

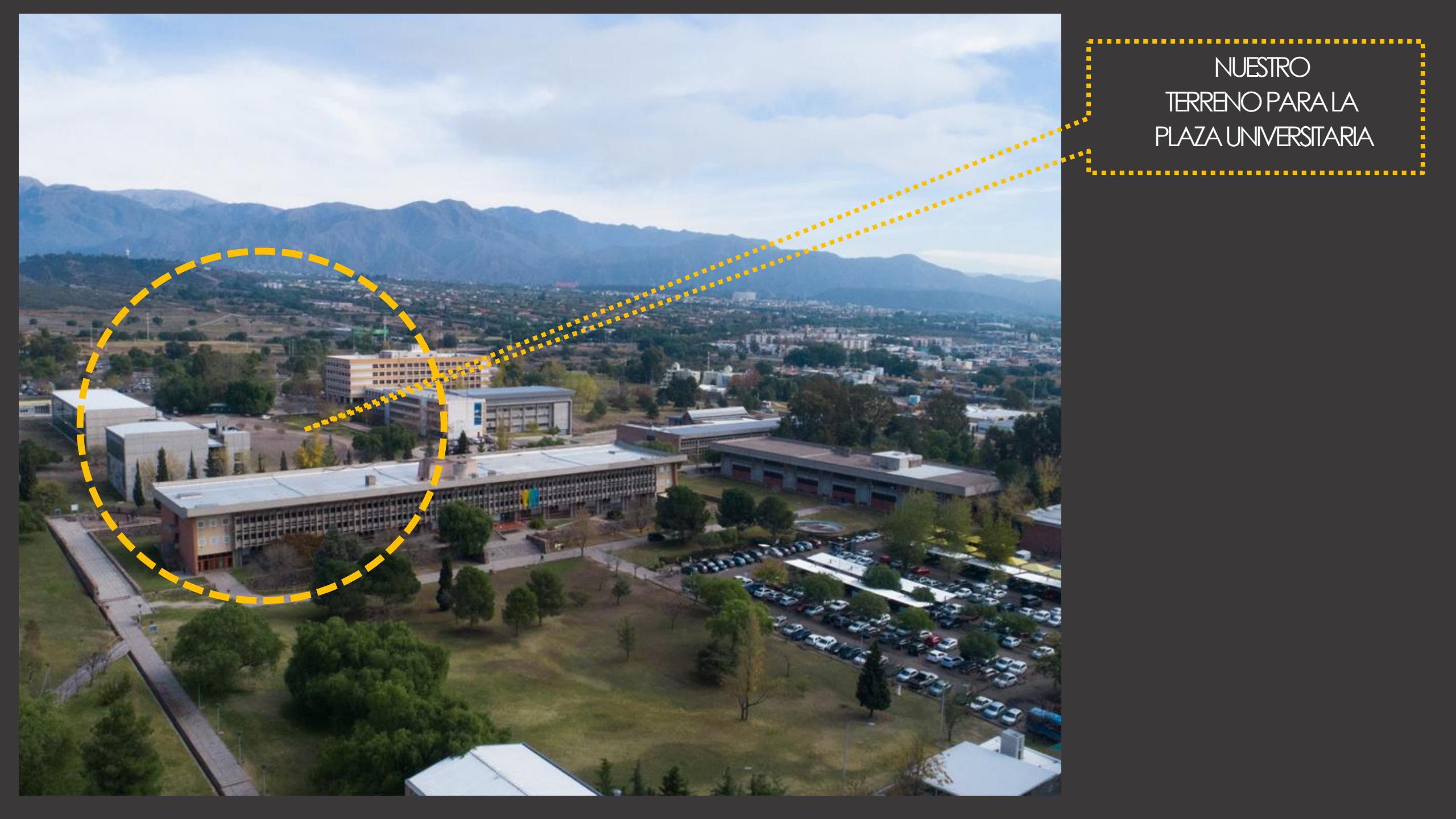
EL PROCESO DE DISEÑO

EL DISEÑO ES UN PROCESO DONDE DEBEMOS IR AGOTANDO ETAPAS:

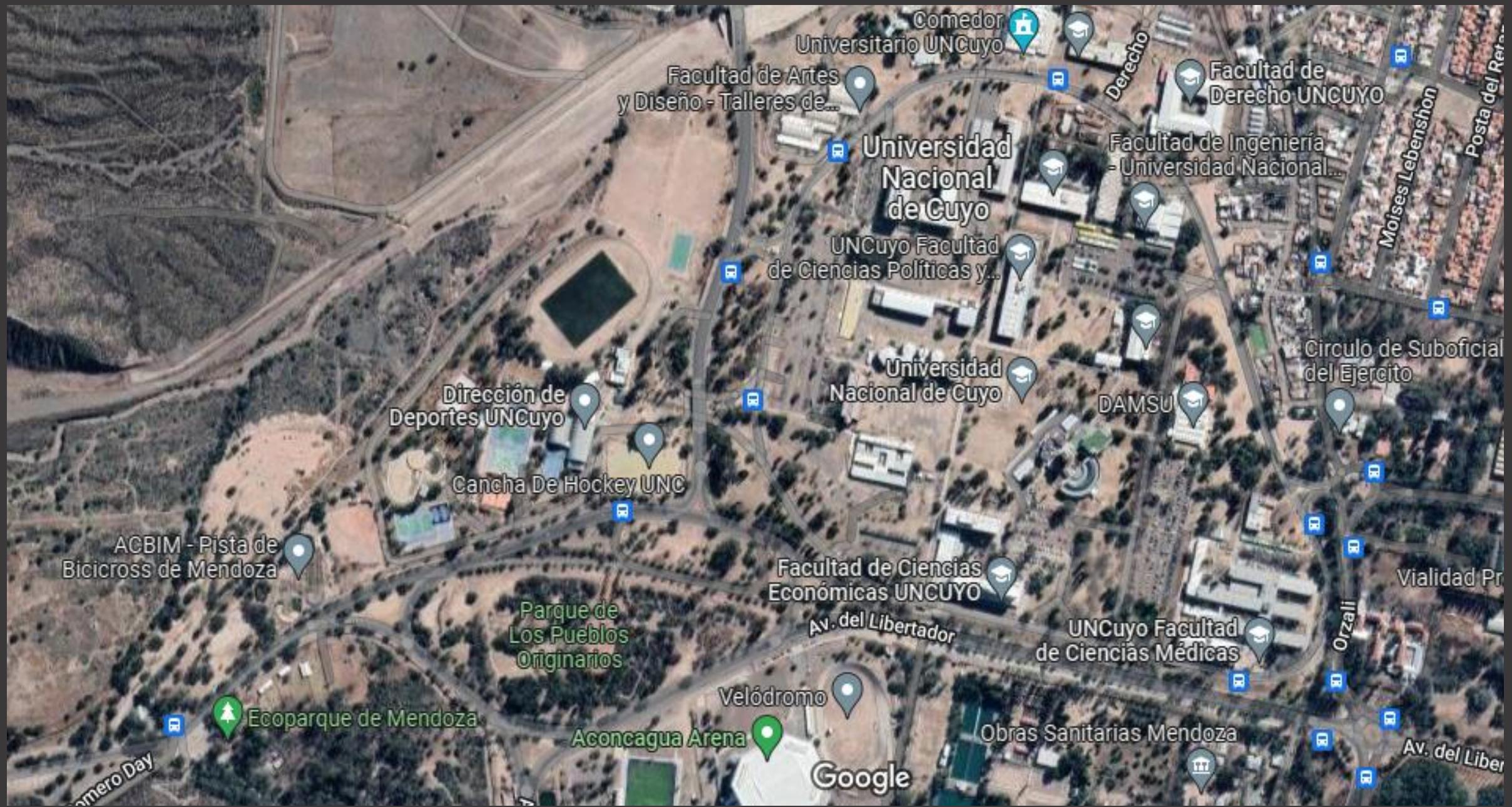


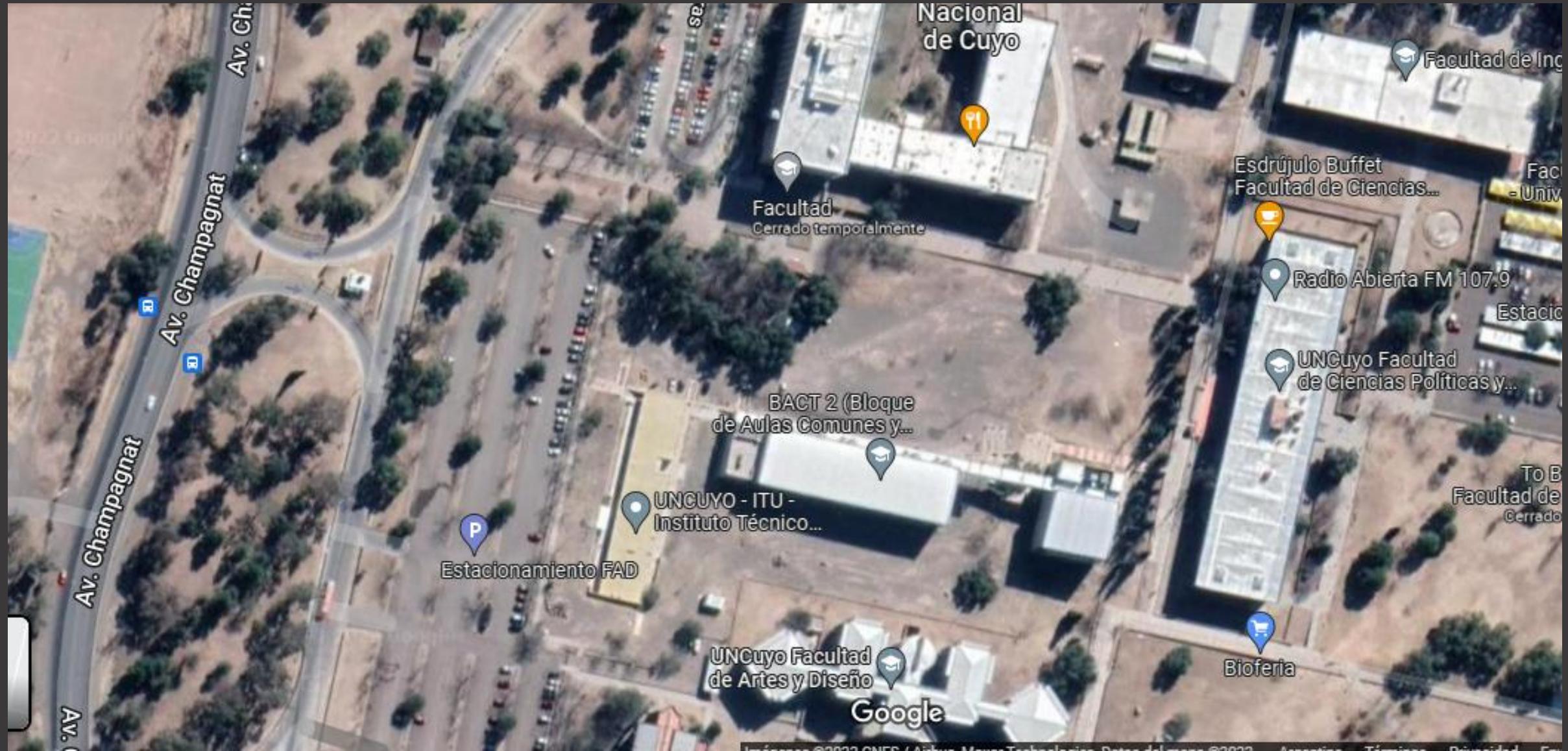




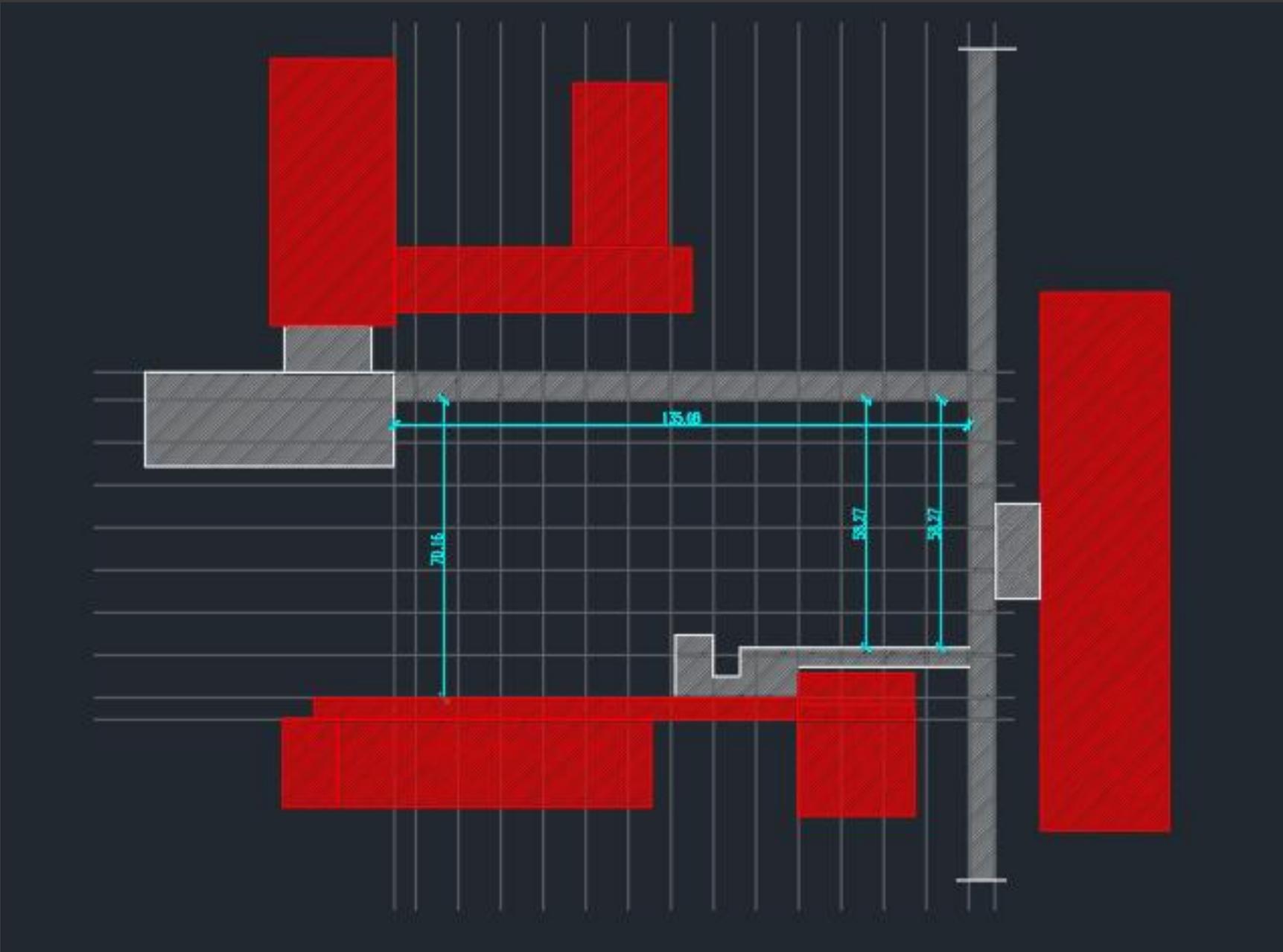


NUESTRO
TERRENO PARA LA
PLAZA UNIVERSITARIA



























CAMPUS UNCUYO
MENDOZA, ARGENTINA

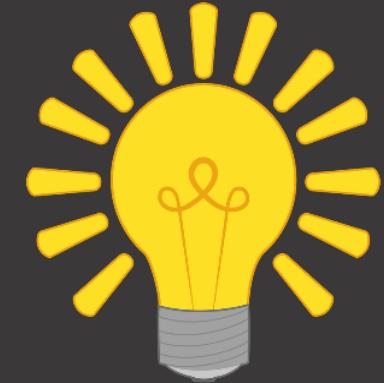






LA PRÓXIMA ETAPA ES FORMULAR UNA IDEA

Que queremos expresar con nuestra plaza, que debe comunicar, que quiero transmitirle a los pequeños usuarios de éste espacio público



✓Vimos plazas temáticas, plazas de los volcanes, o la ambientación de un determinado juego, plazas donde el juego era el protagonista del espacio,**¿Cómo piensas plantear tu plaza para que sea original y deje una experiencia en los usuarios de ella?.....**



PREMISASY PROGRAMA

PREMISAS



PREMISAS:

Representa una postura de diseño para resolver una necesidad planteada en términos arquitectónicos

✓ PREMISAS: Para plantear una “premisa” se debe tener presente que los “factores condicionantes del diseño” determinan el carácter, la forma y uso de una obra arquitectónica y le asignan al mismo, características propias y particulares que son las que lo diferencian de los otros, aún existiendo similitud entre éstos .

✓ Premisas de Diseño

✓ “criterios que servirán de guía para que el diseñador a través de un proceso reflexivo, establezca la respuesta de diseño más adecuada.

✓ Tanto el número de “premisas” como el tipo de las mismas, va a variar en función del grado de complejidad de cada proyecto

LAS PREMISAS DE DISEÑO SON EL PUNTO CENTRAL DE ÉSTA ETAPA

- - ✓ 1. Premisas Funcionales
 - ✓ 2. Premisas Económicas
 - ✓ 3. Premisas Ambientales
 - ✓ 4. Premisas Morfológicas
 - ✓ 5. Premisas Legales
 - ✓ 6. Premisas Tecnológicas
 - ✓ 7. Premisas Culturales

✓ 1. Premisas Funcionales

- Guiarán aquellos criterios que aseguren la optimización de recursos para que el proyecto funcione, es decir, que su uso sea el adecuado para lo que fue diseñado; que los espacios arquitectónicos estén adecuadamente vinculados.
- Ejemplos:
 - 1. Zonificación/AREAS EN QUE ZONIFICO LA PLAZA
 - 2. Arquitectura sin barreras/DOY LUGAR A NIÑOS DISCAPACITADOS

✓ 6. Premisas Tecnológicas (técnico-constructivas)

- Estas premisas proporcionan los criterios con relación al uso de los materiales de construcción y los sistemas constructivos a utilizar. Van íntimamente ligadas a las premisas ambientales y morfológicas.
- Ejemplos:
- 1. Senderos
- 2. canteros
- 3. Bancos y farolas

✓ 2. Premisas Económicas

- Guiarán aquellos criterios que aseguren la realización del proyecto y su rentabilidad a futuro.



Ejemplos:

- 1. Recursos del cliente
- 2. Fuentes de financiamiento
- 3. Nivel económico destino

✓ 3. Premisas Ambientales

- Definirán criterios que permitan la optimización de los recursos ambientales del lugar en donde se ubica el proyecto, con el propósito de crear ambientes confortables.
- Ejemplos:
 - 1. Orientación de los elementos componentes de la plaza
 - 2. Ventilación Natural
 - 3. Barreras Vegetales existentes y propuestos.

✓ 4. Premisas Morfológicas

- Son los criterios que definirán las condiciones de la forma, cuyo enfoque podría ser definido por un estilo arquitectónico particular, las características de las construcciones del lugar, etc.
- Ejemplos:
- 1. Elementos constructivos complementarios, como pérgolas, etc. que respondan a la arquitectura del lugar
- 2. Estilo Minimalista
- 3. Estilo Orgánico
-

✓ 5. Premisas Legales

- Son los criterios que condicionarán el proyecto y su construcción dada su ubicación o el lugar.
- Ejemplos:
- 1. Normas de diseño
- 2. Reglamento de construcción
- 3. Leyes aplicables: por estar dentro de áreas protegidas, por cercanía a elementos cercanos (naturales, físicos, etc.)

