

CONCEPTOS BÁSICOS DE REPRESENTACIÓN EN ARQUITECTURA

JUAN DAVID BONILLA - SEBASTIAN JARAMILLO



Arquitectura



FUNDACIÓN
UNIVERSITARIA
DE POPAYÁN
35 ANIVERSARIO

INTRODUCCION

La presente cartilla se convierte en una guía para abordar las distintas temáticas que se desarrollan en el Taller de Proyectos I, del Programa de Arquitectura de La Fundación Universitaria de Popayán cuyo resultado de aprendizaje es el de los conceptos básicos de arquitectura como el punto, línea y volumen.

La elaboración de esta guía nace del producto de investigación cuyo objetivo abordan una disciplina con una visión pedagógica para lograr destrezas y habilidades, buscando que los estudiantes desarrollen su potencial Finalmente se espera que este compendio sea de gran ayuda y apoyo para abordar los temas, comprender y desarrollar de manera didáctica la temática del taller, tanto para docentes como para estudiantes que en consonancia logren el camino hacia el logro de los propósitos de aprendizaje.

CONTENIDO

UNIDAD TEMÁTICA 1 – METODOLOGÍA

Conceptualización a la arquitectura

Objetivos de aprendizaje

UNIDAD TEMÁTICA 2 – ELEMENTOS DE DISEÑO (PUNTO, LÍNEA, PLANO, VOLUMETRÍA).

Introducción y conceptualización elementos de diseño

Teoría conceptos de diseño arquitectónico

Conceptualización de diseño

Relaciones modulares

UNIDAD TEMÁTICA 3– ACCIONES Y ESPACIO

Teoría de elementos en la circulación

Conceptualización bitácora de proyecto arquitectónico

UNIDAD TEMÁTICA 4 – ABSTRACCIÓN

Percepción de los elementos y conceptos de diseño

Relieve

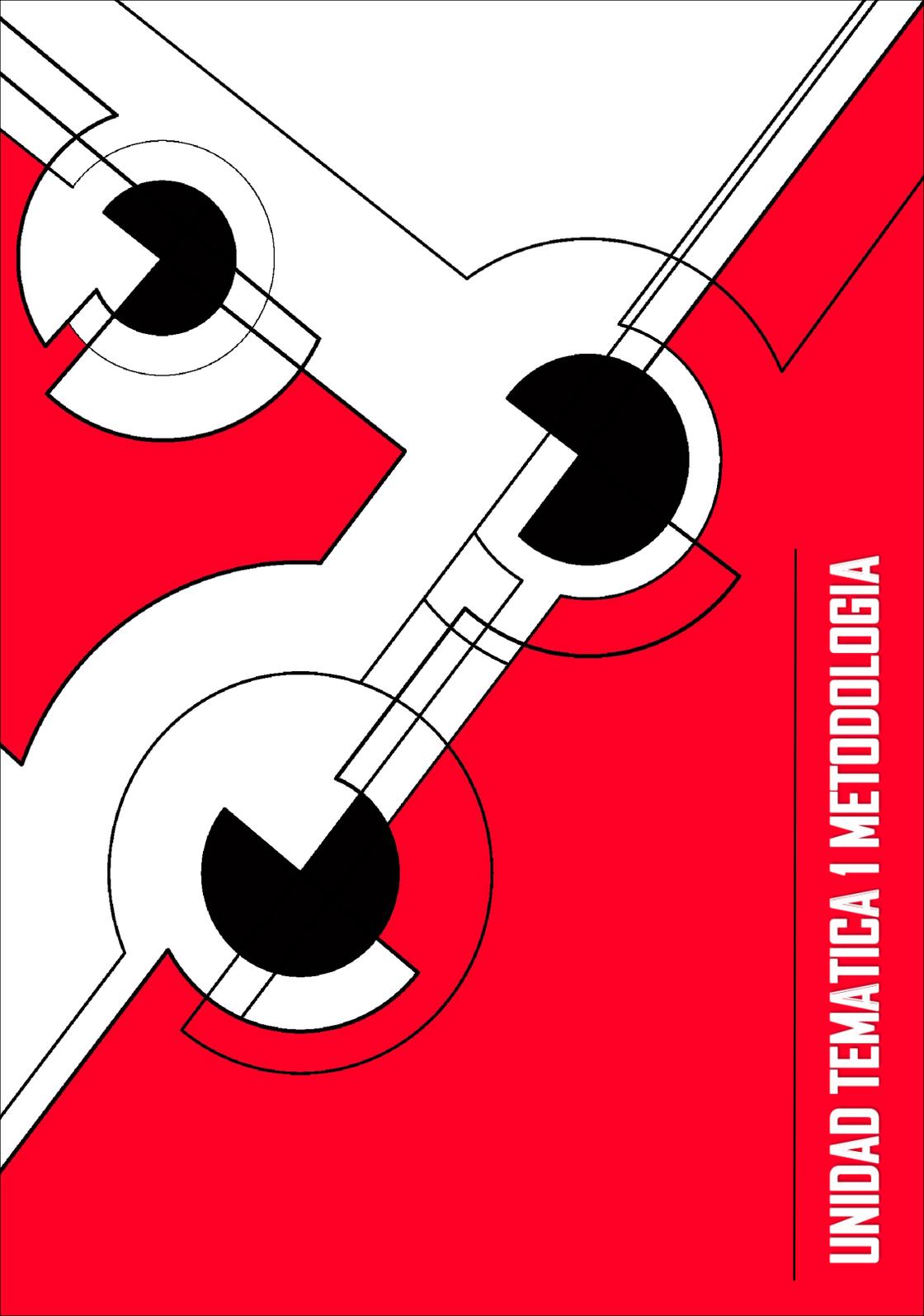
Emplazamiento y entorno

UNIDAD TEMÁTICA 5 – CONTEXTO

Rubricas

Ejemplos de entrega final

Talleres



UNIDAD TEMATICA 1 METODOLOGIA

CONCEPTUALIZACION A LA ARQUITECTURA

Ver, comprender y conocer la arquitectura no es instantáneo. Requiere aprendizaje, no basta con la inclinación natural.

Es un error pensar que la arquitectura nos rodea constantemente, que vivimos en ella y que si le prestamos atención o la experimentamos distraídamente, esta experiencia no requiere preparación.

Es ingenuo pensar que todo es evidente. Que no hay que estudiar. Al contrario, aprendes a ver y sentir la arquitectura y descubres mensajes más sutiles. Sin duda, el principal ejercicio para dicho aprendizaje es la experiencia. arquitectura debe ser mirada y estudiada con atención, con la vista, pero también con todas las capacidades perceptivas de nuestro cuerpo moviéndose por este espacio. Buscar, investigar, memorizar, ordenar, descubrir son actividades que nos llevan a experimentar la arquitectura



Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

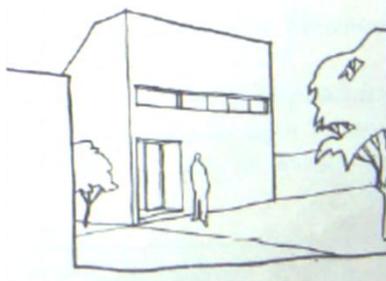


Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

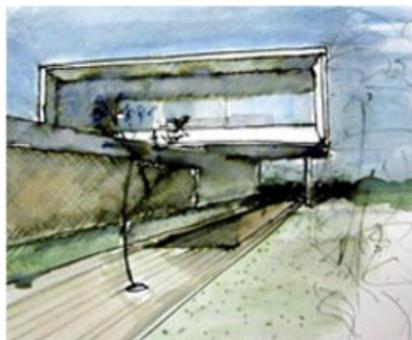


Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Definir los objetivos de aprendizaje

En esta etapa, es necesario identificar y definir cuidadosamente los objetivos de aprendizaje específicos que los estudiantes deben alcanzar en el taller de proyectos I, relacionados con la creación de conceptos básicos de diseño arquitectónico y composiciones espaciales. Estos objetivos deben ser claros, medibles y consistentes con los estándares y habilidades esperados en el programa de arquitectura.

Investigación y planificación del contenido

Los conceptos básicos de diseño arquitectónico y las mejores prácticas para crear composiciones espaciales deben estudiarse a fondo. Con base en esta investigación, se diseñará el contenido del taller del Proyecto I para que esté estructurado de manera lógica y secuencial para promover el aprendizaje progresivo.

Desarrollo de estrategias de enseñanza

Planifica tus estrategias para cada método de enseñanza que elijas. Por ejemplo, si se decide realizar proyectos individuales y en equipo, se deben definir lineamientos para la selección de temas, presentación de propuestas, evaluación y retroalimentación, y la presentación final de los proyectos.

Evaluación y retroalimentación

Diseñar un sistema de evaluación que permita medir el progreso del alumno en relación con los objetivos de aprendizaje marcados. Esto puede incluir evaluaciones escritas, presentaciones orales, revisiones de proyectos y comentarios individuales. Utilice los resultados de la evaluación para ajustar y mejorar la metodología.



