



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

EL **JUEGO** COMO
ESTRATEGIA PARA
CONCEBIR
EL **DISEÑO** DE
ESPACIOS INTERIORES



TRABAJO DE GRADUACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADORA DE INTERIORES

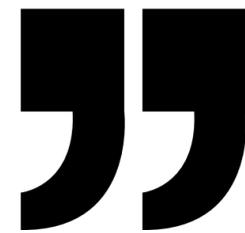
AUTOR
DAISY PRISCILA BRITO BRITO
TUTOR
ARQ. PATRICIO HIDALGO



E ILUSTRACIÓN

FOTOGRAFÍA

Todas las imágenes fueron realizadas por el autor, excepto aquellas que se encuentran con su cita respectiva.



AUTOR

DAISY PRISCILA BRITO BRITO

TUTOR

ARQ. PATRICIO HIDALGO



DEDICATORIA

“

Culminar esta etapa de mi vida representa orgullo y satisfacción, saber que no decaí, que supe levantarme, y mantener la frente en alto a pesar de las adversidades. Soñar aparentemente es fácil, pero lo verdaderamente gratificante y motivante es llegar a cumplir ese sueño y más aún si lo haces con el alma, con pasión; bien es el dicho “si crees en ti mismo, ni el cielo será el límite para lograr lo que te propongas”, ese es el aprendizaje más valioso que me llevo al finalizar mi carrera universitaria.

Llegar a esta meta no ha sido fácil, ha sido un recorrido de trabajo duro, de perseverancia, de esfuerzo y sacrificio, el cual no lo hubiese podido lograr sola, por eso, este título se lo dedico a mis compañeros de vida, mi mami SONIA y mi hermano PAUL; a mi ángel, mi sobrino adorado DAVID, pero principalmente a ti, mi mamita querida, por ser un ejemplo de lucha, perseverancia, dedicación y amor incondicional, por estar siempre a mi lado, por entregarme tu confianza y nunca soltarme la mano. Este sueño que finalmente se cumple no solo es mío, este logro es de las dos.

”

AGRADECIMIENTOS

“

Es grato tener la oportunidad de dar las gracias a todas aquellas personas que me permitieron alcanzar esta meta, familiares, amigos, profesores y conocidos que confiaron en mí y que dieron todo de sí para mi crecimiento personal, ético y profesional.

Agradezco infinitamente a DIOS por entregarme esta oportunidad y darme la sabiduría para saberla aprovechar, por ser mi fortaleza ante las adversidades de la vida.

A mi madre por su apoyo incondicional y a mi hermano por acompañarme en las buenas y en las malas, por estar presentes con su amor.

A mis abuelos Manuel y Mariana, a mis tíos Mónica, Wilson y Cristian, y a mis enanos queridos Daniel, José Andrés y Christopher que con su inocencia, alegría y cariño supieron curar de a poquito las heridas que en algún momento marcaron mi vida.

A la Universidad del Azuay y al Instituto de Fomento de Talento Humano por otorgarme la oportunidad de cursar mis estudios con una beca.

A mis tutores, los arquitectos Juan Francisco Cazorla y Patricio Hidalgo, y al diseñador Diego Balarezo por su acertada guía, entrega y paciencia a lo largo de este proceso.

Al Doctor en Arquitectura Josep García Cors por guiarme en el desarrollo de este proyecto con sus conocimientos y sabios consejos.

Al Arq. Cesar Pesantez y la Dis. Temis Rodas por su apoyo y colaboración.

Finalmente, a mis amigos y compañeros de carrera Daniela y Steven.

”

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE			
RESUMEN			
OBJETIVOS			
INTRODUCCIÓN			
REFERENTES CONCEPTUALES	17		
Introducción	18		
1. JUEGO Y PROCESO	20		
1.1 El proceso de diseño	20		
1.1.1 Antecedentes históricos			
1.1.2 Métodos de diseño			
1.2 La creatividad	26		
1.2.1 Pensamiento creativo			
1.2.2 Herramientas creativas			
1.2.3 La creatividad y los hábitos			
1.2.4 Innovación			
1.3 El juego	35		
1.3.1 La teoría de juegos			
1.3.2 Elementos del juego			
1.3.3 Características del juego			
1.3.4 Importancia del juego			
1.3.5 Tipos de juegos			
1.3.6 Los juguetes			
1.4 Diseño interior	42		
1.4.1 El diseño de interiores - Profesión			
1.4.2 Espacios interiores			
1.5 Dinámica e interacción	46		
1.5.1 Relación Juego - Proceso de diseño			
1.5.2 Decidir			
1.5.3 Una decisión interactiva			
Conclusiones	50		
DIAGNÓSTICO	53		
Introducción	55		
2. TOMA DE DECISIONES	56		
2.1 Investigación de campo	57		
2.2 Homólogos	60		
2.3 Análisis de homólogos	69		
Conclusiones	70		
EXPERIMENTACIÓN	73		
Introducción	75		
3. PLAN DE ACCIÓN	76		
3.1 Reglas	80		
3.2 Estrategias	81		
3.3 Plan de acción	82		
3.4 Resultados	83		
3.5 Juego y juguete	85		
3.6 Experiencia propositiva	88		
Conclusiones	98		
PROPUESTA DE DISEÑO	101		
Introducción	103		
4. A JUGAR	104		
4.1 Descripción y análisis del estado actual del lugar	104		
4.2 Conceptualización	108		
4.3 Propuesta final	109		
4.4 Descripción de la propuesta	116		
4.4.1 Criterios Funcionales			
4.4.2 Criterios Tecnológicos y Expresivos			
4.5 Información técnica	119		
4.5.1 Planta arquitectónica			
4.5.2 Secciones			
4.5.3 Planta de pisos			
4.5.4 Planta de cielo rasos			
4.5.5 Perspectivas interiores			
4.5.6 Sección constructiva			
4.5.7 Detalles constructivos y especificaciones técnicas			
Conclusiones	130		
REFLEXIONES FINALES	132		
BIBLIOGRAFÍA	134		
CRÉDITOS DE IMÁGENES Y GRÁFICOS	136		
ANEXOS	138		

RESUMEN

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA CONCEBIR EL DISEÑO DE ESPACIO INTERIORES



En la actividad proyectual del diseño, cuando las herramientas de la tradición y la práctica habitual ya no son capaces de dar respuesta a los problemas y necesidades actuales, es muy factible caer en prácticas erróneas y presentar ineficiencias, es por esta razón que los diseñadores profesionales y estudiantes experimentan frecuentemente bloqueos creativos, además de una pérdida de tiempo y recursos. Este trabajo pretende establecer al juego como estrategia de diseño con el objetivo de incorporar una dinámica lúdica en el proceso creativo y en la estructuración del espacio, por lo que se llegó a proponer el diseño en las aulas de taller de la Universidad para validar esta aplicación.



ABSTRACT

TITLE

GAME AS A STRATEGY TO CONCEIVE THE DESIGN OF INTERIOR SPACE

ABSTRACT

In the project activity of design, it is very feasible to fall into wrong practices and present inefficiencies when the tools of tradition and usual practice are no longer capable of responding to current problems and needs. It is for this reason that professional designers and students often experience creative blockages, in addition to a waste of time and resources. This work aims to establish game as a design strategy with the aim of incorporating a ludic dynamic into the creative process and in the structuring of the space; hence, design was proposed in the workshop classroom at the University in order to validate this application.

KEYWORDS:

PROCESS
PROJECT
HABITS
LUDIC DYNAMICS
INTERACTION
INNOVATE

Arq. Patricio Hidalgo
Tutor

Daisy Priscila Brito Brito
Student

UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO
Dpto. Idiomas

Translated by,
Lic. Lourdes Crespo

OBJETIVOS



INTRODUCCIÓN



En la contemporaneidad, la evolución y el desarrollo que ha sufrido de la sociedad, tras la constante aceleración de la innovación tecnológica, han marcado nuevas formas de vivir y, por ende, las necesidades de los seres humanos y las posibilidades para dar respuestas a estas.

Desde la complejidad, hablar de un solo método aplicación para resolver problemas, limita el campo de acción independientemente del ámbito de que se trate. En el campo del diseño este proceso de cambio ha generado, que el diseñador como principal actor tenga que adaptarse contantemente a las características que marcan cada momento de la actualidad; es por esta razón, que, en la actividad proyectual del diseño, cuando las herramientas de la tradición y la práctica habitual ya no son capaces de dar respuesta a los problemas y necesidades, es muy factible caer en prácticas erróneas y presentar ineficiencias.

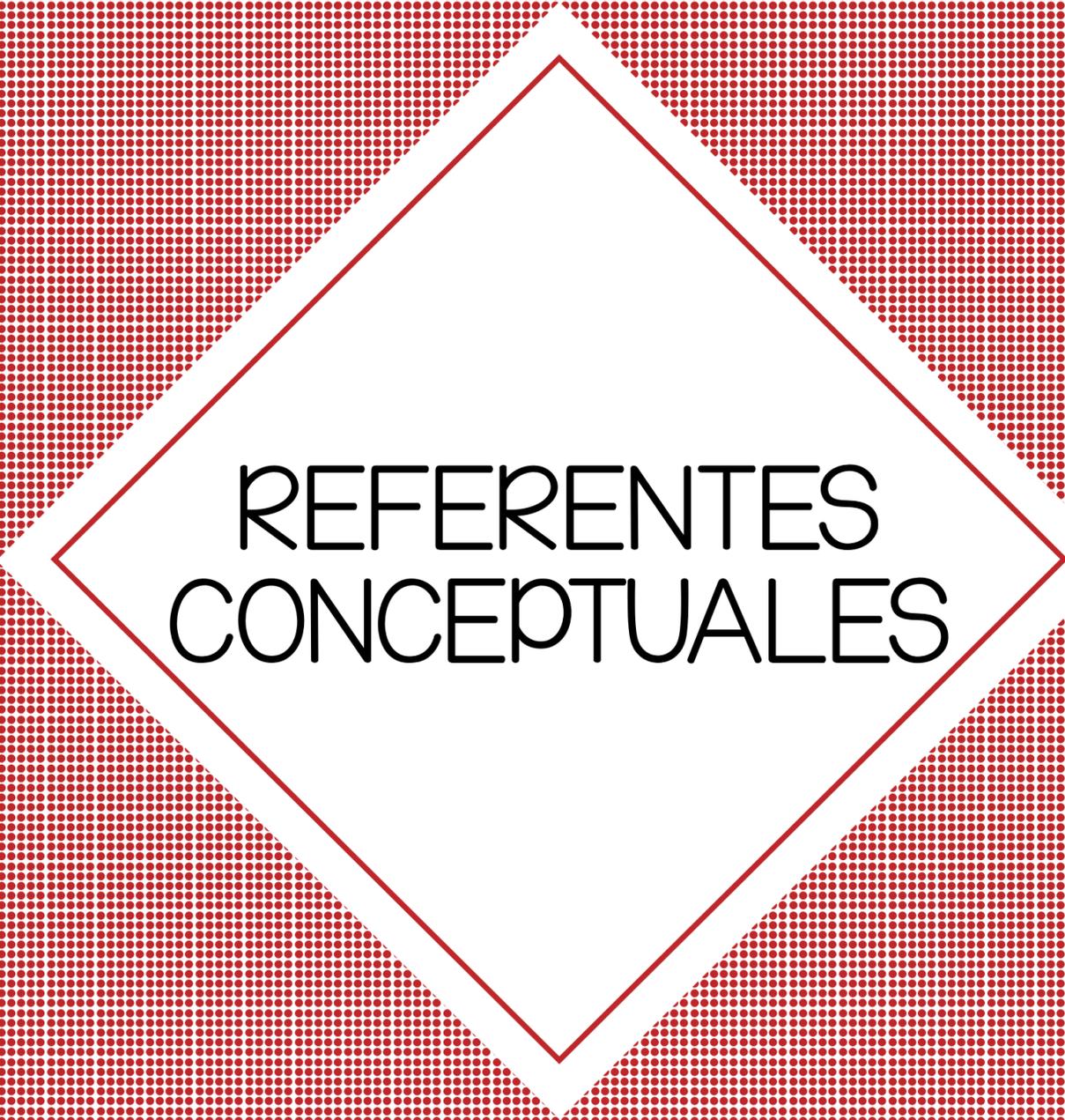
Ante estas circunstancias y por la constante preocupación porque un diseño tenga éxito, se han planteado y estructurado a lo largo de la historia un sin número de métodos, metodologías y estrategias aplicadas al proceso de diseño, sin embargo por la habitualidad estos generalmente han sido usados como recetas, y en consecuencia se puede decir, que ello ha llevado a que los diseñadores profesionales y estudiantes experimenten frecuentemente bloqueos creativos, además de una pérdida de tiempo y recursos.

Un enfoque y posicionamiento diferente, desde la búsqueda de vínculos que permitan nuevas miradas y horizontes son el punto de partida para este proyecto de investigación que pretende establecer al juego como estrategia de diseño con el objetivo de incorporar una dinámica lúdica en el proceso creativo, para que, de esta manera el diseñador por medio de la metodología, identifique y tome decisiones concretas y realice acciones pertinentes dependiendo la complejidad del problema; y específicamente el diseñador de interiores a través de las estrategias y elementos del juego tenga las herramientas para idear y producir respuestas más sensibles y eficaces en la estructuración de los espacios.

De esta manera, el proyecto experimental va armándose, bajo una serie de reflexiones e interpretaciones, sobre el significado del juego y su importancia, al llevar a contextos reales los principales elementos y características, para así, comprender cosas que suceden en el juego y éstas a su vez, trasladarlas al proceso de diseño, para establecer relaciones que fortalezcan y mejoren la secuencia lineal de los métodos convencionales y consecuentemente formular estrategias de aplicación en los espacios interiores.

La validación de la propuesta se realiza desde el ámbito académico, al proponer el diseño interior interactivo en las aulas de taller de DAYAuda, tomando como base la experiencia propia de estudiante y usuario de las mismas, con el objeto que estas aulas sean el medio para facilitar la estimulación de la creatividad y la liberación de sus usuarios, puesto que está comprobado que el diseño de los espacios independientemente si son o no de trabajo, influye en el comportamiento de quienes lo habiten.





REFERENTES
CONCEPTUALES

01

CAPÍTULO

INTRODUCCIÓN

Este capítulo presenta una investigación y análisis sobre el proceso de diseño que se sigue para abordar un proyecto. La constante preocupación porque un diseño tenga éxito, ha llevado a lo largo de la historia del diseño, en sus distintas áreas a generar un sin número de métodos, metodologías y estrategias aplicadas al proceso de diseño que generalmente han sido usados como recetas, razón por la cual es muy factible caer en prácticas repetitivas, presentar grandes ineficiencias y experimentar frecuentemente bloqueos creativos, además de una pérdida de tiempo y recursos.

Estas son algunas de las condiciones que en la actualidad han sido el punto de partida para estructurar nuevas estrategias que permitan desarrollar e identificar una fuerte toma de decisiones que se alineen con las prioridades que se han identificado como importantes dentro del proceso de diseño.

Considerando que el diseño por naturaleza nunca es definitivo, siempre hay una posibilidad de mejorarlo y es el papel del diseñador través de la metodología, crear intenciones identificando prioridades y tomando decisiones, en consecuencia, también se realiza un estudio sobre el juego y la teoría de juegos para establecer vínculos entre estos dos ámbitos de estudio en la búsqueda de optimizar los procesos de diseño.

Con el juego, el objetivo es incorporar una dinámica lúdica que identifique situaciones cotidianas en el proceso creativo, que no encuentren respuesta dentro de la práctica habitual, al introducir herramientas que produzcan respuestas más sensibles y ajustadas al medio en el que se inserten.

1. JUEGO Y PROCESO

1.1 El proceso de diseño.

Un proceso es el conjunto de actividades, pasos o eventos que se limitan a perseguir un determinado fin. En el diseño este proceso se puede definir como los conceptos y las soluciones que comprenden habitualmente el resultado de la aplicación direccionada e intencionada de ciertas técnicas, en la búsqueda de la solución a un problema. (Véliz, 2015)

El proceso de diseño es una mezcla de acciones intuitivas, deliberadas, iterativas y de planificación que el diseñador se plantea para saber cómo, por qué y qué decisiones deben tomarse para responder a problemas.

Es importante saber cuándo debe ocurrir una decisión en el proceso y en qué escala se deben producir la toma de decisiones, es por ello que, para facilitar el proceso del diseño, se han planteado diferentes metodologías y métodos, debido a que no es posible decidir entre múltiples opciones que se presentan en un proyecto, sin una clara estructura, que ligue ordenadamente los objetivos con los medios para alcanzarlos.

Si bien el método y la metodología son los términos técnicos, que dentro del campo del diseño se utilizan indistintamente para significar una secuencia de pasos tomados para la construcción de un proyecto y mediante los cuales se llegan a una conclusión, no tienen el mismo significado puesto que el método hace referencia al procedimiento para la acción y la metodología evalúa realmente la utilidad de los métodos.

“De acuerdo a Plowright, (2014) “Un método de diseño requiere la capacidad de generar algo, de proponer, reunir, organizar y organizar relaciones en un contexto con un propósito o intención compartida” (p. 23).

”

En este sentido, los métodos de diseño son la vía por la cual, el diseñador pre-selecciona las herramientas y contenidos e identifica los puntos de toma de decisiones, que deben adecuarse a las condiciones y particularidades de cada problema y no al contrario.

De esta manera, se puede decir que los métodos son generativos, y que pueden ser lo suficientemente flexibles para producir resultados inesperados, pero suficientemente codificados para permitir patrones repetitivos de éxito.

Ante la pregunta ¿por qué los diseñadores necesitamos una metodología visible y accesible en el diseño?, la respuesta está en comprender la estructura del proceso para que los elementos seleccionados por las decisiones de la propuesta se alineen con las prioridades que se han identificado como importantes, ya que las ideas de significado, intención y toma de decisiones son el núcleo del proceso conceptual.

1.1.1 Antecedentes históricos

La revolución industrial, las nuevas posibilidades de la técnica, el aumento del consumo, han sido el punto de partida para adquirir nuevas formas de vivir, necesidades, materiales y sistemas y esto ha exigido un rápido suministro de nuevas formas que respondan a unas necesidades y a todo un contexto en general.

Esta constante aceleración de innovación tecnológica a la que se ve sometida la sociedad contemporánea, ha generado un proceso de cambio y evolución permanente que requiere de una actitud consiente, toma de decisiones concretas y acciones pertinentes dependiendo la complejidad del problema.

“El diseño es una de las disciplinas que incide en este proceso en tanto que transforma principios científicos- tecnológicos en formas adecuadas al ser humano” (Rodríguez, 2004, p.16). Es precisamente ahí, en el área de la toma de decisiones que los métodos inciden de una manera determinante.

”

Si no se poseen instrumentos operativos, la práctica se ve afectada, en el sentido que no se tiene un orden, una guía para la producción de algo; para evitar que esto suceda, se recurre, en diseño a los métodos y las técnicas que en gran medida sirvieron como modelo al proceso de diseño.

Al buscar la organización de estas herramientas en los procesos históricos y contemporáneos del diseño, hay tres marcos metodológicos principales. Estos marcos según Plowright, (2014) son los que se basan en:

- Patrones
- Fuerzas
- Conceptos

Como estructuras globales, no se enumeran en ningún orden en particular o jerarquía, puesto que, ninguno es mejor que otro. Los marcos se utilizan sólo para diferentes propósitos de diseño ya que producen diferentes prioridades de resultados, desde esta óptica a estos se los convirtieron en recetas que pueden ser ajustadas y adaptadas para uso personal, lo que producirá un método único o personalizado.

Los métodos de diseño comenzaron a estar obviamente presentes, cada vez que una sugerencia de cómo proceder en un proyecto se planteaba. Cada estudio y la práctica ha desarrollado un enfoque de diseño que incluye una posición general de encuadre que sesga lo que es importante para ese proceso, así como un conjunto de pasos sobre cómo desarrollar el diseño. ¿Cómo ocurrió esto en ausencia de una documentación clara? En su mayor parte, parecía construirse a lo largo de los años mediante la transferencia de conocimientos tácitos de un maestro a un aprendiz, es decir, un proceso empírico. Por esta razón, muchas veces, los resultados eran considerados intuitivos y parte del ingenio del diseñador.

