

## INTRODUCCIÓN

La alta especialización que domina el campo del conocimiento actual amplía los vocablos que se definen en las distintas instituciones que regulan las lenguas del mundo, los términos se van enriqueciendo con diversos matices, los verbos y los sustantivos se combinan para generar nuevos imaginarios: las lenguas están vivas. Para un externo, la impresión primera al acercarse a un área de conocimiento puede ser la de una comunicación sectaria, codificada y hermética. El proceso de asimilación puede ser largo y confuso. La arquitectura -y en concreto el proceso de enseñanza de la arquitectura en la Benemérita Universidad Autónoma de Aguascalientes- no escapa de esta realidad. Este breve documento espera ser la primera versión de una serie de términos locales, de este 'caló' que se ha venido integrando a lo largo de los años y que forma parte del patrimonio académico y cultural de nuestra -ya no tan pequeña- comunidad. Se busca que, para los estudiantes de nuevo ingreso, este texto sea una referencia para integrarse de una manera más tersa y concisa al endemismo conceptual de nuestra carrera. Los profesores probablemente se verán representados en este documento con términos de su autoría que fueron acuñando a lo largo del tiempo. Se pretende que este modesto glosario unifique el lenguaje entre los que conformamos la carrera de arquitectura y las materias afines que se le relacionan.



## ADAPTABILIDAD

La capacidad dotada a un edificio de acomodar efectivamente a las demandas del contexto y la maximización del valor de este mismo en su vida útil.

## ÁRBOL DEL SISTEMA

Es un gráfico que representa de forma jerarquizada los distintos componentes de un sistema arquitectónico, organizándolos en espacios. Debe contener superficies. Es uno de los resultados del programa arquitectónico, del medio

## ACTORES

Son aquellas personas que vivirán en espacio arquitectónico, por lo que se deben identificar sus características y necesidades, incluyendo el tipos y jerarquización, relación entre ellos, entre otros.

## ACTIVIDADES

### -NOMINALES

Es la actividad principal razón de ser del sistema.

### -GENERADORAS

Son las actividades secundarias que originan los componentes.

### -DERIVADAS

Son las actividades terciarias que se desarrollan dentro de cada componente y subcomponentes.

de función. En otras instituciones se le conoce como programa de diseño.



## CLIENTES

Son las personas que solicitan un proyecto arquitectónico, ya sea que lo habiten o no.

## CONCEPTOS

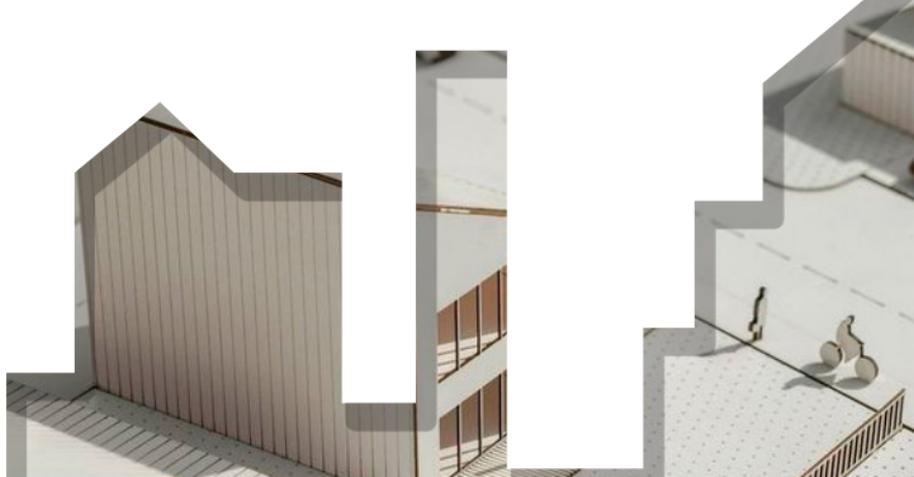
Idea generadora que da motivo y sustenta al diseño, ayuda a la unidad de las ideas abstractas y concretas arquitectónicas utilizando lenguajes como el verbal, oral y sintetizado en el gráfico.

## COMPONENTE

Es un espacio que alberga actividades (generadoras) que es susceptible a ser autocontenido, física o virtualmente

## COSTO Y CONSTRUCCIÓN

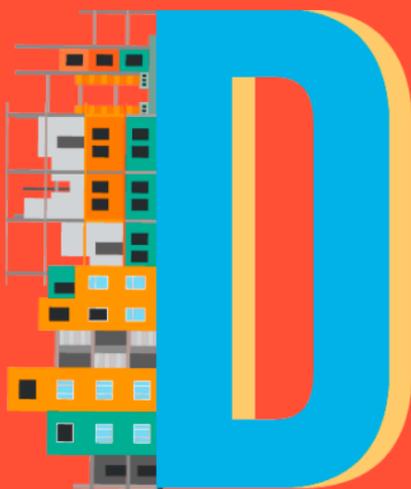
Uno de cinco grupos (Medios) donde se organiza la información que se relaciona con la materialidad del proyecto arquitectónico, dándole factibilidad plástica al edificio.