UNIDAD TEMÁTICA 2 - ELEMENTOS DE DISEÑO

INTRODUCCION Y CONCEPTUALIZACION ELEMENTOS DEL DISEÑO

Introducción a la Arquitectura y el Diseño:

La arquitectura es la disciplina que implica la planificación, diseño y construcción de espacios habitables y funcionales. Va más allá de la mera edificación de estructuras, ya que se centra en la creación de entornos que satisfagan necesidades humanas, culturales y contextuales. El diseño arquitectónico se basa en principios estéticos, funcionales, estructurales y tecnológicos para lograr espacios que sean visualmente atractivos y al mismo tiempo prácticos.

Elementos del Diseño en Arquitectura:

Los elementos del diseño en arquitectura son herramientas fundamentales que los arquitectos utilizan para dar forma a los espacios construidos. Aquí están los elementos clave en el contexto arquitectónico:

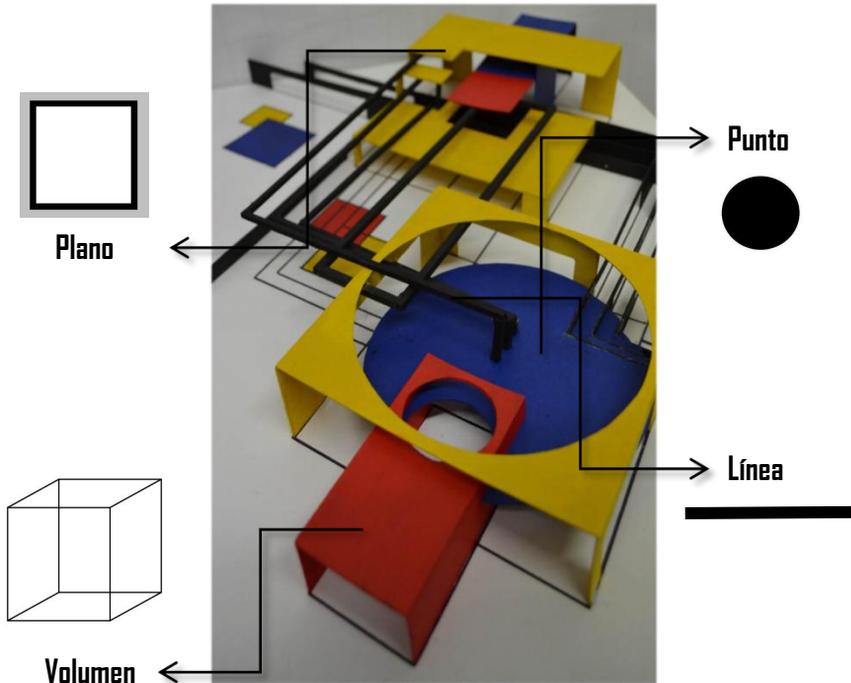


Imagen - Registro tipo collage fotográfica
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

ELEMENTOS DE DISEÑO ARQUITECTONICO

Línea

Las líneas en arquitectura no solo se refieren a los contornos físicos, sino también a las direcciones y trayectorias que guían el movimiento a través del espacio. Las líneas pueden ser verticales, horizontales o diagonales, y pueden influir en la percepción del tamaño y la escala.

Estilo y Expresión:

El tipo de líneas utilizado en un diseño arquitectónico puede influir en el estilo y la expresión general del edificio. Líneas limpias y rectas pueden comunicar un sentido de modernidad y orden, mientras que líneas curvas pueden transmitir un sentimiento más orgánico y suave.

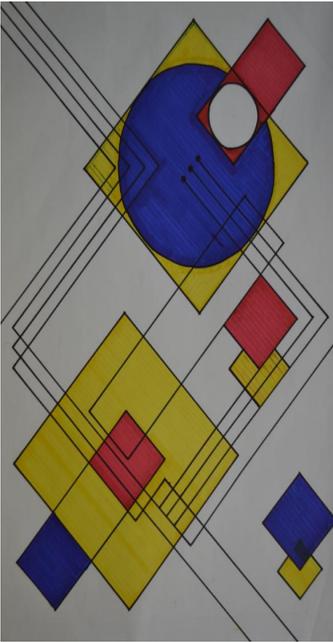


Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

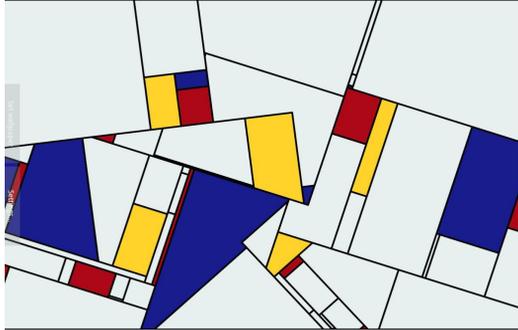


Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

Direcciones y Movimiento:

Las líneas en arquitectura pueden ser horizontales, verticales o diagonales. Estas direcciones pueden influir en cómo los ocupantes se sienten al moverse por un espacio. Por ejemplo, las líneas horizontales tienden a transmitir una sensación de calma y estabilidad, mientras que las líneas diagonales pueden agregar energía y dinamismo.

Plano

La forma plana está determinada conceptualmente por sus líneas de borde. Por lo tanto el tipo de líneas usadas en su contorno definen sus características.

El plano permite fragmentar y dividir el espacio, de esta forma podemos delimitar y clasificar las diferentes zonas de nuestra composición.

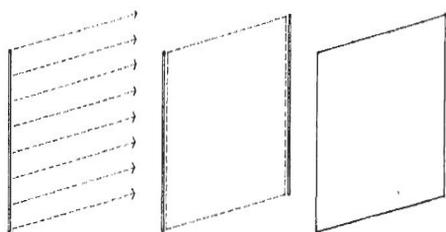


Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

- La sucesión de un punto indica movimiento, este recorrido se transforma en una línea.
- Tiene largo pero no ancho.
- Tiene posición y dirección.
- Esta limitada por puntos.
- Forma los bordes de un plano.

Una línea prolongada en una dirección se convierte en un plano, un plano conceptualmente considerado tiene longitud y ancho pero carece de profundidad.

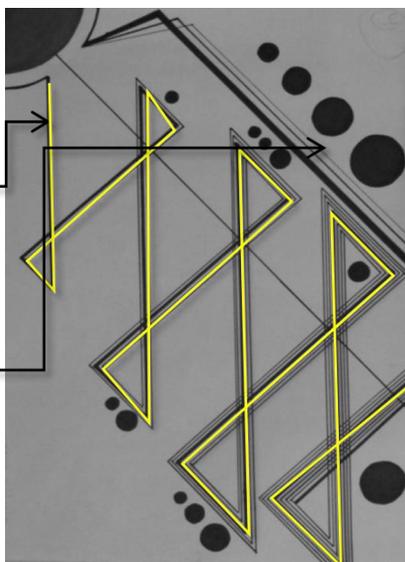
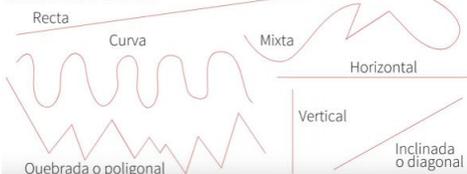


Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

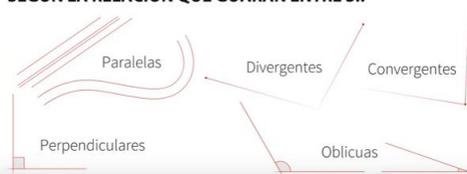
LA LÍNEA (UNIDIMENSIONAL)

SEGÚN SU FORMA:



LA LÍNEA (UNIDIMENSIONAL)

SEGÚN LA RELACIÓN QUE GUARAN ENTRE SÍ:



La línea puede tener múltiples significados y distintas formas de expresiones, desde la conformación de figuras a otros significados como acción, dirección, movimiento, estabilidad.

Punto

- No existe si no a manera de concepto.
- Indica posición.
- No tiene largo ni ancho.
- Es el principio y fin de una línea.
- Se presenta

El punto esta definido por su color, dimensión y sobre todo por el dinamismo que puede reflejar dependiendo de donde lo situemos dentro del plano. Cuando vemos varios puntos dentro de una determinada composición, por el principio de agrupación, podemos construir formas, contornos.