✓ 7. Premisas Culturales

- Estas premisas proporcionan los criterios con relación a la cultura del propietario y/o usuarios del proyecto; lo que define a su vez su aceptación y el sentido de pertenencia del mismo.
- Ejemplos:
- 1. Tradiciones (espacios para jugar al futbol, etc.)
- 2. Patrimonio
-

TIPO
DE
PREMISA

ENUNCIADO
TEORICO

INTERPRETACION GRAFICA

IDEALMENTE,
debe de dibujarse a
mano alzada,
dejando plasmada
la interpretación y
expresión grafica
del diseñador.

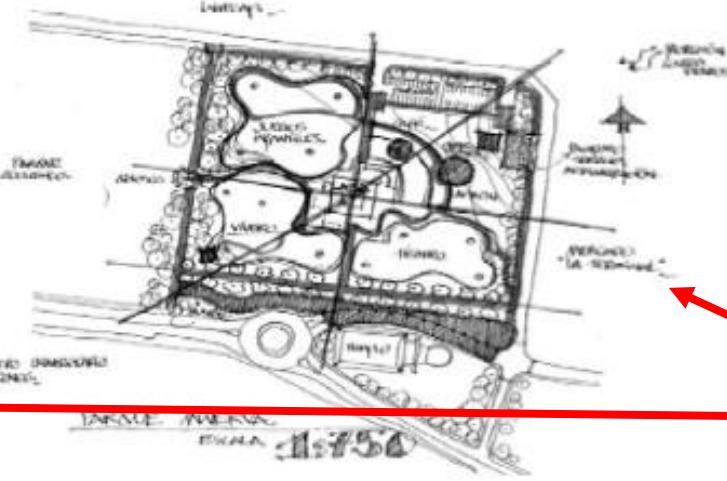
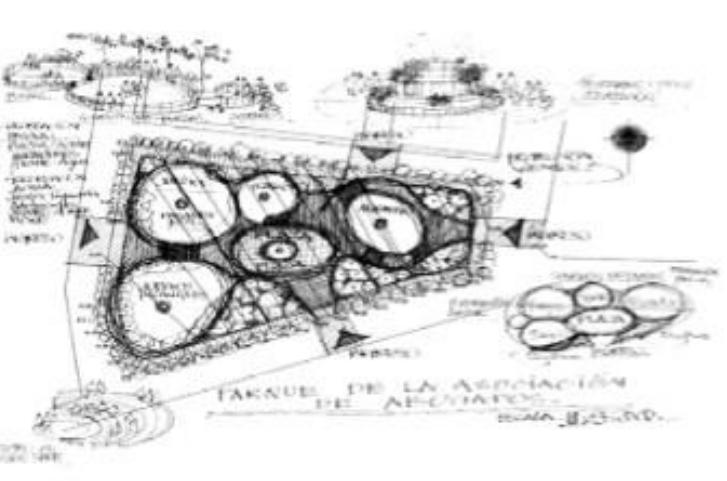
Ejemplo de Premisas

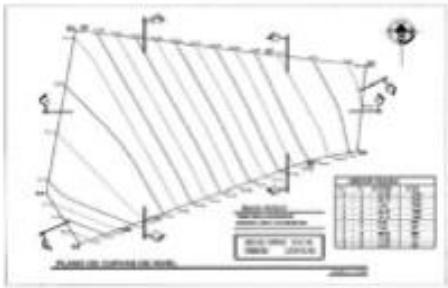
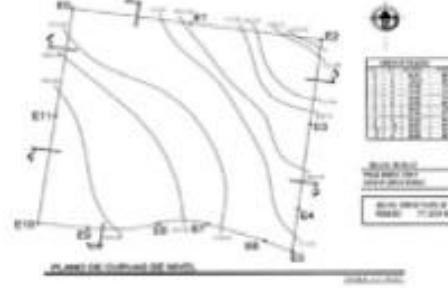
tomadas del proyecto de graduación: Parque de la Asociación de Abogados y Parque Minerva en la Ciudad de Quetzaltenango (2005).

Autor: Luis F. Castillo C.

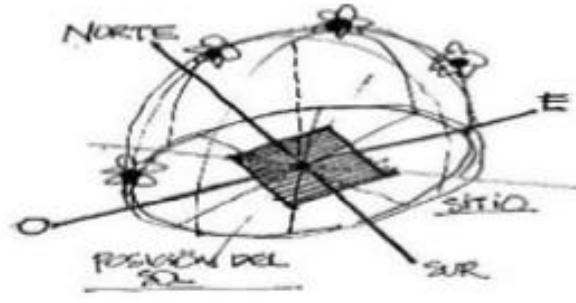
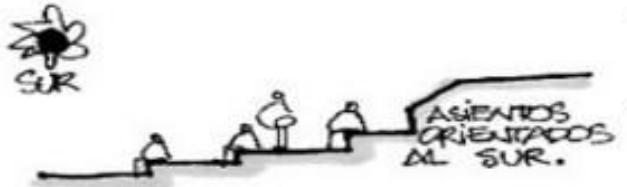
Facultad de Arquitectura, USAC.

3.2.2 PREMISAS ESPECÍFICAS DE DISEÑO

No.	REQUERIMIENTO	GRÁFICA	PREMISAS DE LOCALIZACIÓN
L1	Es necesario conocer el medio natural de la comunidad, identificando todos los elementos que la componen.		
L2	Los terrenos para el desarrollo del anteproyecto para los dos parques, se localizan dentro del área urbana de la ciudad de Quetzaltenango. Cuentan con fácil acceso y se puede ingresar de cualquier punto de la ciudad.		Dibujamos en la bitácora la grafica acompaña la idea teórica
L3	El terreno para el Parque Minerva es de forma regular y cuenta con un área de 35,985.00 M ² , por lo que se propone que sea un parque sectorial o de zona, por cumplir con el área que este requiere.		
L4	El terreno para el Parque de la Asociación de Abogados es de forma irregular y cuenta con un área de 2,540.00 M ² , por lo que se propone que se desarrolle un parque de Barrio.		

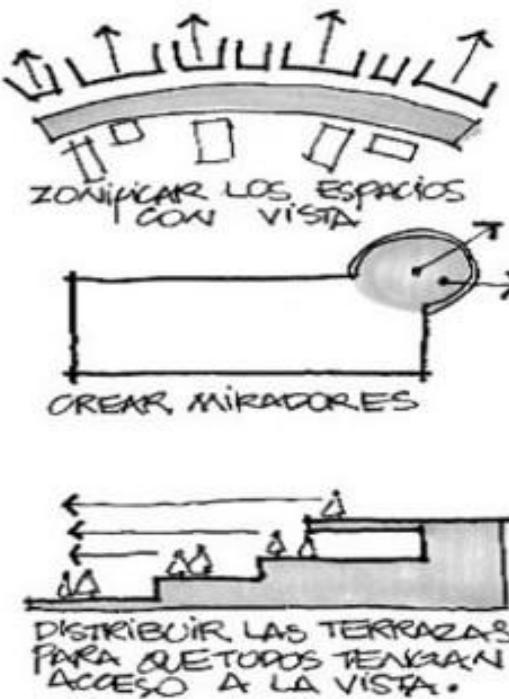
L5	La topografía de los dos terrenos es variada, cuentan con pendientes desde el 3% al 10%, por lo que se consideran adecuados para el desarrollo del Anteproyecto.	
L6	Los terrenos son de propiedad municipal, y actualmente se encuentran con poco mantenimiento y sin un uso en particular.	

PREMISAS AMBIENTALES

A1	Es necesario organizar los espacios de los parques tomando en cuenta el clima que tiene la ciudad de Quetzaltenango. El control del clima se debe lograr aprovechando los recursos y energías naturales, a través de un análisis de la orientación, soleamiento, ventilación, vegetación y las visuales de los terrenos.	
ORIENTACIÓN		
A2	Todos los senderos, puntos de asiento y lugares soleados deben orientarse al sur.	
A3	La cara norte se puede aprovechar para espacios con luz natural sin ninguna molestia de sol durante todo el dia.	

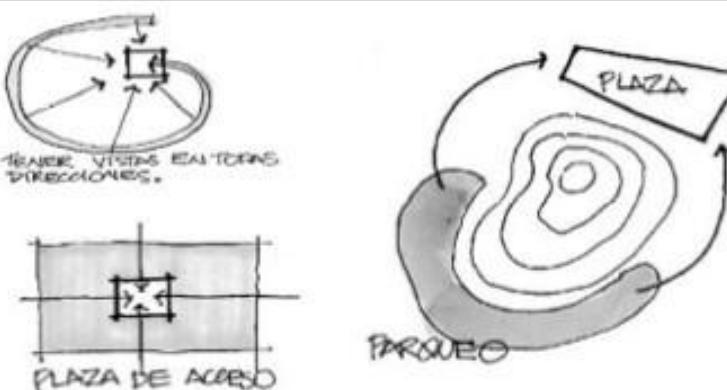
	VENTILACIÓN	
A12	Proteger áreas de viento dominantes con ruido, a través de barrera naturales densas, por ejemplo, una doble fila de ciprés más un muro bajo de mampostería.	<p>UTILIZAR VEGETACIÓN PARA EVITAR POLVO.</p>
	Dirigir el viento para evitar corrientes y la humedad en las edificaciones, plantando árboles a 7.00 M de distancia, y arbustos a 7.00 M de distancia.	<p>EMPLEAR EL TERRENO PARA PROTECCIÓN CONTRA EL VIENTO.</p>
	RUIDO	
A13	Aislar los parques del ruido.	<p>RUIDO → VIENTO → Vista → UTILIZAR PROTECCIÓN</p>
A14	Utilizar vegetación para aislar el ruido, entre la calle, los edificios, las viviendas y los parques.	<p>UTILIZAR AMORTIGUADORES PARA EL RUIDO: EL TERRENO, ÁRBOLES.</p>
A15	Utilizar como amortiguador la forma del terreno y de los árboles. Agrupar los espacios ruidosos con la fuente de ruido externo. Aprovechar los elementos de circulación como amortiguador del río.	<p>BUSES → RUIDO ESPACIO PLAZAS. → BOSQUE → UTILIZAR UN MURO ACÚSTICO PARA SEPARAR EL RUIDO.</p>

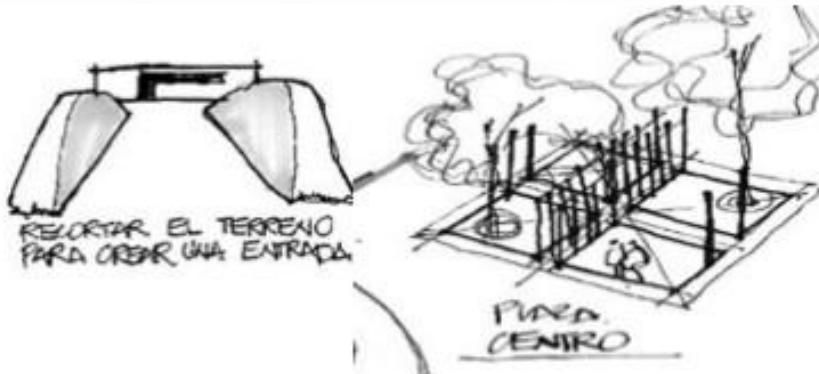
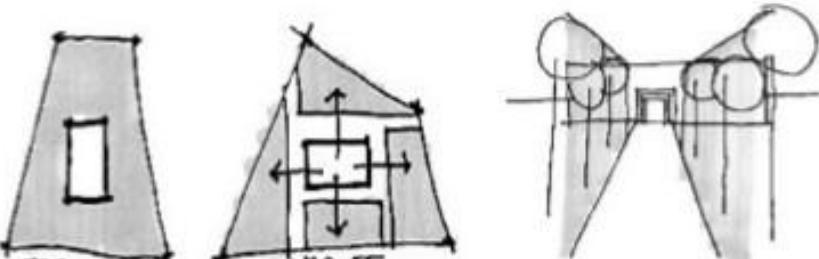
	VISUALES DESDE EL TERRENO
A16	Zonificar los espacios con vista, zonificar los espacios para que todos tengan vistas adecuadas.
A17	Enmarcar las vistas dándole formas adecuadas a los elementos del parque.
A18	Presentar las vistas según sea el uso del espacio.
A19	Usar muros transparentes para que los espacios interiores tengan acceso a las visuales.
A20	Proporcionar vías de acceso hacia los miradores, crear áreas espaciales desde donde contemplar las vistas.



PREMISAS FUNCIONALES

F1	Las premisas funcionales se refieren a todos los requerimientos de diseño y conocimiento de actividades que se desarrollan en el objeto arquitectónico a nivel general.
F2	El ingreso a los parques debe estar definido. El Parque Minerva contará con ingreso peatonal e ingreso vehicular. Y el Parque de la Asociación de Abogados tendrá acceso peatonal únicamente.



F3	Las plazas y explanadas funcionan como áreas de desahogo, además propician una adecuada conexión peatonal.	
F4	El parqueo debe tener un área no mayor del 9% de la superficie del terreno, y debe arbolarse. Además debe construirse con materiales permeables para ayudar al suelo.	
F5	Para lograr el buen funcionamiento de los parques, es necesario que cada uno de los ambientes que lo integren sean analizados.	
F7	La forma de las plazas debe adaptarse a las características topográficas del lugar. También debe tener una textura, la cual la distinga de los demás componentes.	
F8	Para delimitar la forma de las plazas se pueden utilizar: árboles, arbustos, mobiliario, fuentes, muros, esculturas, y deben de disponer de uno o más puntos focales.	
F9	Utilizar la vegetación para proporcionar y dar escala a los espacios externos, y provocar una sucesión de planos para hacer interesante el recorrido.	

PREMISAS MORFOLOGICAS

M1

Las premisas morfológicas son relacionadas con la forma y tipología del lugar, utilizando los conceptos básicos de diseño, expresadas en un lenguaje de Arquitectura.

M2

Utilización de conceptos generatrices: Simetría, Equilibrio, Adición, Sustracción. Utilización de modelos de configuración: Configuración lineal, concéntrica, central. Utilizar progresiones como: Jerarquía, Transición, Transformación.

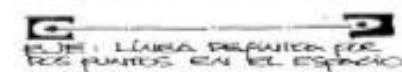
M3

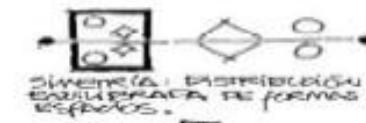
La forma es el punto de contacto entre la masa y el espacio, y se percibe principalmente por el sentido de la vista, por lo tanto, de la forma depende que la estancia en un lugar sea agradable o se convierta en monótona.

M4

La tipología de la ciudad de Quetzaltenango: A través de la historia, la ciudad ha pasado por distintos estilos, pero principalmente predominó el neoclásico.

PROGRESOS - ORDENADORES:

 Punto: Línea perpendicular por los puntos en el espacio.

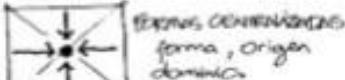
 SIMETRÍA: ESTABILIDAD EN EL ESPACIO DE FORMAS Y ESPACIOS.

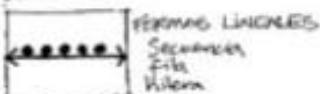
 JERARQUÍA: ARTICULACIÓN DE LA RELEVANCIA.

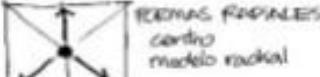
 PROGRESIÓN: REPETICIÓN, PRACTICA.

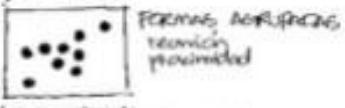
 TRANSFORMACIÓN

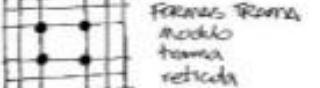
FORMAS:

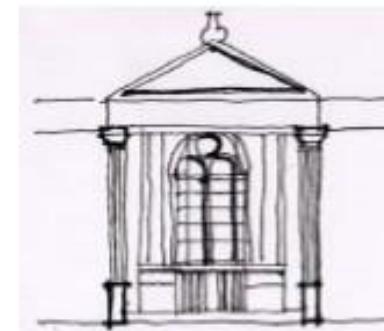
 FORMAS CENTRANTES forma, Origen dominio

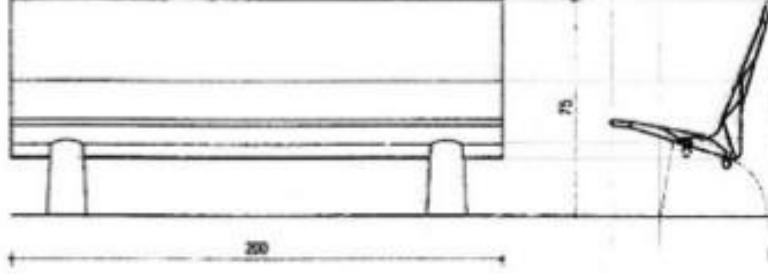
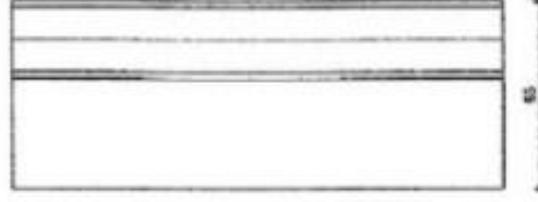
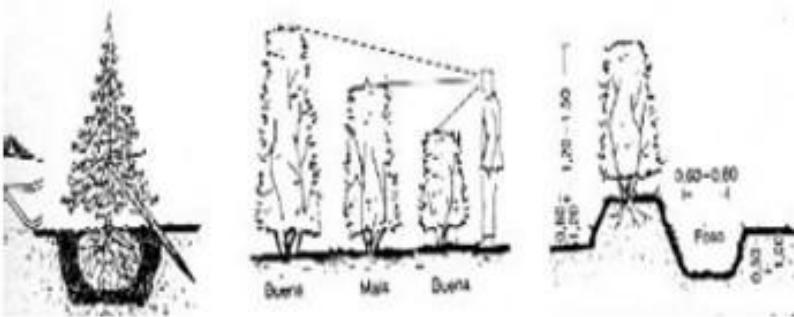
 FORMAS LINEALES Secuencia, Fila, Rítmica

 FORMAS RADIALES centro, modelo radial

 FORMAS AGRUPADAS proximidad, cercanía

 FORMAS TRAMA, red de trama, retícula



T38	<p>Es necesario estudiar las limitaciones y funciones a desempeñar de cada elemento, así como la elección de los materiales, que van determinados por las características de los alrededores.</p>	
T39	<p>Tipos y Materiales del Mobiliario Urbano: Asientos: deben situarse espacios protegidos y próximos a las actividades del parque. Los materiales de los que pueden ser construidos son: maderas (pino tratado, teca, roble), concreto prefabricado y metal (aluminio, acero, hierro forjado). La mayoría de diseños combina la utilización de estos materiales.</p>	
T40	<p>Jardineras y macetones: son prácticos para delimitar y cerrar espacios, también pueden definir cambios de nivel. Los materiales que se pueden emplear son: ladrillos, block de pómez, adoquines, o bien pueden ser fundidos "en situ".</p>	
T41	<p>Basureros: al elegir un tipo de basurero se debe considerar que deben fijarse firmemente, al suelo, a la pared o a un poste, deben estar provistos de tapaderas y visagras para evitar los malos olores, y es preferible que tengan un sistema de bolsa para facilitar su vaciado.</p>	

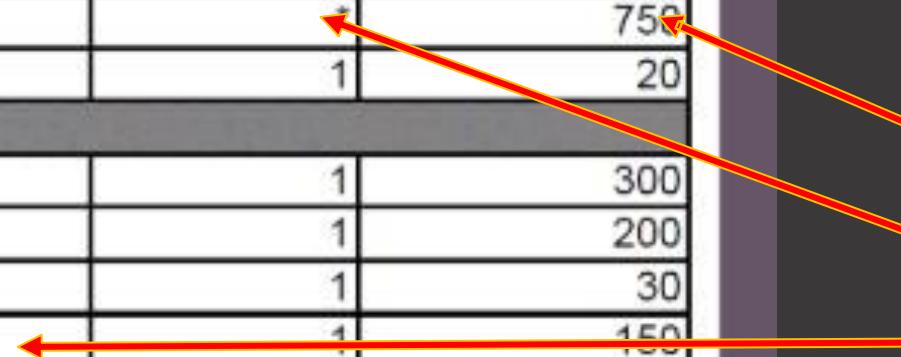
PROGRAMA

- ✓ **EL PROGRAMA DE NECESIDADES** en **arquitectura** se podría definir como las expectativas o exigencias del cliente en un encargo concreto. Deberá establecer un marco de actuación....
- ✓ En definitiva, es aquel documento que será interpretado por el **arquitecto** para la correcta consecución de los objetivos de su cliente.
- ✓ Estos datos se vuelcan en una planilla como la del ejemplo siguiente:

**PROGRAMA ARQUITECTONICO
HOTEL**

AMBIENTES	CANTIDAD	AREA EN M2
Zonas Exteriores Publica		
paradero de transporte	1	20
acceso publico	1	30
plazas	1	500
jardines	1	750
acera de ascenso y descenso	1	20
Zonas de Recepcion		
portico de acceso	1	300
lobby	1	200
registro	1	30
lobby - bar	1	150
sala de espera	1	75
vestibulo de distribucion	1	30
sanitarios hombres y mujeres	2	90
Zona de Servicios Comunes		
restaurantes	1	2300
bar	1	500
cafeteria	1	500
auditorio para 1000 perx.	1	1500
salones de convenciones	2	1500
spa	-	-----

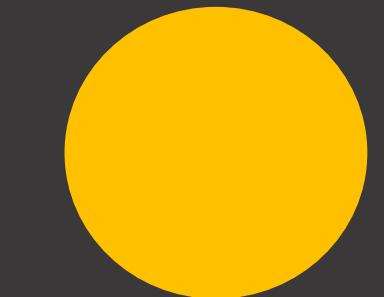
En el caso de la Plaza Recreativa hacemos un programa con las actividades propias de una Plaza



- Los ambientes correspondientes a la Plaza serían:
 - ✓ Las áreas de descanso
 - ✓ Las áreas culturales, por ejemplo un anfiteatro
 - ✓ Otras áreas de estancia, como podría ser un espejo de agua.
 - ✓ Área de ejercicios
 - ✓ Área para bicicletas
 - ✓ Área de sombra

UNA VEZ QUE TENEMOS LAS SUPERFICIES DE CADA ÁREA, GEOMETRIZAMOS ESAS SUPERFICIES.