1.1.2 Métodos de diseño

A lo largo de la historia se han desarrollado un sin número de métodos para facilitar el proceso de diseño. Autores de gran importancia como Gui Bonsiepe, Bruno Munari, Victor Papanek, Christopher Jones, entre otros han establecido su propio método, sin embargo, ningún método de diseño es de por sí una receta única a seguir; lo que, si puede asegurarse de alguna manera, es que, cada uno de ellos tienen puntos en común y una correlación lógica. (Fig. 1, Fig. 2 y Fig. 3)

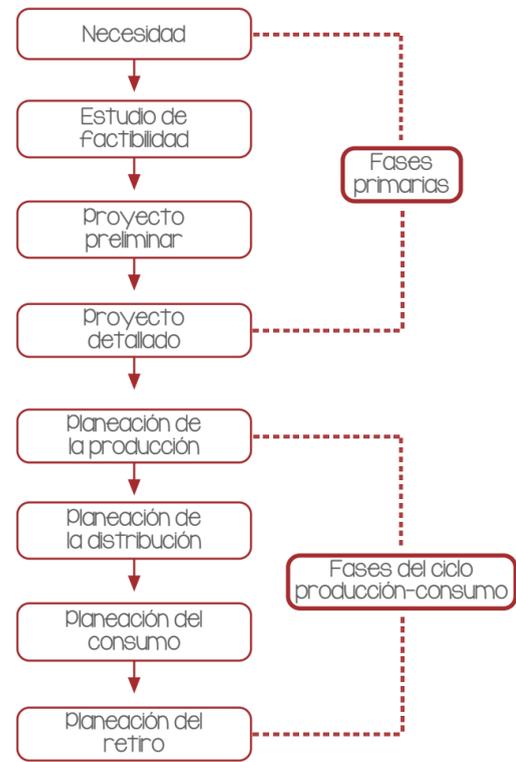


Fig. 1 Secuencia del método de diseño según Morris Asimow

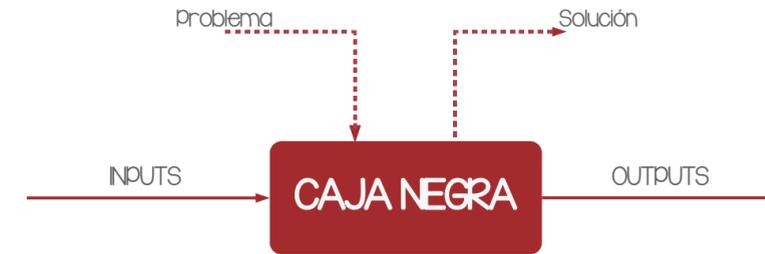


Fig. 2 Secuencia del método de diseño de caja negra de Christopher Jones

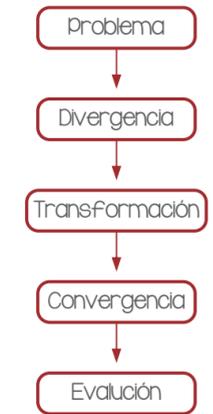


Fig. 3 Secuencia del método de diseño de caja transparente de Christopher Jones

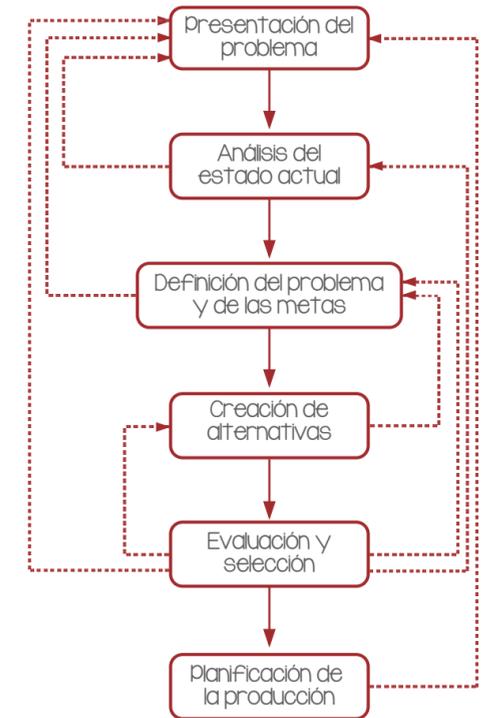
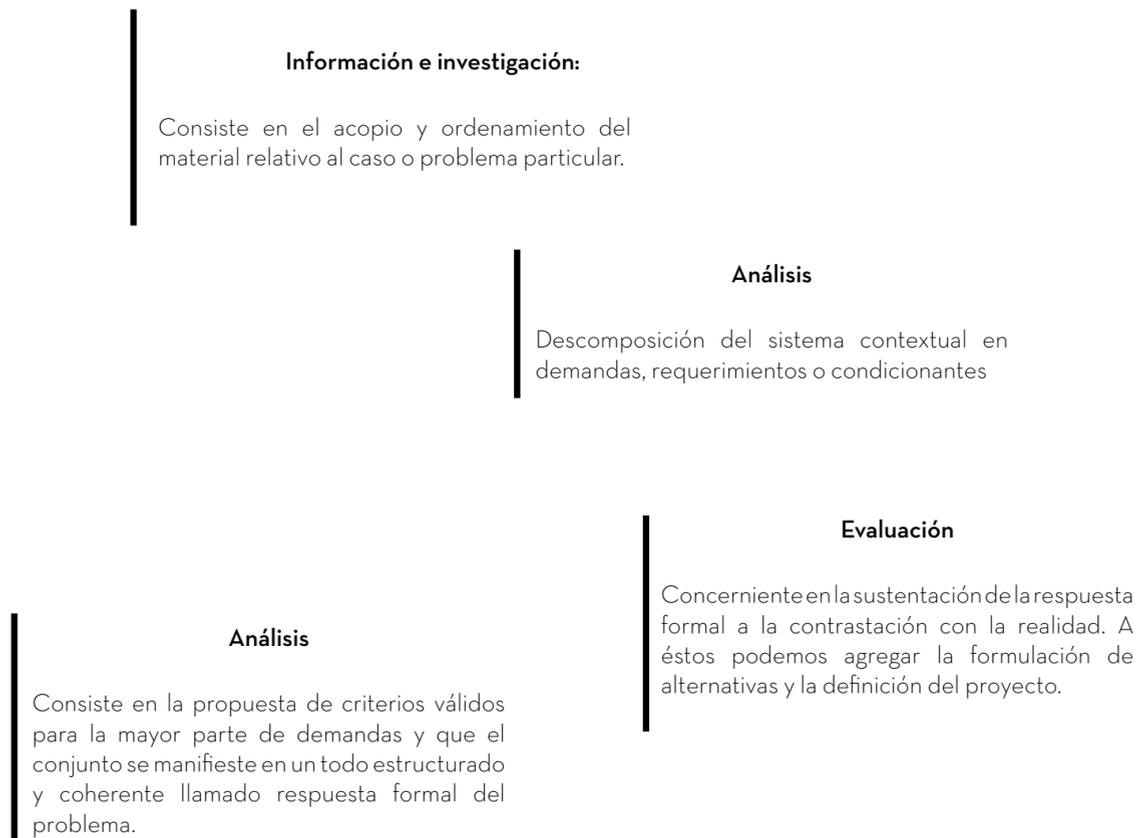


Fig. 4 Secuencia del método de diseño según Gugelot

Según Rodríguez, (2004) distintos teóricos coinciden que se pueden distinguir con claridad cuatro constantes metodológicas del diseño:



A continuación, se expone un resumen sobre las diferentes estructuras metodológicas que atienden a la actividad del diseño de acuerdo a los marcos organizacionales que se indicaron con anterioridad, los cuales son los patrones, las fuerzas y los conceptos con el fin de tener una perspectiva más amplia de lo que tratan, las ideas principales de cada uno, así como también sus ventajas y limitaciones.

	PATRONES	FUERZAS	CONCEPTOS
FUNDAMENTO	Ordenamiento	Se traducen en restricciones, activos, flujos, presiones y oportunidades	Construcción de una idea
PROPÓSITO	Composición formal	Significado y propósito	Ordenamiento
REPRESENTANTE	Morris Asimow	Christopher Jones	Hans Gugelot
IDEA PRINCIPAL	Su propuesta proyectual consiste en la recolección, manejo y organización creativa de información relevante	Propone el método de la caja negra y el de la caja transparente. La primera fase lleva a cabo la búsqueda de un diseño adecuado, es decir el proceso se abre para incluir varias posibilidades, mientras que la otra fase controla y evalúa el sistema de búsqueda	Propone la etapa de diseño "científico" con el fin de buscar una revisión de diversos conocimientos
PROS/VENTAJAS	Describe la totalidad del proceso de diseño y tiene carácter interactivo	Constituye una secuencia sencilla y lógica en donde los objetivos están establecidos de antemano	Se apoya en conocimientos científicos
LIMITANTES	Requiere forzosamente un enfoque multidisciplinario que necesita de varios expertos en distintas áreas	La evaluación cualitativa en ciertas etapas por el diseñador queda limitada	Pone en primer lugar a las propiedades con las que cuenta la compañía o empresa

1.2 La creatividad

La creatividad
es la inteligencia
divirtiéndose
A. Einstein



Fig. 5 La creatividad

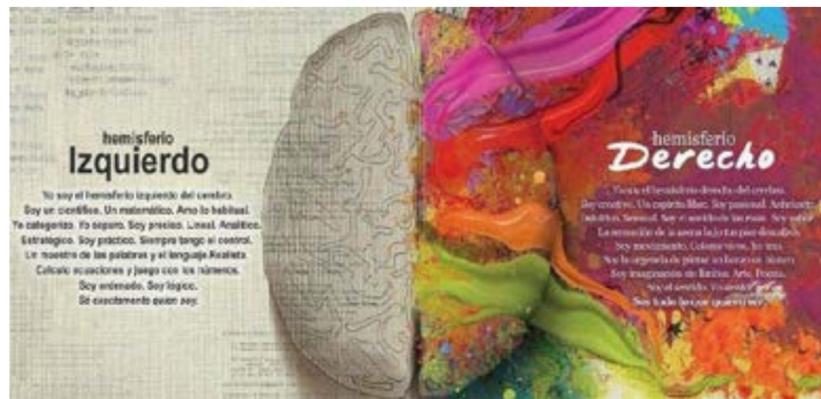


Fig. 6 Capacidad Creativa

Dentro del campo del diseño uno de los factores más importantes en el desarrollo de proyectos es la creatividad, esta es una herramienta que hoy en día, gracias a su estudio ha permitido y reforzado la capacidad para innovar, resolver problemas y así asumir riesgos, es por esta razón que se ve indispensable conocer ¿Qué es la creatividad y cuál es el papel que juega en nuestra vida?, especialmente en la vida de los diseñadores. (Fig. 5)

El termino creatividad según varios autores significa “innovación valiosa”. El desarrollo de su estudio la ha definido de diferentes formas, “siendo las constantes en este proceso: la novedad y la aportación” (Esquivias Serrano, 2004)

La creatividad, determina una acción intrínseca del ser humano que le permite crear, un proceso por medio del cual se obtiene una idea o pensamiento nuevo, por ello se considera que ésta, es una cualidad y una de las potencialidades más elevadas y complejas que lo caracteriza; de ahí que se dice que es un proceso mental, el cual todos en mayor o menor medida estamos y poseemos la capacidad de poder desarrollarlo.

Pues, según De Bono (2013), la creatividad es un proceso auto renovador del hombre en diferentes actividades para obtener grandes resultados, por tanto, este se ve involucrado en su totalidad y va de la mano con el desarrollo de la inteligencia, las capacidades generales y emocionales. (Fig. 6)

En la actualidad, la creatividad constituye una de las problemáticas que presenta mayor interés en los diversos campos de estudio, no solo de la psicología y pedagogía que fueron los primeros, sino de muchos más en las diferentes áreas de especialización para profesionales tales como el diseño, ya que se habla que todo proyecto conlleva un proceso creativo por medio del cual, la persona es sensible a los problemas, y a encontrar deficiencias por lo que es capaz de identificar dificultades, orientar bien los objetivos y con ello lograr soluciones concretas y exitosas.

A este proceso mental, llamado creatividad también se lo denomina pensamiento creativo, pensamiento divergente, inventiva o imaginación constructiva.

1.2.1 Pensamiento creativo

Si al decir que crear es pensar y creatividad es pensar diferente, hablamos de que el pensamiento creativo es un proceso de solución de problemas, que produce e introduce nuevas ideas para desarrollar o modificar algo existente. Conocer el objetivo del pensamiento creativo es la oportunidad que los seres humanos tenemos de que conscientemente despertemos y activemos las habilidades del pensamiento creativo e innovador y que así tengamos la oportunidad de incrementar nuestra calidad de vida tanto a nivel personal como social.

Waisburd (2009): “El pensamiento creativo es el generador de las ideas creativas, del plan de acción, de la ejecución, de la aplicación y de la evaluación” (p. 8).

Desde esta perspectiva se puede afirmar que un producto creativo e innovador es la aplicación concreta de una idea creativa que resulta del pensamiento creativo.

Para que esto suceda “el pensamiento creativo implica casi siempre:

- Una estructuración de la realidad,
- Una desestructuración de la misma, y
- Una reestructuración en términos nuevos”. (Rodríguez Estrada, 2006, p 38)

1.2.2 La creatividad y los hábitos

Es normal que el hombre, para el desarrollo de su vida adquiera hábitos y que éstos a veces se presenten de manera intrínseca a través de las tradiciones, por lo que resulta muy complejo liberarse de ellos y tomarlos desde una perspectiva diferente.

Según Rodríguez Estrada (2006) en su manual de creatividad todo el mundo tiene hábitos, pero se desconoce cuál es su relación con la creatividad. En realidad, son absolutamente opuestos. (Fig. 7)

HÁBITO	CREATIVIDAD
Repetición	ambigüedad
Conocido	Nuevo
Seguridad	Riesgo
Fácil	difícil
Inercia	Esfuerzo

Fig. 7 Cuadro relacional entre los hábitos y la creatividad

Nuestra vida gira en torno a dos polos: creatividad y hábitos. No podríamos eliminar y tratar de vivir sin uno de los dos. Si desechamos la creatividad, nos mantenemos en la conformidad, monotonía, estancamiento y mediocridad.

En cambio, si descartáramos el hábito nos encontraríamos en tensión constante, se generaría una falta de estructura y necesitaríamos ahondar esfuerzos para cumplir de manera diferente.

Es decir, ambos polos son importantes, necesarios y como resultado, el éxito está en combinarlos funcionalmente. Aunque resulte incomprensible necesitamos establecer rutinas para desarrollar nuestra creatividad. Así, es importante crear costumbres desde actividades pequeñas que se prestan para volverse hábitos; de esta manera, sacamos a flote nuestra creatividad en las cosas que realmente valen la pena.

1.2.3 Herramientas creativas

Para generar una nueva idea es indispensable tener un conocimiento básico, herramientas o una serie de elementos que nos permita generar una hipótesis, hacer pruebas y plantear resultados fundamentales. El utilizar herramientas no solo ayuda a desarrollar el pensamiento creativo, sino que también a la generación de conceptos y nuevas ideas.

Alex Osborn, en 1945 presentó la técnica denominada brainstorming o la lluvia de ideas, con el objeto de generar nuevas ideas y así dar soluciones innovadoras a problemas publicitarios. Esta técnica consiste básicamente en idear una solución, por medio del desarrollo de la imaginación y la vinculación de unos conceptos con otros; es un proceso interactivo en grupo, en el cual, cada uno de los participantes aporta sus ideas sin el temor a ser cuestionados. Esta dinámica que se caracteriza por generar un clima distendido, libre y sin el estrés que produce la toma de decisiones, en donde pueda fluir el pensamiento creativo. (Fig. 8)



Fig. 8 Brainstorming

Posteriormente a mediados de los 60, Osborn creó una técnica de lista de chequeo o verificación verbal, a la cual la empleó como herramienta para generar nuevas ideas y así mejorar un producto.

Esta fue la base de la cual partió Bob Eberlee para crear el método SCAMPER, que en esencia es una lista de preguntas empleada para generar nuevas ideas, a partir de una idea base, mediante verbos de acción, los mismos que permiten activar la creatividad y por ende la capacidad para resolver problemas, ya que inducen a plantear cambios en dichos productos, servicios o procesos con soluciones innovadoras.

Los verbos utilizados en la herramienta SCAMPER, son los siguientes:

- Sustituir → ¿Qué se puede sustituir o cambiar?
- Combinar → ¿Qué elementos o ideas se pueden combinar?
- Adaptar → ¿Qué ideas o procesos se pueden acomodar?
- Magnificar → ¿Qué se puede mejorar, extender, incrementar o fortalecer?
- Poner otros usos → ¿En qué otra cosa se puede aplicar una idea o proceso?
- Minimizar → ¿Qué componentes se pueden eliminar, reducir o limitar?
- Reorganizar → ¿Qué idea, secuencia, modelos o aspectos se pueden aplazar,

invertir, reordenar, reprogramar?



Fig. 9 Lista de Verificación

Otro ejemplo claro de la aplicación de estas herramientas es la elaboración de mapas mentales de Tony Buzan. Esta técnica permite la generación de ideas por asociación, de forma similar al funcionamiento del cerebro humano que se basa en la asociación y de esta manera estructura y organiza la información.

Los mapas mentales resultan un método muy efectivo para tomar nota de ideas que la mente forma casi inmediatamente asociando distintas palabras, imágenes o pensamientos y que después los representa mediante diagramas; los cuales contienen la idea principal en la parte central y a su alrededor conceptos o ideas relacionados. (Fig. 10)

1.2.4 Innovación

Innovar es dar una solución pertinente a una anomalía o una situación que nos parezca errada o incorrecta. (Hermida, 2014)

Osborn, con la aplicación de sus técnicas ha demostrado experimentalmente, que las herramientas creativas se pueden aplicar con éxito en el desarrollo de proyectos para que estos sean innovadores.

En el campo del diseño un claro ejemplo de que la innovación y las ideas creativas se pueden unir para entender y dar soluciones a las necesidades reales de los usuarios, es la aplicación de "Design Thinking".



Fig. 11 Proceso Design Thinking

El Design Thinking "es un proceso de pensamiento crítico y creativo para organizar la información y las ideas, tomar decisiones, mejorar situaciones y adquirir conocimientos"- Charles Burnette.

Esta es una metodología que involucra todo el aspecto de las actividades creativas e innovadoras con una filosofía de diseño centrada en las personas y su entorno específico. Este modelo de pensamiento va más allá de la necesidad de crear un producto o servicio.

La idea principal de esta herramienta es entrar en la vida del consumidor y tratar de predecir el comportamiento y las necesidades futuras, un objetivo que sólo puede lograrse cuando se conoce a fondo la necesidades, deseos y percepciones del mundo.

Se la emplea principalmente para resolver problemas complejos, dando prioridad al trabajo colaborativo en equipos multidisciplinares dentro de empresas o incluso en la sociedad.

1.3 El juego



Fig. 12 La acción de jugar

“El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer”.

Jacquin, Guy (1958).

”

“La función propia del juego es el juego mismo. Es una característica propia del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra”.

Caillois, Roller (1958).

”

“El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.

Russel, A (1970).

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura”.

Huizinga, Johan (1972).

“Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle, que tanto se parece al arte, al impulso creador”

Lin, Yutang (1982).

“Quede bien entendido que el hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal, y sólo es hombre completo cuando juega. El juego no es un escape de la vida; constituye parte integrante de ésta y permite a todos entendernos mejor y comprender nuestras vidas”.

Schiller (1795).

Después de tener una amplia variedad de conceptos y definiciones sobre el juego, se puede afirmar que el termino juego es tan versátil y elástico que sería imposible enfrascarlo en una sola definición.

Etimológicamente el término juego procede del: latín “iocum” (broma, diversión), y “ludus”, lúdica (o lúdrica) que es el acto de jugar. Pero lo verdaderamente significativo de esta palabra es que se la empezó a utilizar para significar un gran número de acciones humanas que no requieren un trabajo arduo y proporcionan alegría y satisfacción.

Muchos han sido los conceptos desarrollados hasta la actualidad sobre el juego, la búsqueda constante por mostrar la verdadera naturaleza del juego ha llevado a autores como los citados anteriormente, entre los más relevantes a elaborar diferentes teorías.