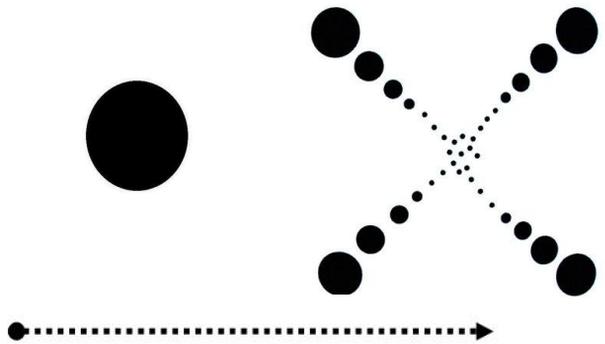


Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

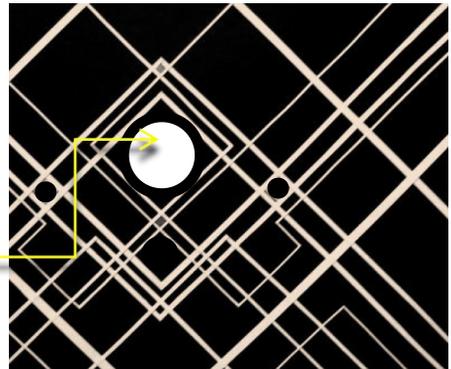
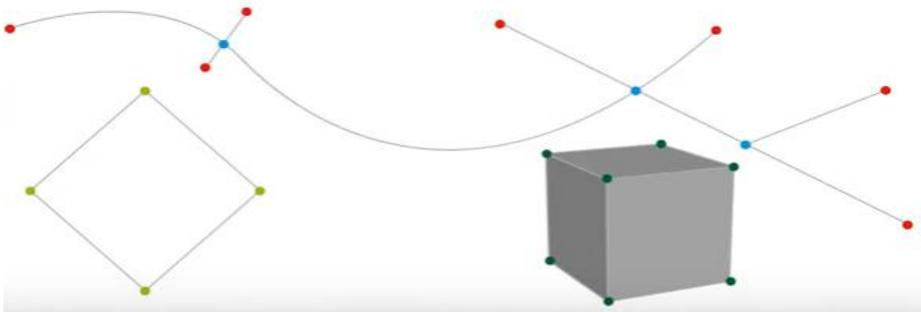


Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

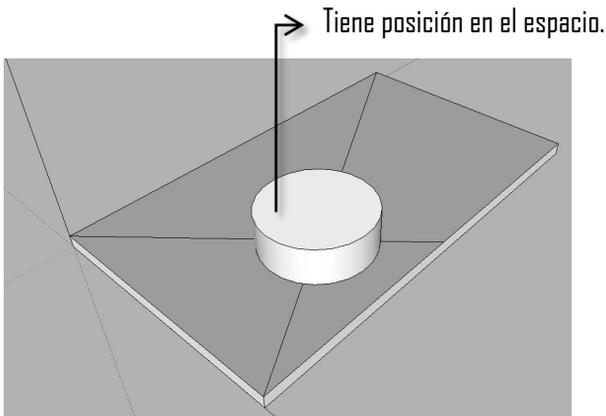
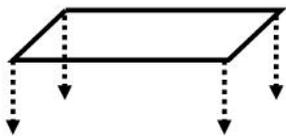
EL PUNTO (ADIMENSIONAL)



Es la unidad mínima de comunicación visual, es el elemento gráfico fundamental y el más importante. puede intensificar su valor por el color, el tamaño y la posición. No es necesario que el punto esté representado gráficamente para tomar fuerza, ya que en cualquier figura su centro geométrico, puede constituir el centro de atención. El punto tiene un gran poder de atención cuando se encuentra solo. eas se cruzan.

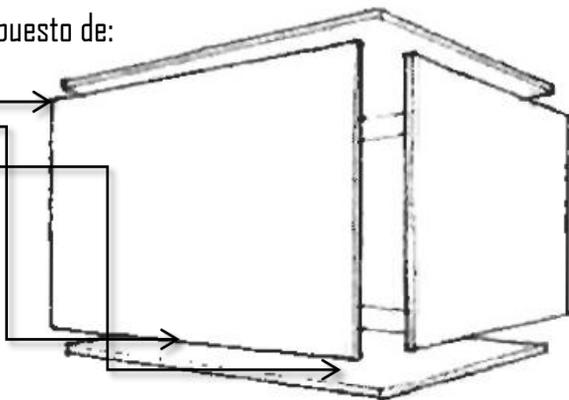
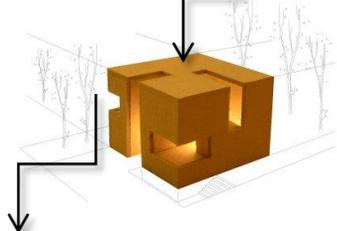
Volumen

El recorrido de un plano en movimiento se convierte en volumen.

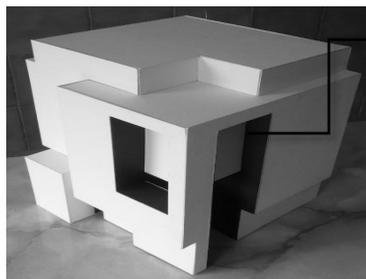
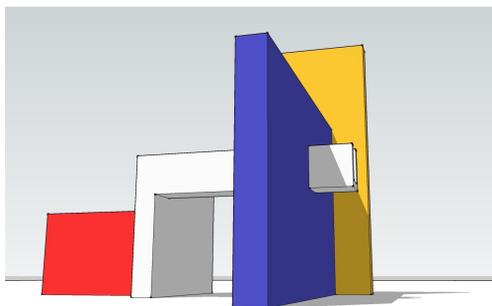


Puede considerarse como compuesto de:

- puntos (vértices)
- Líneas (aristas)
- Planos (superficies)

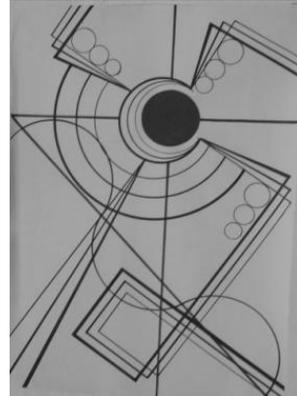
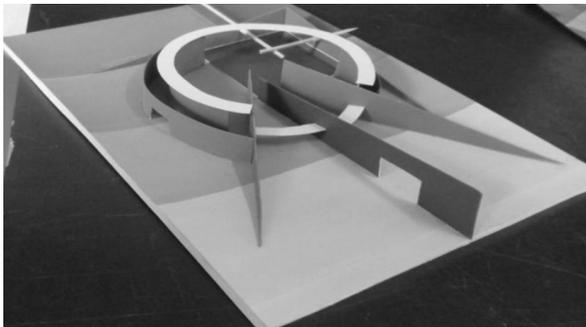
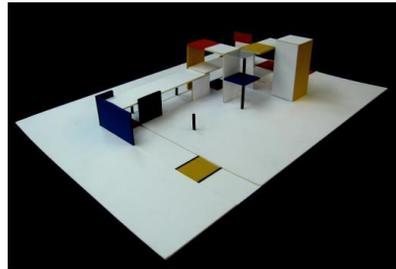
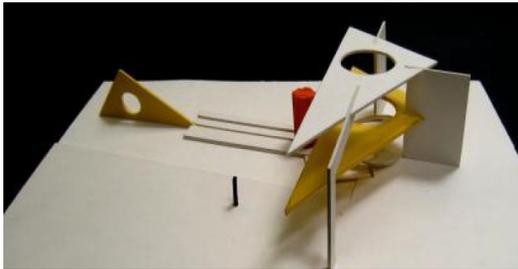
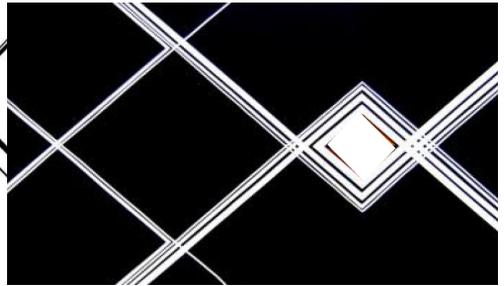
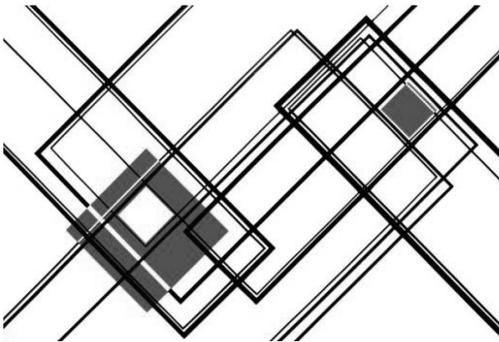
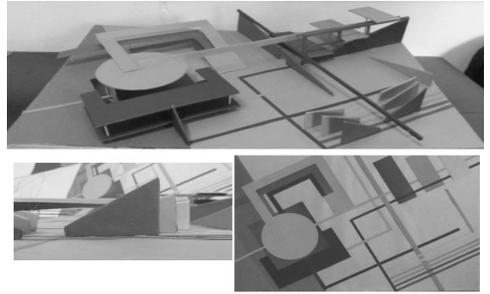
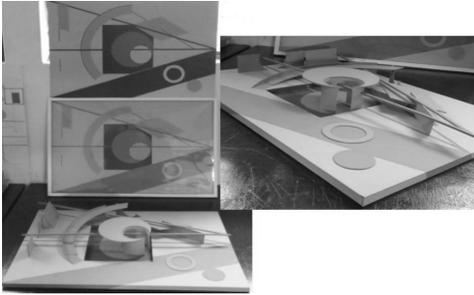


Función y Espacio Interno: El volumen tiene un papel directo en la creación de espacios internos. La forma en que se configuran los volúmenes puede afectar cómo se distribuyen las habitaciones



Espacio Tridimensional: A diferencia de las superficies bidimensionales, como las fachadas y los planos en planta, el volumen en arquitectura abarca las dimensiones del largo, ancho y alto.