- Por ejemplo una zona de estar para los alumnos



- otro ejemplo sería un anfiteatro





- Osea que el programa nos sirve para tener los distintos elementos que formaran parte de nuestro próximo paso, **LA COMPOSICIÓN**

COMPOSICIÓN

SE BUSCA CONSEGUIR UNA UNIDAD ORGÁNICA ENTRE EL CAMPO Y LAS FORMAS QUE CONTIENE. A través de RELACIONES que se establece en cuya corrección está determinada por EL CARÁCTER ÚNICO QUE LA ORGANIZACIÓN de la misma

EL CONCEPTO

EL CONCEPTO DE DISEÑO

en arquitectura puede comenzar como una idea filosófica, un pensamiento poderoso o un simple conjunto de pautas.

A partir de ahí, evoluciona lentamente hacia un **DISEÑO CONCEPTUAL** para el proyecto que se convierte en una hoja de ruta o guía a seguir durante el resto del proyecto.

Un **CONCEPTO** de diseño es el ADN básico de un proyecto.

Un **CONCEPTO** de diseño es la idea general del proyecto.

CONCEPTO:

“EL AGUA,factor de supervivencia en el secano.”

En Mendoza..

Inicio una búsqueda, una investigación acerca de este tema

**“Resaltar la importancia de los
humedales.....”**

Mendoza pertenece a una región que se caracteriza por sus particulares condiciones climáticas y geográficas.

Estas condiciones naturales determinan unidades territoriales donde los recursos hídricos superficiales y subterráneos delimitan cuencas y regiones específicas.

Ambas fuentes aportan a ecosistemas especiales denominados humedales.

**Los humedales retienen y almacenan agua,
disponible para consumo humano,
producción y sostenimiento de la vida
silvestre.**

**Cuando los humedales se encuentran
situados sobre sedimentos y rocas
permeables, el agua que retienen se filtra a
través del suelo y recarga los acuíferos.**

Un humedal es un concepto que se utiliza para denominar áreas que permanecen en condiciones de inundación o con el suelo saturado de agua durante períodos largos.

Todos los humedales comparten una propiedad primordial:

el agua juega un rol fundamental en la determinación de su estructura y funciones ecológicas.

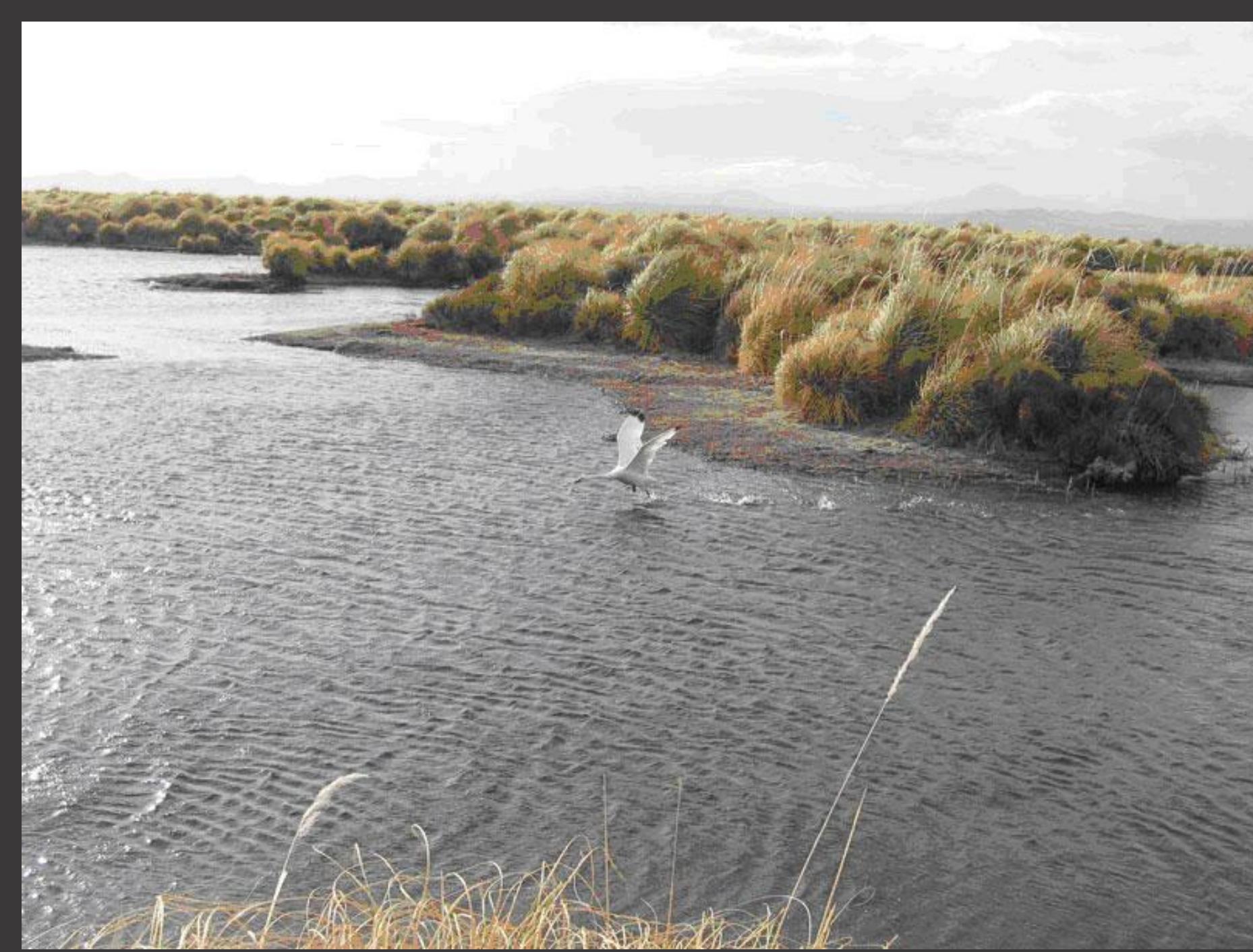
La función principal de los humedales, además de ser un gran ecosistema, es representar un hábitat de vital importancia para el desarrollo de muchos seres vivos, quienes actúan como filtradores naturales de agua. Esto se debe a que las plantas acuáticas o hidrófitas poseen adaptaciones en los tejidos de las raíces y las hojas que les permiten absorber nutrientes y elementos químicos del agua. Ejemplos conocidos de estas plantas en la región de Mendoza son la totora y el junco.

La Convención sobre los Humedales es un tratado intergubernamental aprobado en el año 1971, en la ciudad iraní de Ramsar (de allí su nombre).

A pesar de que el nombre oficial de la convención se refiere a los humedales de importancia internacional, como hábitat de aves acuáticas, se la conoce comúnmente como Convención sobre los Humedales o Convención de Ramsar.

Existen dos sitios Ramsar en la provincia de Mendoza: la Laguna de Llancanelo en Malargüe y las Lagunas de Guanacache, Desaguadero y del Bebedero; pertenecientes a Mendoza, San Juan y San Luis. Ambos son humedales de importancia internacional que se encuentran protegidos y custodiados por la Provincia en el marco de la Convención Ramsar

Resulta fundamental educar sobre el invaluable valor ecosistémico de los humedales, así como la urgente obligación de protegerlos y conservarlos para las actuales y las futuras generaciones.





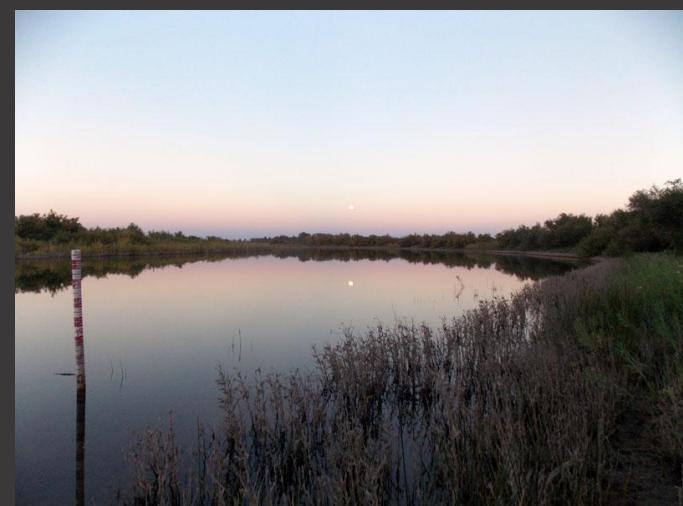


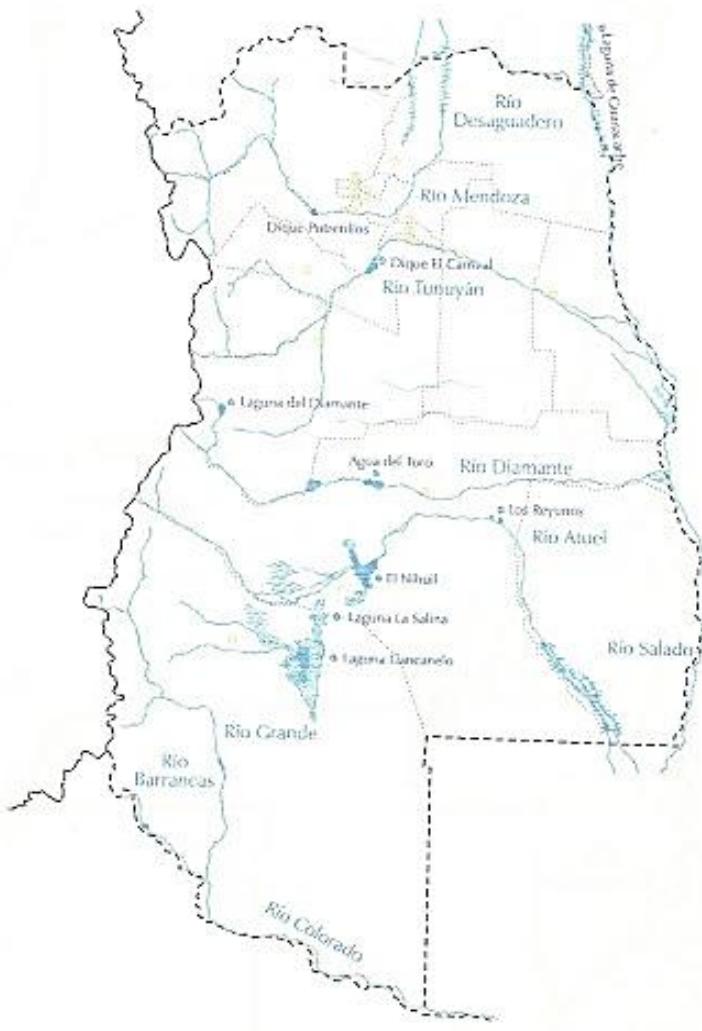
© www.avespampa.com.ar



Fuente Imagen: Diario Los Andes



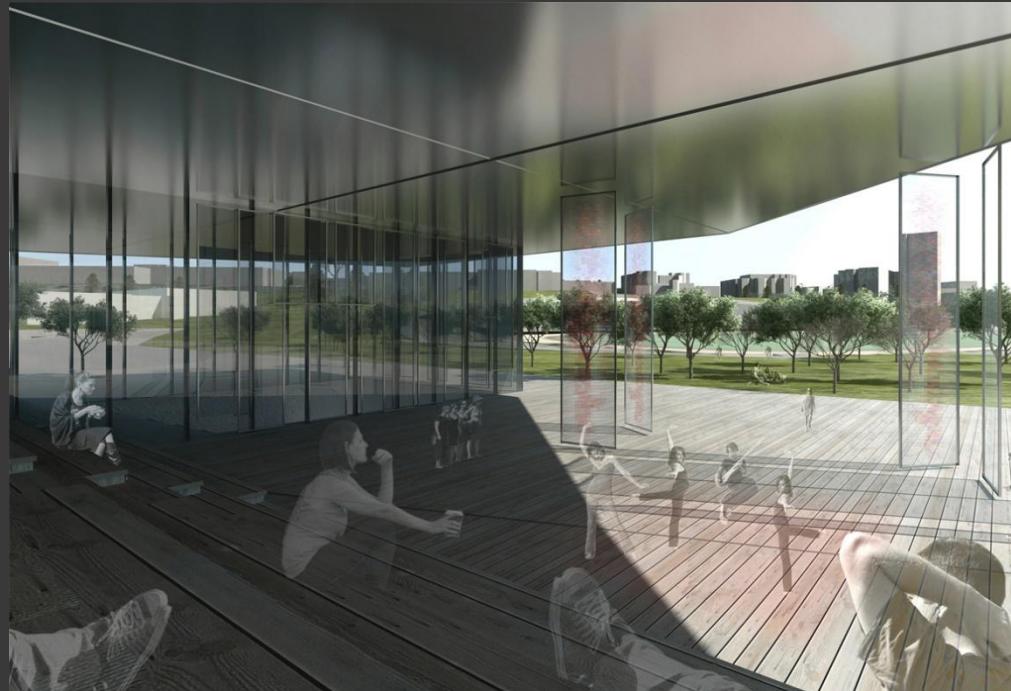


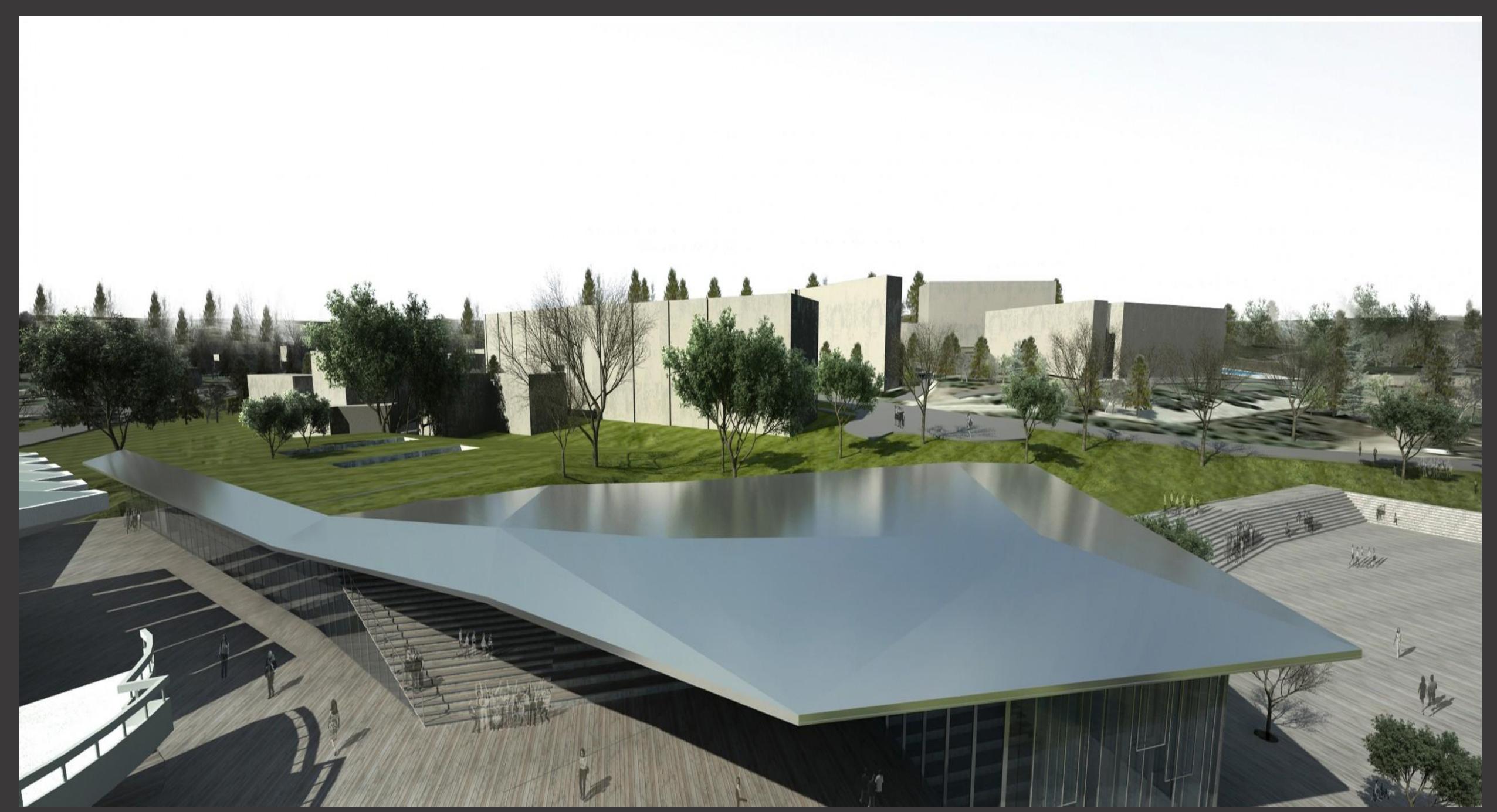


TERRENO CON MUCHA PENDIENTE:



Humedal:





