



**Mi Universidad**

## **Ensayo**

*Nombre del Alumno: Alejandro Constantino Ballinas*

*Nombre del tema: La creatividad en la arquitectura*

*Parcial: I*

*Nombre de la Materia: Métodos de diseño*

*Nombre del profesor: Jorge David Oribe Calderón*

*Nombre de la Licenciatura: Arquitectura*

*Cuatrimestre: I er*

En el siguiente archivo hablaremos sobre los principales temas de metodos de diseño como lo son:

- El proceso creativo
- Modelos de proceso creativo
- Creatividad arquitectónica
- Paradigmas arquitectónicos

Dando una breve explicación de lo mas importante de cada uno de los puntos a tratar, esperando de esta manera que sea de ayuda e interes para el lector.

## El proceso creativo.

Se entiende como la sucesión de pensamientos y acciones que dan lugar a ideas nuevas y que son adaptables, ha sido históricamente como inspiración divina, intuición del genio y mecanismos inconscientes, es decir un proceso místico del cual se desconoce su funcionamiento, dentro del proceso creativo podemos encontrar:

- Preparación: es importante tener definido que debemos comunicar, para quien y con que objetivo, para esto se llena un informe escrito el cual se conoce como “brief”, dentro de el se describe los detalles centrales y expectativas de un proyecto de diseño.
- Incubación: la investigación es una de las herramientas más importantes que se encuentran en esta fase, pues nos ayuda a encontrar perspectivas del grupo objetivo, cosas que no ha hecho la competencia, elementos que podemos utilizar en nuestro mensaje, etc. También la lluvia de ideas es muy importante en esta fase.
- Iluminación: es la parte en que por fin se encuentra una solución creativa y eficiente para resolver el problema.
- Verificación: la creatividad no sirve de nada si no es funcional o cumple con los objetivos establecidos, por esta razón es necesario verificar y validar la solución creativa.

## Modelos del proceso creativo.

Los modelos de procesos creativos se dividen de la siguiente manera:

Modelos de 6 etapas en el cual encontramos:

1° Idea o visión: esta puede ser desencadenada por una imagen o sonido que le permite al artista “madurar” el pensamiento que ha tenido desde algún tiempo.

2° Documentación y reflexión: es la etapa donde el artista recaba más información necesaria para llevar a cabo su visión o idea.

3° Primeros bocetos: se busca proporcionar al proyecto una visión material o tangible.

4° Pruebas de las ideas es una etapa de reflexión y trabajo preliminar, en la cual encontramos el prueba y error.

5° Objetos provisionales: son borradores los cuales se acercan al objeto final, requiere detalles de trabajo, perfeccionando las características y ajustándolas al contexto.

6° Series: es influenciada por las emociones del artista y en otros casos la búsqueda de aceptación del entorno y se pueden hacer variaciones sobre la visión final del proyecto.

### Modelos de 5 etapas:

1° Preparación: pensamiento conciente, voluntario y regulado en el que se investiga el problema a fondo.

2° Incubación: se presenta una serie de eventos mentales inconcientes e involuntarios que buscan solucionar el problema.

3° Insinuación o indicación: el individuo percibe que la solución llega de forma inminente a su mente aunque no tenga claro cual será.

4° Iluminación: es un momento inusual y corto en el que aparece una idea junto a los eventos psicológicos.

5° Verificación: se evalúan las fortalezas y debilidades de la idea respecto a utilidad y viabilidad para su posterior refinamiento y desarrollo.

### Modelo de 4 etapas:

1° Recolección de recursos: se enfoca a adquirir recursos que permitan soportar el proyecto.

2° Definición de límites del proyecto: se realiza una lista de chequeo donde se cuentan las decisiones.

3° Producción creativa: creación de un ambiente donde los individuos puedan hacer contribuciones.

4° Síntesis final: se busca el desarrollo y recolección de contribuciones creativas en el producto final con el potencial comercial.

### Creatividad arquitectónica.

Herrman distinguió cuatro tipos de cerebro los cuales nombro con los siguientes colores:

Azul – Terminator: es el que orienta a objetivos, lo que le interesa es el resultado y el camino más efectivo para llegar a él.

Verde – Sheldon Cooper: es organizador, se centra en el proceso para hacer las cosas, en que todo este ordenado y siga una secuencia lógica.

Amarillo – Salvador Dalí: es innovador, creativo, imaginativo, holístico e integrador, se preocupa por hacer las cosas de una manera diferente y por nuevos caminos.

Rojo – Nelson Mandela: pone el énfasis en las relaciones humanas, en la empatía, en hacer las cosas preocupándose por los demás y por engrasar las relaciones entre personas como camino al éxito.

Esto nos sirve a entendernos mejor a nosotros mismos, y también a entender a los demás, así permitiendo que conectemos mejor con las personas, ya que todos tenemos parte de cada uno de los colores siempre hay uno o dos que predominan.

Paradigmas arquitectónicos.

Para ser creativo es importante perder el miedo a equivocarse, si no se está preparado para equivocarse no se está listo para conseguir ideas originales, necesitamos lanzarnos, no tener miedo a equivocarnos, utilizar errores como palanca para dar un salto creativo, los paradigmas son los principios que asocian o disocian las nociones fundamentales que rigen y controlan todo el discurso teórico que transforma la realidad.

El como en la mayoría de los puntos que tocamos se usa el análisis, la psicología y mentalidad por así decirse para llegar a un resultado, en este caso por nombrar un ejemplo, en la creación de un producto, o en nuestro caso en la creación de un edificio cualquiera, el como vamos a utilizar el pensamiento para crear un idea de diseño, el como ese diseño lo tenemos que hacer funcional, resistente y duradero, el como podemos usar la psicología para darle ideas al cliente y no solo eso si no convencerlo, tener empatia con estos mismos esto lograndolo con saber un poco sobre los tipos de cerebro y su color, también el que tenemos que tomar riesgos para poder aprender y adquirir experiencia y una cantidad de conocimientos.