



**Nombre: Abraham Urbina Trujillo.**

**Nombre del profesor: Juan David Hernández.**

**Materia: Taller de Maquetas.**

**Trabajo: Investigación.**

**Grado: Cuarto cuatrimestre.**

**Grupo: Diseño Gráfico.**

06 de octubre de 2023

## Opinión personal:

Una maqueta es una copia a escala o tamaño real de un objeto, se representa en tres dimensiones, largo, ancho y profundidad. Se pueden construir a partir de diferentes materiales como papel, madera, polímero, material reciclado, en definitiva, casi cualquier cosa se puede convertir en una maqueta.

Las maquetas tienen diferentes aplicaciones y en diferentes campos uno de los más famosos es la arquitectura, en la construcción de casas y edificios puede ser una maqueta muy sencilla que se utiliza sólo como referencia o maquetas muy detalladas para promocionar o presentar proyectos para el público, también son material educativo para enseñar a interpretar e implementar planes de proyecto.

Existen maquetas que respaldan la arquitectura y el diseño para comprender conceptos como la frecuencia de los terremotos y la vibración de los edificios, y cómo los sistemas de construcción innovadores intentan controlar el movimiento de los edificios.

Una maqueta es la forma más eficaz de traducir ideas y expresar información espacial, específicamente sobre la estructura futura.

En la práctica diaria del trabajo arquitectónico, refuerza ideas expresadas bidimensionalmente en papel o cualquier otro material.

El papel es incluso más claro que los diferentes puntos de vista que uno o varios puntos de vista nos pueden mostrar, y desde mi punto de vista, el recorrido virtual que hoy podemos hacer con herramientas avanzadas nos lleva a un sinfín de expresiones en las que podemos tomar como referencia las maquetas.

En la actualidad, gracias a los nuevos softwares especiales, es posible crear maquetas virtuales en 3D. Sin embargo, una maqueta puede darnos una visión "física" de un espacio que nunca podrá expresarse de la misma forma que un prototipo 3D. Sin duda, es el componente físico y artesanal de los diseños lo que crea sentimiento tanto en el arquitecto o diseñador como en el cliente. Sin embargo, la maquetación hecha en un ordenador puede aportar una visión diferente al proyecto y apoyarse en modelos físicos para que el cliente pueda observar el resultado final, el contexto o sus detalles. Sin embargo, el trabajo a mano utiliza en la corteza cerebral, de modo que al maquetar a mano se emplea más el cerebro que al teclear. Además, los expertos sostienen que "a nuestro propio puño" generan una codificación más profunda y natural por ser algo personal.

Como conclusión puedo decir que, junto con los bocetos y los apuntes, las maquetas son una parte esencial de la fase de diseño pues sirve como guía para mostrar los detalles de construcción, el funcionamiento o incluso la apariencia antes de ser construida la obra.