COMPOSICIÓN



**COMPOSICIÓN:
LA FORMA DEL CAMPO**

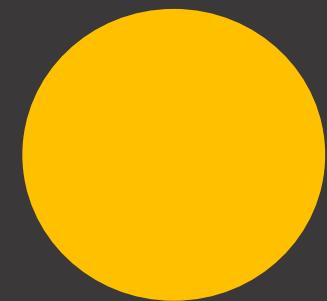


**COMPOSICIÓN:
ELEMENTOS**

Debemos geometrizar
las áreas de las
distintas actividades

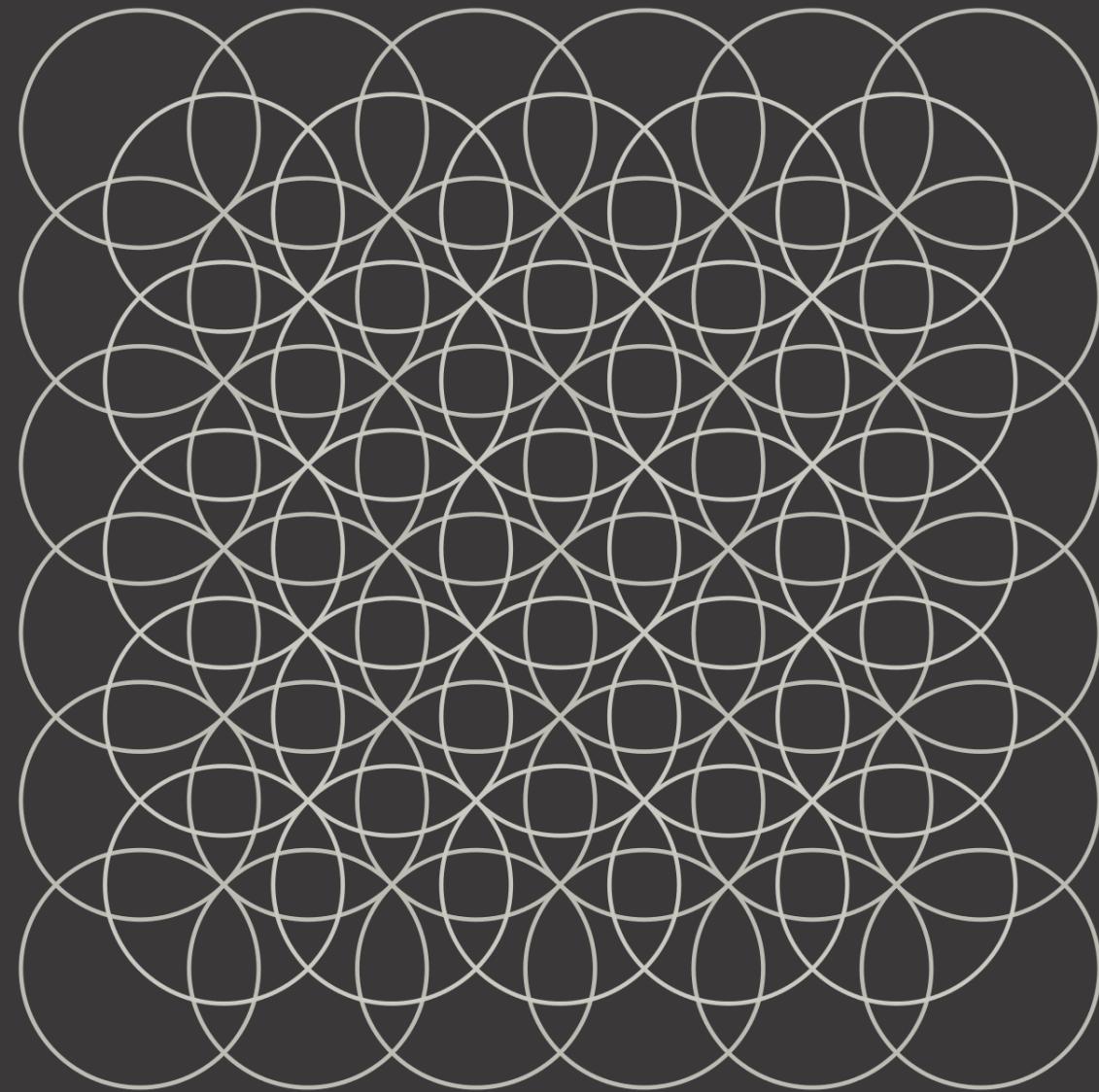
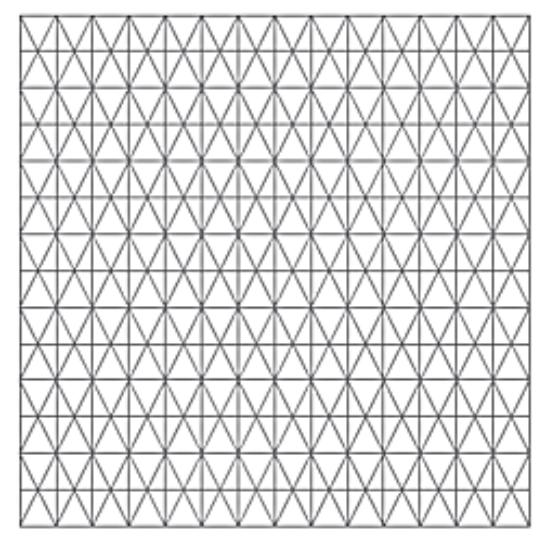
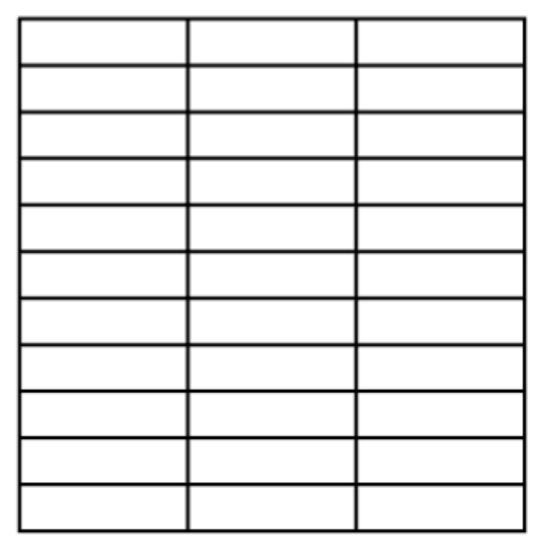
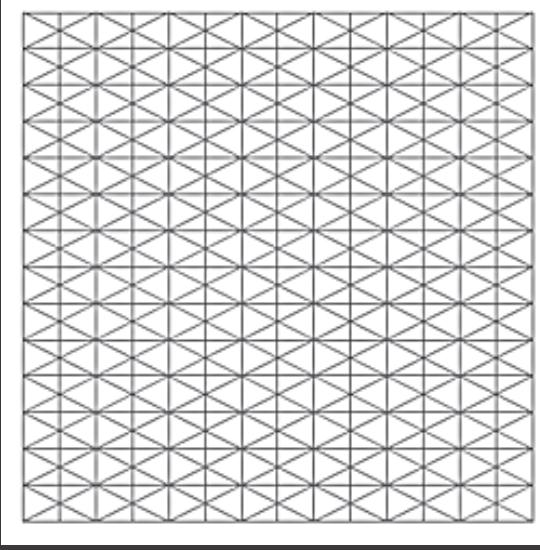
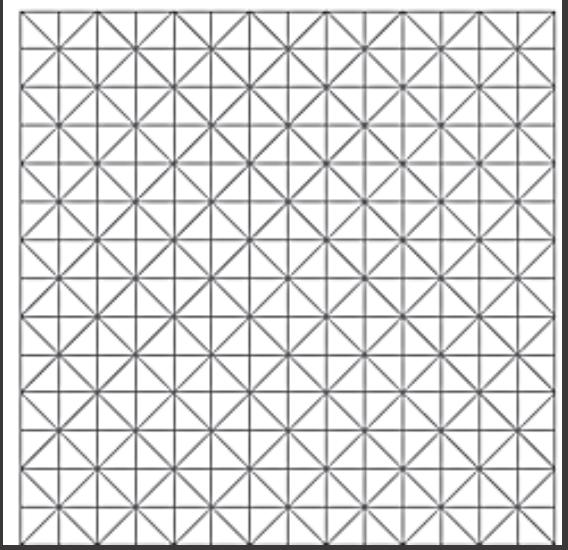


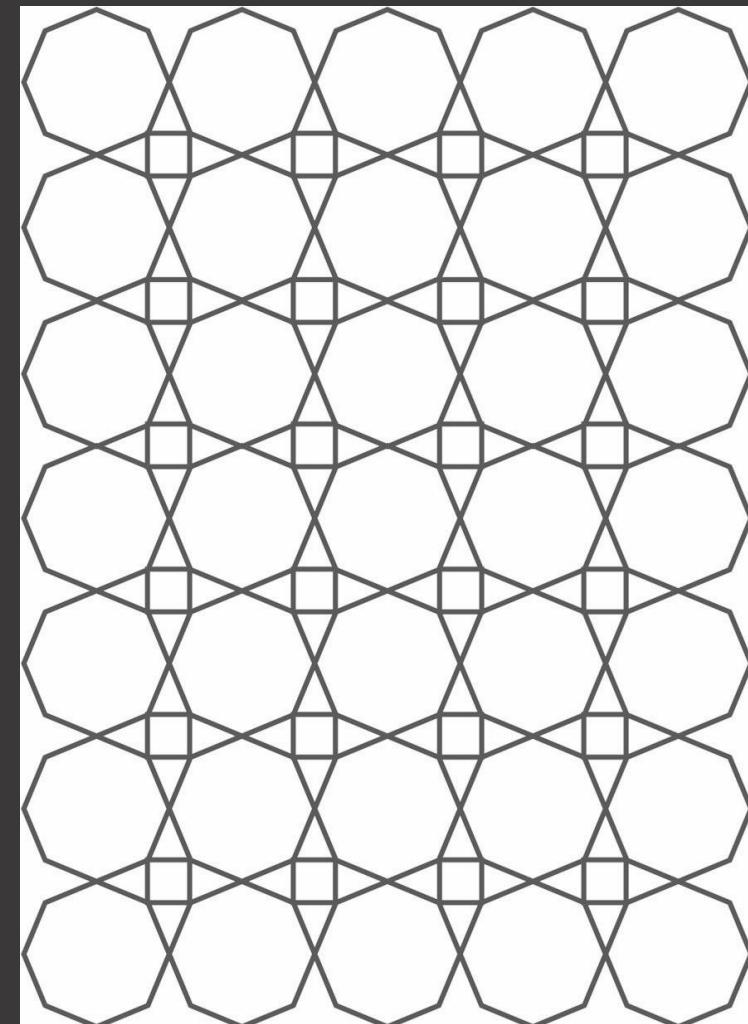
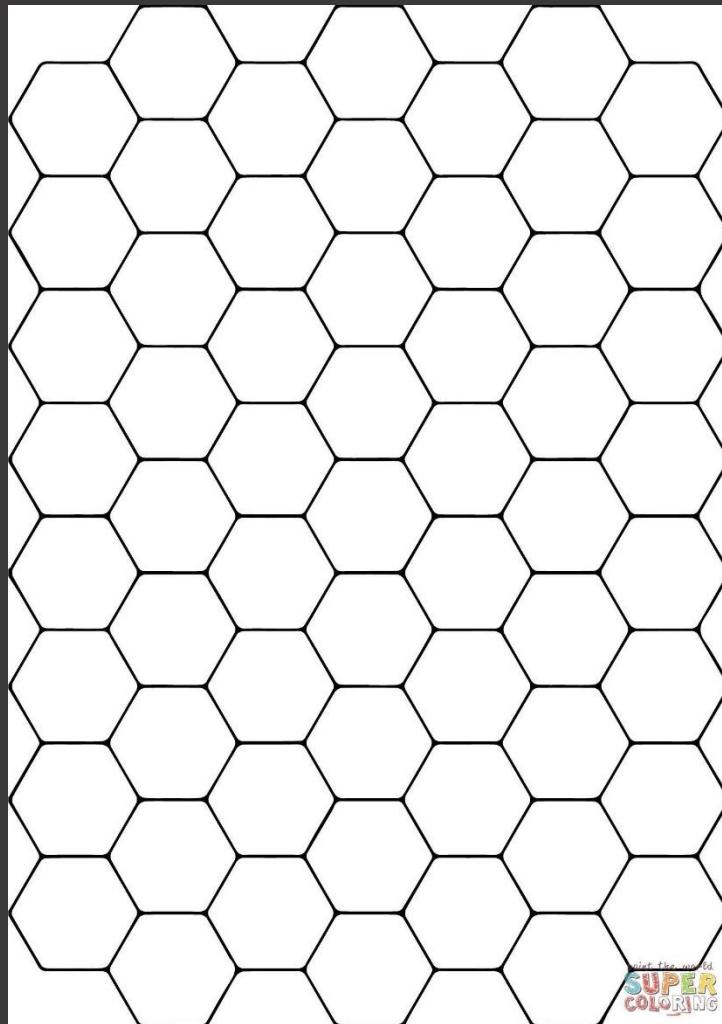
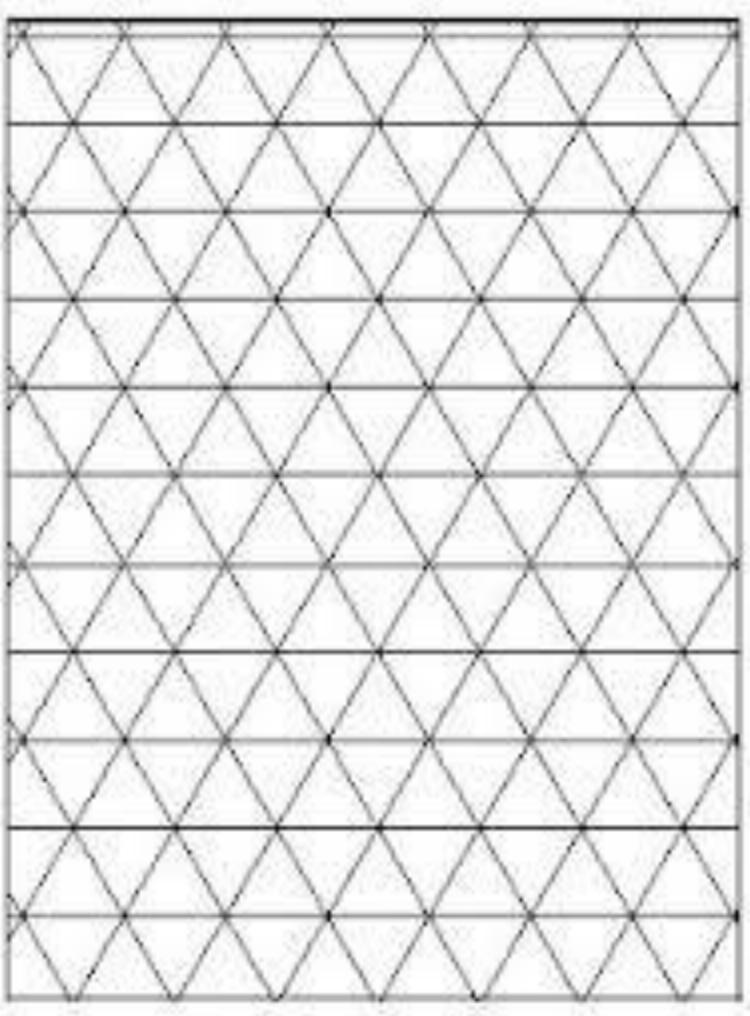
ANFITEATRO

