

29/03/2025

TEORÍA DE LA ARQUITECTURA

Nombre: Jimmy Bernabé Vázquez Sánchez

Arq.: Paola

Trabajo de plataforma

Segundo cuatrimestre

4°PARCIAL

Fecha: Marzo del 2025

Ordenación Lineal

- Serie de espacios alineados.
- Relacionados directamente o mediante pasillos.
- Compuestos por espacios repetidos en forma, tamaño y función.
- Producen sensación de movimiento y dirección.
- Ideal para instalaciones educativas.
- Ejemplo: Villa Savoye de Le Corbusier.

Ordenación Centralizada

- Espacios secundarios rodean un espacio central dominante.
- Composición simétrica y jerárquica.
- Frecuente en edificios religiosos.
- Ejemplo: Iglesias y templos con altar central.

Ordenación Radial

- Combina ordenación lineal y centralizada.
- Un espacio central dominante con varias extensiones lineales.
- Utilizada en estructuras que irradian desde un núcleo.
- Ejemplos: Panteón de Roma, Capitolio de Washington, aeropuertos.

Tipos de Orden

Cuando se distribuyen los espacios en un proyecto arquitectónico, estos deben seguir un orden, que puede ser evidente o no

Ordenación Agrupada

- Conjunto de espacios cercanos sin conexión directa.
- Se agrupan por simetría, orientación, forma o función.
- Común en campus universitarios.
- Puede organizarse alrededor de un eje de circulación.

Ordenación en Trama

- Se basa en redes de líneas paralelas y perpendiculares.
- Configura una matriz de unidades espaciales iguales.
- Prevalente en diseño urbano.
- Ejemplo: Trazado en cuadrícula de Nueva York.

Necesidad Física

- Se refiere a la importancia de contar con los espacios adecuados para las actividades que se desarrollarán en el proyecto.
- Ejemplo:
- Un edificio debe tener las instalaciones necesarias para su función (oficinas, aulas, salas de espera, etc.).

Necesidad Social

- Se relaciona con el significado que la obra tiene para la comunidad a la que pertenece.

Ejemplo:

- El Capitolio en Washington, cuya cúpula simboliza la importancia del Senado y la conexión con la luz del progreso y la libertad.

Tipos de Necesidades

Un arquitecto debe satisfacer diversas necesidades al realizar un proyecto. Estas necesidades conforman un programa que permite definir las expectativas del usuario y la mejor forma de satisfacerlas.

Necesidad Psicológica

- Se cumple cuando las necesidades físicas, sociales y culturales están cubiertas, generando bienestar emocional en los usuarios.

Ejemplo:

- El centro de meditación en Cuernavaca, diseñado por Agustín Hernández Navarro, que proporciona tranquilidad mediante espacios abiertos, iluminación indirecta y un entorno natural.

Necesidad Cultural

- La cultura influye en la arquitectura, estableciendo patrones reconocibles.
- Ejemplos:
- En Las Vegas, los hoteles y casinos adoptan formas arquitectónicas reconocidas a nivel mundial (templos egipcios, palacios romanos, etc.).
- En México, la arquitectura monumental se mantiene en diferentes estructuras como la Catedral Metropolitana o el Monumento a la Revolución

Dimensionamiento

Definición: Cálculo del espacio necesario para un local dentro de un proyecto arquitectónico.

Criterios Básicos de Dimensionamiento

Determinación de Actividades

- Conocer las actividades a realizar en el espacio.
- Elaborar una lista de necesidades.

programa Arquitectónico

- Necesidades objetivas (físicas).
- Necesidades subjetivas (culturales, psicológicas y sociales).

Resolución Teórica de Necesidades

- Elaborar una segunda lista con soluciones específicas.
- Ejemplo: En una recámara se requieren cama, mesa de noche y armario.

Dimensionamiento y Criterios Básicos de Dimensionamiento



Tercer Criterio: Antropometría

- Dimensiones del cuerpo humano influyen en el diseño del espacio.

Precisión en la Lista de Necesidades

- Incluir todas las actividades, incluso las menos evidentes.
- Considerar circulación y acceso.