## DESARROLLO

-Uno de cinco grupos (Medios) de información que surge de las variantes que tienen que ver con los ciclos de vida del edificio.

-Posible tiempo de uso reutilización, entre otros.



## ESQUEMA ARQUITECTÓNICO

Etapa de diseño en la que, con base en el Programa Arquitectónico, la Hipótesis Conceptual y la Zonificación, se proponen componentes y conexiones, mediante sus elementos y cualidades a partir de ciertos criterios.

## EXPERIMENTACIÓN ESPACIAL

En arquitectura este término hace referencia a la interacción del usuario con el lugar. Resalta aspectos vivenciales y sensoriales como las emociones que puede causar en las personas el sitio u objeto creado.

## ESPACIO ARQUITECTÓNICO

Se considera que la arquitectura es el resultado de encerrar el espacio, de estructurarlo y de conformarlo por elementos de la forma.

## ESFERA DE MOVIMIENTO

Área óptima que ocupa el movimiento de una persona y "el mueble" (en su caso) para desarrollar una actividad. (Análisis Kinestésico Ergonomía).

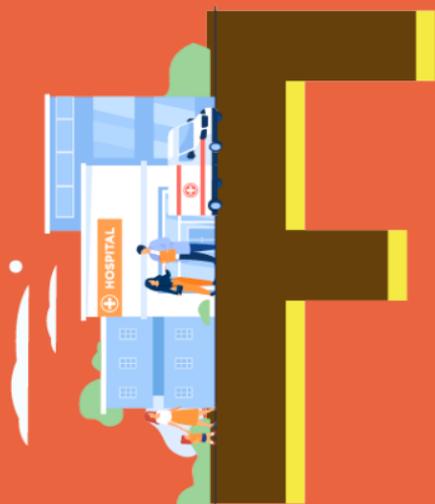
## ESQUEMA

Para efectos del diseño, Esquema lo vamos a entender como una Representación gráfica y/o volumétrica del diseño, pero sin entrar en detalles, resaltando los caracteres más significativos. Otros autores, hablan del esquema como la representación gráfica de una figura, indicando sus funciones y relaciones.

## ESPACIO CÉLULA

Área en la que se desarrolla una o varias actividades.





## FLEXIBILIDAD ESPACIAL

Cualidad aplicada a un espacio para permitir modificaciones futuras en la distribución o condiciones espaciales.

## FUNCIÓN

Uno de cinco grupos (Medios) de información que reúne datos sobre las personas que habitarán el sistema arquitectónico, sus características, actividades y espacios que surgen de dichas actividades, generando un árbol del sistema e información



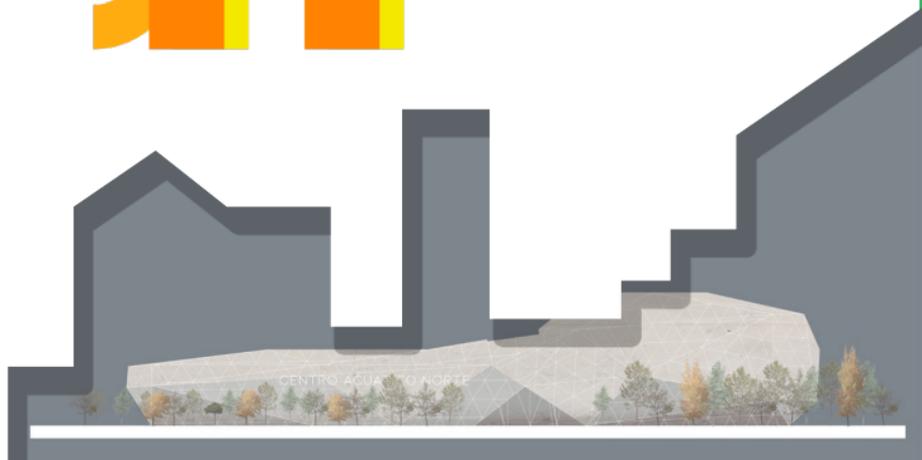
## GRAFOS DE INTERACCIÓN

Representación gráfica de los elementos de un sistema donde la ubicación espacial representa la relación con el resto de elementos, misma que se refuerza con elementos vinculantes (líneas u otro elemento gráfico).



## HECHOS TRADICIONALES

Aquellos hechos que ya son conocidos por el que elabora el programa.