EJEMPLOS DE UNIFICACION DE LOS ELEMENTOS DE DISEÑO

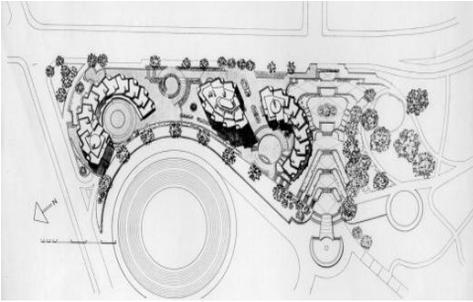


CONCEPTOS BÁSICOS DE REPRESENTACIÓN
en arquitectura

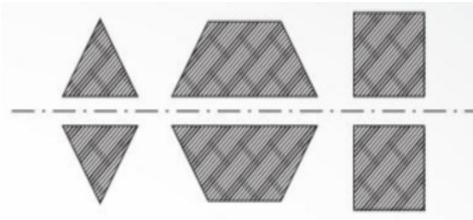
Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Papayán, 2017)

CONCEPTOS DE DISEÑO

UNIDAD

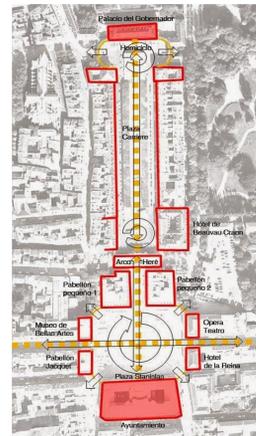


EJE



Es una línea imaginaria alrededor de la cual los elementos se organizan o se alinean. Los ejes pueden ser visibles

DIRECTRIZ



Es un elemento arquitectónico que guía la vista o el movimiento de una persona a lo largo de un espacio.

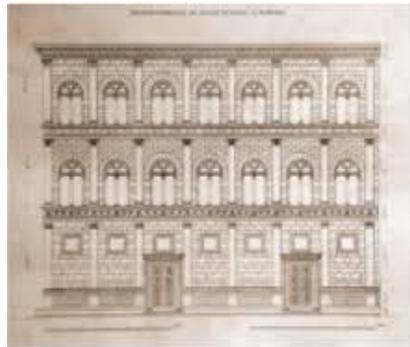
CONCEPTOS BÁSICOS DE REPRESENTACIÓN
en arquitectura

JERARQUIA



Es el establecimiento de niveles de importancia visual o funcional en un diseño. Los elementos pueden ser jerarquizados por tamaño, ubicación, color u otros atributos

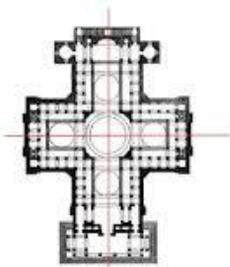
RITMO



Es la repetición regular de elementos visuales, como líneas, formas o colores, en un patrón que genera una sensación de movimiento y flujo visual a lo largo de un diseño.

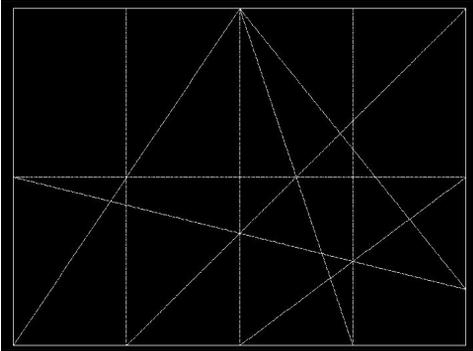
SIMETRIA

• Simetría



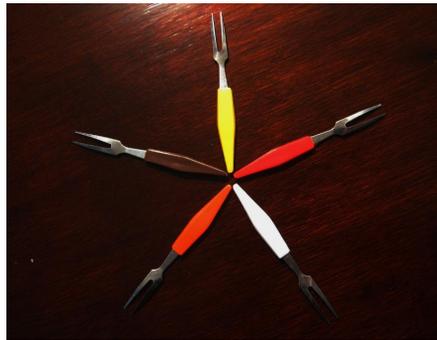
Se refiere a una distribución equilibrada y similar de elementos a ambos lados de un eje central.

ASIMETRIA



Es la disposición de elementos de manera no simétrica, creando un equilibrio visual a través de la distribución de peso visual

CENTRALIDAD



Se refiere a la disposición de elementos o espacios alrededor de un punto central o eje, creando un enfoque visual y organizativo en torno a ese punto.

DENSIDAD



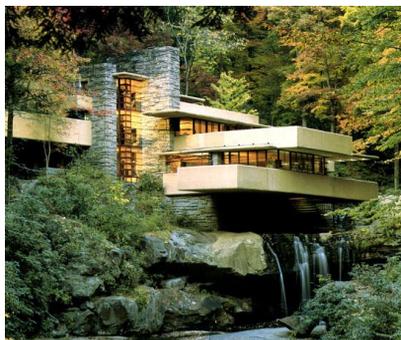
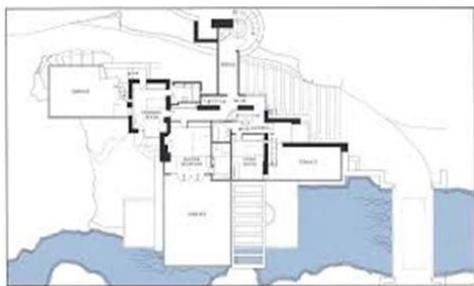
Se relaciona con la cantidad de elementos o información en un área específica. Una alta densidad puede generar una sensación de saturación o complejidad

ORDEN



Se refiere a la organización sistemática y coherente de los elementos arquitectónicos, como columnas, ventanas y detalles ornamentales.

ORTOGONALIDAD



Se refiere a la disposición de elementos arquitectónicos en ángulos rectos, creando una estructura organizada y geométrica.

PARALELISMO



Implica la disposición de elementos en líneas paralelas, lo que puede crear sensación de dirección y orden visual.

TRAMA



Es la estructura de repetición regular de elementos en un diseño, como patrones de mampostería o celosías. La trama puede afectar la textura y la percepción de un espacio.

RADIALIDAD



Implica la disposición de elementos o espacios que irradian desde un punto central. Esto crea un sentido de movimiento y expansión desde ese punto.

CONCEPTUALIZACION DE DISEÑO

La conceptualización de diseño en arquitectura es el proceso de establecer ideas fundamentales, conceptos y direcciones clave que guiarán la creación de un proyecto arquitectónico. Es el paso inicial y esencial en el desarrollo de cualquier obra arquitectónica, donde se definen las bases conceptuales y estéticas sobre las cuales se construirá el diseño completo del edificio o espacio.

Comprensión del Contexto: Investigar y comprender el sitio en el que se construirá el edificio, incluyendo su entorno, clima, cultura, historia y necesidades específicas.

Identificación de Objetivos: Definir los objetivos y propósitos del proyecto, como su función, el tipo de usuarios a los que servirá y la experiencia que se busca crear.

Generación de Ideas Clave: Generar conceptos y ideas fundamentales que guiarán el diseño. Estas ideas pueden ser abstracciones como "conexión con la naturaleza", "eficiencia energética" o "interacción comunitaria".

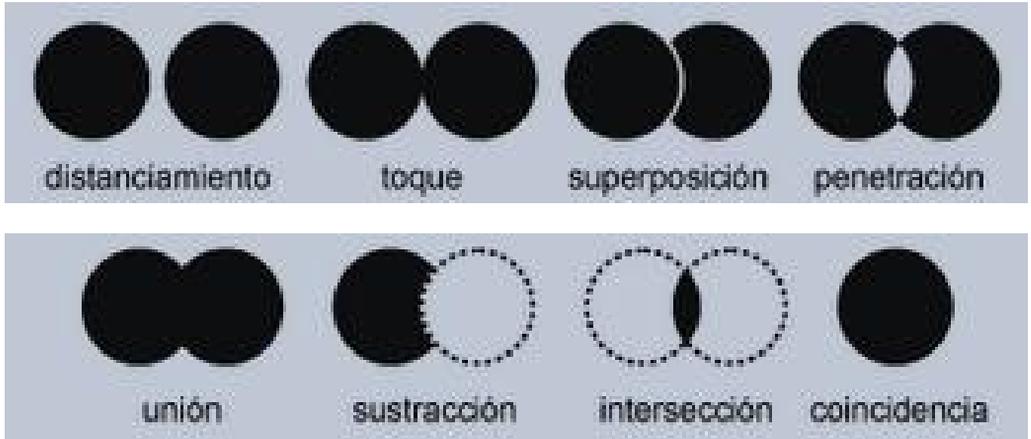
Exploración Visual Inicial: Representar visualmente el concepto a través de bocetos, dibujos a mano alzada o maquetas. Estas representaciones iniciales ayudan a visualizar cómo se traducirá el concepto en la realidad.

Consideraciones Funcionales y Técnicas: Integrar consideraciones prácticas y técnicas en el concepto, como la estructura, la circulación, la ventilación, la iluminación y otros aspectos técnicos.