1.3.1 La teoría de juegos

Hablando en términos generales, podríamos decir que la teoría de juegos estudia situaciones de conflicto y cooperación a las se denominan juegos, en las que actúan individuos racionales, analizando los comportamientos y resultados que son de esperar, bien mediante decisiones individuales (caso de los juegos no cooperativos), o bien mediante acuerdos entre los participantes (caso de los juegos cooperativos). (Pérez, Jimeno, & Cerdá, 2004)

Por tanto, según Caillois, (1967) el juego viene a ser una actividad: “libre, separada, improductiva, incierta y que se desencadena a través de normas o de imitación” y si bien la palabra “juego” tiene connotaciones lúdicas y relativas al azar, la teoría de juegos no tiene como principal objetivo el estudio de los juegos de salón, aunque sí entran dentro de su dominio. Por ello se expone como elementos clave de la teoría de juegos, a las interacciones entre personas y las posibilidades para tomar una decisión.

El juego es una actividad que se realiza entre uno o más jugadores, un sistema normado por un determinado número de reglas, y elementos que contempla un ejercicio recreativo en el cual se gana y se pierde.

Aparece como un ámbito específico de la experiencia cotidiana, pero también puede introducirse como recurso y forma de percibir la realidad, presente en todas las culturas y todas las edades del ser humano, cuando somos niños el juego es nuestra primera actividad por medio de la cual podemos descubrir el mundo, de ahí que se lo ha empleado como herramienta en diferentes áreas de la vida del hombre como es la psicología, la sociología, las matemáticas, las ciencias económicas, etc.

Piaget, en su obra argumenta que el juego es un elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad, sus trabajos valorizan que la acción lúdica supone una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas.

De tal modo que el juego en este sentido constituye una forma diferente de ver las cosas, una realidad paralela a la lógica del orden habitual, por ello y como Gadamer afirma lo más importante del juego es el juego mismo, el movimiento que genera este, un vaivén en constante repetición en el que el juego se recrea una y otra vez y en el cual se produce un espacio en el que se pueden seguir las reglas sin renunciar al deseo, a ser libres porque se trata de un espacio de representación en donde el juego es arriesgar, apostar, decidir...

1.3.2 Elementos del juego

Al considerar que los elementos clave de la teoría de juegos, son las interacciones entre personas y las posibilidades para tomar una decisión. Los elementos del juego vienen a ser los agentes promotores de estas actividades.

En consecuencia, se puede decir que son:

- Estrategias
- Reglas
- Jugadores
- Pagos
- Racionalidad
- Conocimiento común
- Azar

1.3.3 Características del juego

El juego no solo es una forma de diversión sino también una forma de aprendizaje, es por ello que presenta las siguientes características:

- Es una acción libre.
- Es sinónimo de libertad.
- Crea un orden.
- Busca el placer.
- Es desinteresado.
- Surge de manera espontánea.
- Es incertidumbre.
- Se rodea de misterio.
- Prepara para la vida seria.
- Estimula la sociabilidad.
- Se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo y espacio.
- Se escapa de la vida corriente.
- Genera reglamento.
- Es comunicativo.

1.3.4 Importancia del juego

Gutiérrez Delgado, (2004) en su obra La bondad del juego, pero... afirma:

“

La importancia del juego no está ni en la actividad, ni en el fin, ni en el significado que emane de él y que lo sobrepase, su esencia, está centrada completamente en él mismo. El juego tiene sentido por sí mismo. El mismo juego es la finalidad (p.154)

”

Siguiendo esto, y conociendo ya, que el juego es la primera actividad que el hombre conoce y por la cual explora el mundo, adquiere conocimientos, desarrolla habilidades, se expresa y comunica; el juego aporta facultades no solo a los niños, sino también a los adultos, que permiten operar la imaginación en donde la fantasía se antepone a la realidad, consiguiendo innumerables beneficios para mejorar su calidad de vida, entre los más importantes se mencionan los siguientes:

- Libera, aumenta la sensación de ligereza.
- Mejora la sociabilidad, promueve la comunicación.
- Desarrolla la creatividad, desestructura, desbloquea las formas monótonas de hacer las cosas.
- Desarrolla la observación, la concentración y la memoria.
- Reduce los estados de conflicto, permite tener nuevas perspectivas de las cosas.
- Reduce el estrés, permite la canalización de la rabia y la frustración.

1.3.5 Tipos de juegos

De igual manera en la que se han obtenido diferentes aproximaciones hacia la definición del juego, los tipos de juegos también varían dependiendo de las diferentes teorías que se han desarrollado sobre este, por ende, resulta muy amplio hablar de cada una de ellas, sin embargo, en esta oportunidad se cita a Piaget puesto que su significación acerca del juego se vincula más al propósito de esta investigación.

Los tipos de juegos según Piaget son:

•**Juego de ejercicio:** Consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción (morder, golpear manipular, etc.) por el placer de los resultados inmediatos. Estos son considerados fundamentales, porque contribuyen al desarrollo de los sentidos, favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos y favorecen la interacción social

•**Juego Simbólico:** Es el juego que implica la representación de un objeto por otro, el cual simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Los juegos simbólicos son una forma de comprender y asimilar el entorno que nos rodea, favorecen también la imaginación y la creatividad.

•**Juego de ensamblaje (Armar):** Consiste en encajar, ensamblar, superponer, apilar y juntar piezas, etc. Con este tipo de juegos se logra aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano, la diferenciación de formas y colores, mejora el razonamiento y facilita la comprensión, al igual que se potencia la creatividad y se desarrolla las capacidades de análisis y síntesis.

•**Juegos de Reglas:** Son juegos en los que existe una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previo. Los principales beneficios de estos juegos son el desarrollo del razonamiento, la atención, la memoria y el lenguaje, además favorecen la sociabilidad.

1.3.6 Los juguetes



Fig. 13 Los juguetes, objetos de Juego

Los juguetes son unos de los primeros objetos con los que el ser humano tiene contacto desde su nacimiento, cualquier objeto o elemento puede servir para que el niño juegue: desde un sonajero, una pelota hasta palos, cajas, botellas, entre otros, por esta razón Walter Benjamín (1928) en su obra "Juguetes y Juegos" asegura que: el juguete no es juguete hasta que el niño no lo juega, es decir, que es el niño quien transforma una cosa en juguete y para que suceda esto el juguete tiene que mostrar la manera en la que está hecho y así el niño pueda apropiarse de él, lo interprete a su manera, lo comprenda.

1.4 Diseño interior

1.4.1 El diseño de interiores - Profesión

El diseño interior es una disciplina moderna, que abarca aspectos que la mayoría de personas ni se imagina, por ello se la confunde inmediatamente con la decoración de espacios. Según la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en Argentina categorizada como la cuarta mejor universidad de Latinoamérica, el diseño interior es "crear un mundo de sensaciones", ya que el diseñador está en la capacidad de "conjugarlo original, lo funcional y lo innovador, creando espacios para vivir, trabajar, comunicar, y ver, a partir del desarrollo de su creatividad y sensibilidad, despertando la imaginación en espacios donde el arte y la técnica, se unen a la funcionalidad, los estilos y la personalidad del diseñador". (Fig. 14)

El estudio de diseño de interiores se encuentra estrechamente relacionado con la arquitectura, así como también con el diseño de mobiliario, el diseño industrial, el diseño gráfico, etc., entre otros.



Fig. 14 Diseño de interiores

El diseño interior es una actividad proyectual enfocada o direccionada a la formación de la experiencia de los espacios interiores propicios para el desarrollo familiar, cultural y profesional de las personas que los ocupan, por medio de la manipulación del volumen espacial, es decir, las formas, los colores y las texturas. La conceptualización de los espacios debe responder formal y funcionalmente a las necesidades de los usuarios, mejorando su calidad de vida, considerando aspectos morfológicos, ergonómicos, lumínicos y tecnológicos, anticipándose a las tendencias, y creando estilos. (Fig. 15)



Fig. 15 Diseñadores de interiores

1.4.2 Espacios interiores

El diseño interior debe ser pensado para responder a varias de las necesidades de los usuarios por ello, el diseñador está en la obligación de desarrollar toda su capacidad e implementar herramientas que le permitan organizar, programar, presupuestar, y coordinar un proyecto.

Se dice que el espacio en que se desarrolla determinada actividad influye o determina el comportamiento de quienes lo usan y de ello dependerá si dicha actividad se la realiza satisfactoriamente o no, puesto que estos espacios pueden estar diseñados para promover, fomentar y potenciar comportamientos relacionados con la creatividad, la interacción, la comunicación, y la colaboración, factores que hoy en día son indispensables para lograr espacios confortables y saludables para las personas que los habitan, usan o trabajan en ellos.



Fig. 16 Diseño de interiores para viviendas



Fig. 17 Diseño de interiores para espacios comerciales



Fig. 18 Diseño de interiores para oficinas

1.5 Dinámica e interacción



Fig. 14 Una interacción dinámica

Jugar es el medio por el cual adquirimos conocimiento, nos liberamos, nos comunicamos, interactuamos, etc., en tanto que la dinámica es la manera en la que se desarrolla una cosa, un hecho o un acontecimiento; por ello se considera que con el juego se puede insertar una dinámica lúdica al proceso de diseño, para de esta manera tener herramientas que faciliten y optimicen el proceso creativo, producir respuestas que se ajusten a las necesidades, lograr nuevas perspectivas de las cosas, y obtener los medios para estructurar los espacios a diseñar.

1.5.1 Relación Juego - Proceso de diseño

Si bien el diseño por naturaleza nunca es definitivo, siempre hay una posibilidad de mejorarlo y ese es el papel que debe cumplir el diseñador, mas no la metodología al crear intenciones identificando prioridades y tomando decisiones.

Al analizar estos aspectos y considerando que los elementos clave de la teoría de juegos son las interacciones entre personas y las posibilidades para tomar una decisión, se puede establecer que el vínculo más significativo que existe entre estos dos ámbitos es la toma de decisiones.



1.5.2 Decidir



Fig. 20 Tomar una decisión

Decidir, de acuerdo al diccionario de la real academia es: “formar juicio resolutorio sobre algo dudoso o contestable”, “determinar el resultado de algo”.

El diccionario de psicología de H.C. Warren la define como: “enunciación de un curso de acción con el firme propósito de llevarlo a cabo”.

El Webster: “determinación; Para formar una opinión definida; Para llegar a una conclusión”.

El origen de la palabra nos puede aclarar sus aspectos más esenciales. Decisión, del latín decidWre ‘cortar’, ‘resolver’.

Decidir según estas definiciones, supone que un individuo al encontrarse ante dos alternativas, este debe tomar una y dejar de lado las otras. Este proceso de elección entre más de una posibilidad se conoce como toma de decisiones y puede ser descrito en términos de tres componentes esenciales: acciones alternativas, consecuencias y sucesos inciertos.

La toma de decisiones sería, básicamente, el proceso que permite encontrar una conducta adecuada para una situación en la que hay una serie de sucesos inciertos. Esta toma de decisiones se lleva a cabo en cualquier ámbito de la vida del ser humano, por ello es necesario considerar que cada persona asume la toma de decisiones de manera diferente en base a su experiencia.

Para llegar a tomar una decisión hay que realizar un análisis de las relaciones que existen entre las diferentes alternativas, considerar los aspectos que son relevantes y obviar los que no lo son. Determinada ya cual es la situación se elabora un curso de acción, se evalúa los resultados que pueden arrojar y las consecuencias que tendrá cada una de las acciones alternativas.

De esta manera se puede concluir que la toma de decisiones se refiere a la definición de problemas, la recopilación y análisis de información, la generación de alternativas y la selección de acciones para resolver un problema en específico.

Cabe aclarar que decidir no es lo mismo que llegar a una conclusión, si bien a menudo ambas realidades se acercan tanto una a la otra, que parecen coincidir son términos que distan, ya que la decisión es el término de un proceso de deliberación e implica directamente la voluntad; en tanto que conclusión es el término de un raciocinio e implica la inteligencia.

1.5.3 Una decisión interactiva

Tomar decisiones es diferente a resolver problemas, tiene un alcance mayor, plantea una visión con diferentes alternativas de la situación general.

Según Rodríguez Morales (2014) en diseño:

“El proceso de diseño persigue, entre otros objetivos, el incremento del valor (en sus múltiples dimensiones de uso, de cambio y de signo) de los objetos diseñados. Para alcanzar este objetivo es necesario generar maneras de enfrentar las problemáticas, que, si bien pueden desembocar en métodos y tácticas, parten de visiones estratégicas más generales. La construcción de estrategias se puede entender como la planeación de acciones orientadas a la obtención de objetivos, haciendo uso de los recursos disponibles.”

Para tener una visión más amplia de lo que es una estrategia y así poder aplicarlas al proceso de diseño se ve necesario conocer el significado de este término.

El término “estrategia” significa “habilidad para dirigir un asunto o arte para dirigir las operaciones a realizar”, según el diccionario de la real academia. De acuerdo a lo planteado se dice que una “Estrategia de diseño” es un proceso que involucra, por lo tanto, una serie de acciones propias del diseñador con el objeto de dirigir la planificación y definición de escenarios para proyectar.

En el campo de acción del juego no es preciso que haya entretenimiento, pero si interacción, puesto que esta cualidad permitirá que los jugadores como agentes con capacidad de razonamiento puedan identificar las estrategias que posteriormente desencadenaran en un plan de acciones. Es en esta relación en donde se puede establecer al juego como la estrategia que permita determinar las acciones en el proceso de diseño que permitan dar solución a problemas.



01

CAPÍTULO

CONCLUSIONES

La investigación realizada acerca del proceso de diseño para conocer los métodos que se han aplicado a lo largo de la historia y el análisis de las teorías sobre el juego han permitido establecer que la vinculación más significativa al relacionar estos dos ámbitos es la toma de decisiones.

El juego sería el medio para la producción de sentido, más no una interpretación de la realidad, que permite descubrir esas situaciones en las que estamos inmersos habitualmente y que a veces ni podemos percibir las. Por ello García, (2013) asegura que: "Jugar es un sistema auto generativo y autónomo que permite crear y destruir hábitos", lo cual sería la materia prima para volver a diseñar las herramientas para la toma de decisiones.



DIAGNÓSTICO

02

CAPÍTULO

INTRODUCCIÓN

En esta fase se realiza un análisis esquemático sobre ¿QUÉ? se necesita conocer sobre la TOMA DE DECISIONES, siendo esta la relación más significativa entre el juego y el proceso de diseño y ¿PARA QUÉ?; el objeto de esto es determinar cómo se puede vincular el juego en las decisiones dentro del proceso de diseño para optimizarlo y así lograr una mayor eficiencia y eficacia en la práctica.

La toma de decisiones en el proceso de diseño define las acciones que permitirán llegar a la solución de problemas, es por ello, que se ve indispensable identificar en que etapas del proceso de diseño se produce esta toma de decisiones; para ello se ha realizado entrevistas, tanto a diseñadores como a arquitectos. A su vez se hace referencia a ciertos homólogos de los cuales se analiza su actividad proyectual y se obtienen las principales características de los mismos, además se identifica en donde se produce la toma de decisiones. A partir de ello se determina un proceso de diseño standard, el cual será la base para establecer al juego como estrategia para concebir el diseño de espacios interiores.

2. TOMA DE DECISIONES

La actividad proyectual del diseñador de interiores es una actividad multidisciplinar, que precisa de conocimientos diversos y amplios, que entran en juego al momento de la toma de decisiones para cumplir con un objetivo determinado. En la actualidad la concepción y conceptualización de los espacios se apoya en gran medida en los avances tecnológicos, el objeto de esto es generar una gran cantidad de sensaciones en sus usuarios, al conseguir que estos espacios sean versátiles, que tengan un alto grado de transformación y transmutación en donde se logren diversas modalidades de relaciones y exploraciones espaciales, sin dejar de lado que estos primero deben responder formal y funcionalmente a las necesidades y requerimientos de los individuos que vayan a habitar esos espacios; es por esta razón, que los procesos o métodos para abordar un proyecto de diseño deben adaptarse constantemente para cumplir y satisfacer la demanda de la sociedad actual.

Bajo estas premisas, la etapa de diagnóstico del presente proyecto, pretende conocer y analizar la actividad proyectual, tanto de diseñadores como de arquitectos a nivel local e internacional, para de esta manera, tener una visión amplia de cómo han sido y son los aspectos principales a considerar y los medios para generar propuestas y proyectos de diseño, fundamentalmente se precisa conocer las etapas en las que se produce la toma de decisiones; para de esta manera, definir en qué consiste la toma de decisiones dentro del proceso de diseño, las fases base con las que se establecería el proceso de diseño e base al juego.

Para la recolección de información, se planteó una investigación de tipo cualitativa, mediante la técnica de entrevistas; en ellas, se analiza los pasos que cada uno de los entrevistados sigue al momento de concebir un proyecto, con el objetivo de:

- Identificar los puntos en común y relaciones entre los métodos que aplican los entrevistados en el proceso de diseño.
- Identificar los aspectos positivos dentro del proceso creativo que permitan potenciar y fortalecer su eficiencia y eficacia.

2.1 Una decisión interactiva



Fig. 21 Dis. Genoveva Malo

“

Dis. Genoveva Malo
“Diseñar es una tarea compleja de toma de decisiones, en donde, es vital para dar inicio a este proceso el problematizar, caracterizar el proyecto, es decir, definirlo en toda su dimensión”

”

“

Dis. Verónica Vélez

“Existen muchos métodos de exploración de ideas, los moodbooks son formas de ir armando imágenes creativas rescatando y entrelazando diferentes cosas que pueden servir para el diseño”

”

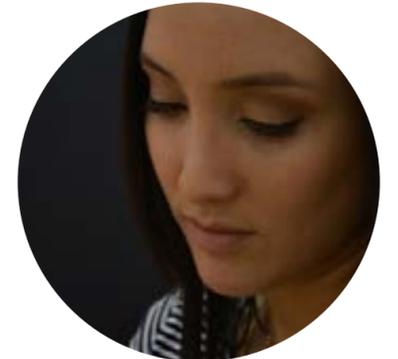


Fig. 22 Dis. Verónica Vélez

“

Dis. Paz Palacios
“Tener una buena comunicación con el cliente es clave para poder definir la etapa de creación conjuntamente con el análisis de referentes, y así vincular los dos aspectos: lo que quiere el cliente y como voy a representarlo”

”



Fig. 23 Dis. Paz Palacios

“

Arq. Paúl Vázquez

“Para originar un proyecto lo que se debe considerar normalmente además de las necesidades del cliente, es establecer un estilo por el cual se debe continuar, y después un concepto, ese algo que permita darle una directriz”

”



Fig. 24 Arq. Paúl Vázquez

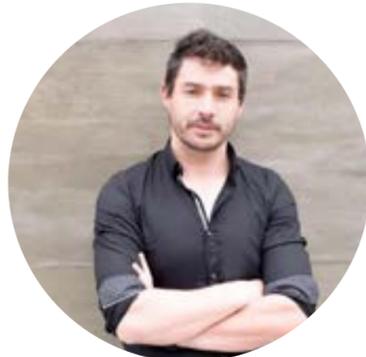


Fig. 25 Arq. Andrés Argudo

“

“Los pasos en el diseño es entender al cliente y de ahí la idea conceptual, la idea de lo que quieres hacer para luego pasarlo al boceto; una herramienta fundamental en el proceso es la observación”

”

Arq. Andrés Argudo

“

Arq. Josep García Cors

“El juego consiste en la percepción de la anomalía (reconocer la capacidad de extrañarse), producir entidades (crear estrategias jugando, inventar) y formular los enigmas. El ejercicio se caracteriza porque el resultado está en la transformación del jugador”

”



Fig. 26 Arq. Josep García Cors

Con el objeto de identificar en que etapas del proceso de diseño se da la toma de decisiones y de conocer cuáles son las herramientas que facilitan el proceso creativo se procedió a entrevistar a diseñadores y arquitectos de la ciudad de Cuenca-Ecuador y de Barcelona- España.

Si bien el proceso de diseño es una mezcla de acciones intuitivas, deliberadas, iterativas y de planificación, que el diseñador se plantea para saber cómo, por qué y qué decisiones deben tomarse para responder a problemas. Este no es una receta o estructura, en la que los diseñadores deban encasillarse, este proceso dependerá mucho de la personalidad y de la experiencia adquirida.

