitectura del cual se deriva el proceso creativo, modelos, y diseño de mensaje, es decir, conocer al usuario para poder tomar referencias sobre cómo empezar a diseñar.

Por tanto al analizar su entorno, medio físico natural y artificial y economía nos servirá de ayuda para conocer los recursos accesibles a los que nuestro usuario cuente con el recurso económico y los problemas al que este proyecto se enfrentara, y así para poder darle la mejor solución a partir de bocetos para este proceso se aplica en método de la caja negra.

Derivado a ello brindar al usuario una idea mejorada de lo que él desea, pero debes tomar en cuenta que las ideas a dar tienen que tener un uso y un porque, para así tener la aprobación de la idea a dar a proyectar.

Los principios básicos o generadores de forma y diseño nacen a partir de puntos y líneas, de estas dos formas se crea el plano después en base a las tres se crea el volumen estos son los cuatro iconos elementales para diseñar, de ellas se crean las demás formas que son gradación, radial, geometría, orgánico, volumen, repetición, ritmo, estático, activo/dinámico, simetría, asimetría, grupo, tensión, colocación del espacio, escala, positivo/negativo, transparente, opacidad, distanciamiento, superposición, toque, penetración, substracción, unión, intersección, coincidencia, capa, dirección, textura y gesto.

La creatividad en la arquitectura es inspiración, intuición y habilidades de pensamiento que un arquitecto debe tener para poder dar soluciones a partir de un problema, las etapas fundamentales del proceso creativo son: preparación (identificación y definición del problema), incubación (asociación inconsciente del problema de la información recopilada en la etapa anterior), iluminación (momento en que se da una idea que resuelve el problema) y verificación (trabajo consciente de evaluación, refinamiento y desarrollo de la idea), esto permite la comprensión de la forma en cómo se desarrollan las ideas a nivel cognitivo y organizativo.

Los modelos de procesos creativos están organizados de acuerdo a la cantidad de etapas cada uno en un orden descendiente desde 6 a 2 etapas, la de 6 etapas se estructura a través de la siguiente: idea y visión, documentación y reflexión, primeros bocetos, prueba de

ideas, objetos provisionales, y series, a partir de ello se obtiene DISEÑO DEL MENSAJE es decir poner en práctica los primeros bocetos o borradores creados, la primera fase está compuesta por tres subprocesos; diseño del consejo, diseño narrativo y diseño de la experiencia.

Durante estos procesos se crean ideas más complejas para la composición del diseño, que se estructura como una serie de mensajes que el artista busca expresarlas al usuario a través de una conexión emocional con su trabajo y finalmente considerar las necesidades, deseos, conocimientos y habilidades.

Derivado a ello estos procesos sirven de ayuda para que aun arquitecto pueda seguir el orden de las etapas que se requiere para la creación de un diseño, es decir, primero saber el orden y los obstáculos a los que se enfrenta para así después crear un boceto, tomando en cuenta que para la creación de ella debe aprender a jugar con las formas y respaldar sus diseños con un porque o para que servirá (darle un uso) esto se lograra a partir de analizar el entorno al que el usuario se encuentre.

Se comprenden que todos procesos tiene como finalidad poder proyectar una idea al usuario en donde el arquitecto busca cubrir las necesidades y gustos de la persona para este proceso se aplica el método de la caja negra es decir; darle la mejor solución al problema el cual tendrá una información la cual se analizara, sacara la síntesis para después realizar una evaluación y dar una solución óptima para luego recrear un proyecto.