La conceptualización de diseño en arquitectura establece el tono y la dirección para todo el proceso de diseño y construcción. Define la esencia y el propósito del edificio, influye en las decisiones estéticas y tecnológicas, y garantiza que el proyecto tenga coherencia y significado en su contexto.

RELACIONES MODULARES

Este grupo de principios gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en una composición.



CONCEPTOS BÁSICOS DE REPRESENTACION
en arquitectura

An abstract geometric composition featuring a vibrant red background. Overlaid on this are several black and white shapes, including squares, rectangles, and triangles, some of which are rotated. Thin black lines crisscross the composition, creating a grid-like structure that intersects with the larger shapes. The overall effect is dynamic and modern.

UNIDAD TEMATICA 3- ACCIONES Y ESPACIO

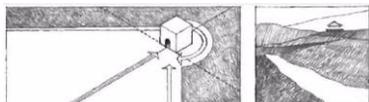
TEORIA DE ELEMENTOS EN LA CIRCULACION

Hilo perceptivo que vincula los espacios de un edificio y reúne cualquier conjunto de espacios interiores o exteriores

ELEMENTOS DE CIRCULACION

APROXIMACION AL EDIFICIO

Vision a distancia



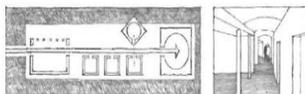
ACCESO AL EDIFICIO

del exterior al interior



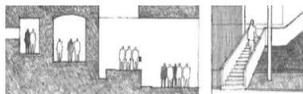
RELACION RECORRIDO - ESPACIO

limites, nudos y finales de recorrido



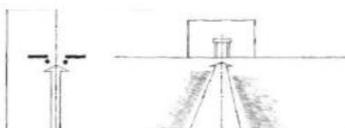
FORMA DEL ESPACIO DE CIRCULACION

pasillos, galerias, tribunas



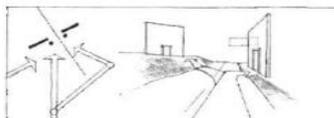
APROXIMACION AL EDIFICIO frontal

conduce directamente a la entrada del edificio con recorrido directo



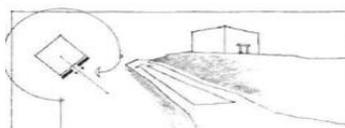
oblicua

el recorrido se puede reconducir una o mas veces



espiral

alarga la secuencia de aproximacion subraya la tridimensionalidad del



tradicionalmente las puertas y portadas vienen siendo medios que orientan desde lejos

CONCEPTUALIZACION DE UNA BITACORA DE UN PROYECTO ARQUITECTONICO

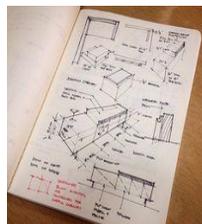
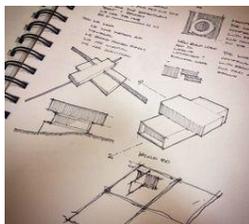
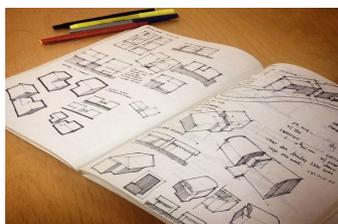
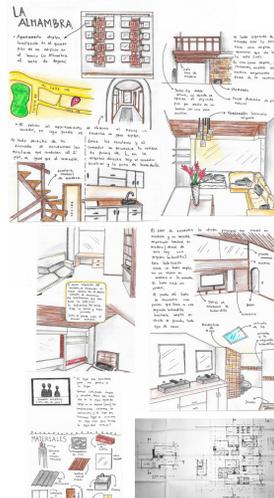
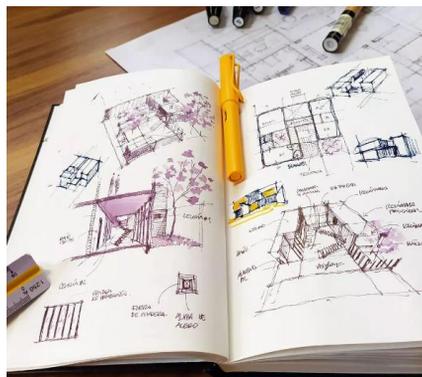
Una bitácora arquitectónica es un registro detallado de los eventos, decisiones y procesos relacionados con el diseño, desarrollo y construcción de un proyecto arquitectónico. En el contexto de la arquitectura, una bitácora arquitectónica sirve como un documento histórico que captura la evolución y los cambios que ocurren durante el ciclo de vida de un proyecto, desde su concepción hasta su finalización.

Decisiones de diseño: Registra las decisiones tomadas por los arquitectos y diseñadores en cuanto a la disposición espacial, los materiales, la estética y otros aspectos relacionados con la apariencia y funcionalidad del edificio.

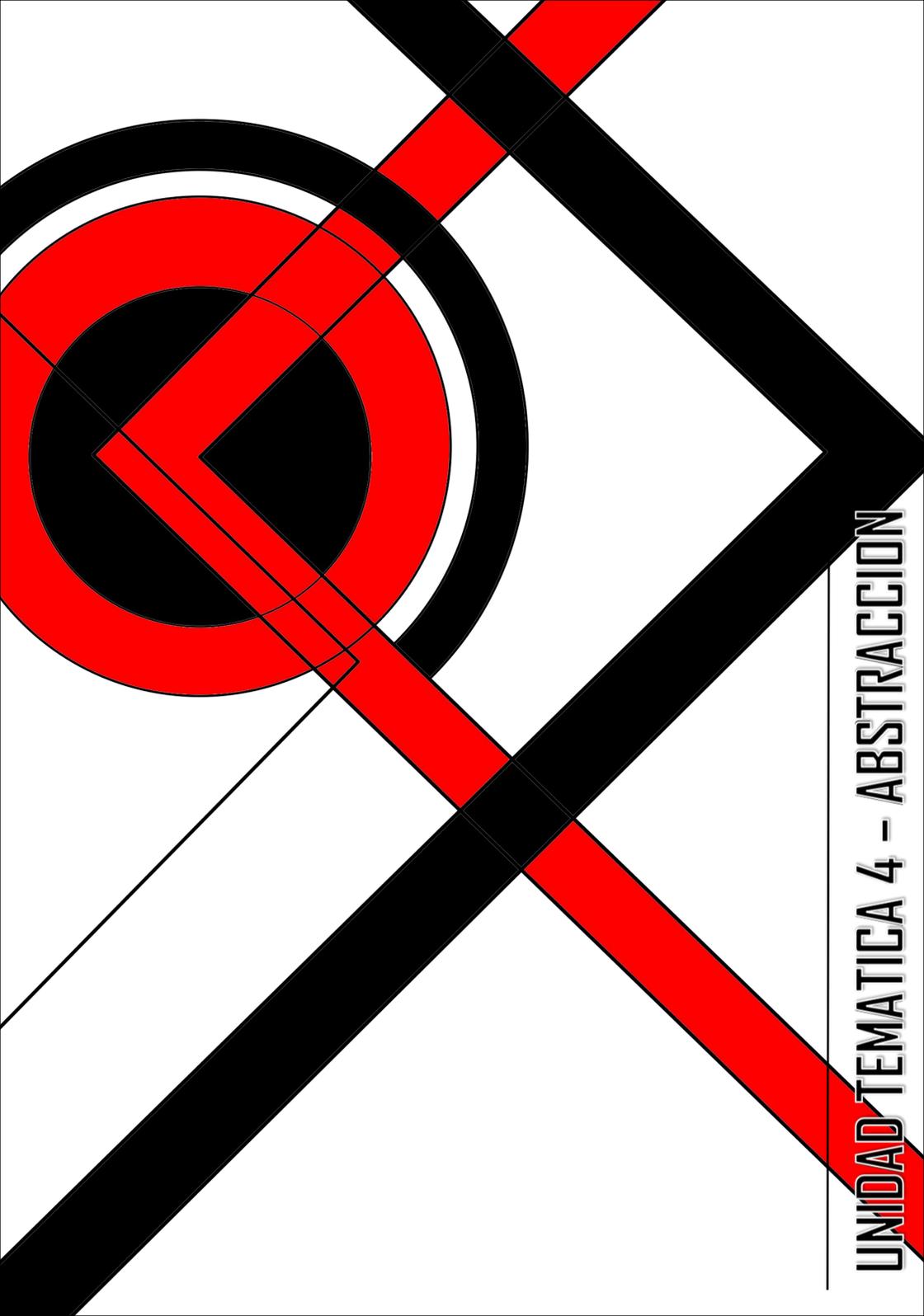
Progresión de la construcción: Detalla el progreso de la construcción a lo largo del tiempo, incluyendo hitos importantes, cambios en la planificación, retrasos y soluciones.

Comunicación y colaboración: Registra las comunicaciones entre los miembros del equipo, los contratistas y otros involucrados en el proyecto,

Desafíos y soluciones: Anota los desafíos y obstáculos que surgieron durante el desarrollo del proyecto, así como las soluciones implementadas para superarlos.