La etapa en la que se identificó que se da la toma de decisiones es la exploración de ideas, y en la que se prioriza variables, es decir, en la que da el valor significativo del proyecto. Los resultados obtenidos indican, que las principales herramientas que facilitan el proceso creativo son el empleo de moodbooks (referentes), mapas, diagramas, observar, explorar y descubrir (abrirse a nuevas mentalidades).

2.2 Homólogos

Se realiza un análisis de homólogos en cuanto a los siguientes aspectos:

Optimización

Interacción

Sistematización

REM KOOLHAAS

“Una ciudad no sólo son los edificios, sobre todo es la vida: en sus calles, parques, transporte público... Y eso también es política, comprender el espacio común y el sitio del otro”
- Koolhaas.

”



Fig. 27 Rem Koolhaas

Rem Koolhaas, es un arquitecto holandés graduado en la Architectural Association de Londres. En 1975 funda OMA su despacho de arquitectura. Koolhaas centra su trabajo en proyectos teóricos y al estudio de las variables sociales, económicas y tecnológicas, entre otras, que tienen gran relevancia para la producción arquitectónica y urbanística. Ha destacado por su producción teórica y arquitectónica; la formulación de conceptos arquitectónicos y diagramas conceptuales como estrategia proyectual, rigen y funcionan como un conjunto de leyes en el desarrollo proyectual de sus obras; razón por la cual, su obra es y ha sido objeto de estudio.

En esta ocasión se tomó como caso de estudio la Biblioteca Pública de Seattle, en la cual, se analizó la estructura proyectual aplicada, para de esta manera comprender de que trata los diagramas y esquemas que caracterizan la obra proyectual de Koolhaas.



Fig. 29 Biblioteca Pública de Seattle, perspectiva interior

Fig. 28 Biblioteca Pública de Seattle, perspectiva exterior



La Biblioteca Pública de Seattle, es considerada un espacio dinámico, es el resultado de una serie de experimentaciones estructurales - espaciales que ha realizado OMA; un ejemplo de la aplicación de las relaciones de nuevos programas, que permiten tener un espacio mejorado y que responda las necesidades y al contexto.

El edificio se propone como una respuesta a la pregunta ¿una biblioteca es? La respuesta... un archivo-almacén de libros, una vidriera para las nuevas tecnologías de la información, un lugar para el aprendizaje, la reflexión, el debate, un lugar para el conocimiento. La conclusión una biblioteca debe ser como el conocimiento, un espacio dinámico (Gardinetti, 2013)

“Koolhaas, reestructura la concepción de que la flexibilidad en las bibliotecas contemporáneas se da en “la creación de plantas genéricas en las que puede ocurrir casi cualquier actividad. Los programas no están separados, las habitaciones o espacios individuales no tienen un carácter único” (Fig. 30), y considera que, “la biblioteca podría cultivar un enfoque más refinado organizándose en compartimentos espaciales, cada uno dedicado a, y equipado para, los usos específicos. La flexibilidad adaptada es aún posible dentro de cada compartimento, pero sin la amenaza de que una sección obstaculice a las otras” (Plataforma Arquitectura, 2014) (Fig. 31)

”

En base a esto OMA, propone que la biblioteca se estructure en grupos programáticos conformados de la siguiente manera:

- Cinco de estabilidad
- Cuatro de inestabilidad

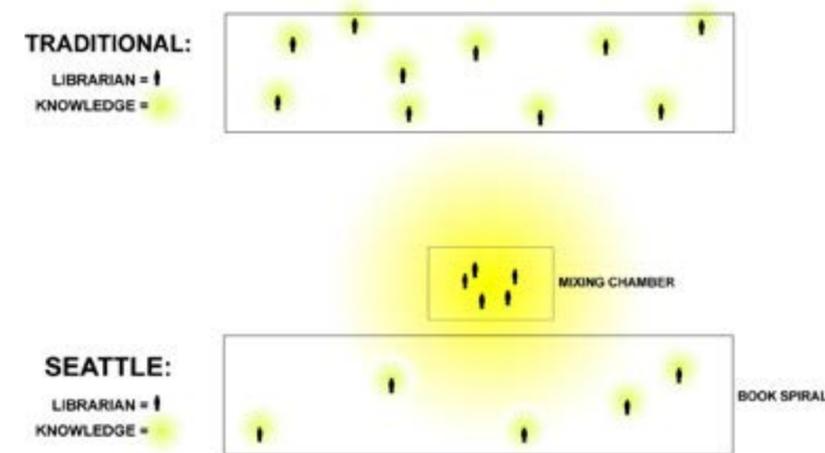


Fig. 30 Esquema comparativo organizacional

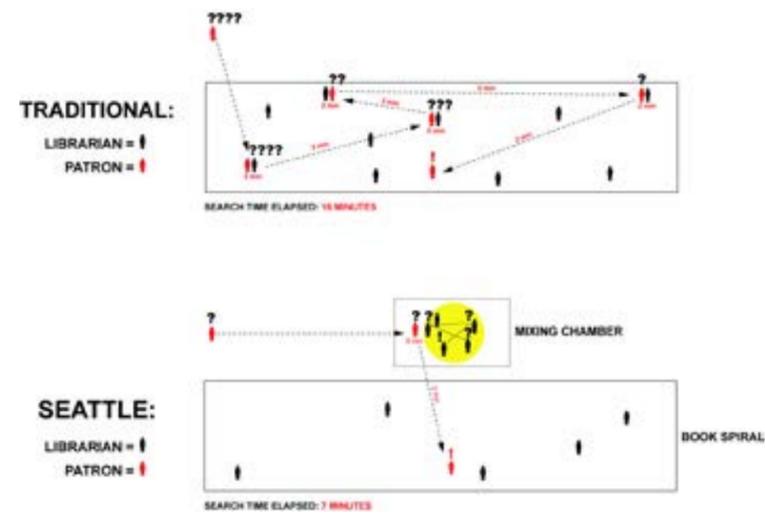


Fig. 31 Esquema comparativo funcional

En consecuencia, cada plataforma constituye un conjunto programático diseñado y equipado para cumplir un propósito único y así obtener el máximo rendimiento. (Fig. 32)

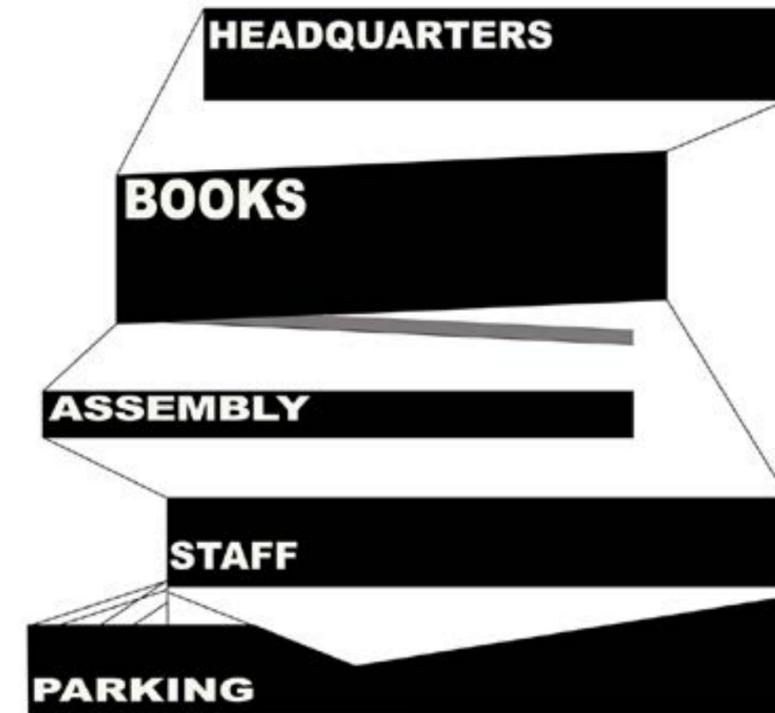
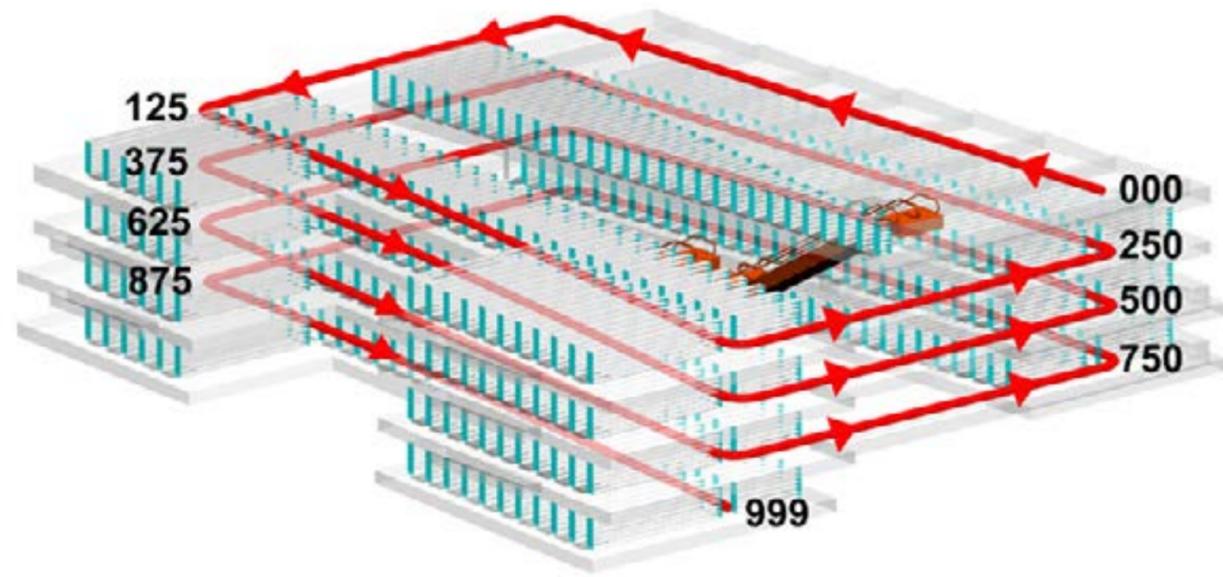


Fig. 32 Diagrama esquemático de las plataformas

En consecuencia, cada plataforma constituye un conjunto programático diseñado y equipado para cumplir un propósito único y así obtener el máximo rendimiento. (Fig. 33)

Fig. 33 Diagrama esquemático de la espiral del libro



En conclusión, el proceso proyectual de koolhaas se puede describir como una actividad que nace y será regida luego de la elaboración y estructuración de un concepto. La principal forma de representación estas estructuras conceptuales son los diagramas, los mismos que contienen las características más relevantes del proyecto, razón por la cual, se puede decir, que los diagramas operan como el medio por el cual se llega al producto.

Estos diagramas presentan como características principales el empleo de “colores estridentes, la crítica, la ironía, el surrealismo, el entrecruzamiento de elementos muy disímiles, la utilización de diferentes lenguajes (dibujos, fotos, collages, textos, etc.) y una gran sobrecarga de datos” (Crivelli, 2015)

Lo primordial de esta aplicación es lograr que el resultado de la relación Concepto - Forma sea consecuencia de una figura autogenerada, un valor agregado al contemplar factores de la realidad para crear una reflexión teórica sobre el proyecto y su entorno, además que se logran resoluciones programáticas y formales originales con la utilización de materiales alternativos y experimentales.

JOSEP GARCÍA CORS



Fig. 34 Diagrama esquemático de la espiral del libro

Josep García Cors, es un arquitecto español, doctor por la Universidad Politécnica de Barcelona. Su obra destaca por la implementación del juego como metodología de diseño arquitectónico, en la cual lleva trabajando por un periodo de 20 años. Este proceso de implementación del juego como estrategia de diseño ha sido un periodo de investigación constante y de trabajo conjunto con diferentes grupos de estudiantes universitarios en varios países en donde ha tenido la oportunidad de ir a mostrar sus juegos de arquitectura que propone.

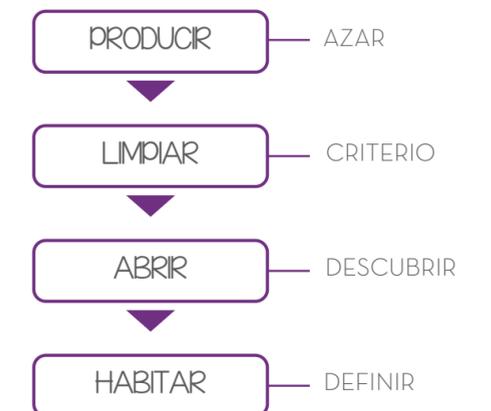
Josep García, defiende que jugar es un sistema autogenerativo y autónomo que permite crear y destruir hábitos. Y que los hábitos son la materia prima de la arquitectura.

“Cuando las herramientas que suministra la tradición dejan de ser útiles para dar respuesta a las nuevas necesidades y a las nuevas posibilidades, ¿hay alguna metodología que permita ampliar el imaginario de la arquitectura?”

Esta es la razón por la cual, introduce al juego en la resolución de problemas de arquitectura.

Los juegos que aplica para la concebir arquitectura tienen cuatro fases:

PROCESO DE DISEÑO



Su trabajo más destacable es la invención de una cubierta captadora de energía solar para viviendas sociales, edificios deportivos, naves industriales, etc. (Fig. 35)



Fig. 35 Cubierta captadora de energía solar edificios y panel integrante de la misma

PETER EISENMAN

“

“Las ideas vienen primero, luego toca construir. Si no tenemos artefactos, cosas, ya sean dibujos, maquetas o edificios; nuestros ejemplos de ideas arquitectónicas y pensamientos no valen nada” - Eisenman.

”



Fig. 36 Peter Eisenman

Peter Eisenman, es un arquitecto estadounidense, graduado en la Universidad de Cornell. Gracias a su dedicación y compromiso con la arquitectura pudo colaborar con Walter Gropius a finales de los años cincuenta y en 1975 fue una de los cinco integrantes de Five Architects.

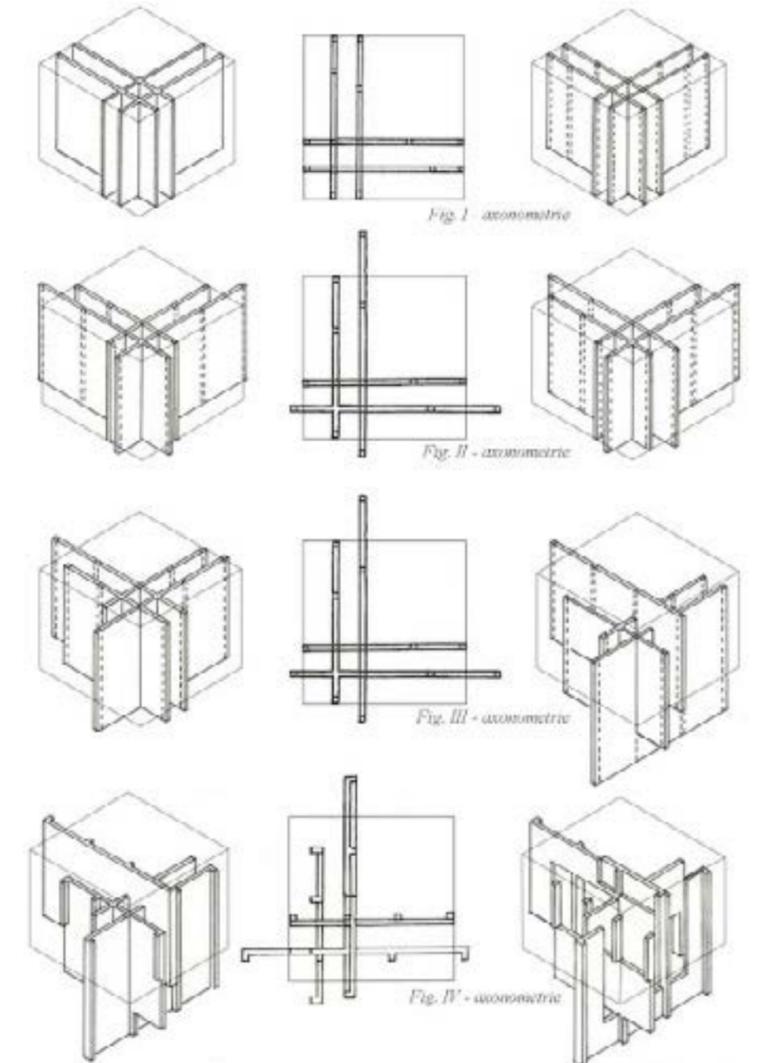
Eisenman es considerado un investigador conceptual y teórico de la arquitectura, un explorador en busca de nuevas vías, razón por la cual, estudia la producción y validación del conocimiento arquitectónico, mediante la transformación de la representación gráfica, como guía para el análisis y crítica en la definición gráfica de proyectos.

El estudio de la obra de Eisenman permite realizar un análisis que denota la importancia de las herramientas gráficas en la definición de los espacios, a continuación, se indica algunas de sus obras para evidenciar la aplicación de dichas herramientas.

En primer lugar, se menciona que Eisenman utiliza la axonometría como herramienta, con la cual realiza una narrativa gráfica del proceso que le permite conceptualizar sus proyectos.

A esta táctica conceptual la denomina bleaching, “un mecanismo basado en el distanciamiento, la desfamiliarización y la alineación para reorientar la aprensión de la forma arquitectónica más allá de la percepción simplemente visual tradicional”. (García, 2008)

Fig. 37 aplicación de la axonometría como herramienta para la concepción de la Casa IV, Falls Village, Connecticut, EEUU, 1971.



Según como avanza con sus estudios, en su proceso de investigación conceptual y gráfica se produce la ruptura de la unidad del cubo, que da paso a la descomposición y posteriormente a la desconstrucción, por lo que a partir de esto empieza a proyectar empleando un proceso operativo antes que analítico.

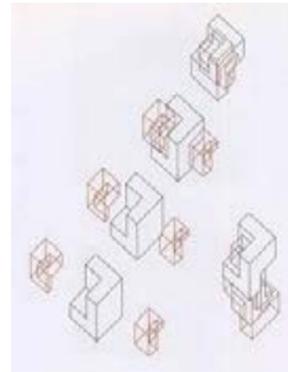


Fig. 38 House 11a, Palo Alto, California, 1978.

Siguiendo la línea de la operatividad Eisenman analiza el mapa como herramienta gráfica interesándose principalmente en la semántica del lugar y el plano del suelo y de esta forma emplea la técnica del collage, en donde además opera con procesos de superposición jugando con la mezcla de escalas. Con esta práctica los proyectos tienen relación con el contexto donde se ha intervenido.



Fig. 39 Aplicación de la técnica de superposición de Peter Eisenman

Posteriormente, empieza aplicar en su actividad proyectual los diagramas, a partir de los años noventa como herramienta gráfica, con el objetivo de construir "la poética del lugar y la topografía del suelo", gracias a la tridimensionalidad que permite esta técnica.

Con el uso del diagrama, pudo definir una nueva estrategia conceptual denominada desdibujamiento, que aplica para extraer lo figurativo de la arquitectura y la podemos observar como es fuera de todo estado de distracción.

En consecuencia, se puede decir, que la actividad de Eisenman demuestra cómo se puede conceptualizar los proyectos a través de herramientas gráficas y la importancia que tiene la investigación para interpretar y dirigir la arquitectura.

