



Nombre del Alumno: Dayra Mayrín Aguilar Gómez.

Nombre del Profesor: Arq. Paola Gordillo Aguilar.

Nombre de la Materia: Teoría de la Arquitectura.

Nombre del Trabajo: Mapa Conceptual.

Cuatrimestre: 2°

Fecha de entrega: 29/03/2025.

TIPOS DE ORDEN

En el diseño Arquitectónico

Orden Lineal

- Serie de espacios repetidos y similares en forma, tamaño y función.
- Relación directa o mediante un espacio independiente (corredor o pasillo).
- Marca una dirección y sensación de movimiento.

Ideal para

- **Instalaciones educativas** (aulas y laboratorios en línea).
- Ejemplo: **Villa Savoye** de Le Corbusier.

Al final debe existir un espacio o forma dominante que dé significado y cierre el recorrido.

Orden Centralizado

- Espacios secundarios alrededor de un espacio central dominante y de mayor tamaño.
- El espacio central suele ser una forma regular y de grandes dimensiones.

Ideal para

- Edificios religiosos (iglesias y templos).
- **Ejemplos:** Plaza de San Pedro en Roma y el Instituto de Nueva Energía en Wuhan.

Orden Radial

- Combinación de orden centralizado y lineal.
- Un espacio central dominante con ordenaciones lineales que irradian como los radios de una rueda.

Ideal para

- Estructuras que necesitan irradiar desde un núcleo (aeropuertos).
- **Ejemplos:** Panteón de Roma, Capitolio de Washington y la Casa de la Cascada de Frank Lloyd Wright.

Orden Agrupado

- Serie de espacios independientes pero relacionados por una característica común (simetría, orientación, forma o función).
- Flexibilidad para adaptarse a distintos contextos y necesidades.
- Organización en torno a un eje de circulación o volumen espacial amplio.

Ideal para

- Campus universitarios y complejos institucionales.
- **Ejemplo:** Palacio del Rey Minos en Knossos.

Orden de Trama

- Organización en una retícula de líneas paralelas y perpendiculares que crean unidades espaciales iguales.
- Eficaz en el diseño urbano por facilitar navegación y planificación.

Ideal para

- Diseño urbano y ciudades planificadas.
- **Ejemplo:** Nueva York (trazado en cuadrícula).

TIPOS DE NECESIDADES

En el proyecto Arquitectónico

Necesidad Física

Espacios adecuados para las actividades previstas.

Necesidad Social

Significado de la obra para el grupo social

- Ejemplo: **Capitolio de Washington**
 - Cúpula copiada del Panteón romano
 - Conexión simbólica entre el Senado y la luz del progreso

Necesidad Cultural

Patrones arquitectónicos reconocibles. Ejemplo:

- **Las Vegas** (templo egipcio, palacio romano)
- Arquitectura mexicana monumental (**Catedral, Auditorio Nacional**)

Necesidad Psicológica

Sensación de comodidad y equilibrio

- Ejemplo: **Centro de meditación en Cuernavaca**
 - Espacios abiertos, iluminación indirecta
 - Ambiente tranquilo y equilibrado para la práctica de yoga

Dimensionamiento

Significa calcular el espacio necesario para crear un local dentro de un proyecto arquitectónico.

CRITERIOS BÁSICOS

Conocer las actividades a realizar

El arquitecto debe hacer una lista de las necesidades que se llevarán a cabo en el espacio.

Esta lista debe englobar

- Necesidades objetivas (físicas)
- Necesidades subjetivas (culturales, psicológicas y sociales)
- Esta lista es el programa arquitectónico.

Crear una segunda lista para resolver las necesidades

- Si las necesidades de una recámara son dormir, descansar y cambiarse de ropa, entonces se necesitarán: Cama, mesa de noche, armario para ropa
- También **considerar actividades adicionales** como: Circulación, acceso al local.

Ejemplo

No solo se requiere espacio para los muebles, sino también para moverse, abrir puertas, etc.

Actividades que exigen espacio específico

Algunas actividades requieren medidas específicas.
Ejemplo: Canchas deportivas tienen medidas reglamentarias que deben respetarse.

Ejemplo

Canchas deportivas tienen medidas reglamentarias que deben respetarse.

Antropometria

Dimensiones basadas en las medidas del cuerpo humano para garantizar comodidad y funcionalidad.

Antropometría

ESTUDIO DE LAS MEDIDAS DEL CUERPO HUMANO
EN TODAS LAS POSICIONES Y ACTIVIDADES.