CONCEPTOS BASICOS DE REPRESENTACION
en arquitectura



UNIDAD TEMATICA 4 - ABSTRACCION

PERCEPCION DE LOS ELEMENTOS Y CONCEPTOS DE DISEÑO

1- PERCEPCION: análisis del lugar y de uso: determinantes, variables y criterios de diseño.

2-IDEA GENERADORA: base del proyecto.

3-EL ESQUEMA COMPOSITIVO: sistema de líneas que organiza los elementos de la composición, geometría básica del proyecto..

4-PARTIDO ARQUITECTONICO: Elementos con los cuales inicia la composición sobre el esquema compositivo.

5-RELACION MODULAR PLANTA - ALZADO. Geometría y proporción.

6-ZONIFICACION: Zona pública, zona semi- pública y zona privada.

7-CUADRO DE NECESIDADES: Contenido zona publica, contenido zona privada, contenido zona de servicios

PERCEPCION

Análisis del lugar, Análisis del lote, Análisis del uso.

1. DETERMINANTES DE DISEÑO: todo lo que el diseñador no puede cambiar y está determinado en el entorno:

- **Físico-naturales:** temperatura, clima, fauna, flora, topografía, etc.
- **Físico-creadas:** edificaciones, vías, etc.
- **Socio-culturales:** manifestaciones artísticas, sociales o culturales.

2. VARIABLES DE DISEÑO: todo lo que puede variar según las intenciones del diseñador: color, forma, localización, acceso, orientación, etc.

3. CRITERIOS DE DISEÑO: son las razones que sustentan cada una de las variables de diseño.

ANALISIS DEL LOTE

Orientación, vientos, vegetación, topografía, corte.

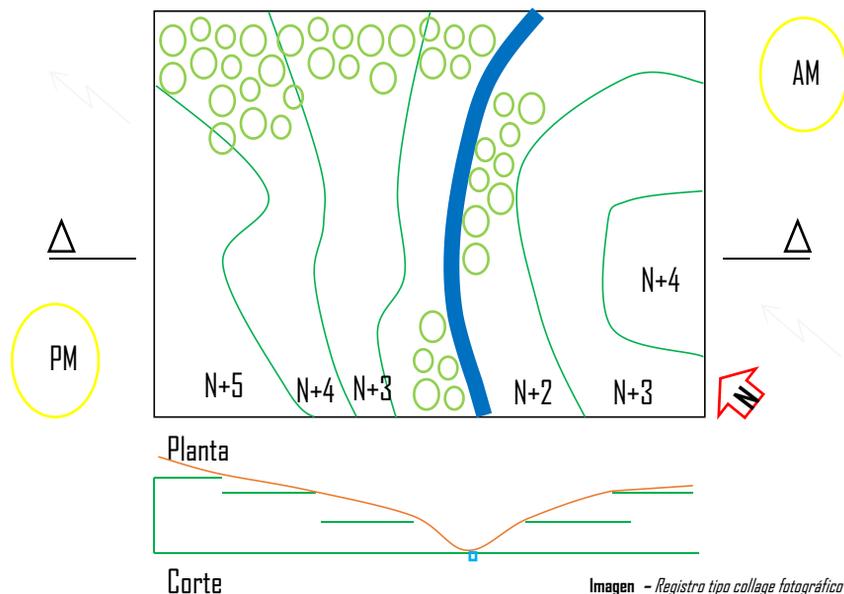
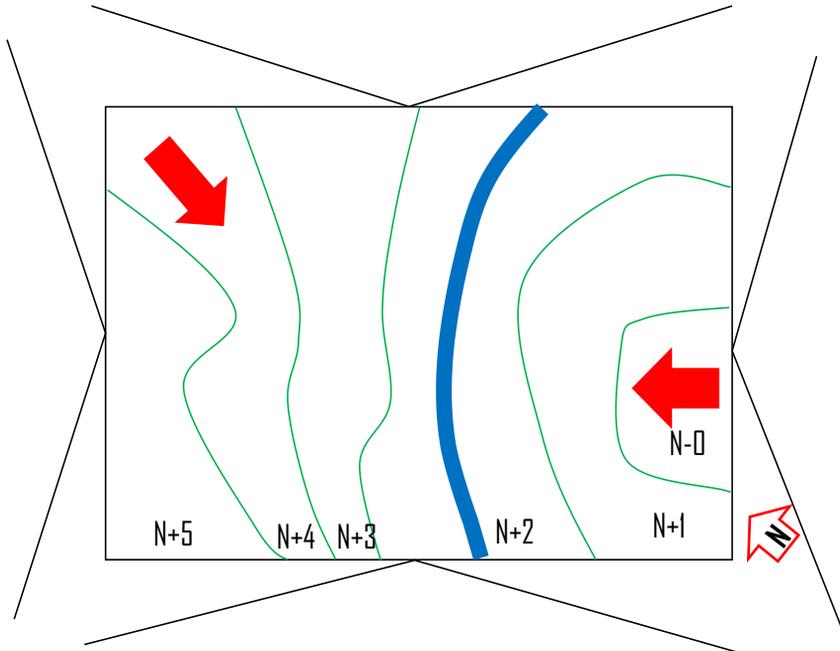


Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

ANALISIS DEL LOTE

Visuales y accesibilidad.



climagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

IDEA GENERADORA

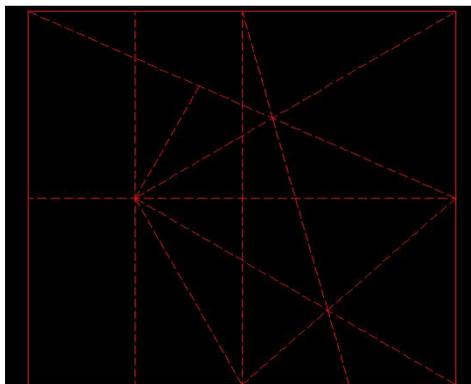
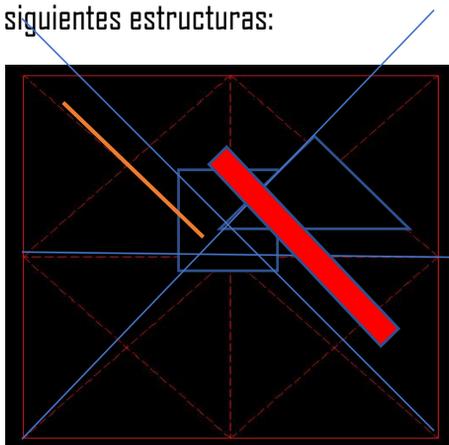
Se entiende por idea generadora del proyecto, la razón sobre la cual se fundamenta el proyecto, el alma del proyecto, esta idea puede ser tan abstracta o concreta como el diseñador lo decida, es la esencia y la transición de la idea pura a la materialización de esta misma.



CONCEPTOS BASICOS DE REPRESENTACION
en arquitectura

EL ESQUEMA COMPOSITIVO

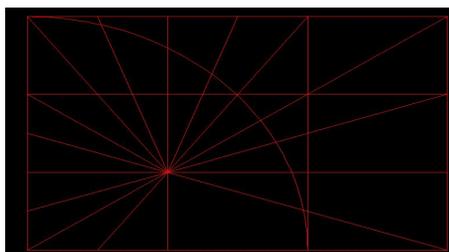
El esquema compositivo es un sistema de organización compuesto por un conjunto de líneas principales sobre el que se organizan los espacios donde se van a situar los elementos de la composición, este trazado esta formado por las siguientes estructuras:



Estructura simétrica

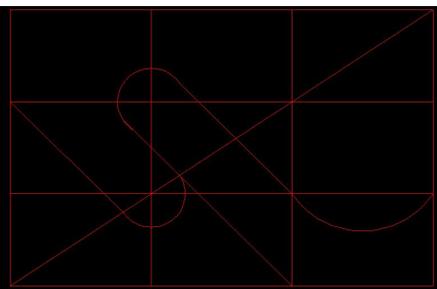
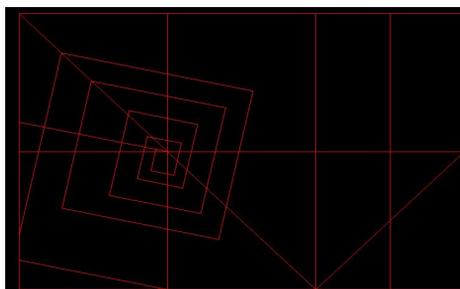
Estructura asimétrica

Nota: se condiciona para los ejercicios del taller la estructura asimétrica, para poder generar una mayor exploración formal en la composición.



Estructura Radial.

Estructura Diagonal.