## HECHOS NO TRADICIONALES

Aquellos que ya son conocidos por el que elabora el programa.

## H I P Ó T E S I S

### - H. ARQUITECTÓNICA

Es una suposición preliminar sujeta a comprobación que especifica las predicciones e intenciones de lo que se quiere lograr en el diseño.

### - H. ESTRUCTURAL

Es la primera idea de la posible solución estructural que se podría utilizar para responder a las necesidades del Problema y a la interpretación de éste.

### - H. FORMAL / PERCEPTUAL

Primera idea volumétrica del sistema arquitectónico a proponer y debe estar contemplado todos los aspectos perceptuales que se analizaron en el Programa Arquitectónico y se expusieron en la Hipótesis conceptual.

### -H. FUNCIONAL

Primer acercamiento y propuesta de la ubicación de las diferentes zonas o subsistemas que se obtuvieron y presentaron en el Programa Arquitectónico, localizando cada una de ellas en el terreno a partir del análisis que se realizó en esa primera etapa.

## - H. CONCEPTUAL

Conjunto de ideas que guiará y permitirá justificar la toma de decisiones en el diseño arquitectónico, deben responder a la interpretación del problema, considerando ideas abstractas de lo que se pretende resolver e ideas concretas con las que se sugiere atender las anteriores. Se sugiere que sea una lámina en constante evolución, ya que cada etapa de diseño requerirá posibles ajustes y/o incorporación de más ideas.

## IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Etapas en la que se reconoce un problema de habitabilidad de la misma manera que se supone o se busca, es decir, es llegar a tener la misma forma de ver el problema que la persona que lo plantea.

## -H. CONTEXTUAL

Está íntimamente ligada con la anterior, ya que en la propuesta de Hipótesis Funcional donde se ubican las zonas o subsistemas del Sistema Arquitectónico, deben estar íntimamente relacionadas con el contexto, también analizado desde El Programa Arquitectónico.



# M A D

## GLOSARIO METODO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO



CENTRO DE CIENCIAS  
DEL DISEÑO Y  
DE LA CONSTRUCCION

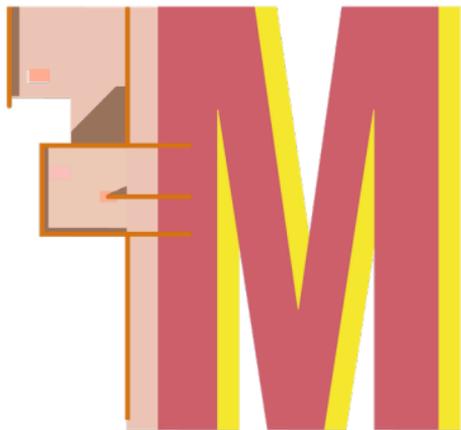
**RECTOR -DR. EN C. FRANCISCO JAVIER AVELAR GONZÁLEZ. DECANO DEL CENTRO DE CIENCIAS DE LA CONSTRUCCIÓN -DR. EN C.T.C. HÉCTOR HOMERO POSADA ÁVILA . JEFE DE OPTO. DE ARQUITECTURA -MTRO. HERNÁNDEZ DE LIRA LUIS MANUEL.**

**EQUIPO DE TRABAJO**

DÍAZ MACÍAS BRENDA ESTEFANÍA - MACÍAS RUIZ ARIEL EDUARDO - MARTÍNEZ VELASCO GUSTAVO  
MARTÍNEZ DEL RIO RODRIGO - MERCADO DÍAZ DE LEÓN FRANCISCO - MUÑOZ RODRÍGUEZ ISRAEL ALEJANDRO  
TORRES LANDA LÓPEZ ALEJANDRA - VÁZQUEZ RAMÍREZ HUMBERTO - VELÁZQUEZ MORENO MARÍA VICTORIA  
ACADEMIA DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO. UAA

**PRESTADORES DE SERVICIO SOCIAL**

ÁVILA SANTACRUZ MARÍA JOSÉ - GAYA CASTAÑEDA ANGELINE SHERLYN - GAYTÁN LAGUNA MARITZA



## MAQUETA

Modelo físico o virtual que permite representar tridimensionalmente los elementos de un diseño.

## MAQUETA DE TRABAJO

Hace referencia a modelos realizadas en el proceso de diseño cuyo objetivo es comprender intensiones específicas y recibir retroalimentación exhaustiva.

## MAQUETA VOLUMÉTRICA

Modelo tridimensional cuyo principal objetivo es la comprensión formal de un pro-

## MAQUETA VIRTUAL

Representación tridimensional de un edificio, realizada con software de diseño y presentada de manera digital.