Ante la pregunta ¿Cuál es la aplicación a nivel práctico y teórico del diagrama?, su respuesta fue:

Uso el diagrama no como forma sino como idea. Intento hallar algo que funcione diagramáticamente para generar algo a partir de las condiciones que no podría haberse predicho desde ellas. El diagrama es diferente en cada caso. El cambio, el uso, la concepción del diagrama ha ido evolucionando de diagramas más sencillos hacia otros más complejos. Mis proyectos siempre surgen de una idea sugerida por el programa, el lugar y su historia. Siempre debe contarse con una idea previa sobre por qué estás solventado un problema. (Massad & Alicia, 2005)

2.3 Análisis de homólogos

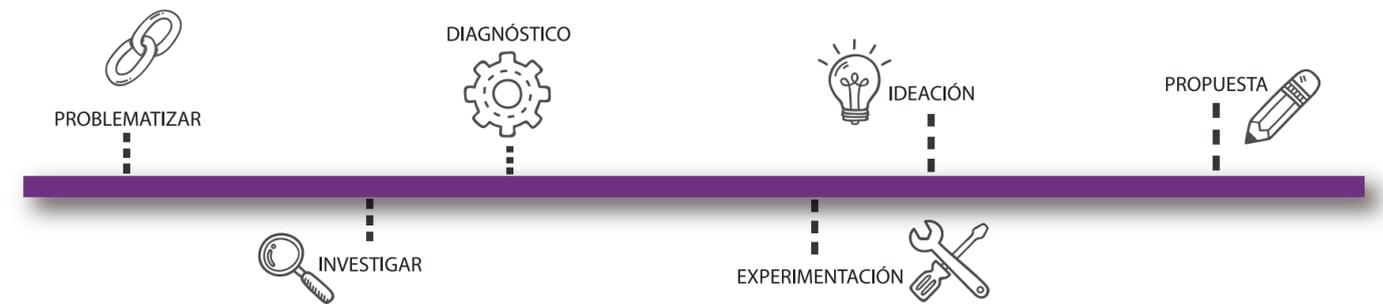
	REM KOOLHAAS	JOSEP GARCÍA CORS	PETER EISENMAN
IDEA PRINCIPAL	La elaboración de conceptos arquitectónicos y diagramas conceptuales como estrategia proyectual, que medie entre programa y forma	Consiste en la recolección, manejo y organización creativa de información relevante de la situación del problema.	La conceptualización de los espacios mediante la aplicación de herramientas gráficas
CARÁCTERÍSTICAS	Son abiertos Autogenerativos Condensan Describen Analizan Provocan Producen Liberan Sugestionan	Libera Transforma Produce	Describen Estructuran Analizan Producen
PROS/VENTAJAS	Es un sistema autogenerativo. Contiene las relaciones más relevantes del proyecto. Permite la el estudio y la resolución de programas arquitectónicos complejos. Mide la relación entre forma y programa.	Describe la totalidad del proceso de diseño. Tiene carácter interactivo. Numerosas aproximaciones y retroacciones (feedback) que impiden una configuración lineal de la solución de los problemas de proceso en cuestión.	Permiten conocer los elementos formales del espacio Permiten entender las cualidades, la estructura geométrica y proporciones del los espacios. Facilitan la comprensión de la relación forma - función Contienen el contexto general del proyecto
LIMITANTES	Precisa del trabajo coordinado y simultáneo de los diversos departamentos de la empresa.	La capacidad para permanecer y de salir del juego.	La comprensión y diferenciación del desdibujamiento lineal y conceptual.

CAPÍTULO

02

CONCLUSIÓN

Luego de haber realizado este estudio se establece un proceso de diseño estándar en base al análisis de los procesos empleados por los entrevistados y al estudio de homólogos en el que se plantea que los aspectos más importantes son:



En la etapa de ideación es en donde se involucrará al juego de manera determinante para la toma de decisiones, puesto que se considera, la etapa más crítica del proceso creativo y que por lo general en donde se pueden cometer más falencias debido a los bloqueos creativos.

En cuanto a la optimización y eficacia dentro del proceso creativo se pueden conseguir en las etapas que corresponden al acopio de información y de representación de la propuesta.

Aristóteles mencionaba que hay un mundo de posibilidades, las cosas están ahí, simplemente nosotros debemos ver lo que para otros es imperceptible, abrirles los ojos a las personas por medio del cambio que experimentan cuando juegan, ya que esto implica arriesgar, apostar, decidir...



EXPERIMENTACIÓN

03

CAPÍTULO

INTRODUCCIÓN

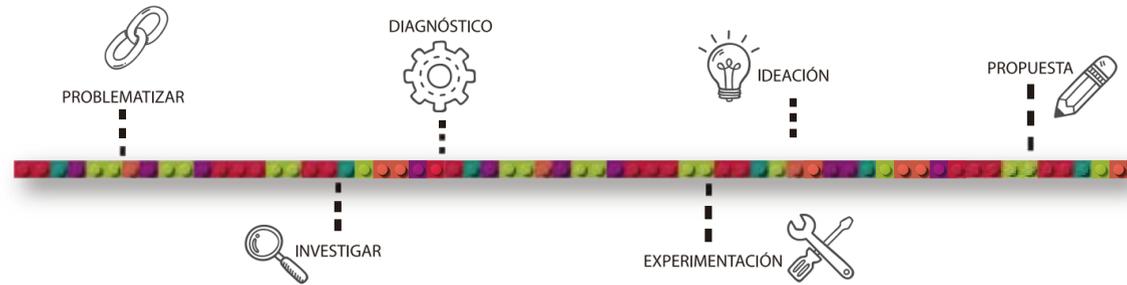
Los datos obtenidos en el diagnóstico, junto a los referentes teóricos abordados permiten, en el presente capítulo mostrar un escenario interesante, en el cual, el proyecto de investigación continúa al plantear una propuesta operativa experimental que ponga en escena los principales elementos y características del juego en contextos reales, para de esta manera comprender las cosas que suceden en el juego y éstas a su vez, trasladarlas al proceso de diseño. El objetivo principal es demostrar que el juego, como una práctica es útil para diseñar, es decir, que por medio de esta actividad el diseñador puede llegar a explorar e integrar una gran variedad de recursos, lo cual, le permite encontrar soluciones de diseño desde otras perspectivas, nuevas miradas y enfoques.

3. PLAN DE ACCIÓN

El juego es una actividad “libre”, puesto que, nadie puede obligar a alguien a jugar y en el sentido que tiene un efecto liberador, y consiste básicamente en cumplir estas tres acciones:

- Arriesgar
- Apostar
- Decidir

En la actualidad, el estar frente a nuevos avances tecnológicos, aparecen nuevas necesidades y la capacidad para resolverlas, también debe evolucionar a la par. Eiseman habla de que para afrontar el problema “es importante aprender de lo viejo y enfocar hacia lo nuevo”.



Por ello, al haber establecido un proceso de diseño base en función del análisis de homólogos y de las entrevistas realizadas, la propuesta operativa experimental, se concibe, desde esta perspectiva como un juego, que permita plantear y poner en escena los principales elementos y características del juego en contextos reales, los cuales, se han definido como los más significativos el azar y las estrategias.



Si bien, es el papel del diseñador, crear posibilidades y encontrar los recursos para dar soluciones de diseño eficientes, la toma de decisiones puede llegar a estar condicionada por la linealidad de la práctica habitual, y en efecto, experimentar bloqueos creativos, presentar grandes ineficiencias y la pérdida de tiempo y recursos; sin embargo, como menciona Einstein “si buscas resultados distintos, no hagas siempre lo mismo”, uno de los aspectos positivos del juego, es el mecanismo de transformación que sufren los jugadores, se gane o se pierda en el juego.

En consecuencia, considerar al juego como una estrategia para diseñar, no es algo extravagante, al contrario y aunque el juego sea improductivo, esa transformación que se da en el jugador, es clave para que este de paso a la invención. El mismo Caillois, (1986) lo dice: “La palabra juego combina las ideas de límites, de libertad y de invención”

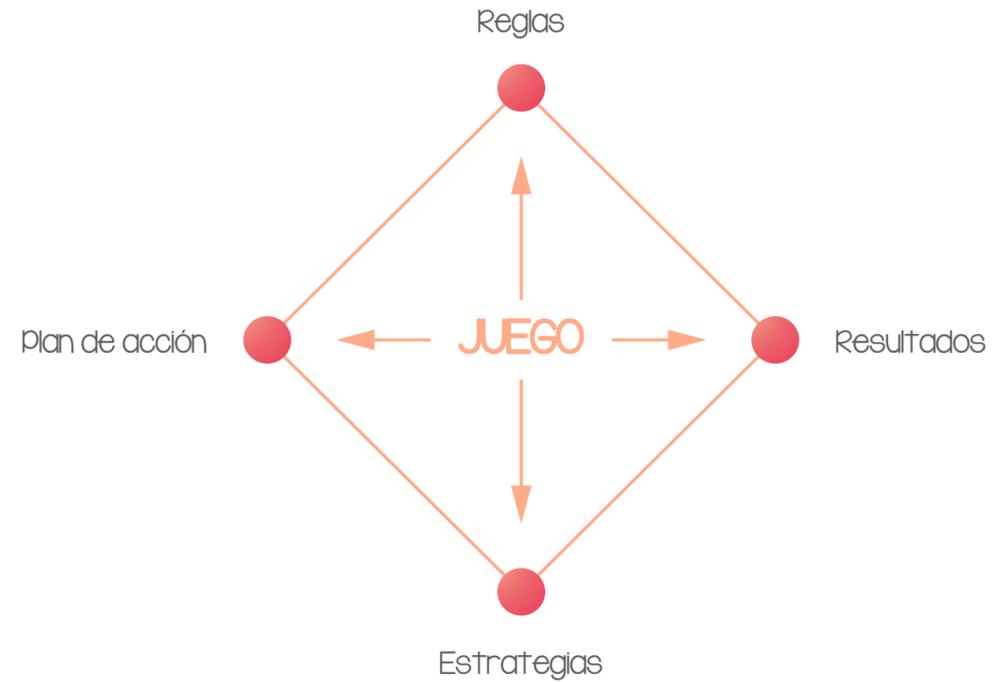
“Se dice que una de las maneras para abrirse al cambio es la construcción de una nueva mirada. “El único verdadero viaje hacia el descubrimiento no consiste en la búsqueda de nuevos paisajes, sino en mirar con nuevos ojos” (García Cors, 2016, p.4)

El cambio, esta precedido por la incertidumbre, al igual que el azar; genera un riesgo, se requiere de un descubrir, de producir alternativas y de la habilidad para elaborar estrategias para tomar una decisión y así obtener buenos resultados.

La propuesta experimental busca poner a prueba al juego como estrategia de diseño, para así obtener, por medio de esta actividad una gran variedad de recursos, que permitan en la etapa de ideación de proyectos para diseño interior, encontrar soluciones desde otras perspectivas, con nuevas miradas y enfoques; para ello la experimentación se realizó con la aplicación de un diseño en un caso en concreto, el cual corresponde al diseño de una de las aulas de taller de la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay, y la ejecución se planteó de la siguiente manera:

- a)Objetivos del experimento:
 - Comprender las cosas que suceden en el juego y trasladarlas al proceso de diseño.
 - Demostrar que el juego como una práctica es útil para diseñar.
- b)Estrategias para la experimentación:
 - Realizar juegos grupales e individuales

La puesta en escena de esta experimentación se llevó a cabo en 4 fases, que corresponden básicamente al proceso de exploración del juego, para de manera encontrar y comprender las semejanzas que existen entre el juego y el proceso de diseño o la resolución de problemas.



La metodología aplicada en esta experimentación tuvo como eje principal al juego, se realizó juegos en grupo e individual con estudiantes de la Facultad de Diseño, quienes son los principales ocupantes de estas aulas y conocen cómo es su funcionamiento, pero principalmente como asegura Hernández, (2016) en su tesis: que el diseño de los espacios influye en el comportamiento de quienes lo habiten, estimulando aspectos relacionados con la creatividad. Los resultados adquiridos con esta práctica llevaron a establecer los elementos para desarrollar el diseño del espacio requerido.

Para tener una mejor comprensión y descripción, en cada fase se tomó dos de los juegos realizados para ejemplificar lo sucedido; el primer juego no tiene una aplicación, en cambio el segundo está directamente relacionado con el espacio en el que se va intervenir

JUEGO 1



Fig. 40 Frase

Mezcla y empareja

Se toma una frase cualquiera y el juego consiste en formular varias frases con el mismo contenido de la frase dada.

JUEGO 2

Este juego tiene dos etapas:
1. Resuélvelo
Analizar la imagen y responder



- ¿Cuál es la mayor dificultad que encuentras?
- Menciona una cosa positiva de ese lugar
- ¿Qué se puede hacer en ese lugar?
- ¿Qué no se puede hacer en ese lugar?

2. ¿Qué pasaría si...?
Esta etapa está condicionada por la anterior, porque se debe responder lo contrario a lo que se dijo.

3.1 Reglas

Todo juego es un sistema de reglas, como lo decía Caillois, (1986) las reglas “definen lo que es o no un juego, es decir lo permitido y lo prohibido”.

El juego inicia al establecer las reglas y con ello se define la función de ciertos objetos, de igual forma que ocurre en la formulación de un problema de diseño.



Explicación:

Juego 1

Mezcla y empareja

Las reglas son:

- Mezclar las diferentes palabras de la frase y formular varias oraciones con las mismas palabras, sin añadir y restar ninguna palabra.

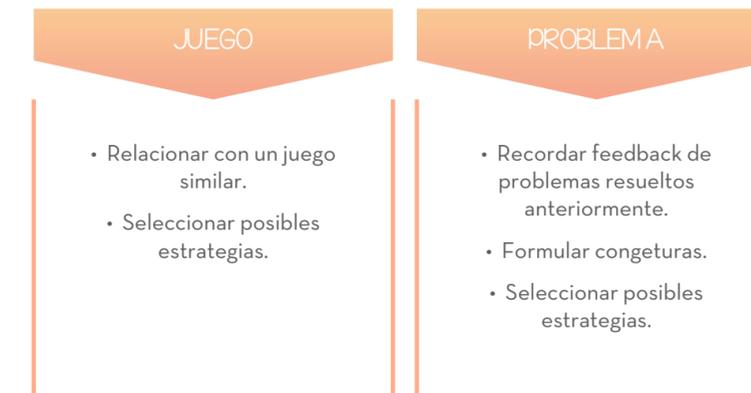
Juego 2

Las reglas son:

- Analizar la imagen y responder.

3.2 Estrategias

“La práctica hace al maestro”, con lo que se puede decir que al jugar cada vez más, se adquiere práctica con las reglas y se obtiene, en consecuencia, destreza en la aplicación de técnicas para que den buenos resultados, a lo que se define como “**estrategias**”.



Explicación:

Juego 1

Mezcla y empareja

Las estrategias son:

- Identificar las palabras claves de frase o las que den sentido a la oración, porque esas son el punto de partida para dar otros sentidos.

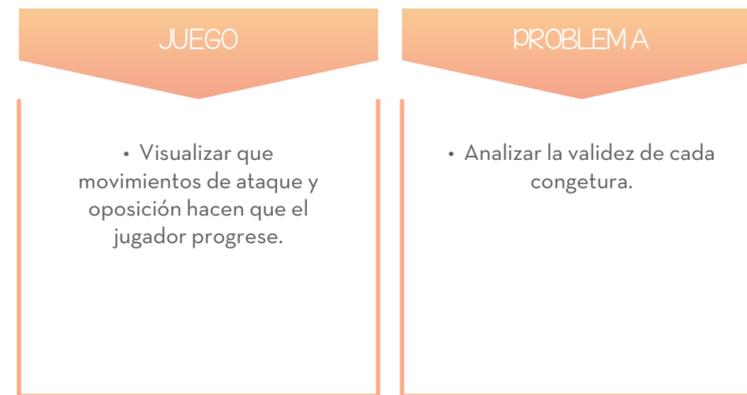
Juego 2

Las estrategias son:

- Tener un tiempo mínimo para responder las preguntas, así se obtendrán respuestas subjetivas.

3.3 Plan de acción

Establecidas las estrategias, se elabora un plan de acción para aplicar contra el oponente.



Explicación:

Juego 1

Mezcla y empareja

El plan de acción es:

- Formular la mayor cantidad de oraciones en base a las palabras clave.

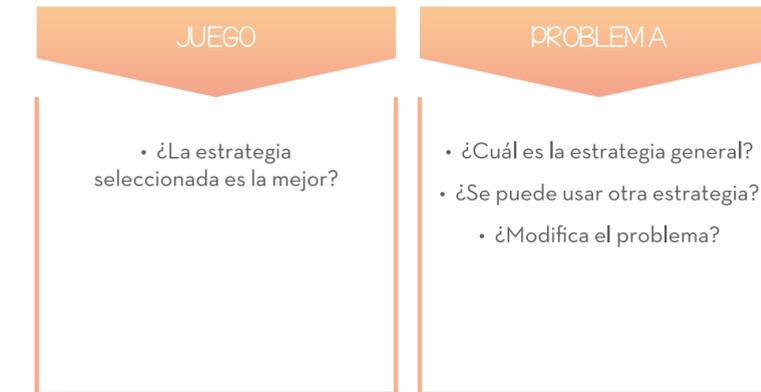
Juego 2

El plan de acción es:

- Ejecutar las preguntas en el menor tiempo posible.

3.4 Resultados

En esta fase se examina los resultados obtenidos en las jugadas.



Explicación:

Juego 1

Mezcla y empareja

Resultados:

- Se analiza la cantidad de oraciones obtenidas y se descartan las que no tengan coherencia, para determinar si la estrategia seleccionada funcionó.



Se considera uno de los resultados para ejemplificar.

Explicación:

Juego 2

Resultados:

- Se analizan los resultados obtenidos con el objetivo de determinar, si estos son los suficientes para iniciar el diseño de las aulas, es decir, si a partir de los resultados es posible generar estrategias, que datos se obtuvo, es necesaria mas informacion, etc.

Se considera uno de los resultados para ejemplificar.

Resuélvelo

Analizar la imagen y responder

1. ¿Cuál es la mayor dificultad que encuentras?

Incomodidad

2. Menciona una cosa positiva de ese lugar

Accesibilidad

3. ¿Qué se puede hacer en ese lugar?

Sentarse

4. ¿Qué no se puede hacer en ese lugar?

No visualizar las presentaciones claramente

¿Qué pasaría si ...?

5. ¿Cuál es la mayor satisfacción que encuentras?

Confort

6. Menciona una cosa negativa de ese lugar

Obstáculos

7. ¿Qué se no puedes hacer en ese lugar?

Caminar con libertad

8. ¿Qué si se puede hacer en ese lugar?

Visualizar sin obstáculos

Con la puesta en escena de los juegos, el escenario que nos deja es, que es factible la aplicación del juego como estrategia para concebir el diseño de espacios interiores, por las siguientes razones:

- Ambos ámbitos de estudio son sistemas autogenerativos.
- Son ejercicios elementales.
- Los procesos de pensamiento útiles y de desarrollo son semejantes.
- El juego se aplica para la adquisición de automatismos, que pueden ser direccionadas con un fin.

3.5 Juego y juguete

Considerando lo que dijo Walter Benjamín, que un objeto es un juguete únicamente cuando, el niño al jugar pueda apropiarse de él, y para que ello este debe mostrar cómo está hecho; se procede a experimentar con lo siguiente:

Para la validación de este proyecto se propone realizar el diseño interior en una de las aulas de la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay, con el objeto de que estas permitan potenciar en sus ocupantes la capacidad creativa al momento de generar ideas; realizando un análisis rápido del lugar se observa que tiene una estructura ortogonal de base rectangular, la morfología del lugar la conforman volúmenes ortogonales, se puede mencionar que su conformación espacial parte de un cubo; por ello se plantea que para realizar el diseño de esta aula se parta del juego de los siguientes elementos:

CASO 1



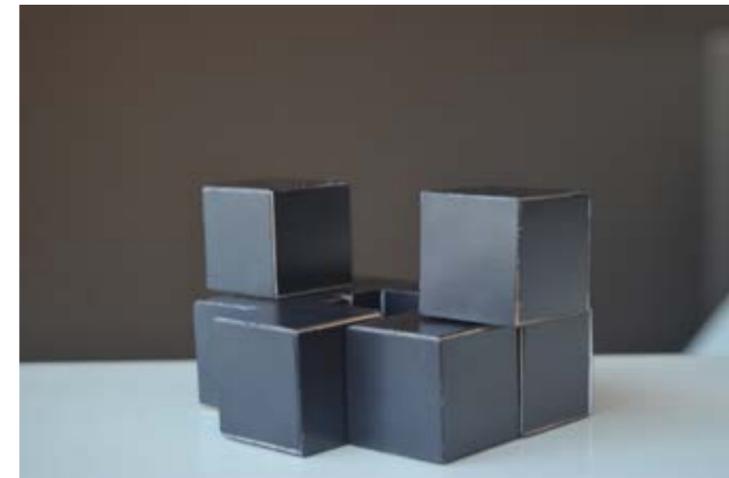
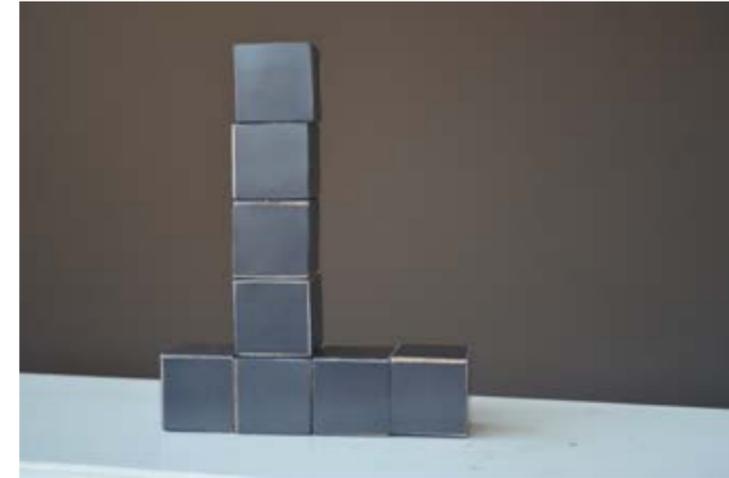
CASO 2



Se puede observar que son elementos similares, están constituidos por 8 elementos similares, aunque su materialidad es diferente; en el caso 1, el cubo tiene todas las caras imanadas de los cubos que lo conforman, y en el caso 2, el cubo tiene todas las caras lisas y están cubiertas con un papel plástico.