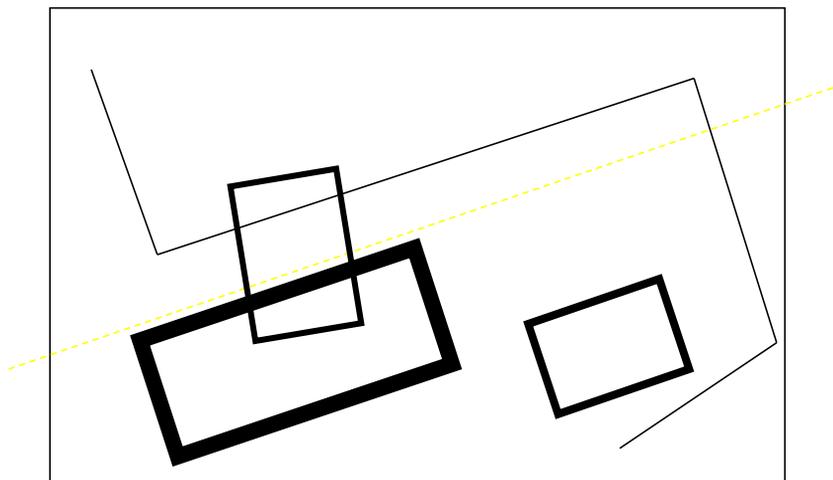


Estructura Concéntrica.

Estructura Sinuosa.

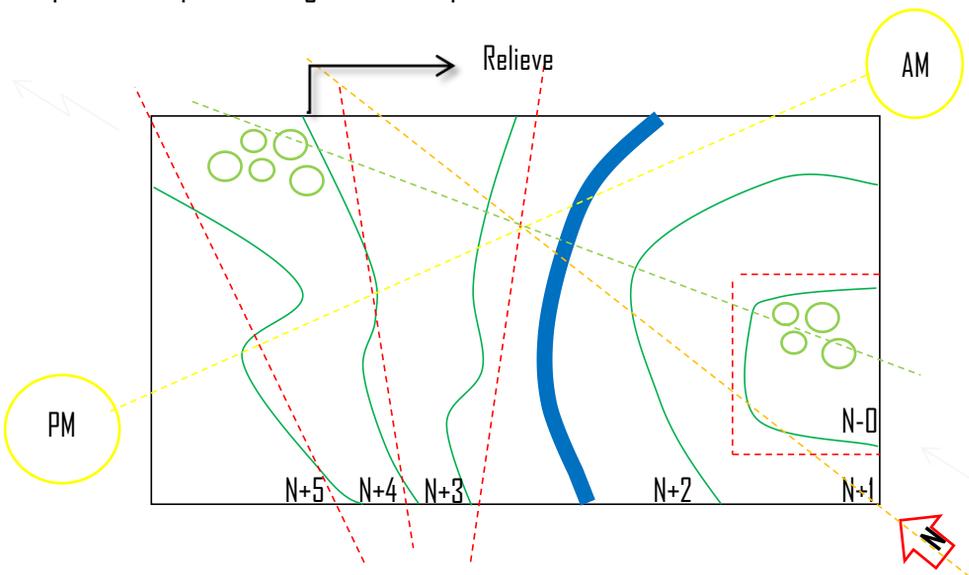
PARTIDO ARQUITECTONICO

El partido arquitectónico es el esquema que sintetiza el origen geométrico de la composición.



PARTIDO ARQUITECTONICO

Ejes de composición, directrices y tenciones y los elementos geométricos más importantes que dan origen a la composición.



CONCEPTOS BÁSICOS DE REPRESENTACION
en arquitectura

Imagen - Registro tipo collage fotográfica
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

PARTIDO ARQUITECTONICO

Ejes de composición, directrices y tenciones.

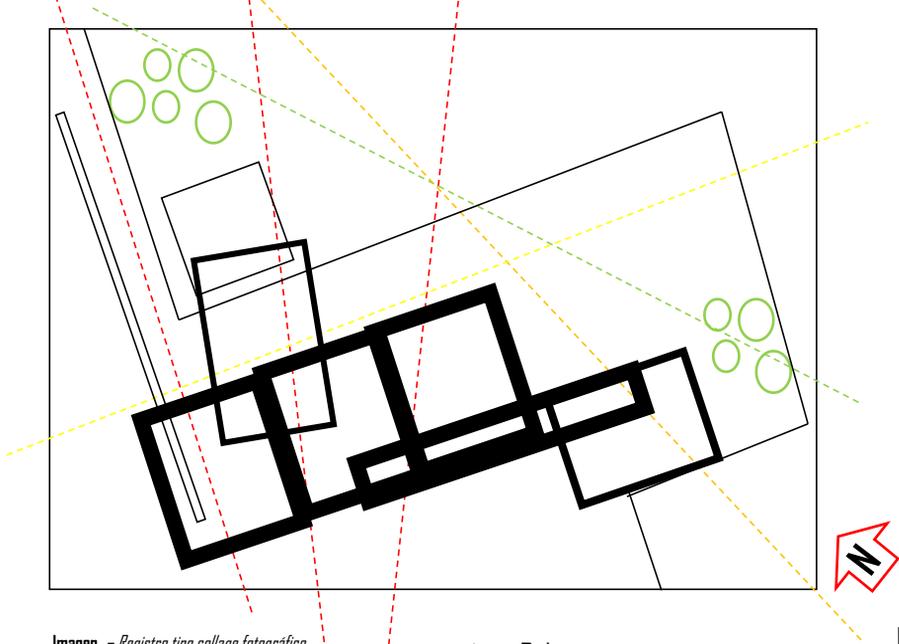
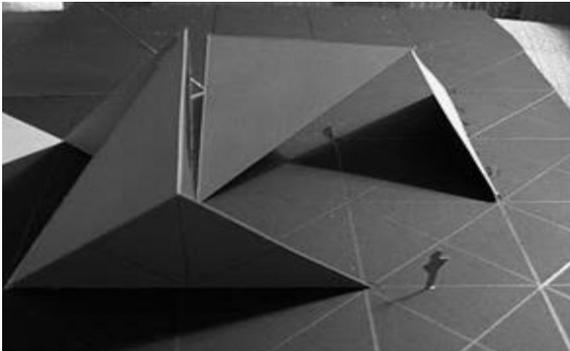


Imagen - Registro tipo collage fotográfica
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

Relieve

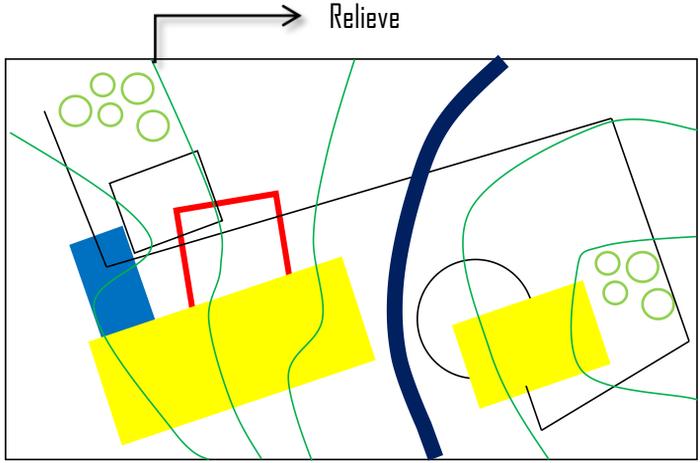
RELACION MODULAR PLANTA - ALZADO

La relación modular entre la planta y alzado debe ser coherente, la propuesta que se desarrolla en el plano base tiene que tener una relación formal con el alzado de la propuesta para conformar el concepto de unidad en la composición y contener un lenguaje propio.



ZONIFICACION

Zona publica, zona privada, zona de servicios.



Zona publica.

Zona privada.

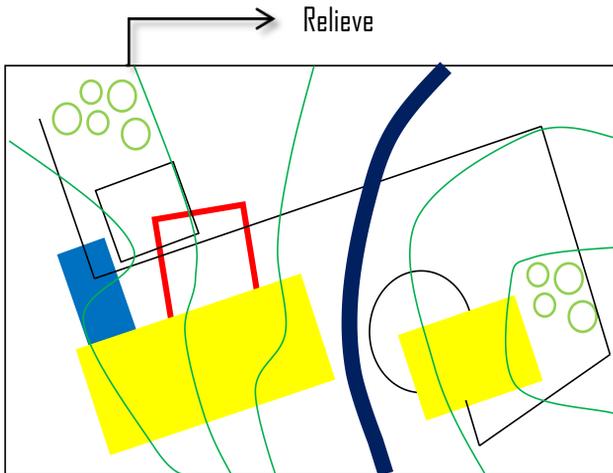
Zona de servicios.

Imagen - Registro tipo collage fotográfico

Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

CUADRO DE NECESIDADES

Contenido zona publica, contenido zona privada, contenido zona de servicios.



Zona publica.

Zona privada.

Zona de servicios.