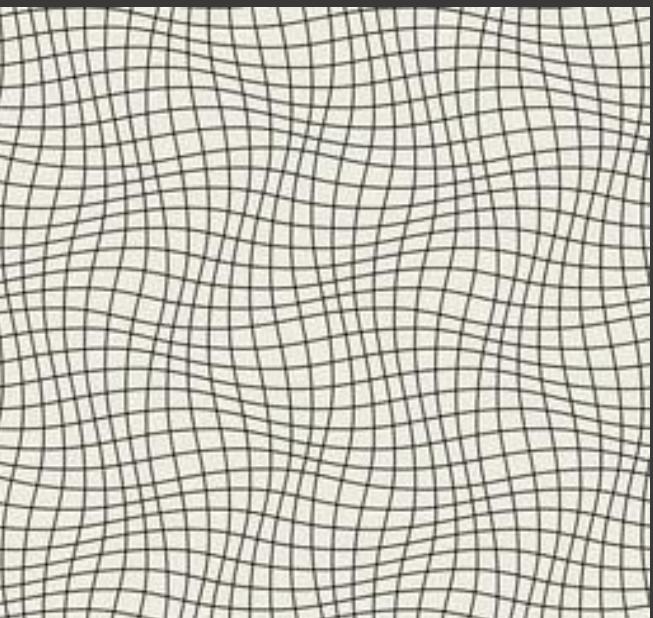
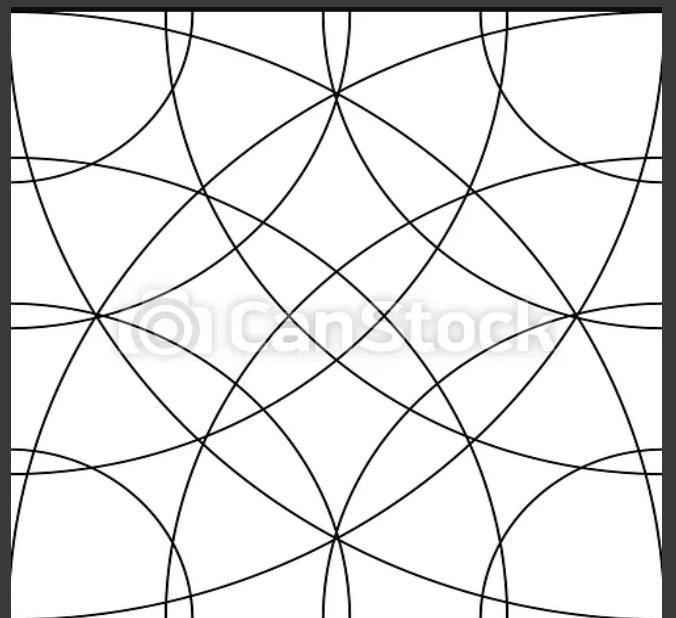
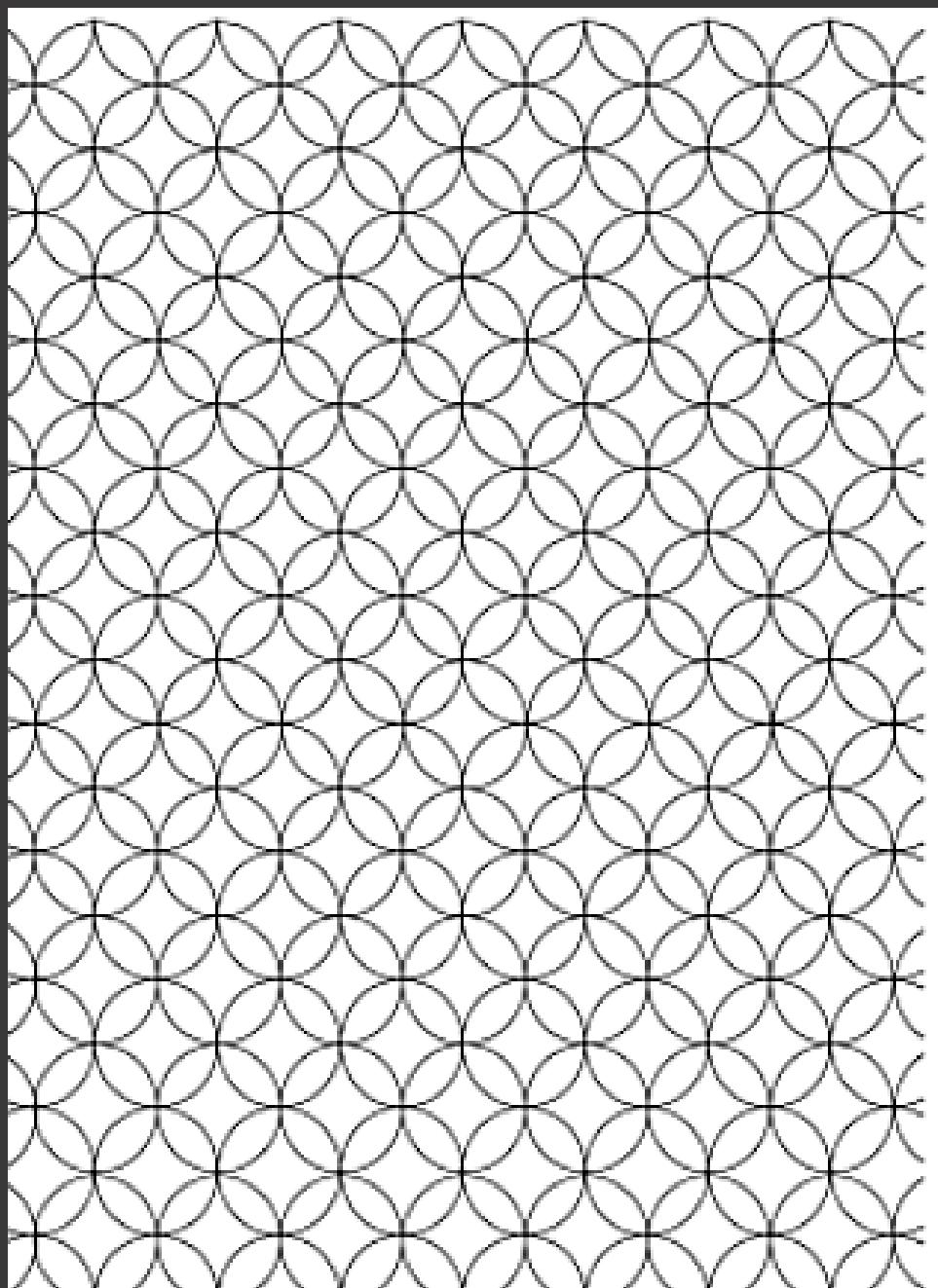
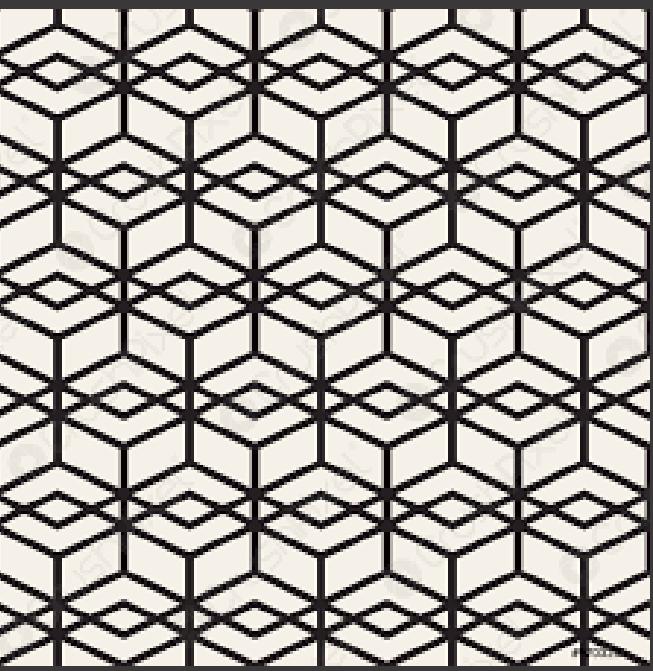
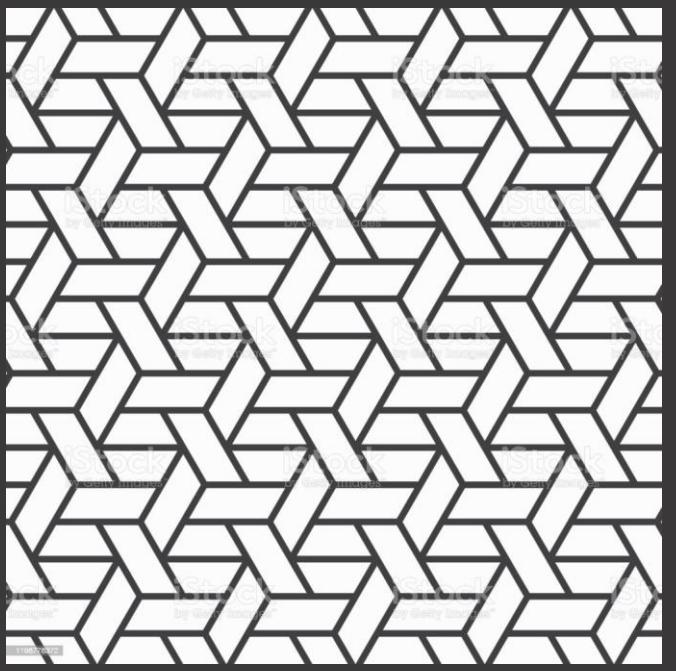


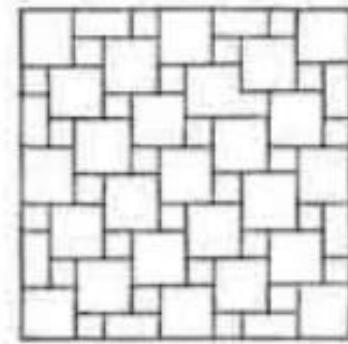
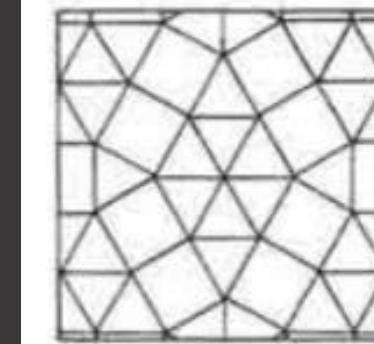
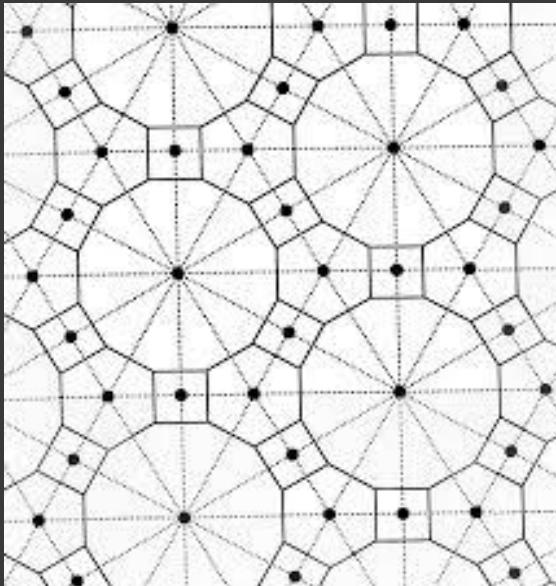
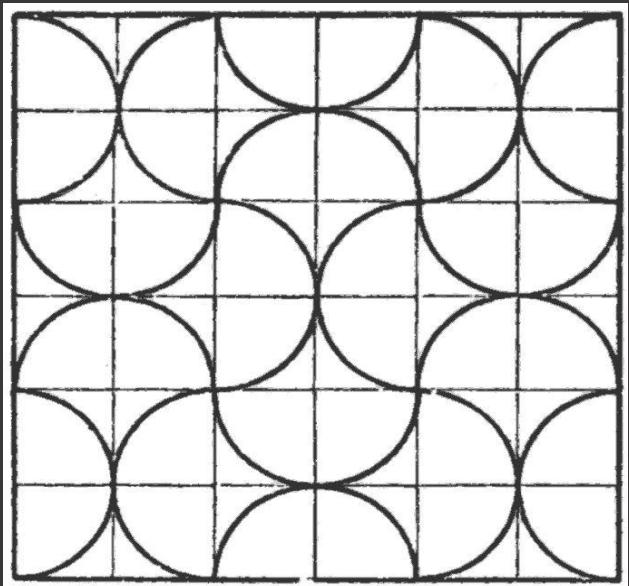
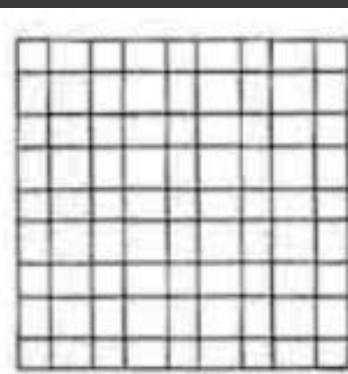
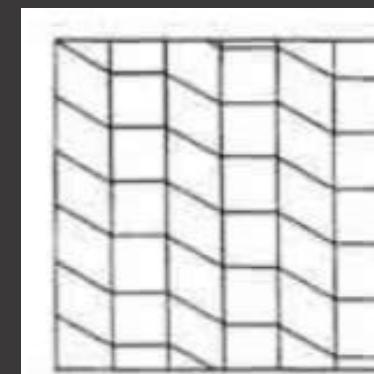
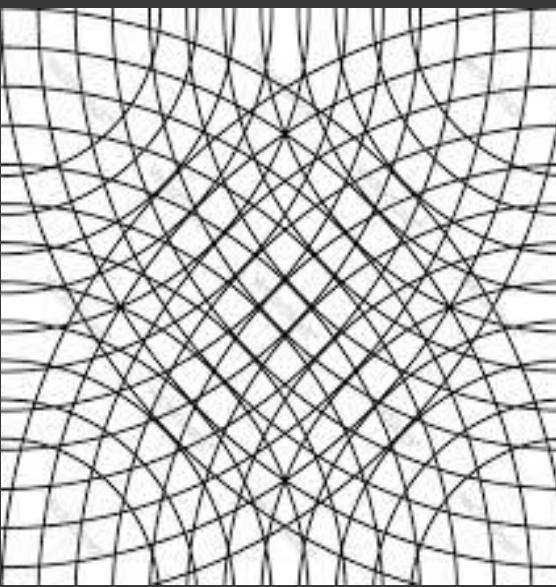
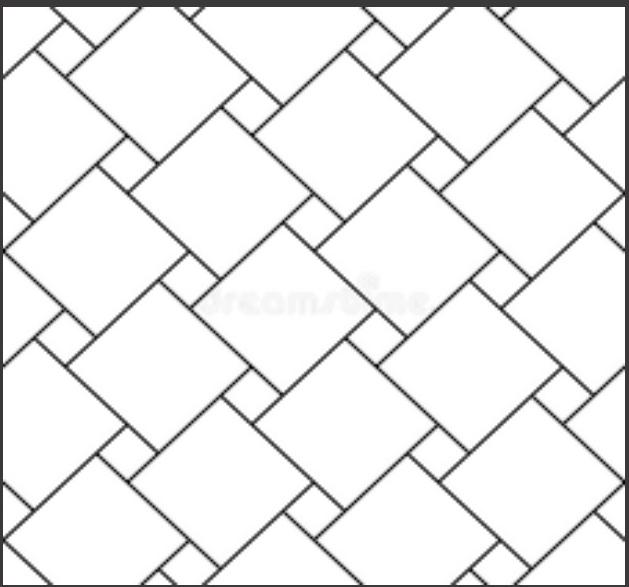
AREA DE ESTAR

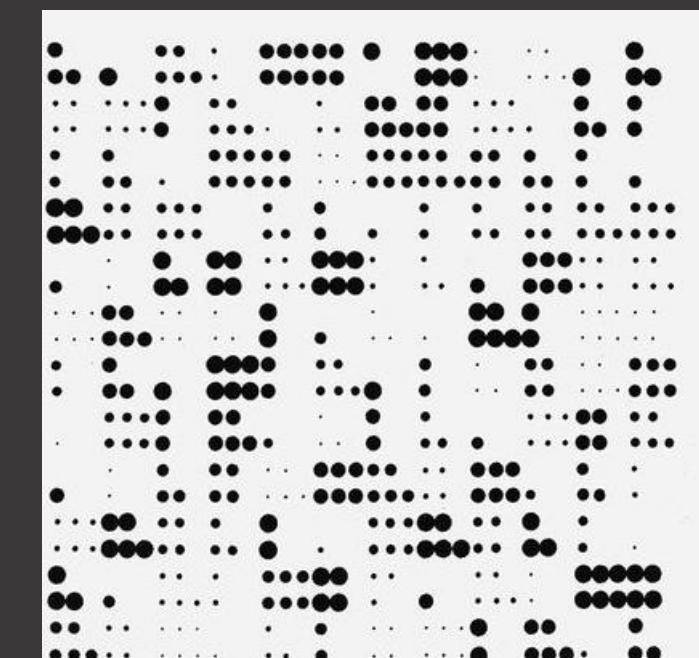
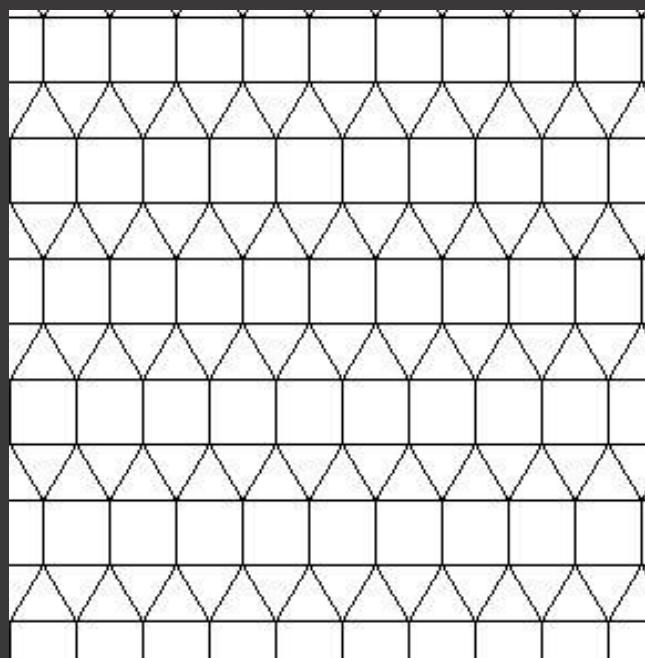
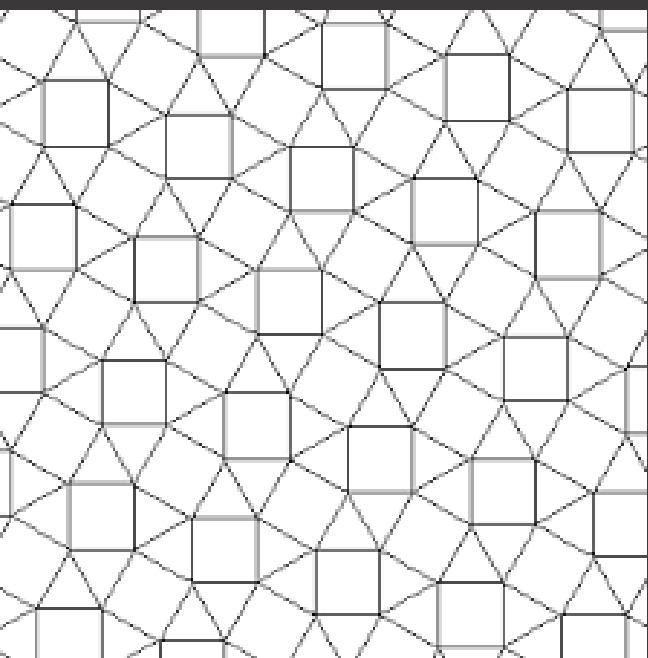
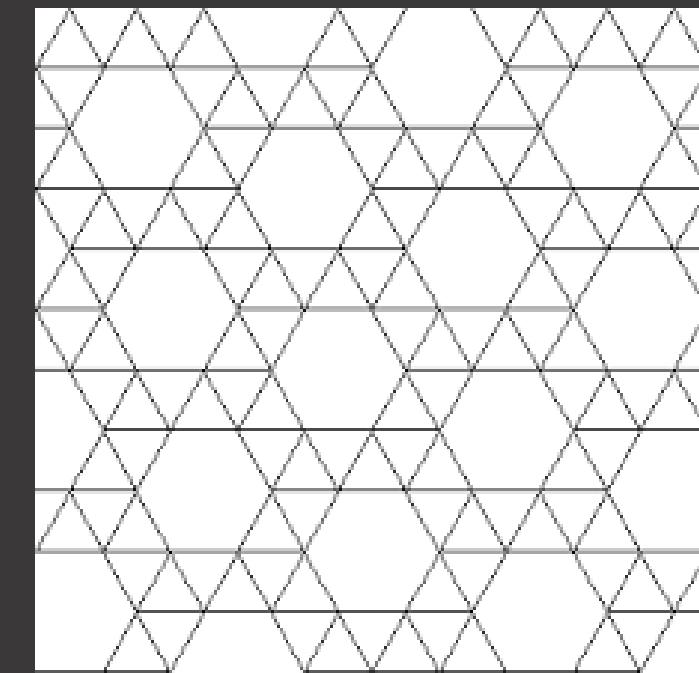
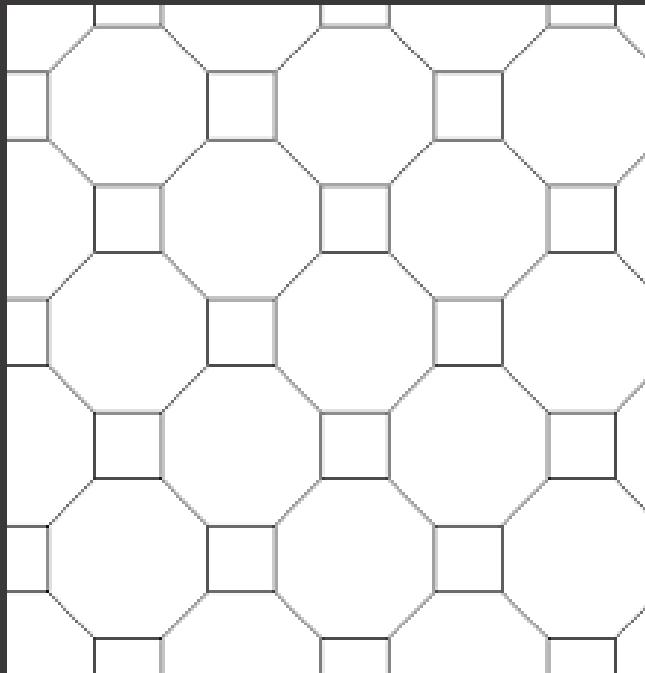
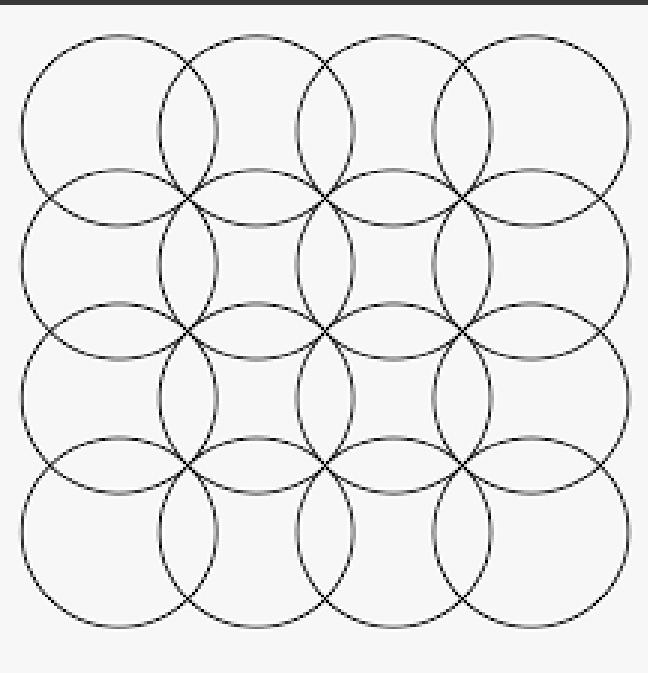
ESTRUCTURA DE LA COMPOSICIÓN