Gracias a la materialidad de cada elemento, estos tienen posibilidades diferentes de movimientos; en el caso 1, el cubo se puede descomponer en su totalidad, en cambio en el caso 2, el cubo tiene limitadas posibilidades de movimientos.



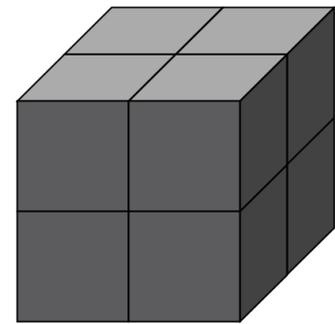
Se continúa jugando con los elementos y se evidencia algunas de las posibilidades de movimiento que estos tienen.

3.6 Experiencia propositiva

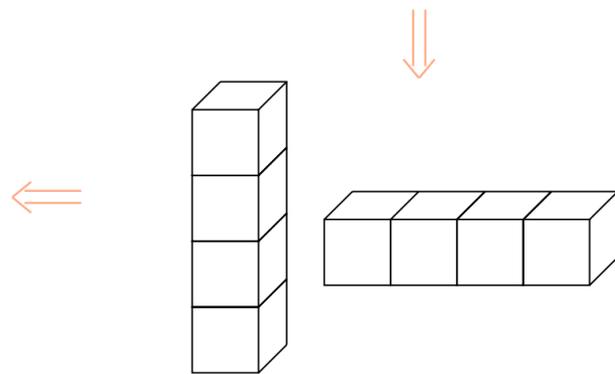
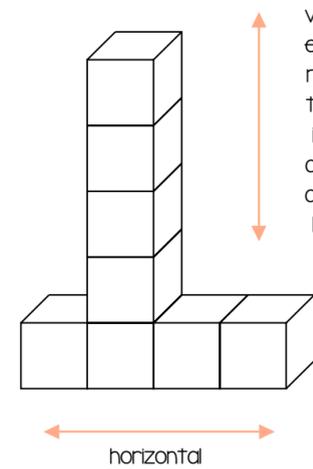
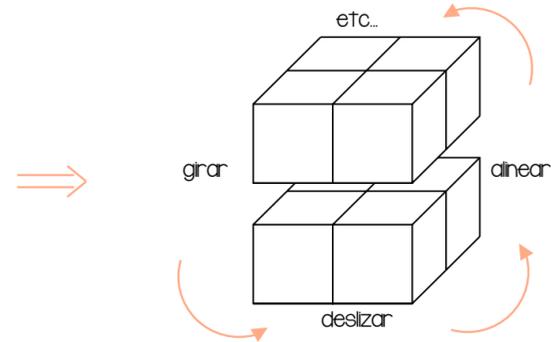
A partir del juego con los dos cubos se inicia el diseño considerando las relaciones de movimientos que se fueron encontrando, y de la geometría de propia del cubo.

PROPUESTA

JUEGO 1



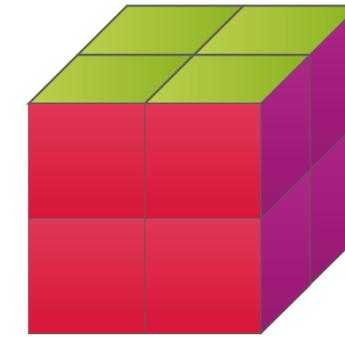
Se pretende expandir libremente a través del juego y crear formas que den como resultado criterios de diseño.



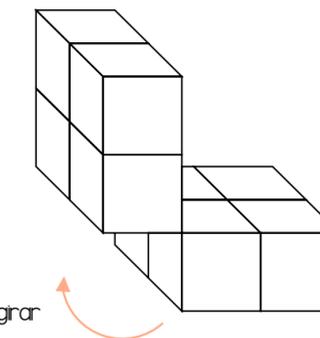
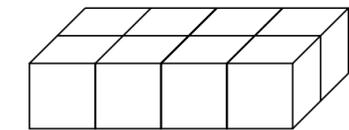
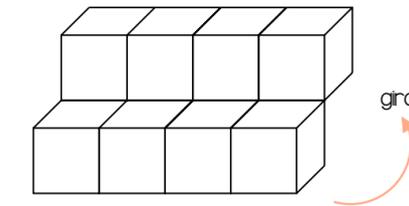
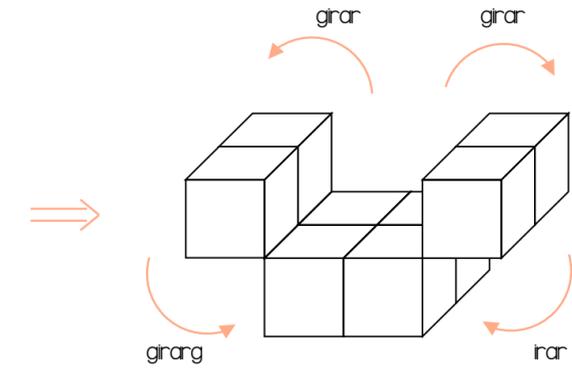
Con este juego las posibilidades de movimiento son varias, se puede realizar rotaciones, deslizamientos; las piezas que lo conforman pueden contarse de diferentes maneras, considerando que la menor contactación que puede existir es el vertice.

PROPUESTA

JUEGO 2



Se pretende expandir libremente a través del juego y crear formas que den como resultado criterios de diseño.

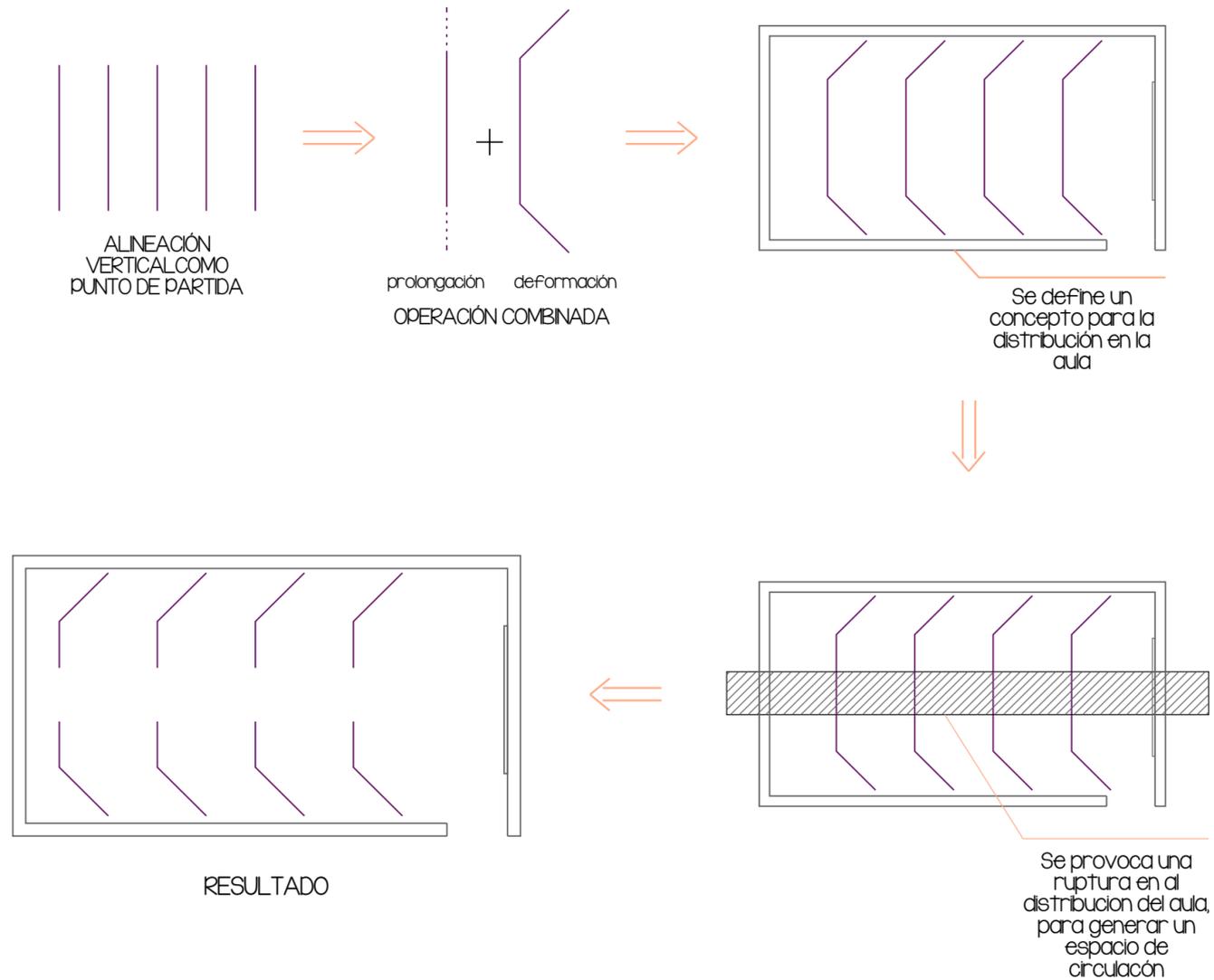


Con este juego las posibilidades de movimiento son limitadas, ya que por su estructura, sus partes constitutivas siempre tienen como mínimo un punto de contactación que sería por las aristas, permitiendo de esta manera como movimientos posibles únicamente los de giro.

Como principios de diseño se obtienen como resultado, movimientos de rotación, traslación; relaciones, virtual - concreto y el todo y las partes. Los resultados obtenidos, permiten dar inicio a la propuesta de diseño, y de esta forma se propone la distribución del lugar, circulaciones, mobiliario y morfología.

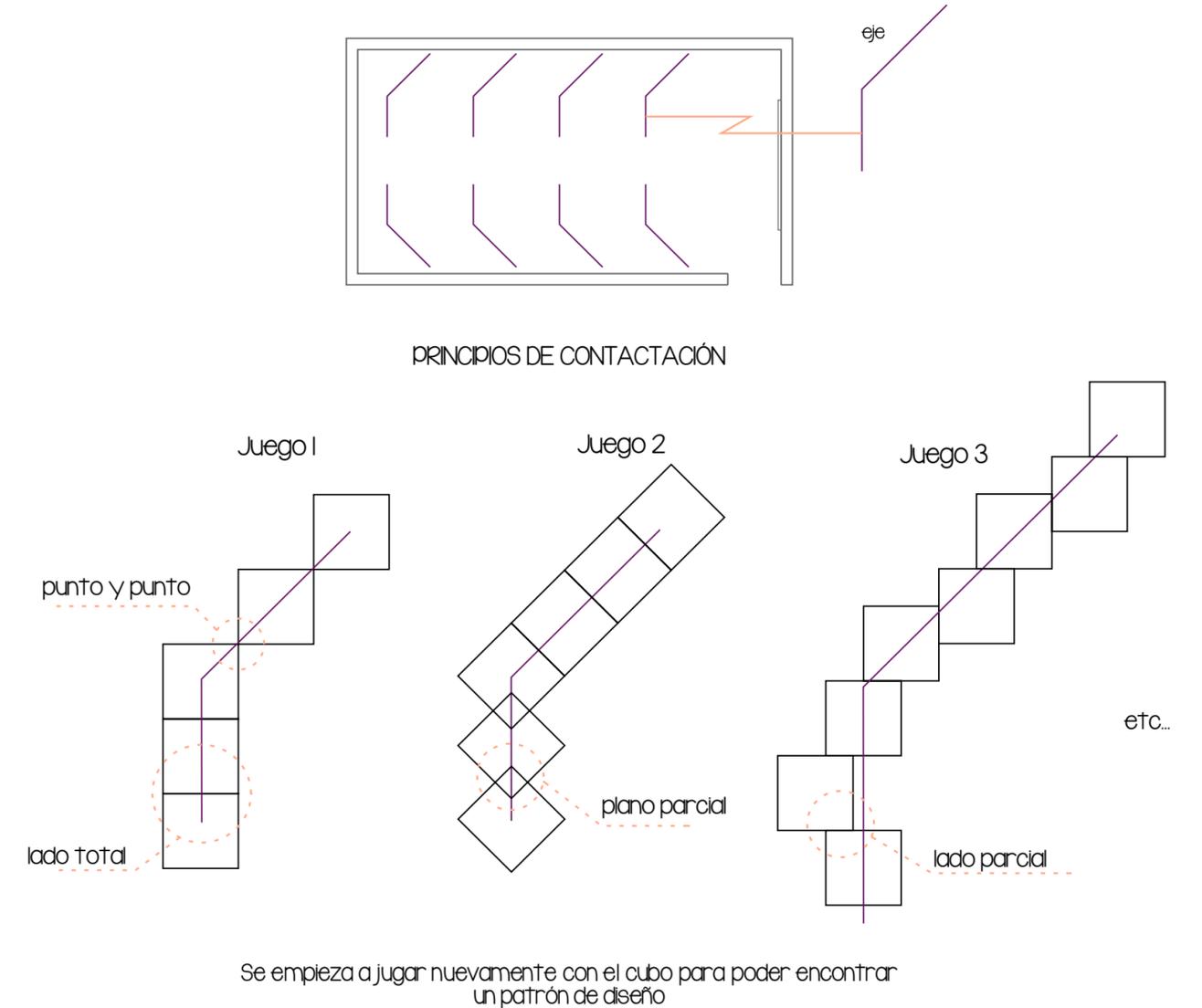
PROPUESTA DISTRIBUCIÓN

Partiendo de las posibilidades de movimiento del juego 1, se considera para la propuesta de distribución, operatorias de alineación y sucesión o prolongación; del juego 2 se emplea operatorias de giro y puntos de contactación.



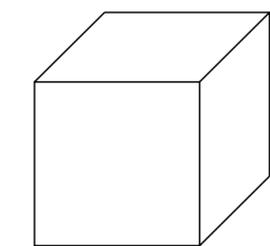
PROPUESTA MOBILIARIO

Para la propuesta de mobiliario del juego 1, se considera, las operatorias de traslación, rotación y contactación; de igual manera del juego 2 se emplea las operatorias de giro y puntos de contactación.

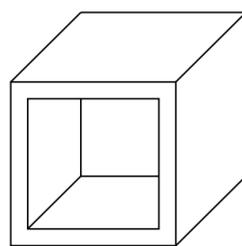


PROPUESTA MESAS

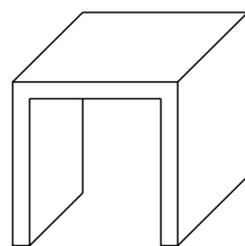
Nos basamos en los componentes del cubo, como referencias para las propuestas del mobiliario.



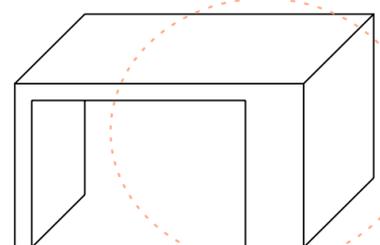
como punto de partida, emplearemos la forma original del cubo



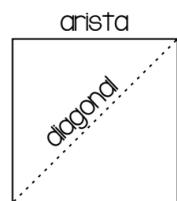
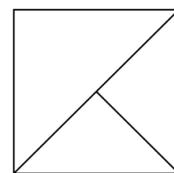
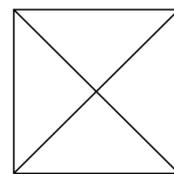
PAR SEMÁNTICO
concreto-virtual



sustracción



extensión



para el diseño se emplea una cara del cubo

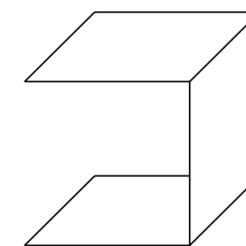
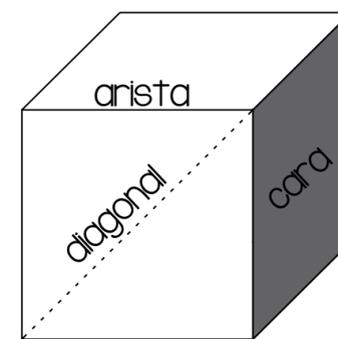


R
E
S
U
L
T
A
D
O

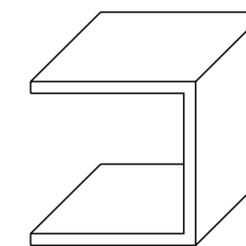


PROPUESTA SILLAS

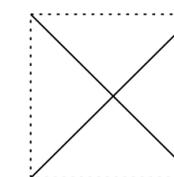
Nos basamos en los componentes del cubo, como referencias para las propuestas del mobiliario.