Espacio Adecuado para Actividades

- Si no se considera alguna actividad, el espacio resultará inadecuado.
- Ejemplo: No solo caber muebles, sino permitir movilidad.

Condiciones Espaciales Específicas

- Algunas actividades requieren espacios con medidas fijas.
- Ejemplo: Canchas deportivas con medidas reglamentarias.

Promedios Antropométricos

- Se utilizan promedios para establecer medidas.
- Se considera un margen de tolerancia para aquellos que rebasen los valores promedio.

Estatura Media en México (Zona Urbana)

- Hombres: 1.73 m.
- Mujeres: 1.65 m.
- Se prioriza la estatura masculina en diseño por requerir más espacio.

Ejemplo de Aplicación en Arquitectura

- Una puerta podría medir 1.75 m. pero debe ajustarse a 1.9 m. para mayor accesibilidad.

ANTROPOMETRÍA



- Estudio de las medidas del cuerpo humano en todas sus posiciones y actividades.

Historia y Contribuciones

- Desde los inicios de la arquitectura.
- Siglo XX: aportes de Le Corbusier y Ezra Ehrenkrantz.

Le Corbusier y el Modulor

- Sistema basado en la estatura del hombre europeo.
- Relación matemática entre las dimensiones del cuerpo humano.
- Garantiza medidas proporcionales en diseño arquitectónico.

Ezra Ehrenkrantz (1956, Londres)

- Trabajo sobre proporción estética y flexibilidad en el diseño.
- Enfatiza la adaptabilidad en la arquitectura.

Habitabilidad

- Espacio construido debe ser utilizable por el usuario.
- Es una finalidad esencial dentro de la arquitectura.
- Si no es habitable, se convierte en escultura.

Relación entre arquitecto y dibujante

- Ser arquitecto no significa ser solo dibujante.
- El dibujante realiza la representación final, pero la idea es del arquitecto.
- Un dibujante hábil no necesariamente es buen arquitecto, y viceversa.

Importancia de los dibujos arquitectónicos

- Tipos de dibujos:
- Dibujos o croquis de estudio:
- Realizados para entender el problema.
- Contienen anotaciones personales.
- Dibujos de representación:
- Comunican la idea al cliente.
- No siempre contienen información técnica detallada.
- Dibujos para ejecución o constructivos:
- Contienen información técnica para la construcción.
- Deben ser precisos y detallados.

Habilidad (Definición) ¿Qué es Diseñar?

Concepto ampliado

- No solo implica vivir en un lugar, sino realizar actividades para las que fue concebido.
- Espacios abiertos deben considerarse con la misma seriedad que los cerrados.
- Sujetos a un programa de necesidades que deben ser satisfechas.

¿Qué es Diseñar? Definición:

- Representación de una idea concebida por un artista.
- Representaciones bidimensionales y tridimensionales.
- Debe permitir la valoración por un perito.

Proceso en arquitectura

- Solución gráfica antes que física.
- Uso de planos, maquetas y apuntes perspectivas.

Definición

- Idear o planificar la forma y estructura de una construcción.
- Generar una idea materializada y formalizada para resolver problemas arquitectónicos.
- Ejemplo:
- La necesidad de un espacio para exhibir piezas históricas o artísticas genera la propuesta de un museo.

Proceso de Proyección

- Se plantean interrogantes adicionales:
- ¿Qué tipo de piezas se exhibirán?
- ¿Existe una clasificación para estas piezas?
- ¿Cuántas personas visitarán el museo?
- Surgen necesidades no contempladas inicialmente:
- Acceso controlado para visitantes.
- Tienda de souvenirs.
- Cafetería.
- Sala de usos múltiples.
- Se consideran necesidades adicionales:
- Físicas: Espacios adecuados para visitantes.
- Sociales, culturales y psicológicas: Comodidad y experiencia de los usuarios.
- Necesidades del personal del museo.
- Conservación de las piezas.

¿Qué es Proyectar?