Imagen - Registro tipo collage fotográfico

Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

CONCEPTOS BASICOS DE REPRESENTACION
en arquitectura

EJEMPLOS



Imagen - Registro tipo collage fotografico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)



Imagen - Registro tipo collage fotografico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

CONCEPTOS BASICOS DE REPRESENTACION
en arquitectura

EJEMPLOS



Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

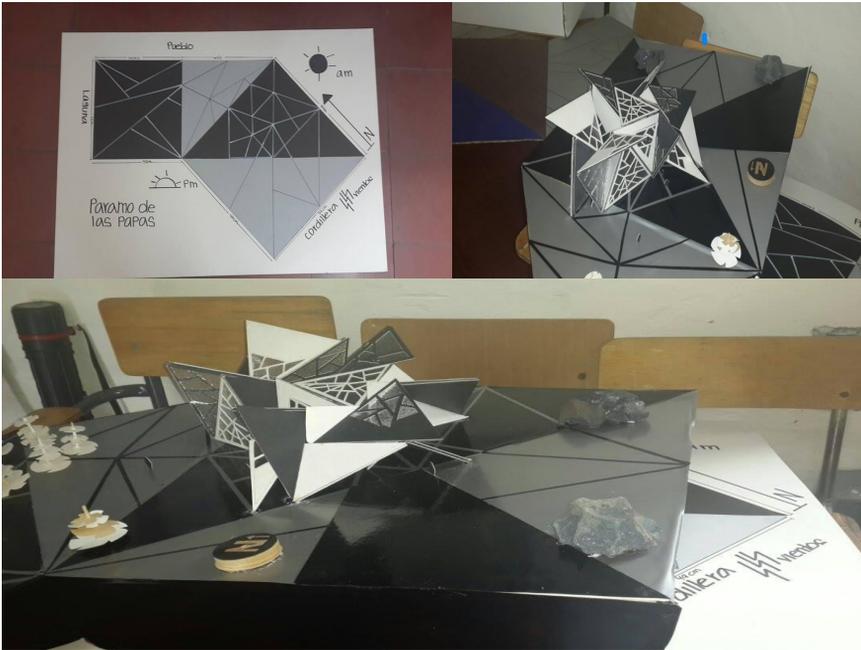


Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

CONCEPTOS BÁSICOS DE REPRESENTACIÓN
en arquitectura

EMPLAZAMIENTO Y ENTORNO

EJEMPLOS

El emplazamiento y el entorno son dos conceptos importantes en la arquitectura y el diseño urbano que se refieren al lugar físico y su contexto en el que se desarrollará

LUGAR: INZA - CAUCA



PUERTO TEJADA - CAUCA



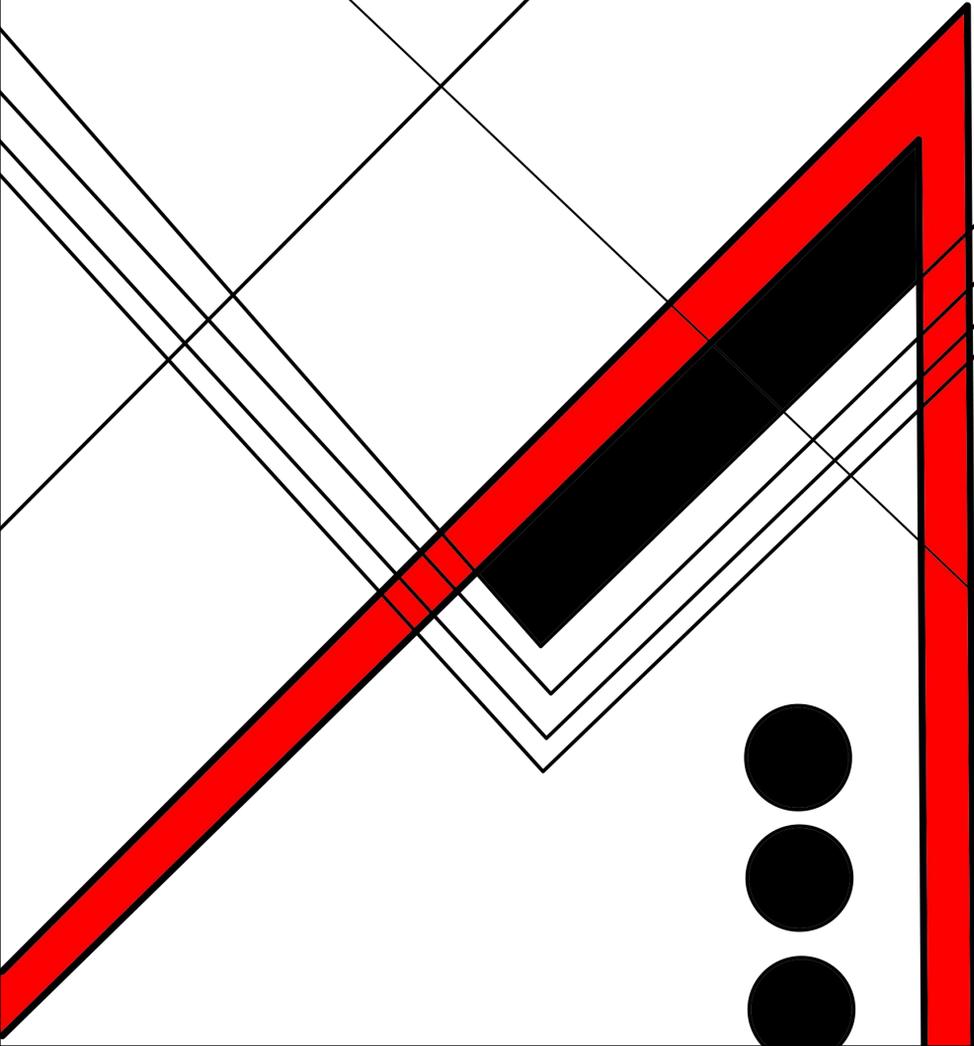
Emplazamiento:

El emplazamiento se refiere a la ubicación física exacta donde se llevará a cabo un proyecto arquitectónico. Es el terreno o espacio específico donde se construirá un edificio, una estructura u otra intervención arquitectónica. El emplazamiento incluye aspectos como la topografía del terreno, las dimensiones y forma del sitio,



Entorno:

El entorno se refiere al contexto más amplio en el que se encuentra el emplazamiento. Incluye elementos naturales, como paisajes, cuerpos de agua y vegetación, así como elementos construidos, como edificios cercanos, calles, infraestructuras y la dinámica urbana que rodea el área.



UNIDAD TEMATICA 5 - CONTEXTO



TALLER I COMPOSICION

FACULTAD DE ARQUITECTURA

RUBRICA ESPECIFICA PARA LA ENTREGA ANALISIS DE LECTURAS

CRITERIOS DE EVALUACION	MUY BUENO	BUENO	DEFICIENTE	MUY DEFICIENTE
1. MEMORIA DESCRIPTIVA				
2. PLANIMETRIA				
3. EXPRESION				
4. VOLUMEN				
ARQ. CARLOS ROJAS			NOTA	
JURADO 1			NOTA	
JURADO 2			NOTA	

EJEMPLOS DE ENTREGA FINAL



CONCEPTOS BÁSICOS DE REPRESENTACIÓN
en arquitectura

Imagen - Registro tipo collage fotográfica
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

EJEMPLOS DE ENTREGA FINAL

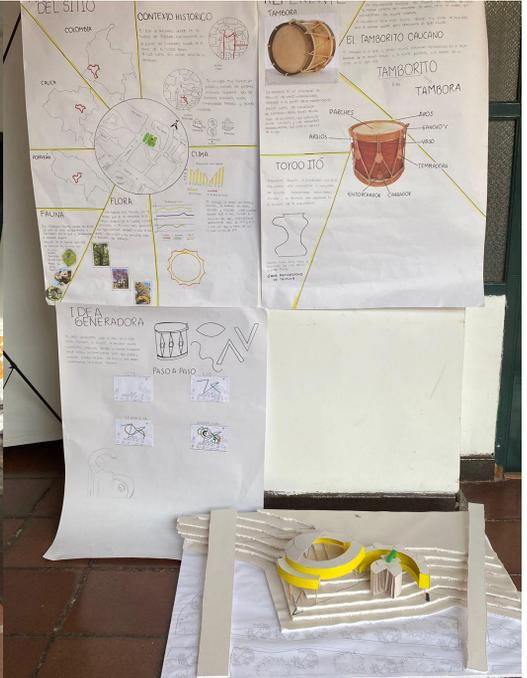


Imagen - Registro tipo collage fotográfico
Fotos realizadas por: ARQ. Carlos Rojas (Popayán, 2017)

CONCEPTOS BÁSICOS DE REPRESENTACIÓN
en arquitectura

EJERCICIO DE APLICACION

Realizar 4 composiciones bidimensionales a tinta en un formato de 25cm x 50cm de papel bon, utilizando los elementos de diseño de el punto y la linea. Se debe aplicar en cada composición los conceptos de: Plancha 1 y 2: simetría, ortogonalidad, eje, jerarquía y ritmo, solo con 6lineas y 1punto Plancha 3 y 4: asimetría, ortogonalidad, eje, jerarquía, singularidad, densidad y ritmo, solo con 10 lineas y 2 puntos. El color de los elementos sera negro y gris para las líneas rojo y azul para los puntos y la dimensión, intensidad y ubicación son definidos por el diseñador.

CONCEPTOS BASICOS DE REPRESENTACION EN ARQUITECTURA

El propósito de este trabajo manuscrito es introducir el proceso de aplicación metódica de los principios fundamentales del diseño arquitectónico, con el objetivo de promover el desarrollo de habilidades y nuevas dinámicas a través de esta cartilla.