



Creatividad, Morfología y Percepción

ÁREA: Curso Preparatorio de Admisión CARÁCTER:

SEMESTRE: -

HORAS/SEMANALES: 12

CRÉDITOS: -

REQUISITOS: Bachillerato concluido.

••• FUNDAMENTOS

Asignatura “eje” para la formación del ingresante de la carrera de Arquitectura al incentivar el fundamento principal de un estudiante de esta disciplina: La creatividad. También se desarrolla en el estudiante el conocimiento y la comprensión de la percepción espacial a través del análisis de las formas desde la abstracción en la mente hasta su materialización por medio de la correcta graficación utilizando como herramienta la aplicación de las normas inherentes a este medio.

Este proceso contribuye al desarrollo de destrezas motoras y sus fundamentos conceptuales para la posterior aplicación en el desarrollo de la carrera.

•• OBJETIVOS Generales

1- Entender la importancia fundamental de la Asignatura en concordancia a las demás

asignaturas del Curso Preparatorio de Admisión y al contexto de la Carrera.

2-Comprender el método de aprendizaje Universitario: Adquirir la competencia, tener capacidad de análisis, de síntesis y resolver los problemas planteados. Estos componentes no tienen valor si no se utiliza la “llave” que permite distintos enfoques o caminos de solución a un problema: La creatividad.

3-Desarrollar la creatividad por medio del aprendizaje, la ejercitación, y el desarrollo del pensamiento lateral y divergente.

4-Comprender los principios básicos del proceso creativo a través del lenguaje visual,

utilizando las herramientas, los medios y los sistemas de representación gráfica para lo cual es necesario:

4.1 - Desarrollar la inteligencia proyectual, es decir la capacidad de pensar, desarrollar y concretar ideas propias y ajenas de manera autónoma.

4.2 - Desarrollar la inteligencia visual o la capacidad de utilizar los fundamentos de la comunicación visual para la transmisión adecuada de ideas y conceptos aprendidos.

4.3 - Desarrollar la inteligencia espacial a través de la percepción visual enfrentándose a técnicas y medios de representación indispensables para transmitir y comunicar ideas proyectuales

5- Demostrar responsabilidad, colaboración y capacidad de relacionarse positivamente en grupo para cumplir las diversas actividades a desarrollar en el CPA.



OBJETIVOS

- Conocer los factores que influyen en el desarrollo de la creatividad.
- Conocer los conceptos generales y los principios de diagramación y caligrafía aplicados al soporte de graficación (El papel).
- Comprender conceptos de horizontalidad, verticalidad, perpendicularidad y ángulos a 45 grados y 30 grados, aplicándolos en el trazado de líneas a mano alzada.
- Conocer y aplicar la teoría del color y sus clasificaciones (primarios, secundarios, complementarios, fríos y cálidos y tonos).
- Conocer y aplicar los conceptos de simetría, jerarquía, ritmo y repetición.
- Conocer y aplicar la técnica de la tinta, y lápices de colores.
- Conocer y aplicar conceptos de efecto de la luz en objetos tridimensionales.
- Conocer y aplicar los métodos de construcción de perspectivas paralelas (Axonometrías e isometrías.).
- Conocer y aplicar el concepto de escala y proporción en Arquitectura.
- Conocer y aplicar los conceptos de adición y sustracción de formas: Aditivas y sustractivas.
- Conocer y utilizar los sistemas de proyección ortogonal, las vistas y su aplicación en Arquitectura.
- Conocer y utilizar los conceptos de sección y corte y su aplicación en Arquitectura.
- Expresar y reproducir diversos tipos de texturas y materiales aplicados a la Arquitectura.
- Conocer y graficar tipos de vegetación en arquitectura.
- Realizar perspectivas a uno y dos puntos de fuga a partir de la observación de la realidad.
- Realizar perspectivas a uno y dos puntos de fuga a partir de proyecciones ortogonales.
- Realizar análisis morfológicos a partir de una propuesta volumétrica.



... COMPETENCIAS BÁSICAS

Al terminar el curso, el alumno deberá ser capaz de:

- Iniciar el proceso de formación Universitaria, como factor de aprendizaje autónomo, de desarrollo y cambio, con espíritu creativo.
- Desarrollar y concretar ideas, conceptos e imágenes a través de los medios de comunicación visual y las técnicas de representación.
- Utilizar los conceptos y fundamentos teóricos y prácticos de la comunicación visual para la transmisión de ideas.