Resultado del Proceso

- Se identifican y resuelven todas las necesidades.
- Se inicia el proyecto arquitectónico:
- Delimitación de espacios.
- Creación de condiciones adecuadas para cada necesidad.
- El proyecto es la solución a un problema planteado.

Definición

- Idear o planificar la forma y estructura de una construcción.
- Generar una idea materializada y formalizada para resolver problemas arquitectónicos.
- Ejemplo:
- La necesidad de un espacio para exhibir piezas históricas o artísticas genera la propuesta de un museo.

Proceso de Proyección

- Se plantean interrogantes adicionales:
 - ¿Qué tipo de piezas se exhibirán?
 - ¿Existe una clasificación para estas piezas?
 - ¿Cuántas personas visitarán el museo?
- Surgen necesidades no contempladas inicialmente:
 - Acceso controlado para visitantes.
 - Tienda de souvenirs.
 - Cafetería.
 - Sala de usos múltiples.
- Se consideran necesidades adicionales:
 - Físicas: Espacios adecuados para visitantes.
 - Sociales, culturales y psicológicas: Comodidad y experiencia de los usuarios.
 - Necesidades del personal del museo.
 - Conservación de las piezas.

¿Qué es Proyectar? Diferencia y Relación entre Diseño y Proyecto

Diferencia y Relación entre Diseño y Proyecto

- Diferencia:
 - Proyecto: Solución a un problema arquitectónico.
 - Diseño: Expresión del proyecto.
- Relación:
 - El diseño es el lenguaje del proyecto.
 - Permite comunicar la idea a clientes y constructores.
- Conceptos Erróneos:
 - Se confunde "diseñar" con "crear ideas".
 - El diseño es la delineación de la idea, no la creación de la misma.
- Fase del Proyecto vs. Fase del Diseño:
 - Diseño final (planos constructivos) pertenece al proyecto, no al diseño.

Resultado del Proceso

- Se identifican y resuelven todas las necesidades.
- Se inicia el proyecto arquitectónico:
 - Delimitación de espacios.
 - Creación de condiciones adecuadas para cada necesidad.
- El proyecto es la solución a un problema planteado.

Desarrollo y Creación

- Uso del método científico en la resolución de problemas
 - Importancia de conocer sus pasos
- Pasos del proceso
 - a. Definición del problema
 - Identificar la necesidad a cubrir
 - Asegurar que ninguna necesidad asociada se pase por alto
 - b. Planteamiento de hipótesis
 - Generar diversas posibles soluciones
 - Considerar varias opciones para abordar el problema
 - c. Selección de hipótesis
 - Evaluar pros y contras de cada hipótesis
 - Escoger la más adecuada para el proyecto
 - d. Desarrollo de la hipótesis
 - Transformar la idea en diseño físico
 - e. Comprobación de la efectividad de la hipótesis
 - Evaluación mediante el usuario
 - Verificación del cumplimiento de necesidades

Desarrollo y Creación en Arquitectura El Proyecto Arquitectónico o como Satisfactor de Necesidades

El Proyecto Arquitectónico como Satisfactor de Necesidades

- La arquitectura resuelve problemas de habitabilidad humana
- Falta de criterio arquitectónico
 - Espacios diseñados sin planeación afectan la experiencia del usuario
 - Ejemplos: Casas incómodas, escuelas con apariencia de fábrica
- Percepción y experiencia del usuario
 - Procesamiento inconsciente de sensaciones del espacio
 - Asociaciones negativas debido a diseños deficientes
- Rol del arquitecto
 - Analizar conscientemente la experiencia del usuario
 - Solucionar necesidades arquitectónicas antes de la construcción

ÉTICA PROFESIONAL

CONCEPTO DE ÉTICA PROFESIONAL

- Concepto de ética profesional
- Valores que rigen el ejercicio de la profesión

RESPONSABILIDAD DEL ARQUITECTO

- Resolver problemas del cliente con conocimiento especializado
- Actuar con honestidad y en beneficio del cliente

COMPROMISO PROFESIONAL

- Garantizar la satisfacción de las necesidades del cliente
- Priorizar la solución del problema sobre intereses personales