



Nombre del alumno: [Edi Alexander Mauricio Morales](#)

Materia: [Métodos de diseño](#)

Profesor: [Jorge David Oribe Calderón](#)

Cuatrimestre I

Fecha: [23/09/2023](#)

Ensayo

Creatividad en la arquitectura

Se trata de manipular espacios para hallar problemas y encontrarles una solución esto trata o conlleva un proceso en donde debe determinarse el problema y la necesidad de la persona.

Proceso creativo

El proceso creativo ha sido representado históricamente como una inspiración divina, intuición del genio y mecanismo inconscientes, es decir, como un proceso místico del que se desconoce su funcionamiento.

El proceso creativo está dividida en cuatro aspectos, primero, una aproximación a la definición del concepto identificando elementos comunes en las diferentes propuestas ya dadas, segundo, se discuten diferentes clasificaciones sobre el carácter creativo del proceso, tercero, se presentan las tres etapas básicas del proceso creativo las cuales son, focalización, estructura y solución, y finalmente, se analiza la vigencia de los modelos clásicos y su pertinencia dentro del contexto organizativo actual.

El proceso creativo está relacionado con varios aspectos de la persona, como representaciones mentales, procesos intelectuales y habilidades del pensamiento, también tiene que ver con estilos de pensamiento intuitivo o lógico (Allen & Thomas, 2011).

Modelos de proceso creativo

Varios autores han desarrollado sus propuestas tomando como fundamento los modelos de Wallas y Amabile. Las variaciones exhibidas tienen que ver con adaptaciones o dominios específicos. Algunos de los modelos de proceso creativo es el modelo de 6 etapas, esta consiste en su concepción del proceso creativo como actividad, es decir, implica la práctica de la habilidad creativa individual a un tipo de producción creativa o artística. Y su estructura es la siguiente: idea o visión, documentación y reflexión, primeros bocetos, pruebas de las ideas, objetos provisionales y series.

En este modelo no existe un plazo, meta u objetivo específico, sino que el individuo permite ser influenciado por el entorno para dar dirección al proceso.

También podemos encontrar el modelo de 5 etapas, modelo de 4 etapas, modelo de 3 etapas y modelo de 2 etapas.

Diseño del mensaje

Esta está compuesta por 3 subprocesos, diseño del concepto, diseño narrativo y diseño de la experiencia.

Significado estético

En esta fase es clave el proceso creativo, porque aquí el artista contrasta la visión que tiene de su idea con las decisiones que ha tomado hasta el momento. Está compuesto por dos subprocesos, preocupación estética y innovación y tecnológica.

Desarrollo del artefacto

Es la etapa final del proceso creativo del arte digital y está conformada por tres tipos de subprocesos, diseño de artefacto, implementación del artefacto y planeación d la exhibición del artefacto.

Control estratégico

Este proceso consiste en tomar decisiones sobre el curso que debe seguir el diseño, que se debe elaborar o adaptar después y como organizar las prioridades, está compuesta por tres etapas que son percibidas de forma específica, planeación, trabajo y detenerse.

Proceso creativo organizativo

Este proceso representa el desarrollo de iniciativas de innovación más complejas y mayores proporciones, estas permiten el desarrollo de factores, teorías y modelos específicos que facilitan la integración de los resultados de procesos creativos individuales y grupales dentro de un proceso creativo.

Por ejemplo, el, modelo de innovación organizativa de Amabile se caracteriza por los tres componentes de la persona o grupo que influyen el proceso creativo individual en diferentes etapas y los tres determinan la calidad del resultado del proceso creativo organizativo.

Contexto del proceso creativo

Se representa con niveles a los que se han asociado los modelos presentados en la sección anterior, los cuales son el neurológico, cognitivo/afectivo/entrenamiento, diferencias individuales/personalidad, grupo/equipo, ambiente social y cultural. Estas investigaciones

han permitido identificar elementos relacionados con la perspectiva del entorno como conexiones sociales, liderazgo, herramientas tecnológicas de apoyo.

Creatividad arquitectónica

Tal como dijo, tenemos cuatro cerebros y los dividió en 4 colores, el color azul(frontal), el verde(basal), el amarillo(frontal) y el rojo(basal).

El azul es el que orienta a objetivos, lo que interés es el resultado y el camino más efectivo para llegar a él, sin perder el foco.

El verde es el organizador ya que se centra en el proceso para hacer las cosas, en que todo este ordenado y siga una secuencia lógica, este establece un marco de operaciones y reglas concretas.

El amarillo es el que innova, el creativo, imaginativo, holístico e integrador. Se preocupa por hacer las cosas de manera diferente y por los nuevos caminos.

El rojo es el interpersonal pues pone el énfasis en las relaciones humanas, en la empatía, en hacer cosas preocupándose por los demás y por engrasar las relaciones entre personas como camino hacia el éxito.

Paradigmas arquitectónicos

Los paradigmas son los principios que asocian las nociones fundamentales que rigen y controlan todo el discurso teórico que transforma la realidad.

Conforme pasan los años un error es considerado lo peor que puede hacer una persona, todas las personas necesitamos experimentar, lanzarnos y equivocarnos a veces, y utilizar estos errores como palanca o como aprendizaje para dar un salto creativo, en otras palabras, los errores nos forman ya que nos dan experiencia y así en un futuro no los cometeremos y tendremos mejores resultados.

Conclusión

La arquitectura es una disciplina que combina la ciencia, el arte y la funcionalidad para crear espacios. La creatividad en arquitectura implica la capacidad de crear ideas, pero también se necesita entender las necesidades de las personas.

En conclusión, los procesos creativos son un equilibrio entre la visión artística y la solución de problemas ya que debemos combinar la creatividad con conocimientos técnicos y una

comprensión profunda hacia las necesidades de las personas para poder diseñar espacios atractivos, cómodos y funcionales, teniendo en cuenta que no debemos de tener miedo a equivocarnos ya que esos errores nos ayudan a ganar experiencia y así en un futuro seremos mejores.