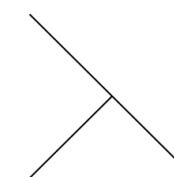
utilizamos las 3 caras del cubo



extensión

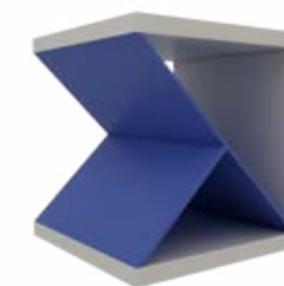


utilizamos las 2 diagonales



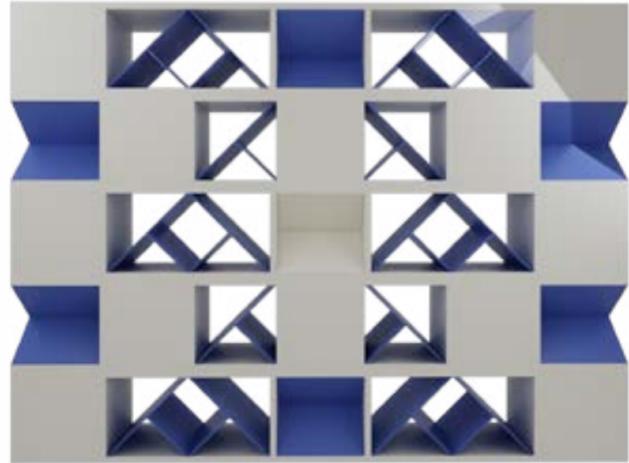
sustracción

R
E
S
U
L
T
A
D
O



PROPUESTA ESTANTE

juego 1

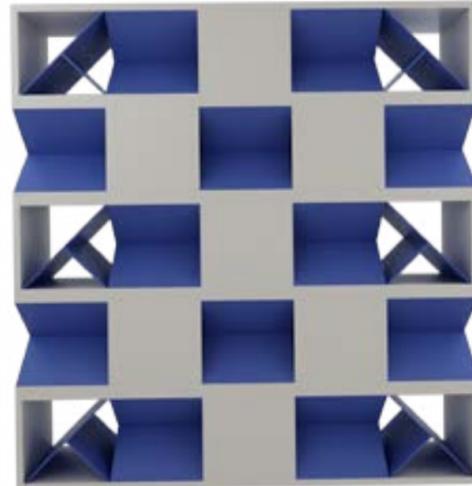


juego 3

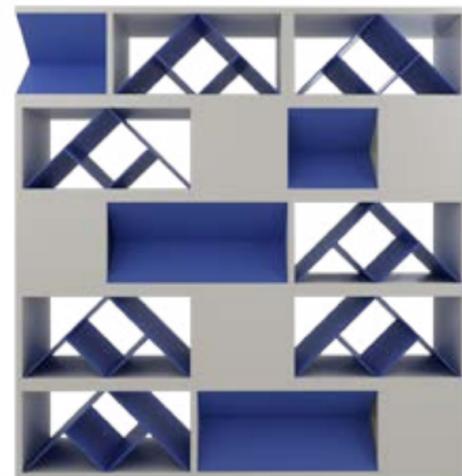


Tomaremos como módulo el diseño de las sillas.
Sobreponemos uno con otro obteniendo diferentes patrones al azar y así tener diferentes resultados de estantes.

juego 2



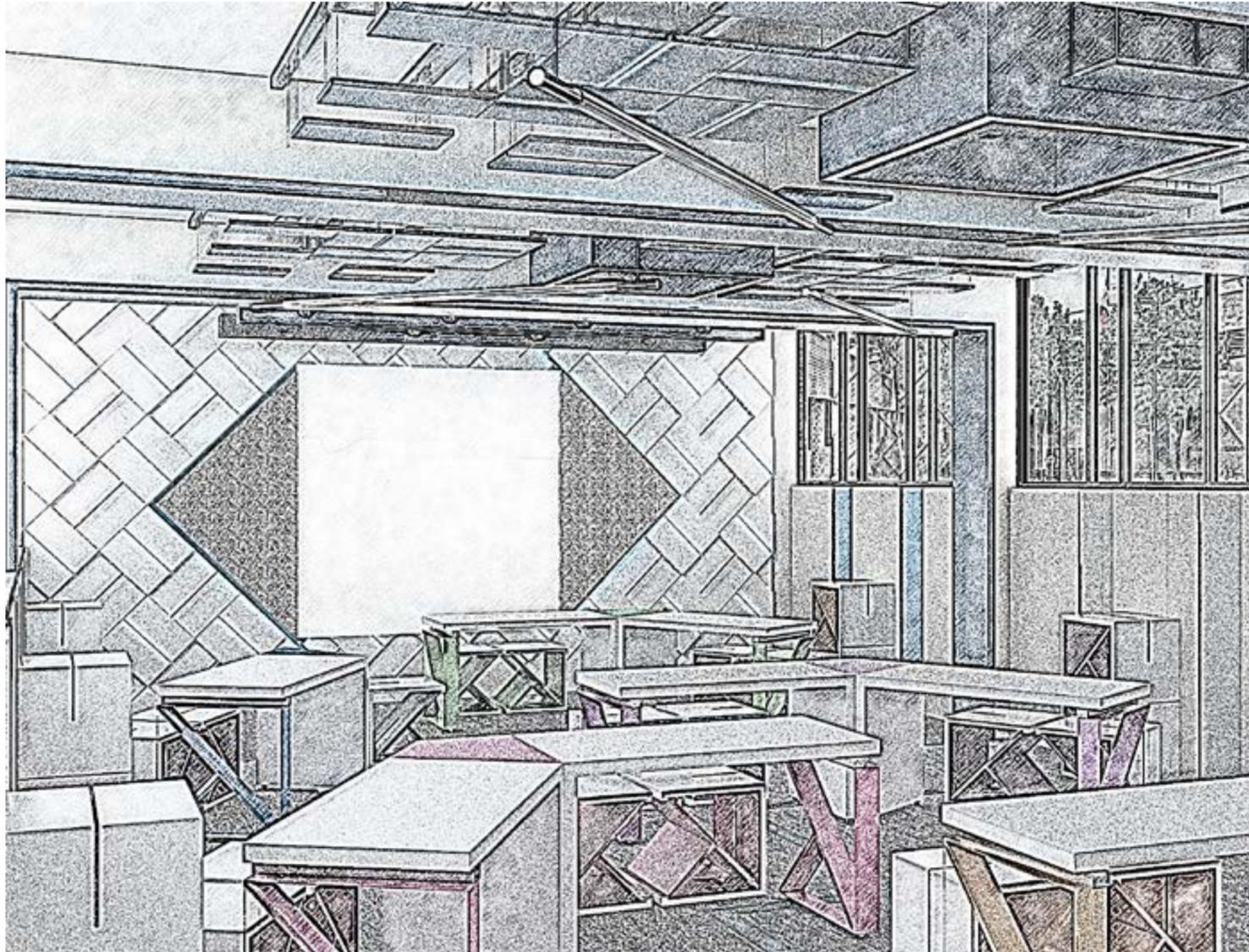
juego 4



BOCETO DE LA EXPERIENCIA PROPOSITIVA 1



BOCETO DE LA EXPERIENCIA PROPOSITIVA 2



Las propuestas generadas a través del juego para la distribución y el mobiliario del espacio se consideran el punto de partida para la aplicación final de la propuesta de diseño, ya que por medio de estas operaciones se han podido lanzar ideas a manera de prueba y error, y se podido analizar ciertas aplicaciones y determinar si son factibles o no de acuerdo a los requerimientos del espacio; de ahí el nombre esta etapa “experiencia propositiva” en la cual se ha podido obtener consideraciones y criterios de intervención a realizar; los principales puntos a considerar en conclusión a partir de la experimentación son:

Criterios Funcionales

El espacio debe cumplir con características de interacción y versatilidad.

Criterios Tecnológicos

La materialidad empleada debe permitir que en el espacio se puedan realizar diversas actividades, facilitar el manejo de los elementos; por lo que se piensa en materiales livianos, texturas lisas, y en mecanismos constructivos retráctiles.

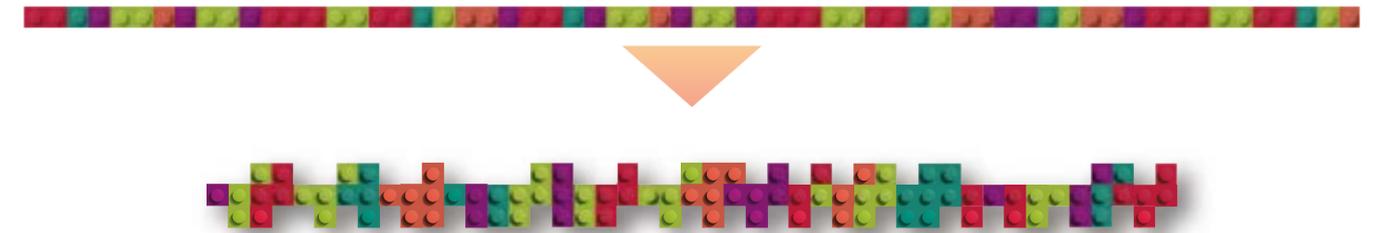
Criterios Expresivos

Mediante la cromática del lugar y la iluminación el espacio debe facilitar el aprendizaje, estimular la creatividad y el juego.

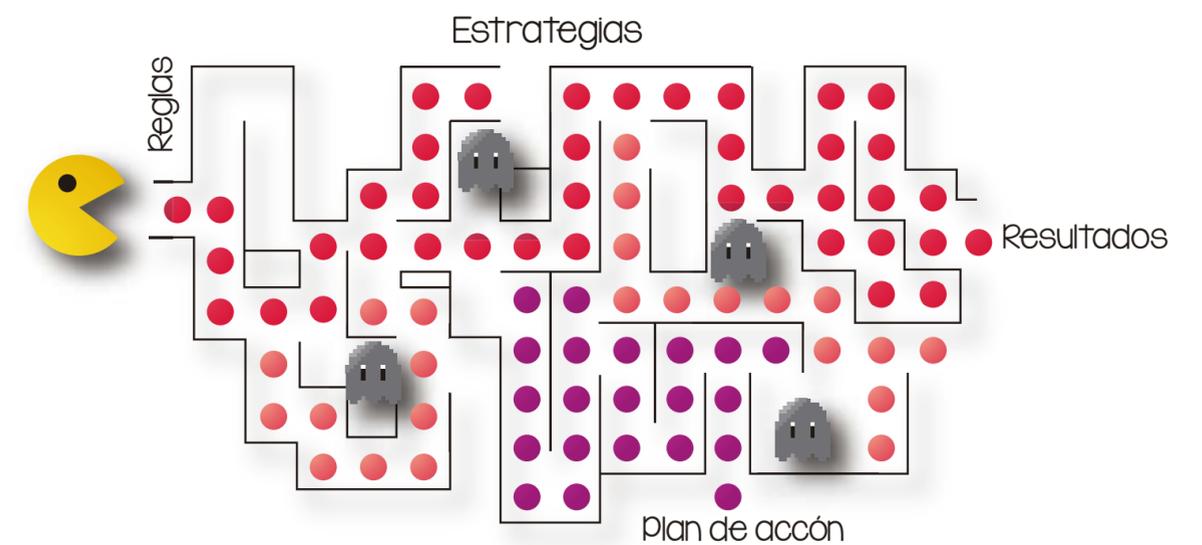
CAPÍTULO

CONCLUSIÓN

En la contemporaneidad y desde la complejidad, hablar de un solo método aplicación para resolver problemas, limita el campo de acción de los diseñadores; con la experimentación llevada a cabo, es posible visualizar que a través del juego es posible dar un giro, ya que, este genera un escenario, en el cual, con los mismos elementos y características se pueden elaborar, hallar, encontrar, etc., vínculos y establecer relaciones que fortalezcan y mejoren la secuencia lineal de los métodos convencionales.



Por medio del juego, en el proceso de diseño adquiere un nuevo sentido, se visualiza nuevos caminos, las direcciones para la toma de decisiones son varias.





PROPUESTA DE
DISEÑO

04

CAPÍTULO

INTRODUCCIÓN

El presente capítulo muestra una propuesta de diseño interior conceptualizado en base a la interactividad, para las aulas de taller de DAYAuda, con el objetivo de que estos espacios incentiven el juego y así los estudiantes desde sus primeros pasos dentro del campo del diseño, tengan nuevos horizontes y puedan desarrollar sus propias estrategias de diseño y no se encapsulen en una metodología de manera rígida o como una receta.

4. A JUGAR

4.1 Descripción y análisis del estado actual del lugar

El espacio en el cual se intervendrá cuenta con un área aproximada de 69.24 m², conformado estructuralmente con losas, columnas y vigas de hormigón armado y mampostería de ladrillo.

Para la intervención se ha realizado un análisis de los siguientes elementos constitutivos del lugar:

REVESTIMIENTOS

- Piso - Baldosa
- Paredes - Enlucido y Pintura
- Columnas y vigas - Pintura
- Puerta - Madera
- Ventanas - Vidrio y Hierro

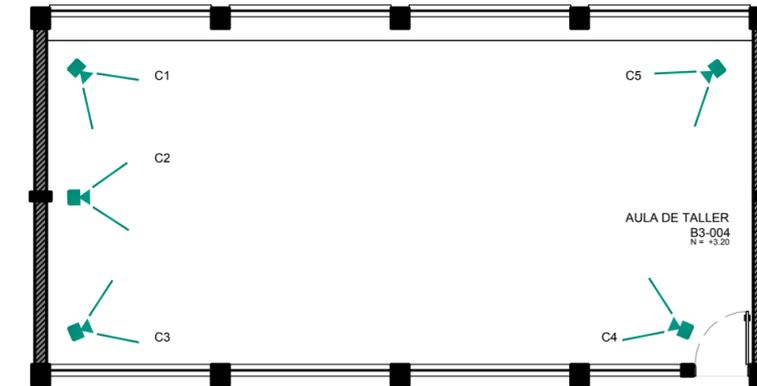
INSTALACIONES

- Tomas
- Interruptores
- Puntos de luz

Las aulas cuentan con una capacidad aproximadamente para 32 personas, lo cual indica que existe una mesa de dibujo y un taburete para cada persona, además de del escritorio y la silla para el profesor, sin embargo, esto no dice que las condiciones de estudio sean las óptimas, ya que el espacio es limitado y presenta limitantes de circulación y distribución, y por ello se determina que el espacio estará dispuesto para una capacidad de 24 personas como máximo.

Para intervenir en este sitio hay que considerar que se trata de una institución la cual tiene una imagen corporativa al igual que cada facultad que la conforma.

En este sentido se establece que se utilizará la cromática de la facultad de diseño para establecer el diseño al igual que algunos rasgos del logo de la universidad, así como su cromática.



PERSPECTIVA 1



PERSPECTIVA 2



PERSPECTIVA 3



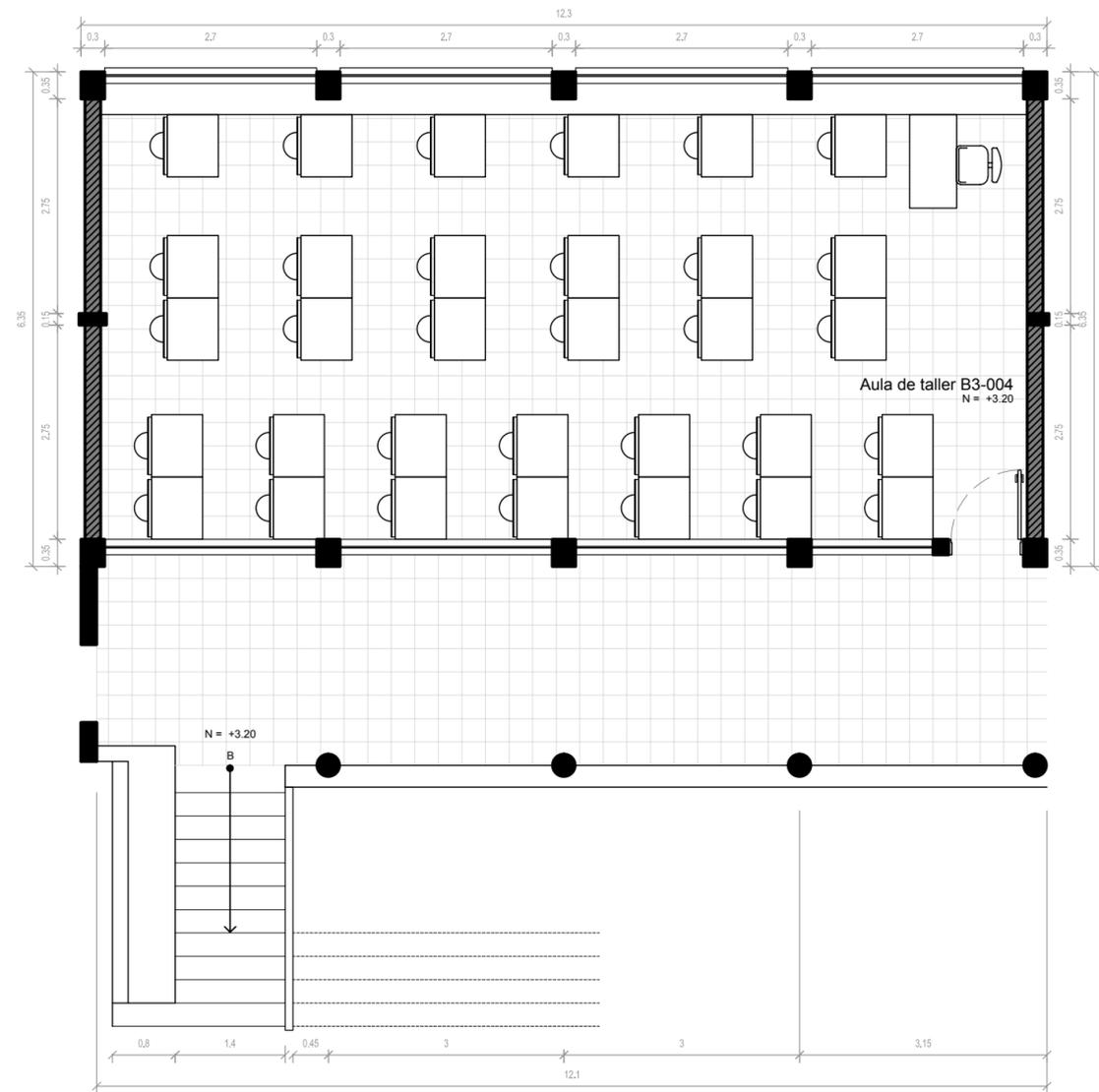
PERSPECTIVA 4



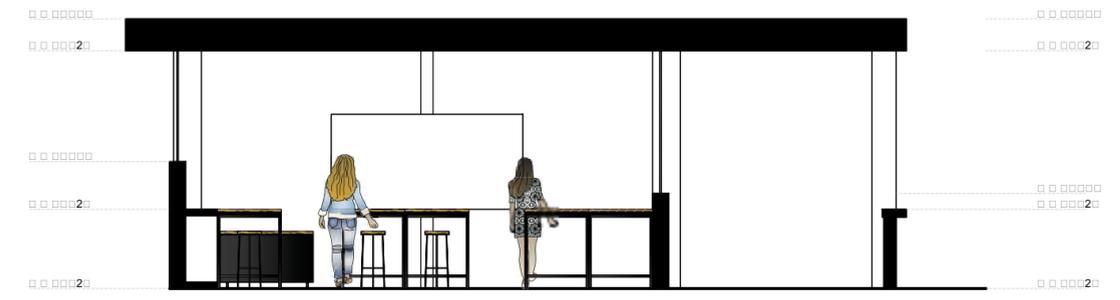
PERSPECTIVA 5



PERSPECTIVA 6



Planta Estado Actual
Escala 1:75



Sección 1 - 1
Escala 1:75



Sección 2 - 2
Escala 1:75

4.2 Conceptualización

El proyecto conceptualmente parte de lo lúdico e interactivo, para lo cual se tiene como estrategia el juego, como se mencionó en las etapas anteriores, este es el mejor medio a través del cual se puede lograr la interactividad.

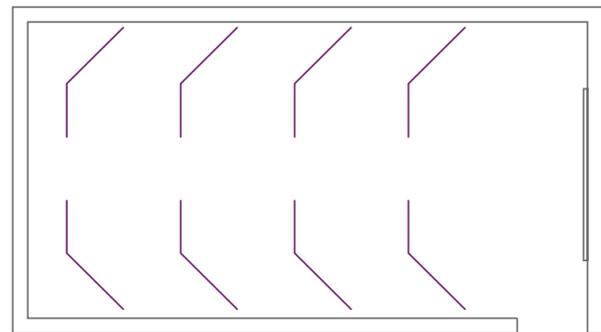
Se define a la interactividad como la capacidad para relacionarse de forma participativa y comunicativamente entre las personas y estas con los hechos y cosas que suceden a su alrededor. La interactividad se puede dar de tres formas: usuario - usuario, espacio - usuario y espacio - espacio, estos son aspectos que se ponen como prioridad para la propuesta de diseño.

Lo que se pretende con esta propuesta es generar un espacio interactivo que incentive al juego, para de esta manera estimular y facilitar la liberación de la creatividad en sus usuarios, y a su vez este espacio por medio de una serie de criterios funcionales, tecnológicos y expresivos que abarca el diseño interior, tenga tal versatilidad y la posibilidad para convertirse en diferentes escenarios, que posea diferentes lecturas, además de ser un lugar de estudio y capacitación.