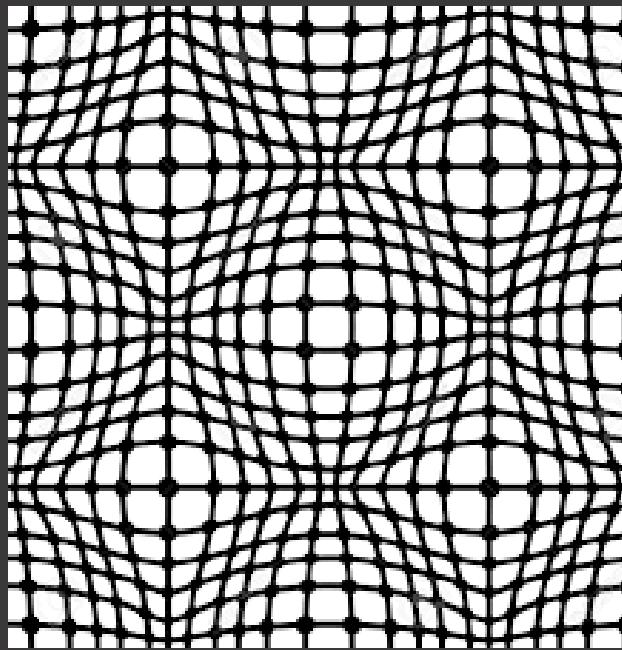
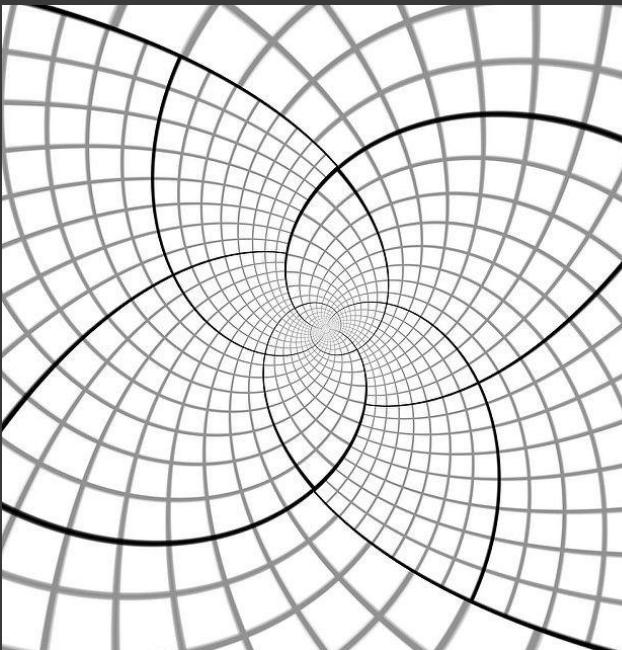
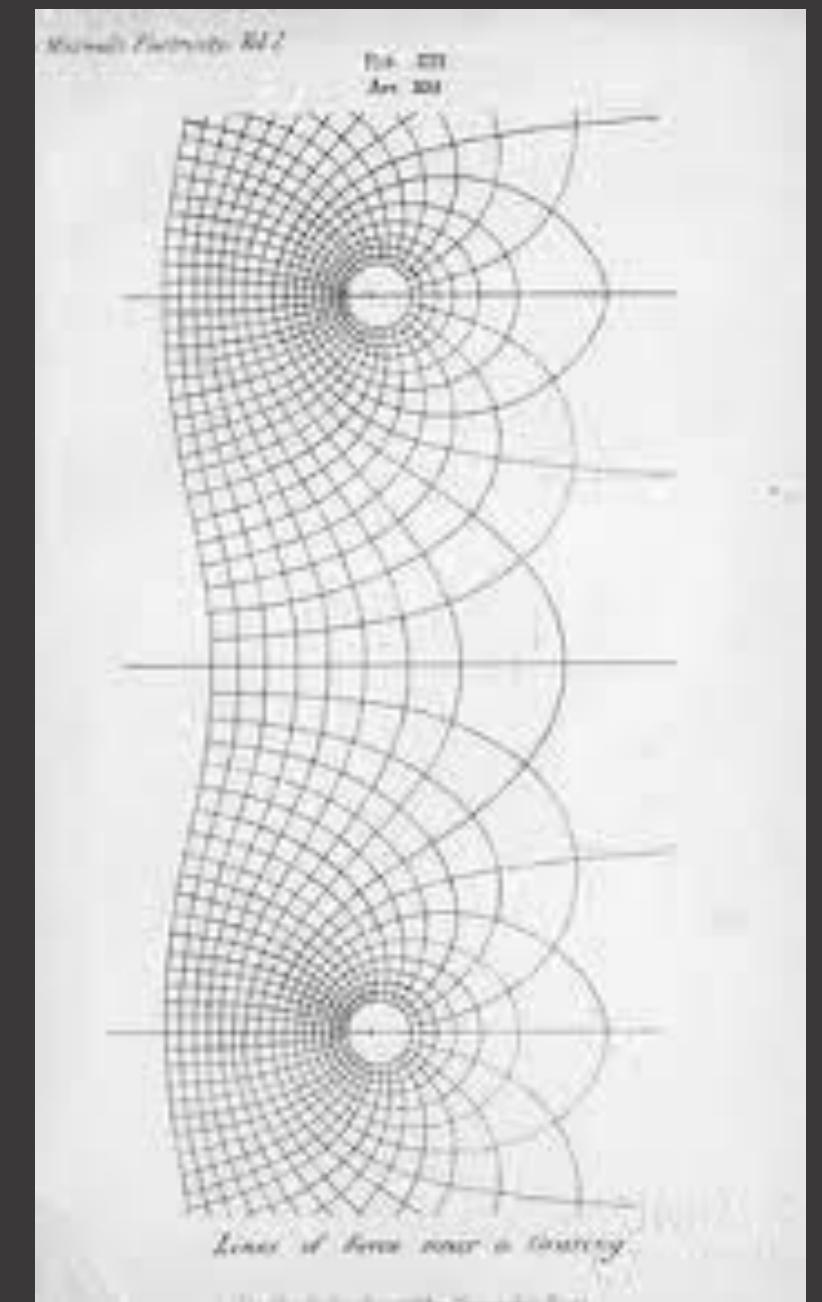
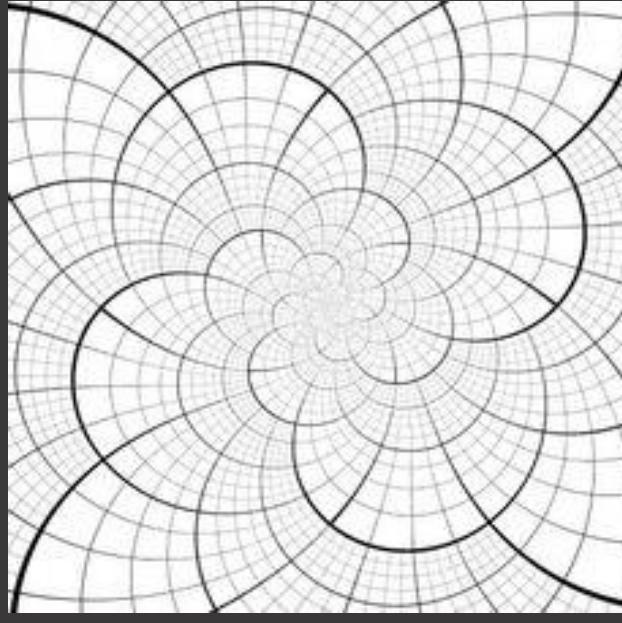
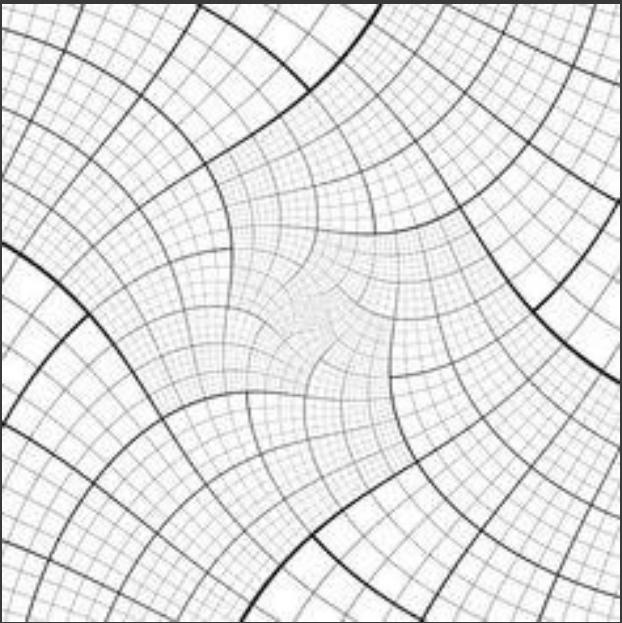


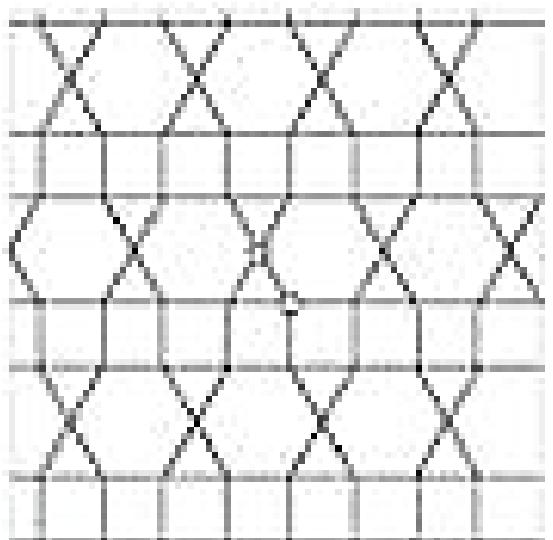
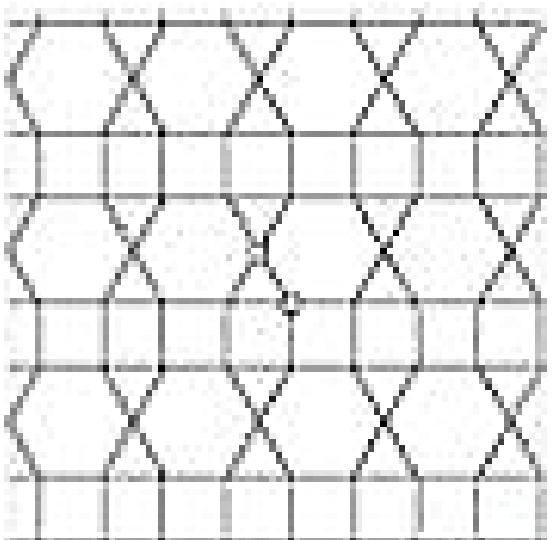
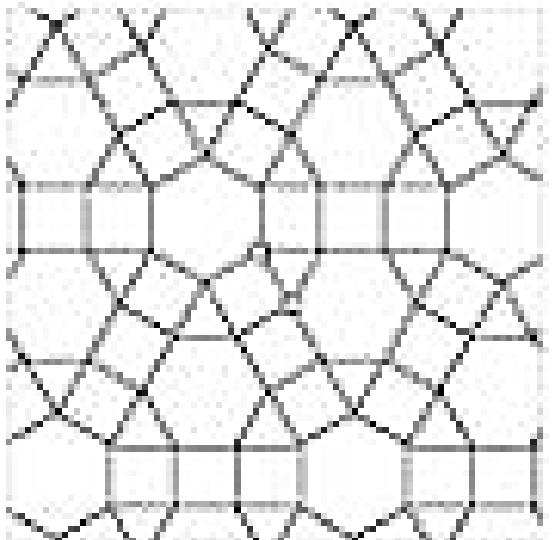
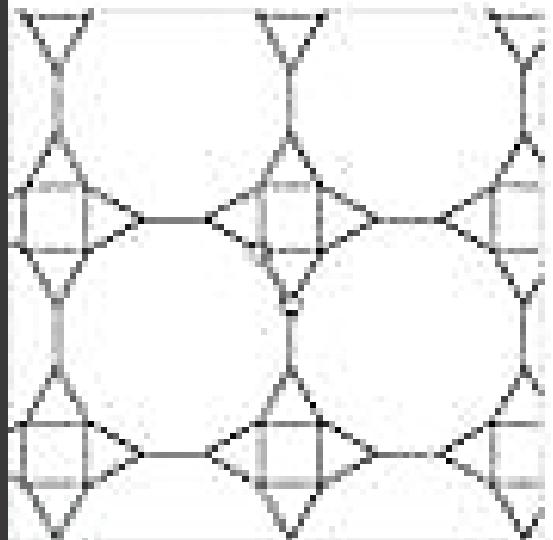
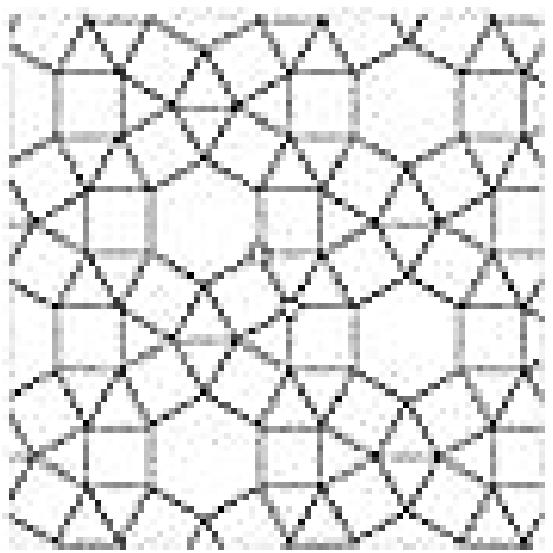
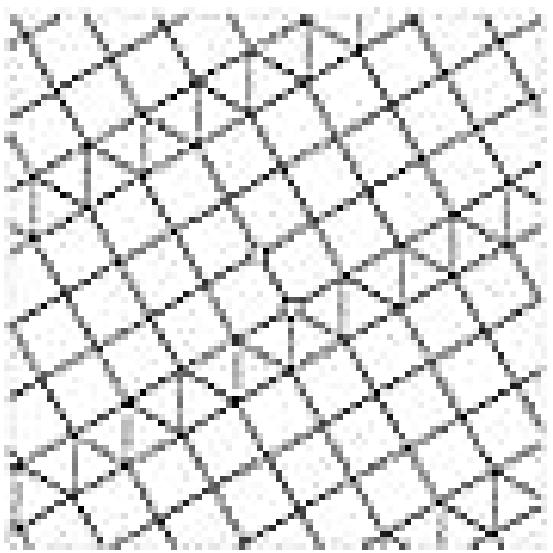
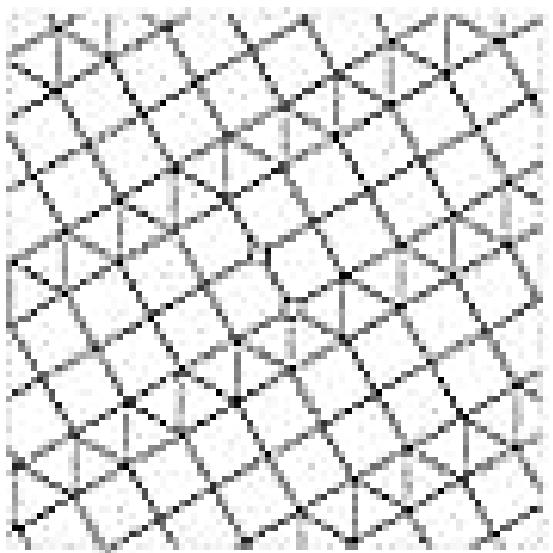
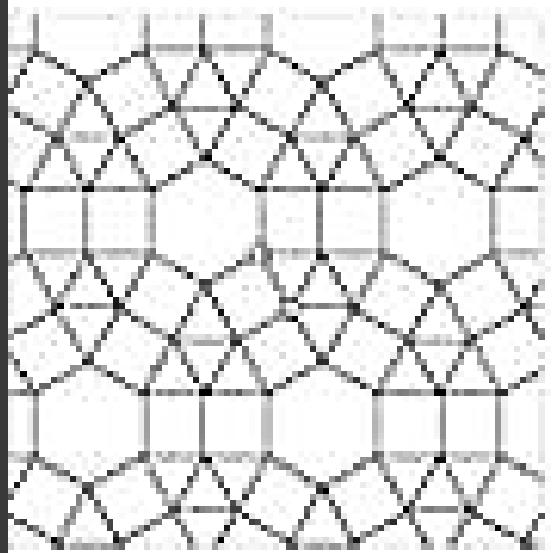