## MAQUETA VISITABLE

Modelo tridimensional cuyo objetivo es comprender el diseño de todos los elementos arquitectónicos al interior del



# 7



## ZONIFICACIÓN

Etapa del diseño arquitectónico que permite relacionar componentes entre sí a partir de un análisis objetivo mediante tablas de requisitos, matriz de relaciones, grafos de interacción, diagramas de zonificación, comparativa volumétrica, plantas y volumetría de zonificación definitiva.

## ZONA EN EL ANÁLISIS DEL TERRENO

Ubicación del sitio donde se llevará a cabo el proyecto arquitectónico, abarcando un radio de varias manzanas a la redonda.





## UBICACIÓN

Locación o lugar donde se encuentra una cosa, (medio) Apartado de investigación metodológica que estudia todas las variantes que tienen que ver con la localización de un solar o un proyecto arquitectónico, ya sea en un contexto inmediato o general.

## USOS

### -TRADICIONALES

Aquellas actividades que tradicionalmente se desarrollan en un espacio determinado.

### - NO TRADICIONALES

Aquellas actividades que normalmente no se desarrollan en un espacio determinado.





## REQUERIMIENTOS

Avisos, generalmente legales, que solicitan una acción o una respuesta.

## REQUISITOS

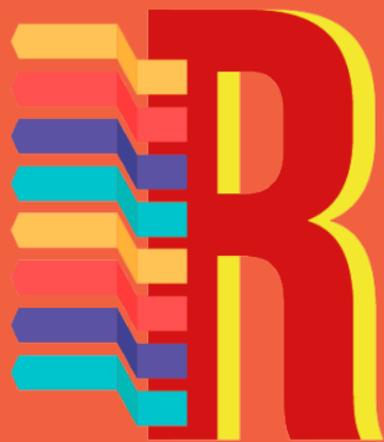
Circunstancias o condiciones necesarias para diseñar espacios arquitectónicos óptimos.

## SÍNTESIS DEL PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

Conjunto de datos e información fundamental del Programa Arquitectónico que guiará el proceso de diseño arquitectónico, permitirá generar estrategias de diseño, justificando la toma de decisiones a lo largo del proyecto. Se sugiere que sea presentada de manera gráfica.

## SISTEMA ARCHITECTÓNICO

Edificio o conjunto de edificios que diseña y/o se construye.



## PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

Documento en el que se agrupa los datos y hallazgos que surgen de la investigación del problema, primer momento del Método de Diseño Arquitectónico, ya que la información que de estos datos se obtengan es que se logrará guiar y justificar la toma de decisiones a lo largo del proceso creativo.

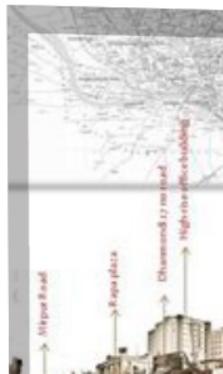
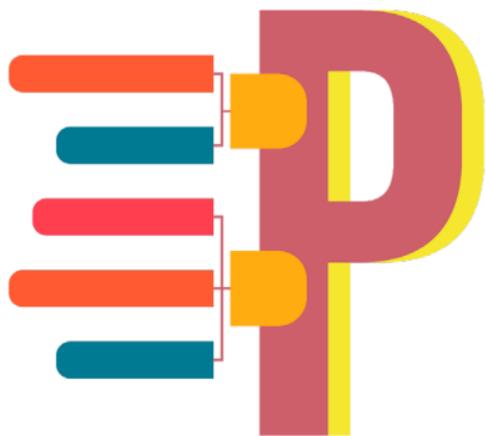
## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE HABITABILIDAD

Primera exposición de un problema, en este caso, de habitabilidad.

Es una situación del ser humano relacionada con la necesidad básicas de seguridad, cuya respuesta es desconocida y debe obtenerse mediante un proceso creativo y técnico.

## PERCEPCIÓN ESPACIAL

Sensación interna que resulta de una impresión material producida en los sentidos corporales. Estimulación de los sentidos que afecta la vivencia del espacio.





## **NIVEL ZONA (UBICACIÓN)**

La investigación por el medio de ubicación realizada en colonias, fraccionamientos o barrios, cercanos, que comparten características similares.

## **NIVEL LOCAL (UBICACIÓN)**

La investigación por el medio de ubicación realizada en un barrio, colonia o fraccionamiento específico.

## **NIVEL SITIO (UBICACIÓN)**

La investigación por el medio de ubicación realizada específicamente en el terreno y su contexto inmediato.



## COMENTARIOS Y APORTACIONES

PARA CUALQUIER APORTACIÓN U OBSERVACIÓN A ESTE DOCUMENTO INGRESA A



<https://forms.office.com/r/wMjLNcLRvB>

PARA LA COMUNIDAD UNIVERSITARIA ES IMPORTANTE TU APORTACIÓN.