



**Mi Universidad**

Nombre del Alumno: Dayra Mayrín Aguilar Gómez.

Nombre del Profesor: Edith Esthefania Román Domínguez.

Nombre de la Materia: Métodos de Diseño.

Nombre del Trabajo: Mapa conceptual.

Cuatrimestre: 1°

# PROYECCIÓN PARALELA.

## METODOLOGÍA DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

Basada en el pensamiento lógico, donde una serie de pasos consecutivos dan como resultado un diseño final.

- Integra desde el inicio y de forma simultánea, todos los tipos de conocimientos necesarios para proyectar.
- No existe un orden lineal.
- Proceso simultáneo de reflexión e intuición.

### 1ra Sección

Identidad del arquitecto en la sociedad. Integra aspectos de la razón y de la intuición de forma simultánea durante todo el proceso

### 2da Sección

Se refiere a la problemática del diseño arquitectónico y cuáles son los desafíos que conlleva.

### 3ra Sección

Presenta la metodología desarrollada por el autor (Proyectación Paralela) y como esta puede dar respuesta a las problemáticas del diseño.

### 4ta Sección

Se refiere a una comparación entre la Proyectación Lineal y la Proyectación Paralela.

**Análisis**  
Lugar, usuario y programa.

**Síntesis**  
Concepto o idea.

**Diseño arquitectónico**  
Espacio y materia.

ETAPAS

SECCIONES

# IDENTIDAD DEL ARQUITECTO Y METODO DE DISEÑO

## Identidad

“Las características que diferencian al arquitecto de otros profesionales son las capacidades que ha desarrollado en su formación, lo que nos da identidad frente a otras profesiones”

## Métodos de diseño

Integran de mejor manera lo cuantitativo y lo cualitativo, lo racional y lo intuitivo, lo teórico y lo práctico.

## Diseño

Se puede visualizar como un conjunto de fases sucesivas, como un fenómeno dinámico y fluyente, o sea como un proceso.

Se puede entender como el ejercicio de la capacidad del ser humano para modificar una determinada situación de acuerdo a una finalidad,

## Procedimiento teórico

Está basado en la comprensión conceptual y lógica. La interacción significa que funciona en ambas direcciones a través de la elaboración del sistema.

## Etapas del proceso de diseño

Se definen como análisis, síntesis y evaluación, con aplicación práctica.

## Procedimiento práctico

Considera el desarrollo del sistema mediante su aplicación práctica con el uso de información pertinente.

# LA PROBLEMÁTICA DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO

## CONOCIMIENTO PROYECTUAL-ESPACIAL

Se refiere al conocimiento que se obtiene de un lugar específico.

Consiste en trabajar en un modelo arquitectónico (maqueta u otro formato tridimensional), con el único objetivo de explorar y obtener información para este tipo de conocimiento.

## CONOCIMIENTO RACIONAL-REFLEXIVO

Usa el razonamiento y el análisis de la información existente con el objetivo de obtener datos útiles para el proyecto.

Consiste en:

- Buscar referencias de proyectos similares.
- Analizar el programa arquitectónico.
- Estudiar las condiciones geográficas del lugar.
- Investigar sobre los materiales más aptos para construir.
- Revisar la estadística social.
- etc.

## CONOCIMIENTO INTUITIVO-SENSITIVO

Conocimiento complejo e integrado de la mente que ante problemáticas complejas plantea soluciones simples incorporando muchas variables simultáneamente.

Tiene que ver con la exploración, romper la lógica es el objetivo principal, obteniendo un conocimiento abstracto de gran utilidad al integrarla con las otras variables.

## CONOCIMIENTO SOCIAL-CULTURAL

Se refiere a interactuar con los habitantes de los espacios y la cultura en la cual están insertos.

Se obtiene mediante una relación física con ellos:

- Observarlos.
- Dialogando.
- Compartiendo.
- Escucharlos.

# PROYECCIÓN PARALELA V/S PROYECCIÓN LINEAL

## PROYECTACIÓN LINEAL

Modelo de pensamiento lógico donde existen pasos lineales que dan como resultado un diseño final.

### Etapas

#### Reflexiva

- 1.- Análisis inicial del lugar (físico y social).
- 2.- Definición o estudio del programa arquitectónico.
- 3.- Síntesis que se refleja en la descripción de un "concepto" o "idea fuerza".

#### Desarrollo espacial

- 4.- Propuesta de un "partido general" espacial.
- 5.- Desarrollo arquitectónico y constructivo del proyecto (Plantas, cortes, maqueta, 3d).

## PROYECTACIÓN PARALELA

No existe un orden lineal sino una variedad de temas que se abordan de forma paralela y que toman coherencia en la medida que se integran todas las variables.

Se integra el aspecto espacial desde el inicio del desarrollo de un proyecto.

# DISEÑO ARQUITECTÓNICO I BÁSICO

Utilizando los principios ordenadores y perceptuales de la forma.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A raíz de la observación y análisis crítico, surgen diversas preguntas.

## PROBLEMA GENERAL

¿Los principios ordenadores y perceptuales de la forma, influyen en el aprendizaje del taller?

## JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Se busca conocer y utilizar como teoría los principios ordenadores y perceptuales de la forma en el nivel básico.

## VIABILIDAD DEL ESTUDIO

- Leyes generales
- Movimiento común o destino común
- Ley de la similaridad
- Leyes particulares
- Ley de la proximidad
- Continuidad
- Ley general de la buena forma (Pregnancia)

# FORMA, ESPACIO Y ORDEN

Permite la coexistencia perceptiva y conceptual de varias formas y espacios de un edificio dentro de un todo ordenado y unificado

**EJE**

Recta definida por dos puntos en el espacio

**SIMETRÍA**

Distribución y organización equilibrada

**Simetría bilateral**

Distribución equilibrada de elementos iguales alrededor de un eje.

**TIPOS DE SIMETRÍA**

**Ritmo**

Repetición sin perder características visuales.

**Simetría central**

Elementos equivalentes que se contrarrestan y que se disponen en torno a dos o más ejes que se cortan en un punto central.

**Ritmo monótono**

Elementos iguales a intervalos constantes

**Ritmo dinámico**

Elementos iguales a intervalos diferentes, y viseversa

**Jerarquía**

Articula la forma. Resaltante a su entorno.

**Pauta**

Reune, acumula y organiza un modelo de formas y espacios.

**Transformación**

Forma real modificada

**Unidad**

Elementos no pueden ser movidos, si sustituidos por otros, la idea es única.

**Repetición**

Reproducción exacta de los elementos