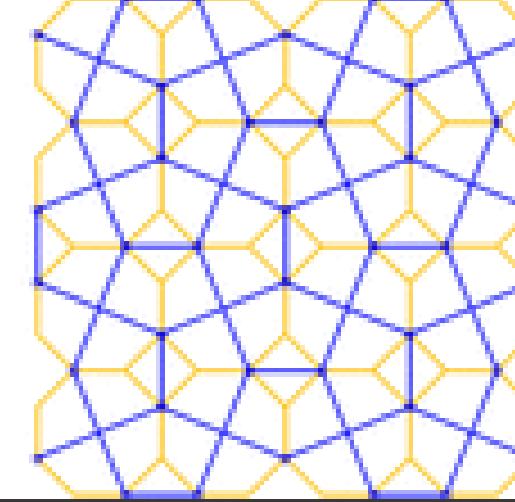
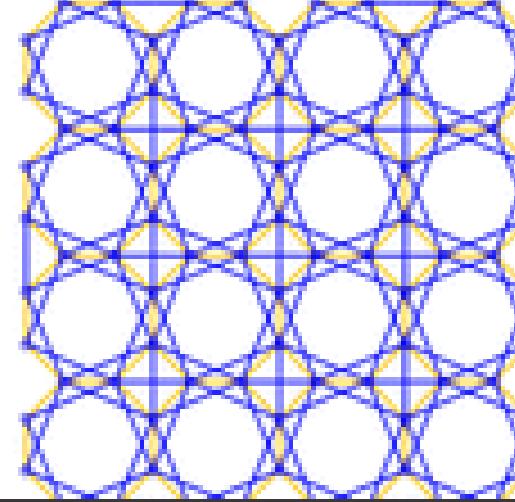
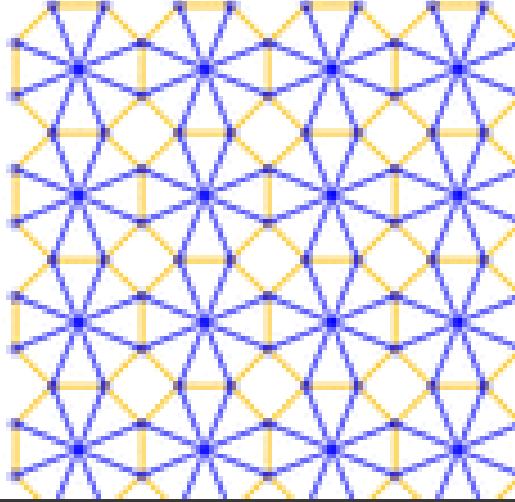
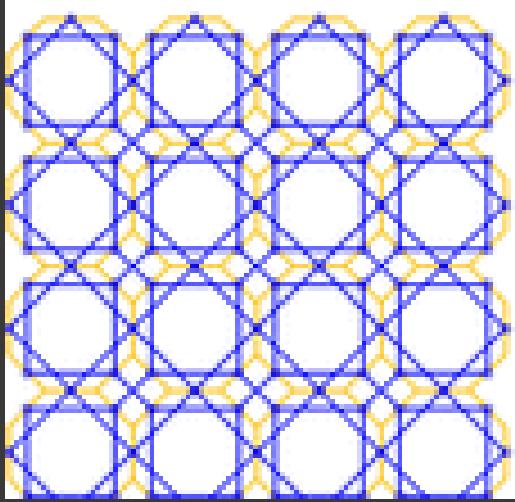
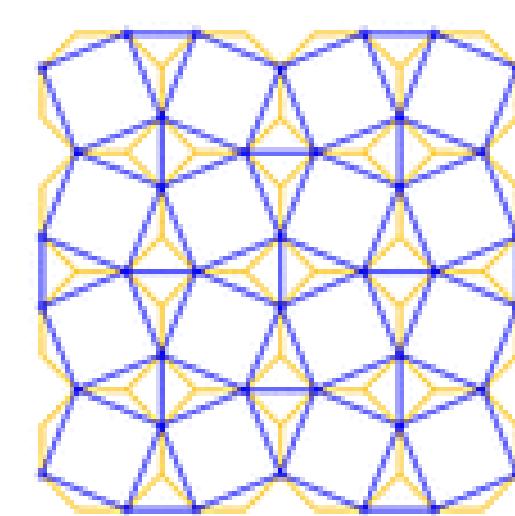
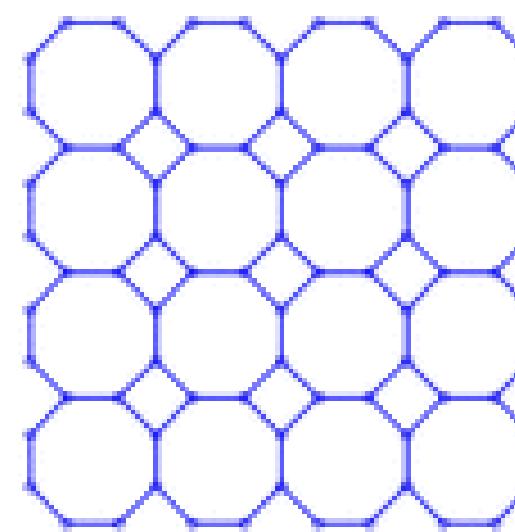
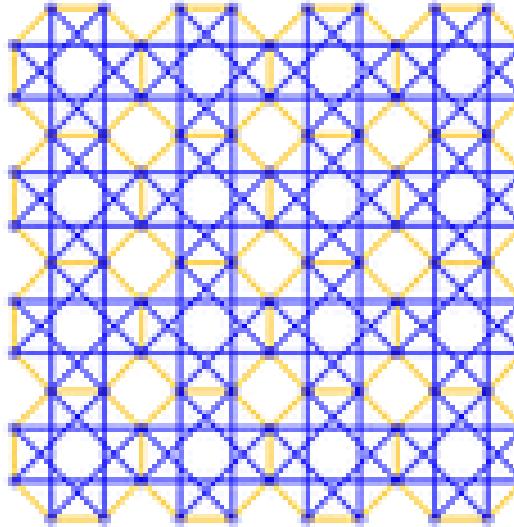
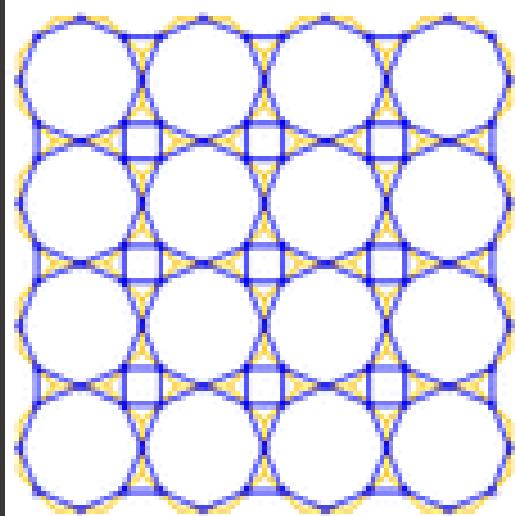


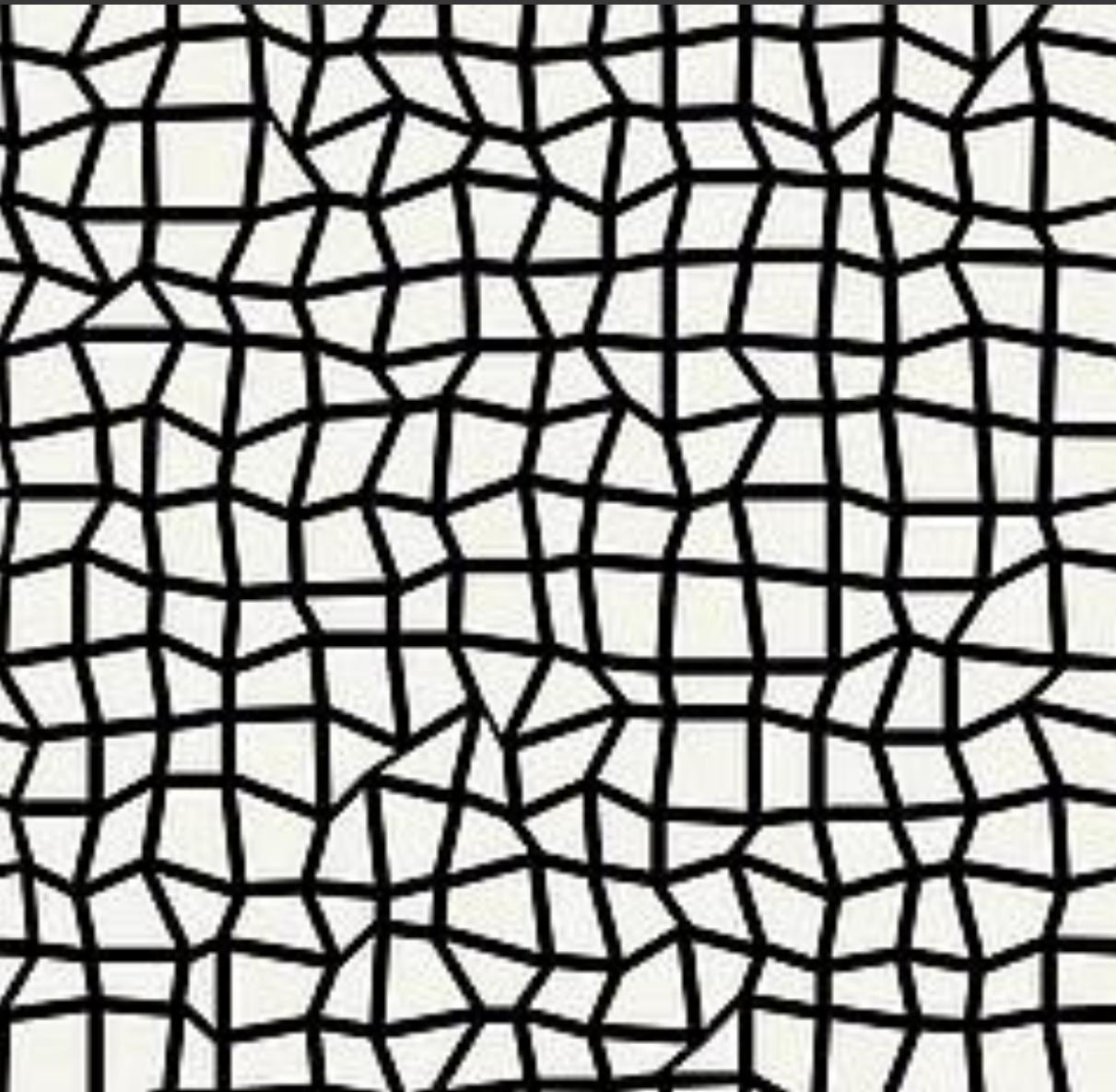
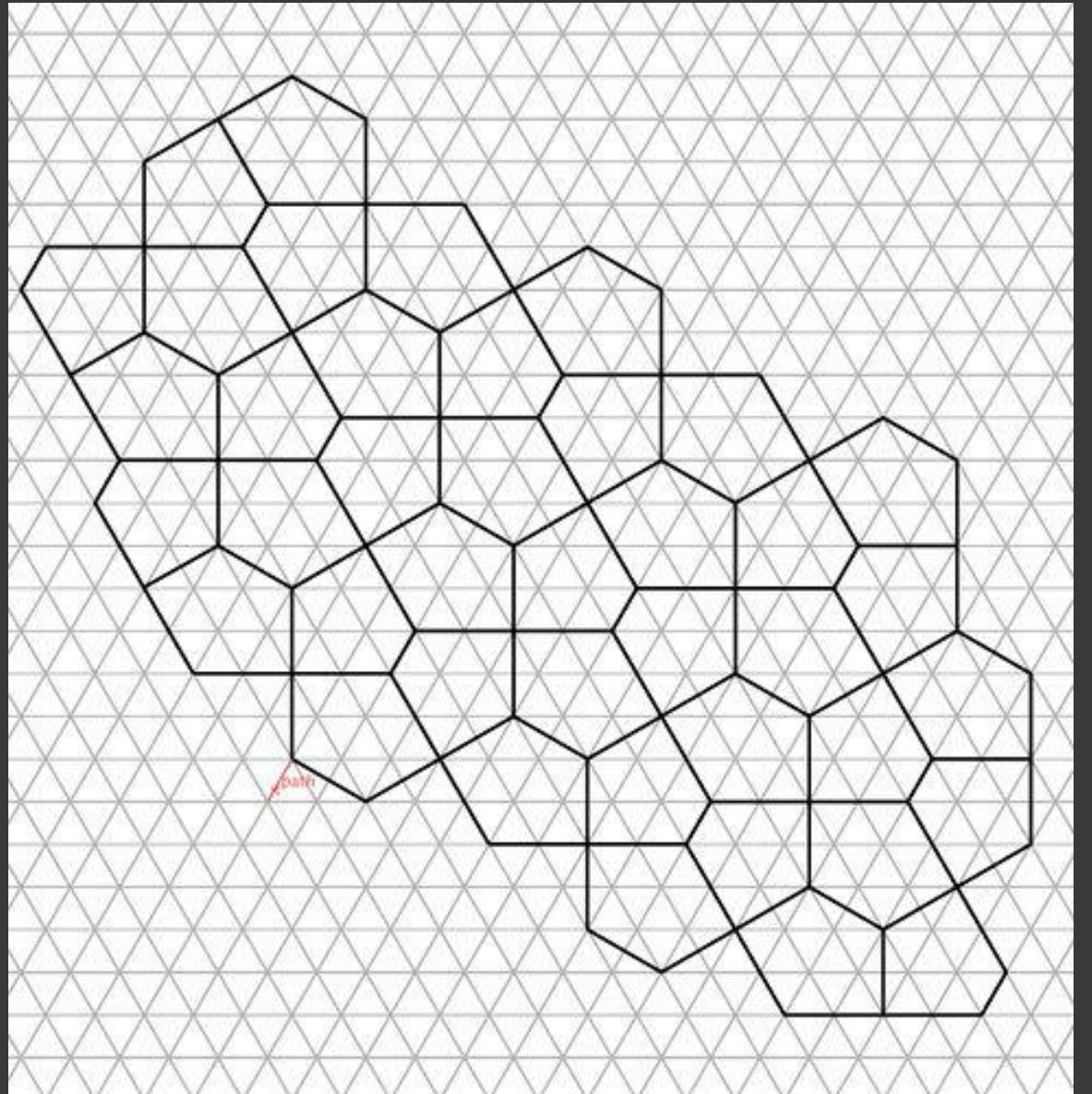


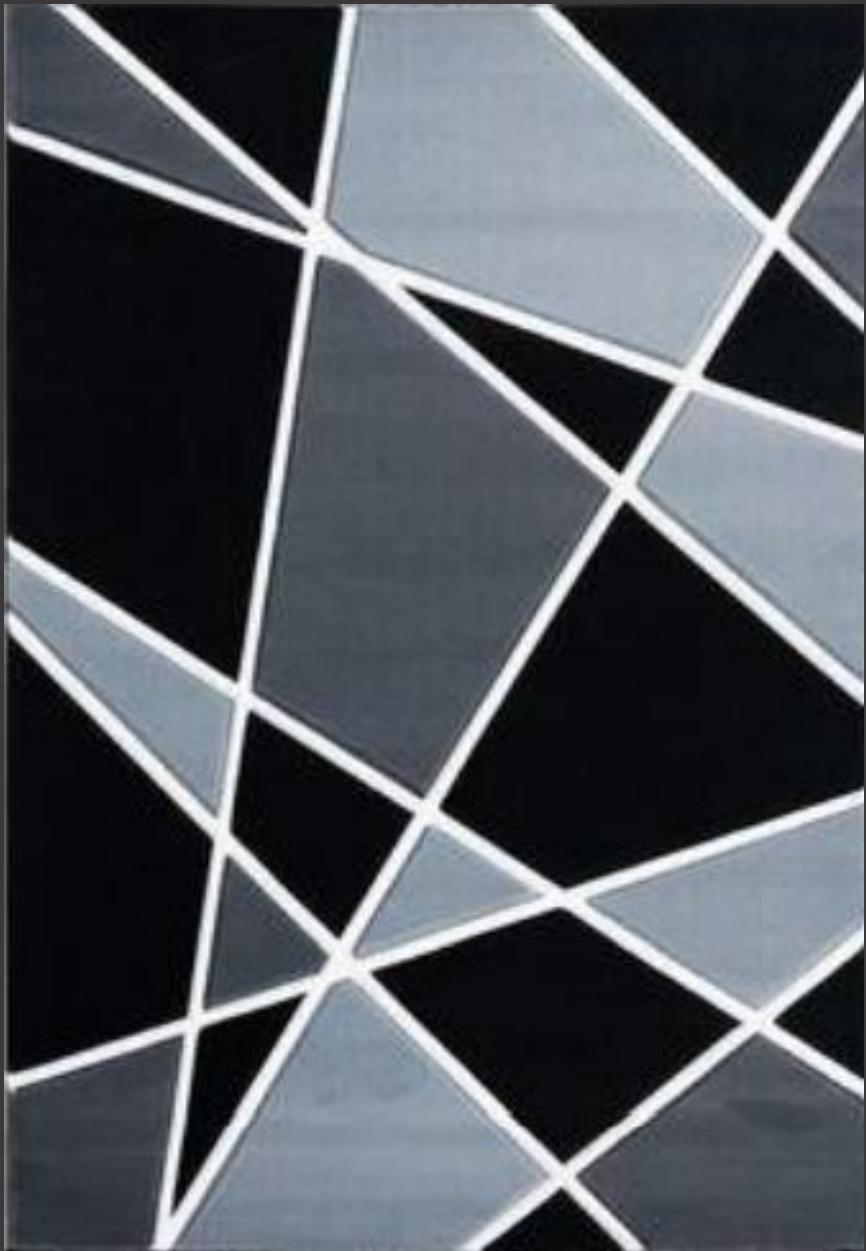


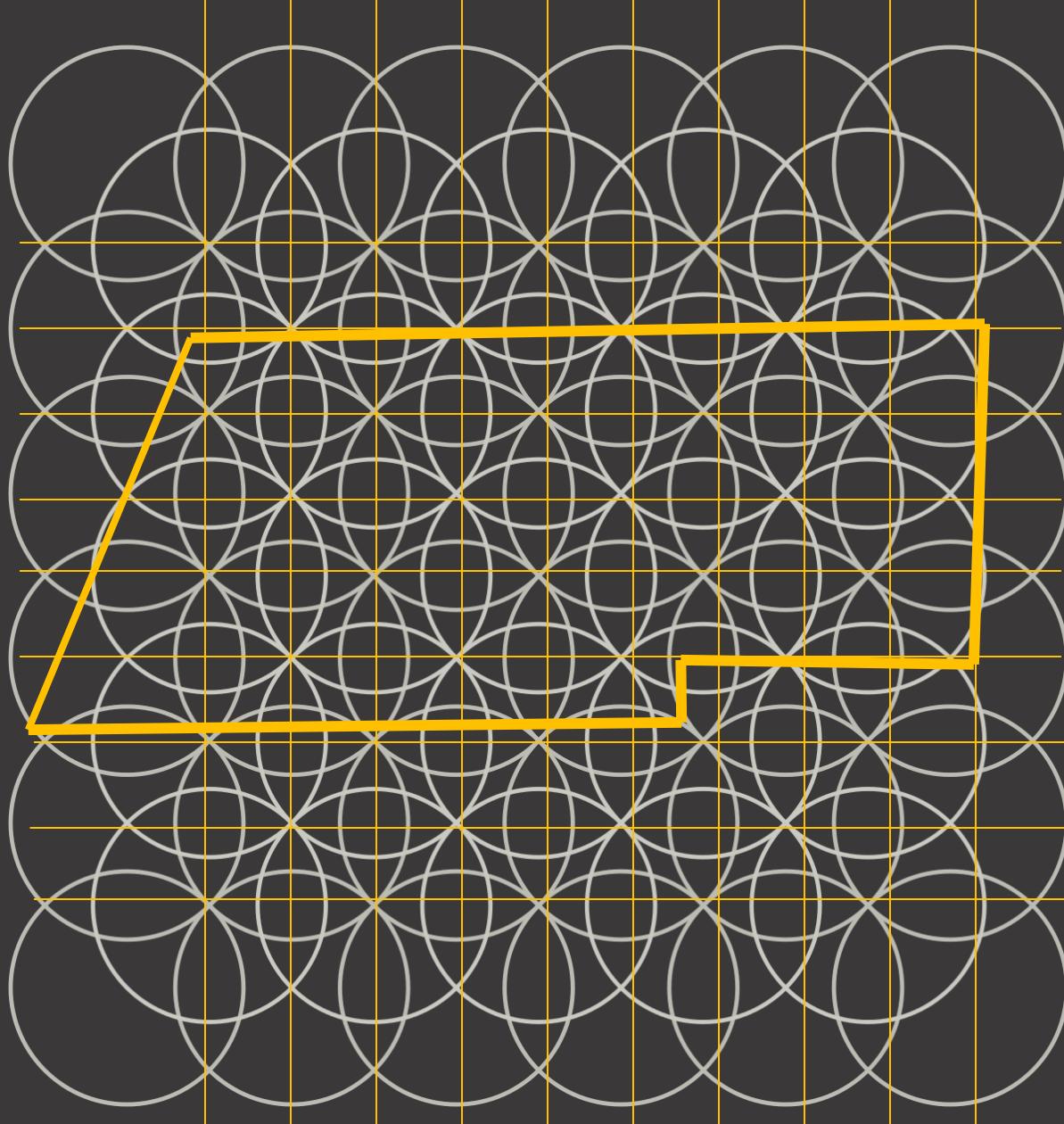






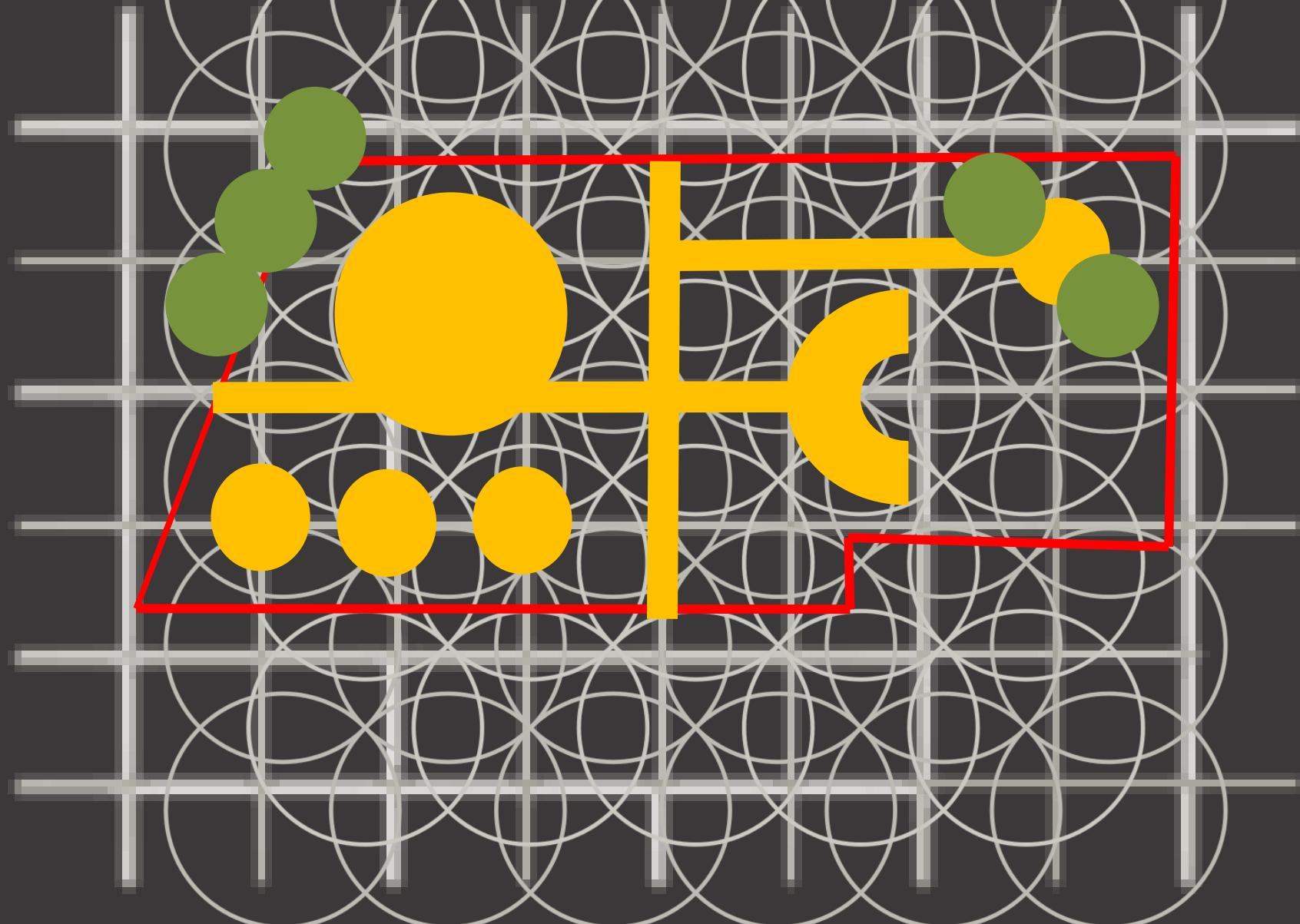






Es bueno superponer tramas, para lograr más riqueza en la composición, otro tema es ir escalando las tramas a fin de llegar a la estructura que más nos conviene.