Se usan promedios, la mayoría de las personas se ajustan a estos valores.
Se debe dejar un margen de tolerancia para quienes sobrepasen las medidas promedio.

MEDIDAS PROMEDIO EN MÉXICO (ZONA URBANA)

- **Hombres:** 1.73 (Se considera más la estatura masculina porque requiere más espacio)
- **Mujeres:** 1.65 m

EJEMPLO DE APLICACIÓN

- Una puerta de 1.75 m permitiría el paso de un hombre promedio.
- Para mayor comodidad y tolerancia las puertas miden al menos 1.9 m.

HISTORIA DE LA ANTROPOMETRÍA EN LA ARQUITECTURA

Estudios antropométricos desde los inicios de la arquitectura.

APORTACIONES IMPORTANTES (SIGLO XX)

- **Le Corbusier: Modulor** (Relación matemática basada en la estatura del hombre europeo).
 - El cuerpo humano está conformado de manera proporcional.
 - Garantiza que las medidas arquitectónicas estén en relación con el cuerpo humano.
- **Ezra Ehrenkrantz (1956, Londres)**
 - Trabajo proporcionado estéticamente.
 - Proporciona libertad y flexibilidad al diseñador.

HABILIDAD Y DISEÑO

En Arquitectura

Habitabilidad

La capacidad de que un espacio construido pueda ser utilizado (habitado) por el usuario.

Importancia

- La habitabilidad es una finalidad esencial dentro de la arquitectura.
- Un espacio no habitable deja de ser arquitectura y se convierte en escultura.
- No solo implica vivir en un espacio, sino también realizar las actividades para las que fue diseñado.
- Los espacios abiertos deben considerarse con la misma seriedad que los espacios cerrados.
- Deben satisfacer las necesidades del usuario de la mejor manera posible.

Diseñar

Representación de una idea concebida por un artista.

Tipos de dibujos arquitectónicos

- **Croquis de estudio:** Para entender el problema (uso personal).
- **Dibujos de representación:** Para mostrar la idea al cliente (artísticos).
- **Dibujos para ejecución:** Para la construcción (detallados y técnicos).

Arquitecto vs. Dibujante

- El arquitecto diseña y crea; el dibujante ejecuta el diseño.
- Un buen dibujante no siempre es buen arquitecto, y viceversa.

- **Puede ser:** Bidimensional o tridimensional
- El arquitecto **debe solucionar gráficamente el proyecto** antes de hacerlo físicamente (Dibujos, Maquetas, Apuntes perspectivos)

¿Qué es Proyectar?

Proyectar en arquitectura es idear y planificar la forma y estructura de una construcción para resolver una necesidad específica.

EJEMPLO

Si se necesita un espacio para exhibir piezas históricas, la solución lógica es un museo.

SURGEN PREGUNTAS ADICIONALES

- ¿Qué piezas se exhibirán?
- ¿Cuántas personas asistirán?

TAMBIÉN EMERGEN NUEVAS NECESIDADES

Control de acceso, tienda, cafetería, sala de usos múltiples.

Se deben considerar las necesidades del visitante, del personal y de conservación.

EL PROYECTO

- Es la solución dada a un problema y sus necesidades asociadas.
- El arquitecto delimita y da forma a las soluciones para cubrir todas las necesidades.

DIFERENCIA ENTRE DISEÑO Y PROYECTO

- **Proyecto:** Solución al problema.
- **Diseño:** Expresión de la solución.
- El diseño permite comunicar el proyecto a clientes y constructores.
- El diseño final (planos) forma parte del proyecto, no del diseño.

Desarrollo y Creación

Pasos para analizar el uso del método científico en la resolución de problemas

Definición del problema

Identificar la necesidad a cubrir sin pasar por alto detalles importantes.

Planteamiento de hipótesis

Proponer varias hipótesis como posibles soluciones al problema.

Selección de la hipótesis

Evaluar y elegir la hipótesis que mejor resuelva el problema.

Desarrollo de la hipótesis

Transformar la hipótesis elegida en un diseño físico.

Comprobación de la efectividad

Verificar si el diseño cubre las necesidades del cliente.

Proyecto arquitectónico como solución de necesidades

- La arquitectura resuelve problemas de habitabilidad.
- Un mal diseño causa experiencias negativas para el usuario.
- El arquitecto debe identificar y resolver estas necesidades conscientemente.

Ética profesional

- El arquitecto debe actuar con honestidad y priorizar el interés del cliente.
- El cliente confía en el arquitecto para resolver problemas que él no puede solucionar.