... CONTENIDO

• UNIDADES PROGRAMÁTICAS

La Materia se estructura en base a cuatro núcleos interrelacionados, del cual derivan todas las unidades:

- Morfología; Técnicas expresivas.
- Giros; Proyecciones ortogonales
- Corte Horizontal y Vertical; Desarrollo de la creatividad.
- Perspectivas cónicas; Análisis Morfológico.

Estos cuatro núcleos tienen una relación directa, siendo la creatividad el componente que participa en todos los otros núcleos y de todas las actividades.

• Morfología

- Diagramación y caligrafía
- Líneas paralelas, perpendiculares y a 45°
- Perspectivas paralelas: Isometría, militar y caballera.
- Formas aditivas: Tipos
- Formas sustractivas.

1.1.6. Teoría del color.

1.1.7. Ritmo y Repetición.



1.1.8 Simetría, Jerarquía

1.1.9. Proporción y escala

- Grafito, tinta, lápiz de color.

1.1.11 Escalas de graficación en Arquitectura

• Giros, Proyecciones Ortogonales

- Giros volumétricos
- Proyecciones ortogonales.
- Texturas, vegetación
- Materiales, reproducción por técnicas de color y grafito

1.3 Cortes, secciones y vistas (plantas)

1.1.1. Cortes Horizontales y verticales.

1.1.2. Fachadas

1.4 Desarrollo de la creatividad

- Creatividad: Factores intervinientes: fluidez, flexibilidad, originalidad.
- Perspectivas cónicas: Un punto de fuga y dos puntos de fuga
- Proceso creativo.
- Niveles: Expresiva, productiva, inventiva, innovadora, emergente.
- Pensamiento divergente.
- Pensamiento lateral

El curso tendrá una configuración tipo taller teórico-práctico, en el que se proveen las siguientes actividades:

CLASES TEÓRICAS: Contenidos conceptuales, dictados mediante audiovisuales preparados por la cátedra. Apoyo teórico a través de. Videos, Power Point que plantea los trabajos en aula y prácticos.

CLASE TALLER: Ejercicios de aplicación de los contenidos conceptuales incorporados. La articulación de lo previsto en cada clase con el desarrollo técnico-conceptual se realizará en forma continua durante el desarrollo de todo el curso.

Se realizará un **planteo secuencial** de teoría y práctica a fin de asegurar la integración efectiva de los conocimientos aportados por la cátedra.

Las actividades se desarrollarán en forma individual, abordando distintos niveles de complejidad de problemas y ejercicios planteados en el curso.



... MEDIOS AUXILIARES

Pizarra y marcadores apropiados, proyectores de imágenes digitales.

... ASISTENCIA

Según Reglamento aprobado

... REQUISITOS PARA OBTENCIÓN DE DERECHO A EXAMEN

Según Reglamento aprobado.

... INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN A APLICAR

Según Reglamento aprobado

... BIBLIOGRAFÍA Básica y Complementaria

- **Invertí J. Bogomolny M.I.**, Creatividad – Editorial Troquel.
- **Ching, Francis.** Manual de Dibujo Arquitectónico – Editorial Gustavo Gili.
- **Ching, Francis.** Arquitectura, forma, espacio y orden – Editorial Gustavo Gili. México, 1982.
- **Rodríguez, Salvador**, Simbología Arquitectónica. Primera Edición 2000.
- **Porter, Tom.Goodman, Sue.** **Diseño:** Técnicas graficas para arquitectos y diseñadores y artistas. -Editorial Gustavo Gili.Mexico.



RESUMEN DEL PLAN DE CLASES

UNIDAD I

Etapa Adaptación:

- Caligrafía Técnica
- Líneas paralelas, perpendiculares y oblicuas
- Introducción a la teoría del color: Valores tonales del color. Ejercicio colores fríos y cálidos

UNIDAD II

- Introducción al dibujo tridimensional: Axonometría concepto-Formas aditivas Tipos-
- Escala con maclados-Organización formal -Principios Ordenadores
- Adición y Sustracción
- Giros isométricos de volúmenes sobre eje vertical

UNIDAD III

- Proyecciones Ortogonales- Conceptos de proyecciones y vistas de un objeto
- Isometrías a partir de proyecciones ortogonales.
- Planta arquitectónica,Fachadas y Cortes Verticales.

UNIDAD IV

- Percepción
- Perspectiva: Elementos de las perspectivas
- Perspectiva a 1 punto de fuga
- Perspectiva a 2 puntos de fuga.
- Análisis Morfológico.
- Ejercicios con isometrías y perspectivas en grafito y lápiz de color.
- Ejercicios con proyecciones ortogonales a tinta a simple contorno.
- Ejercicios con cortes verticales ortogonales a tinta a simple contorno.