COMPOSICIÓN:



DEBEMOS HACER
ZONAS DE
ACTIVIDADES Y
CAMINOS QUE
SON NEXOS,
ALGUNOS PRINCIP
ALES Y OTROS
SECUNDARIOS

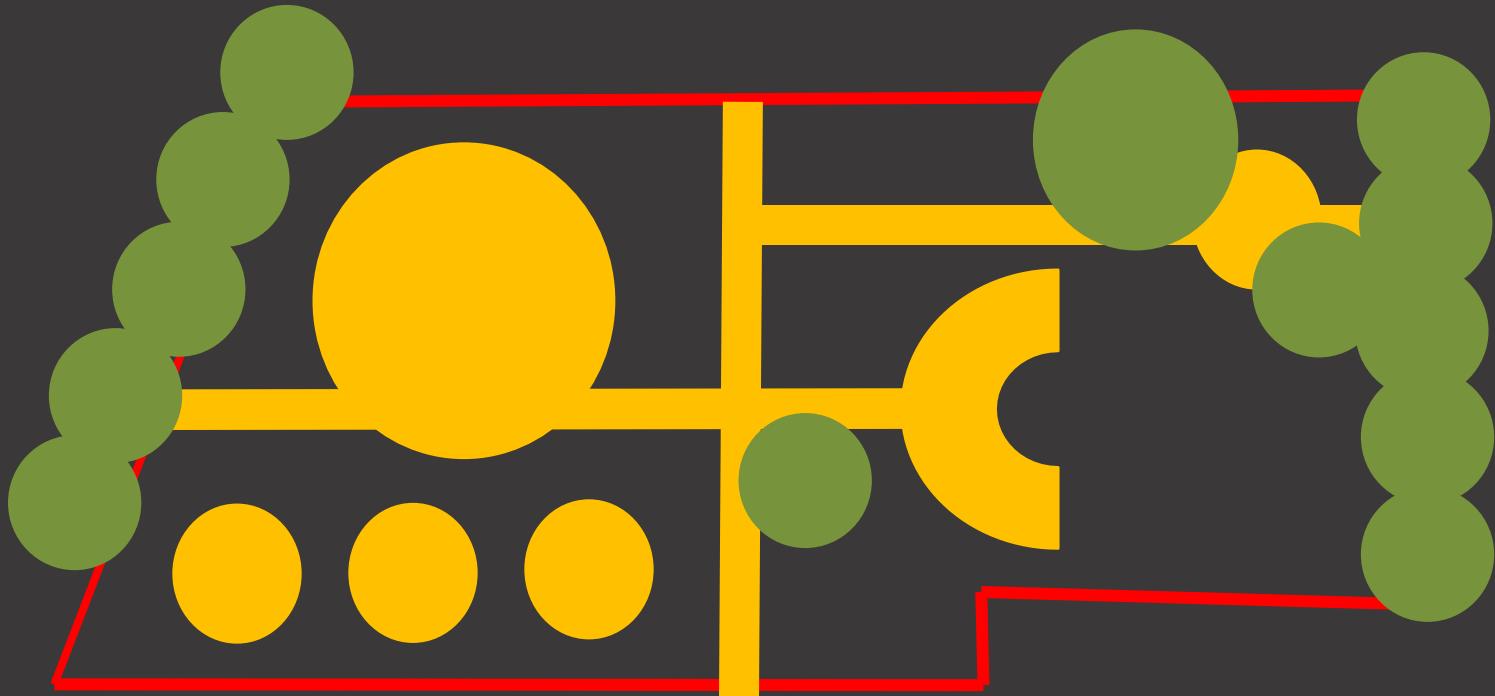
DEBEMOS
PROCURAR
CONSEGUIR
EQUILIBRIO EN LA
COMPOSICIÓN

ÁRBOLES EXISTENTES



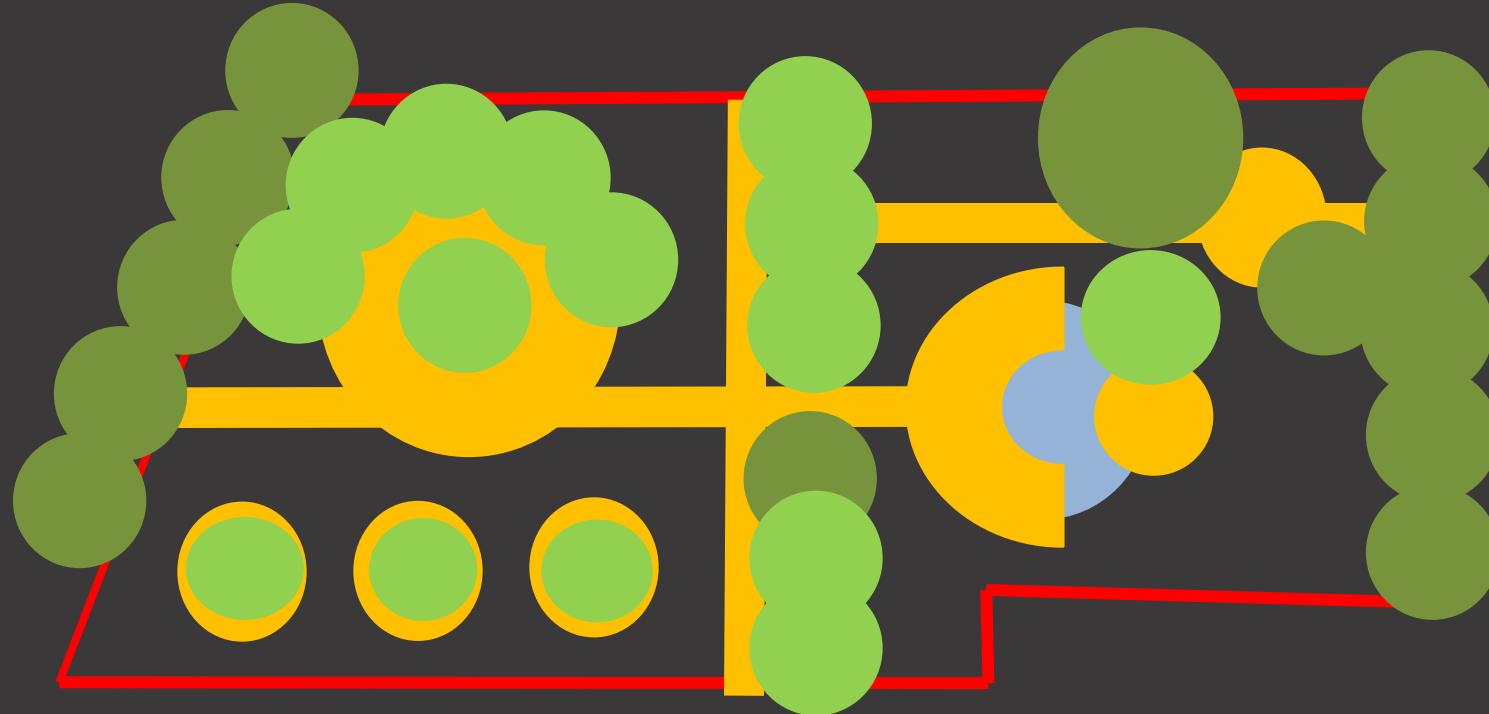
DEBEMOS
PROCURAR
CONSEGUIR
EQUILIBRIO EN LA
COMPOSICIÓN

COMPOSICIÓN:



DEBEMOS
PROCURAR
CONSEGUIR
EQUILIBRIO EN LA
COMPOSICIÓN

AGREGAR NUEVA VEGETACIÓN



ÁRBOLES NUEVOS

1º PREMISAS: EN LA BITÁCORA

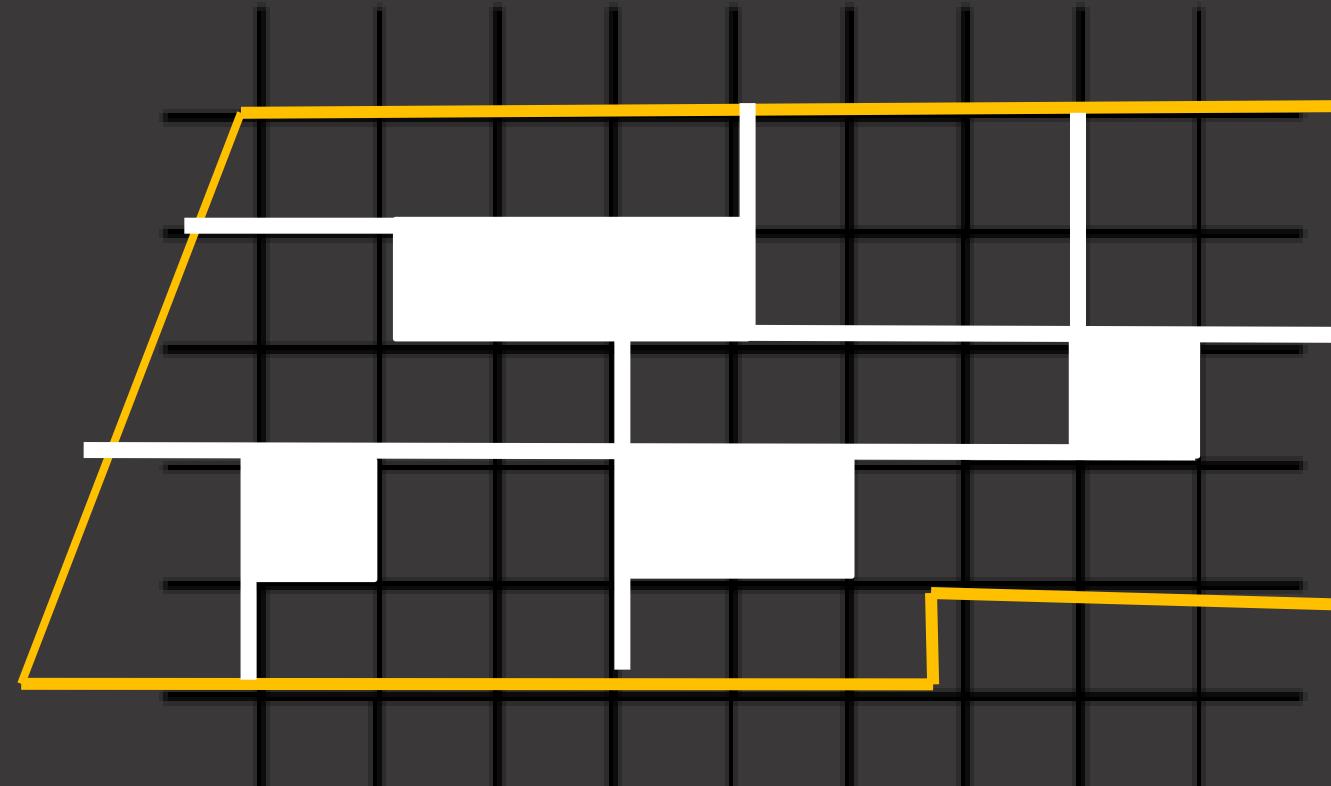


2º EL CONCEPTO EN LA BITÁCORA

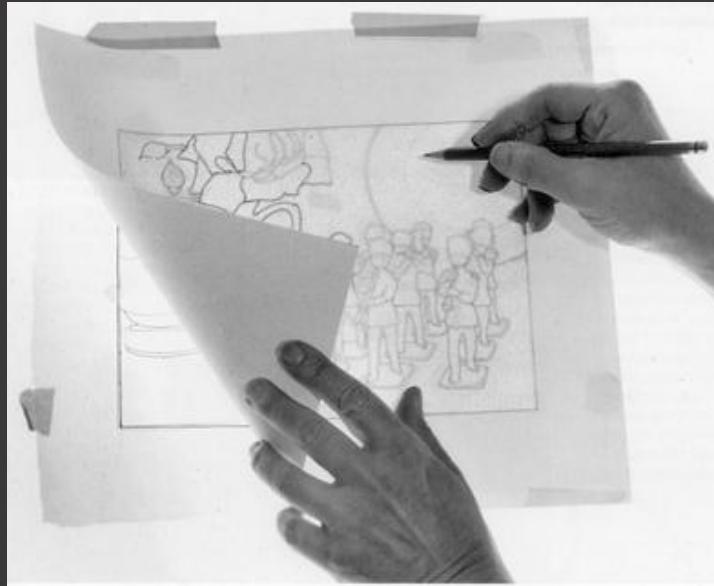
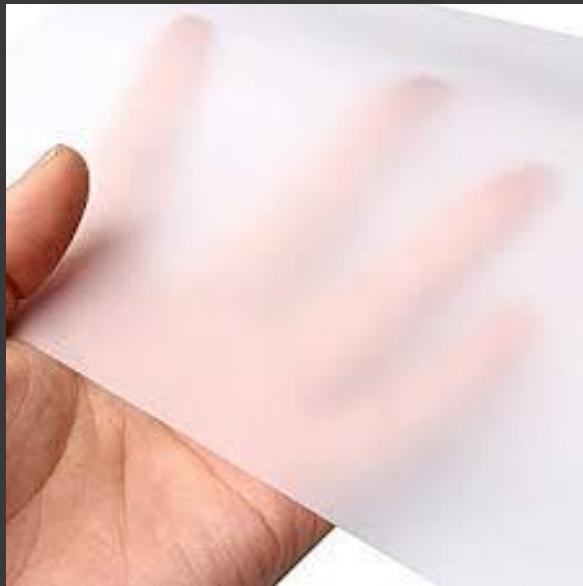


3º DEL CONCEPTO A LA COMPOSICIÓN

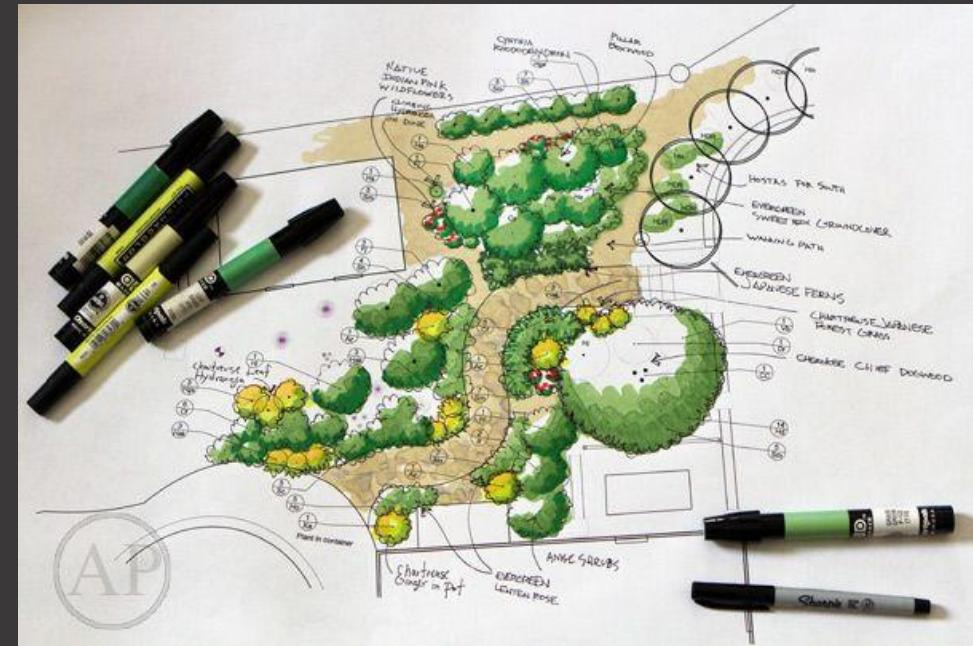
- EQUILIBRIO
- ESTRUCTURA
- GEOMETRIZAMOS LAS DISTINTAS ACTIVIDADES Y SENDEROS



— UTILIZAMOS PAPEL TRANSPARENTE(MANTECA)
PARA LLEGAR A LA COMPOSICIÓN



— PLANTEAMOS LA PLANTA PAISAJISTICA, CON LOS NUEVOS ÁRBOLES.





MATERIALIDAD

La primera vez que oí el término "materialidad" quedé hechizado por su sonoridad. En aquel momento no sabía a ciencia cierta qué expresaba, qué contenido tenía. Dado que la arquitectura es, en parte, combinación de materia y vacío me era necesario conocer el alcance y el valor absoluto del concepto.

A día de hoy definiría la materialidad como la cualidad física asociada a un espacio para el enaltecimiento y concreción de su carácter y de la respuesta provocada en los sentidos. Textura, brillo, formato, material... todos ellos aspectos de la materia que definirán la condición del espacio que envuelven y crearán una reacción al habitarlos



**"Vemos la materialidad de
nuestra plaza...."**

Docentes: Prof. Titular
Prof. JTP

Arq. JUAN CARLOS ALÉ
Arq. SILVIA SEGOVIA

ARQUITECTURA 1 TALLER DE INTEGRACION PROYECTUAL
Carrera de Arquitectura

2025
Facultad de Ingeniería - UN Cuyo