4.3 Propuesta final

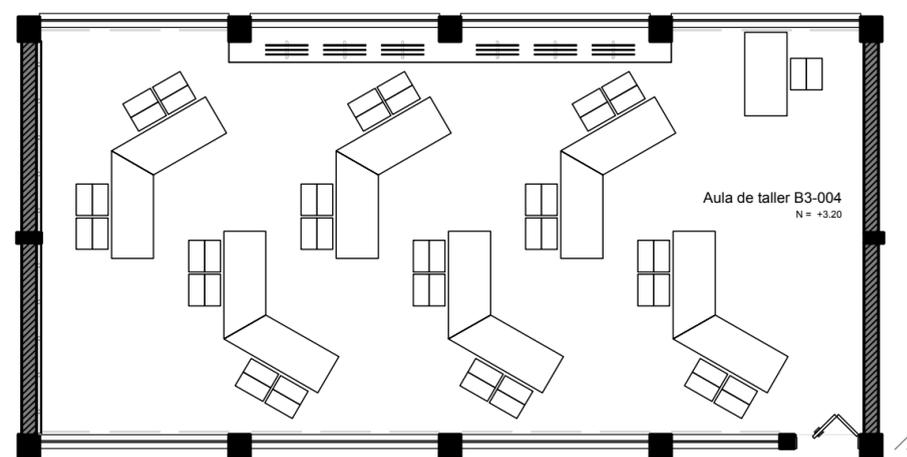


PROPUESTA DISTRIBUCIÓN



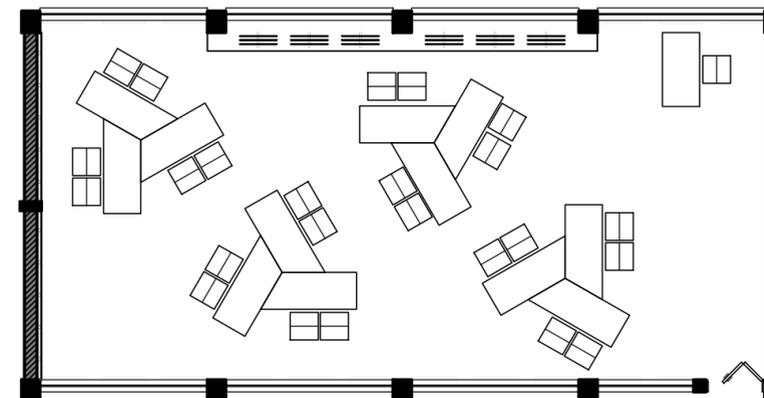
RESULTADO EXPERIMENTACIÓN

Se inicia con la toma de decisiones y partiendo de los resultados obtenidos en la etapa de experimentación se propone la siguiente distribución para el aula; gracias a la multifuncionalidad del mobiliario el espacio puede tener varias lecturas y funcionalidades, y por ende acoplarse a las diferentes necesidades y actividades que se realicen.

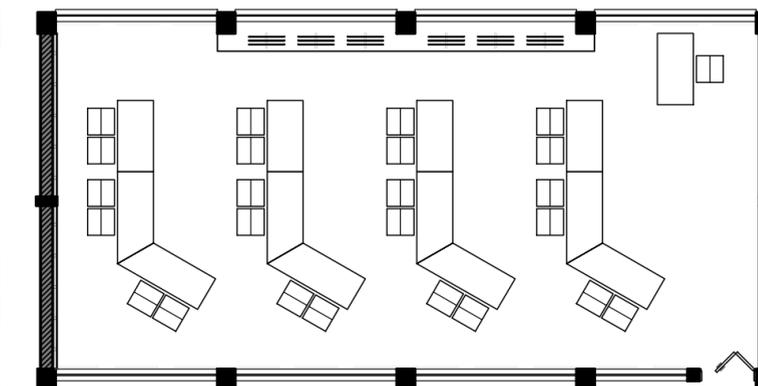


Propuesta de Distribución

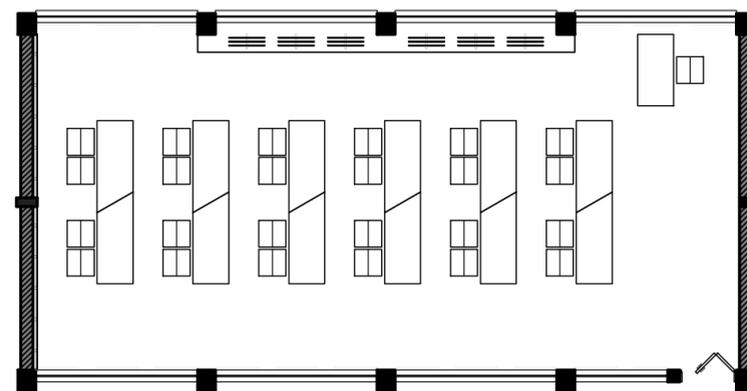
DISTRIBUCIONES POSIBLES



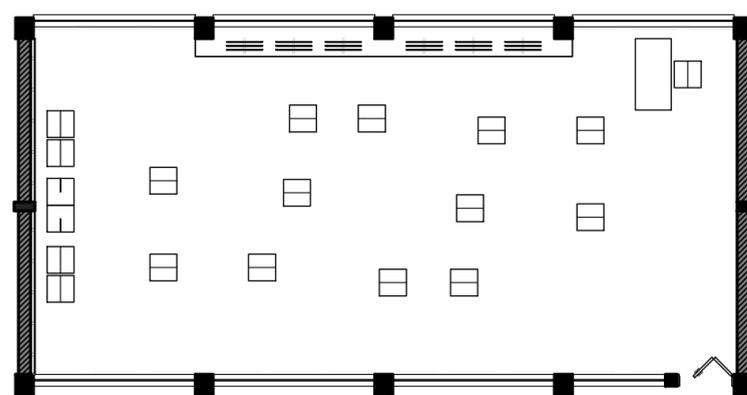
Planta Distribución 1



Planta Distribución 2



Planta Distribución 3

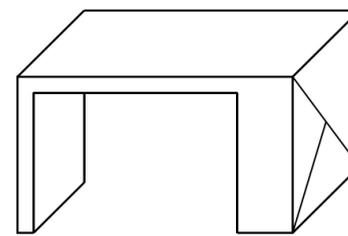


Planta Distribución 3



PROPUESTA MOBILIARIO

MESAS



RESULTADO



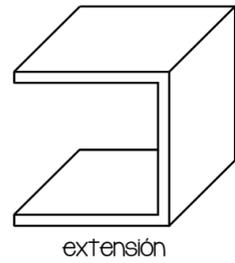
DISEÑO FINAL



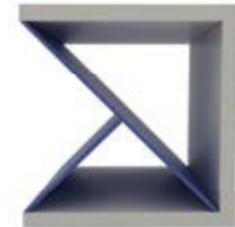
La propuesta final del mobiliario en general fue pensada bajo criterios de multifunción, es por ello que para el diseño de las mesas se empleó un sistema retráctil, para que así estas puedan cumplir otras funciones como por ejemplo soporte de exhibición y exposición.

PROPUESTA MOBILIARIO

SILLAS



MODULARIDAD

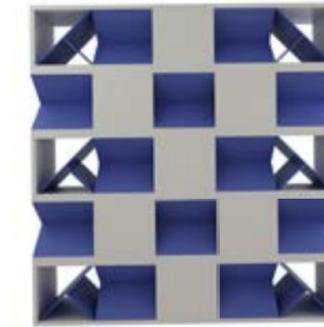
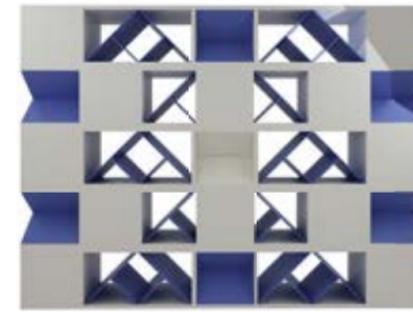


DISEÑO FINAL

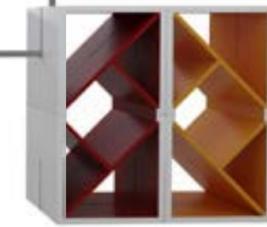


El diseño de las sillas fue fundamental, están constituidas por un solo modulo en el que se maneja la virtualidad y concreción con el fin de tener diferentes aplicaciones de la misma, por lo que es posible formar varias formas de soportes para exhibición y exposición.

ESTANTES



DISEÑO FINAL



4.4 Descripción de la propuesta

Para generar un espacio lúdico interactivo, el punto de partida es establecer los criterios de diseño, es decir criterios funcionales, tecnológicos y expresivos, puesto que a través de ellos se pudo delimitar y cumplir funciones específicas para la caracterización del espacio.

4.4.1 Criterios funcionales

La funcionalidad del espacio está enfocada en la versatilidad que este puede dar para mejorar las condiciones de estudio e interacción de los usuarios.



El espacio ofrece la facilidad de adaptarse a las diferentes necesidades que se pueden dar, gracias a la versatilidad que presenta el mobiliario para transformarse y a la iluminación implementada.



Se consideró para el diseño del aula que su configuración permita que los alumnos se involucren y se apropien de los mismos, con el fin de que no se sientan ajenos y se sientan libres para realizar sus actividades.

El espacio al tener la capacidad de diferentes lecturas, brinda a sus usuarios la posibilidad de estimular y promover la interacción, conexión y comunicación entre las personas, con lo cual es factible potenciar aspectos relacionados con la creatividad y la generación de nuevas ideas.





Estos espacios a más de servir como aulas fueron pensados para que se tenga una mayor participación por parte de los estudiantes y así estos se familiaricen aún más con la realidad de la vida profesional.

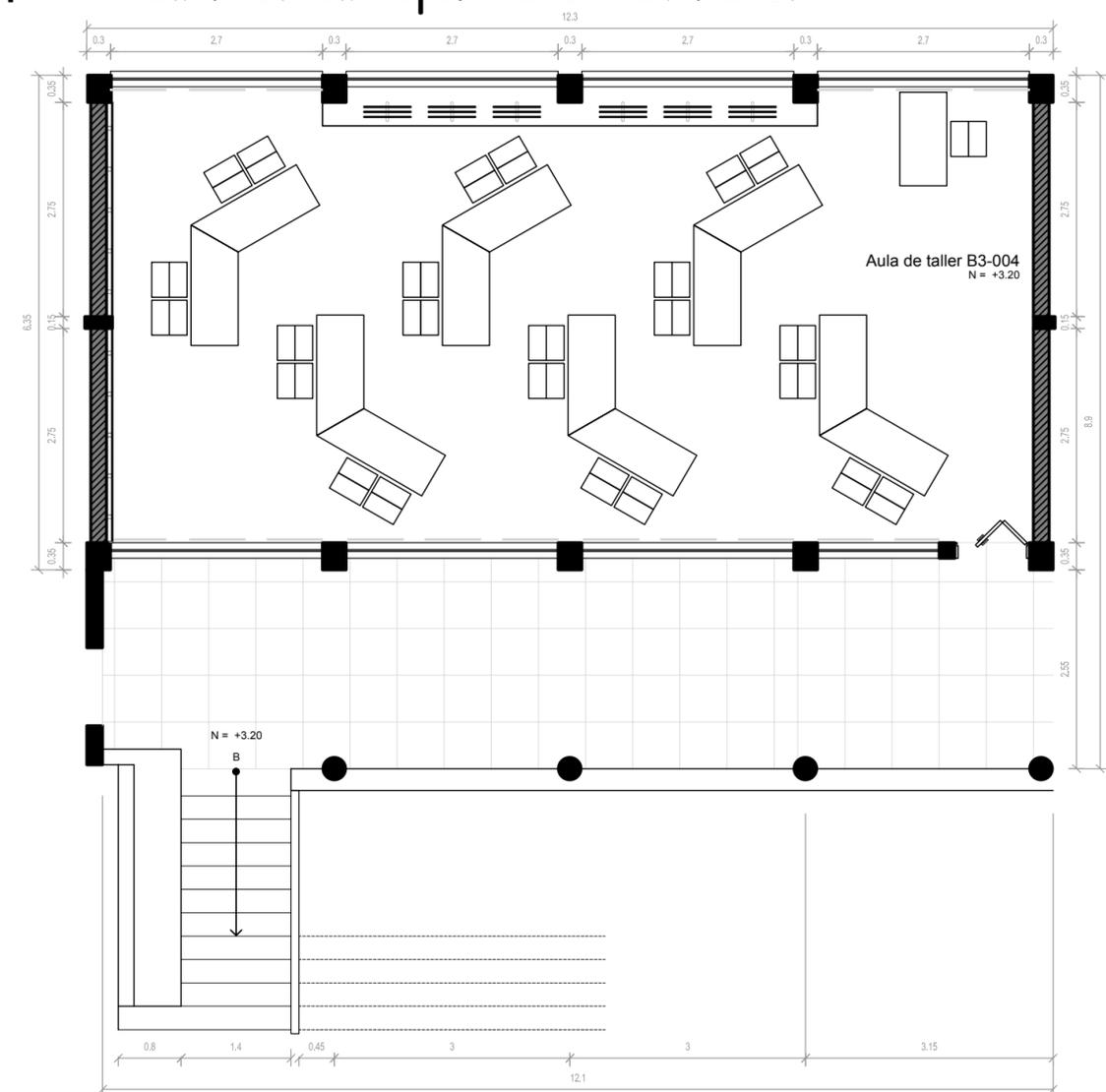
4.4.2 Criterios tecnológicos y expresivos

En la definición del diseño de la propuesta los criterios funcionales y expresivos jugaron un papel importante, debido a que la concreción material fue el eje principal para poder marcar la diferencia entre lo que es un aula convencional y lo que es un aula de diseño, el empleo de sistemas multidireccionales permitió la posibilidad de generar diferentes escenarios que se mantendrán en un mismo espacio.

La tabiquería empleada fue pensada para generar interactividad, tanto para resolver problemas termoacústicos. De igual manera la implementación de mobiliario transformable bajo sistemas retractiles, le da al espacio una esencia distinta y personalizada.

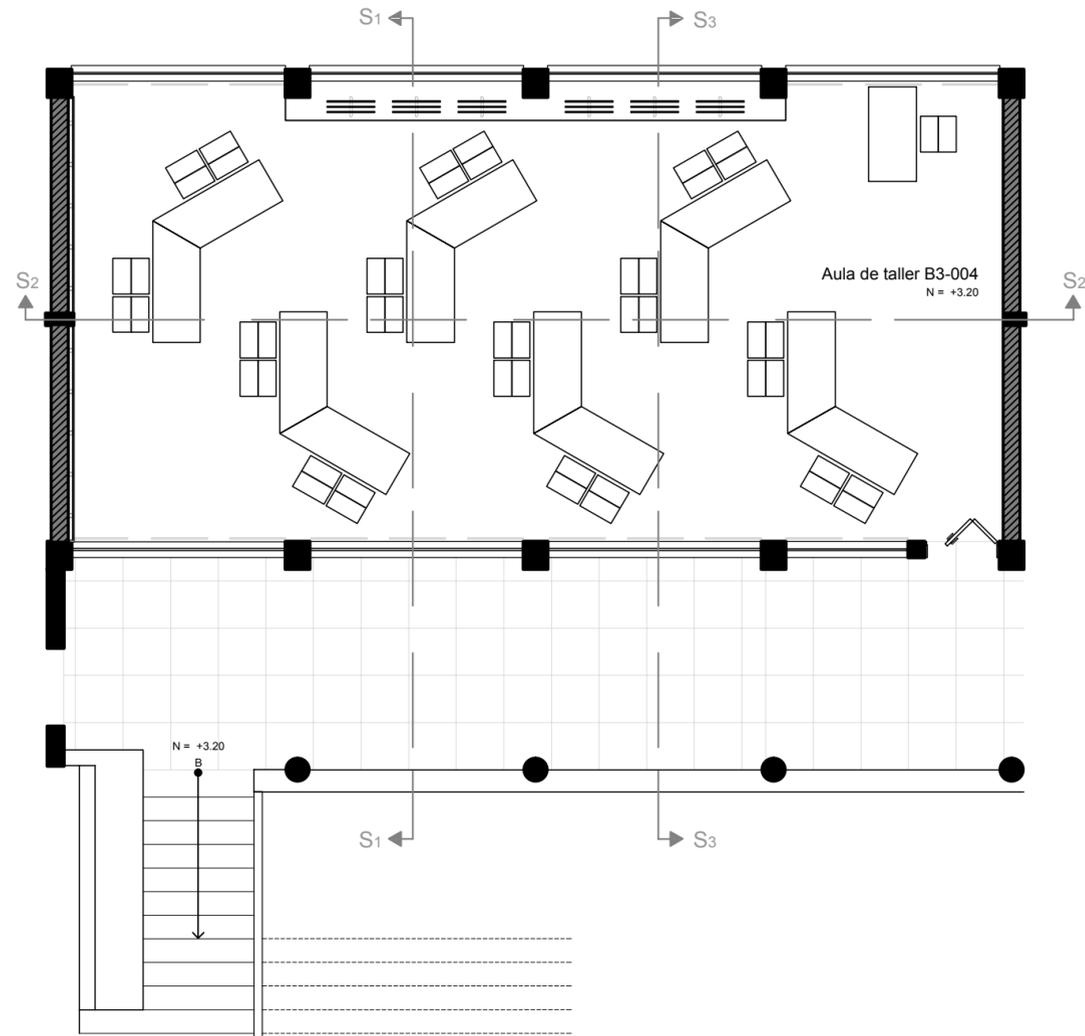
4.5 Información técnica

4.5.1 Planta arquitectónica

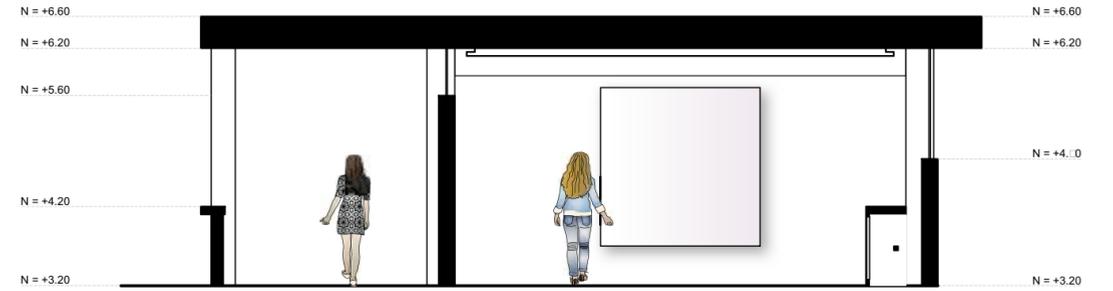


Planta Propuesta
Escala 1:75

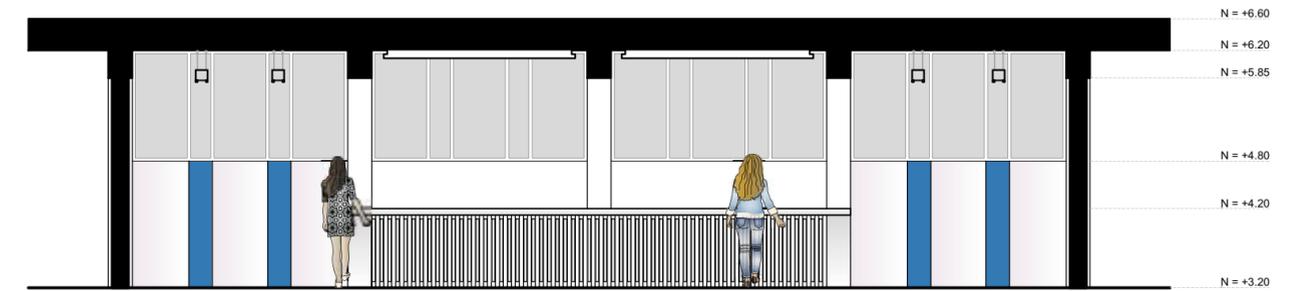
PLANO DE CORTE



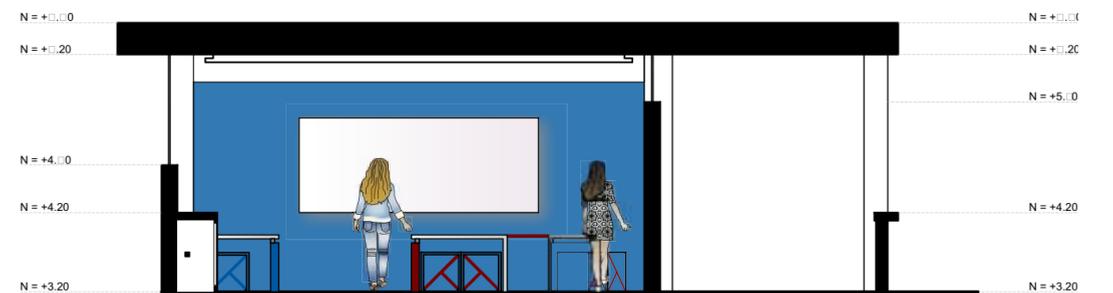
4.5.2 Secciones



Sección 1 - 1
Escala 1:75

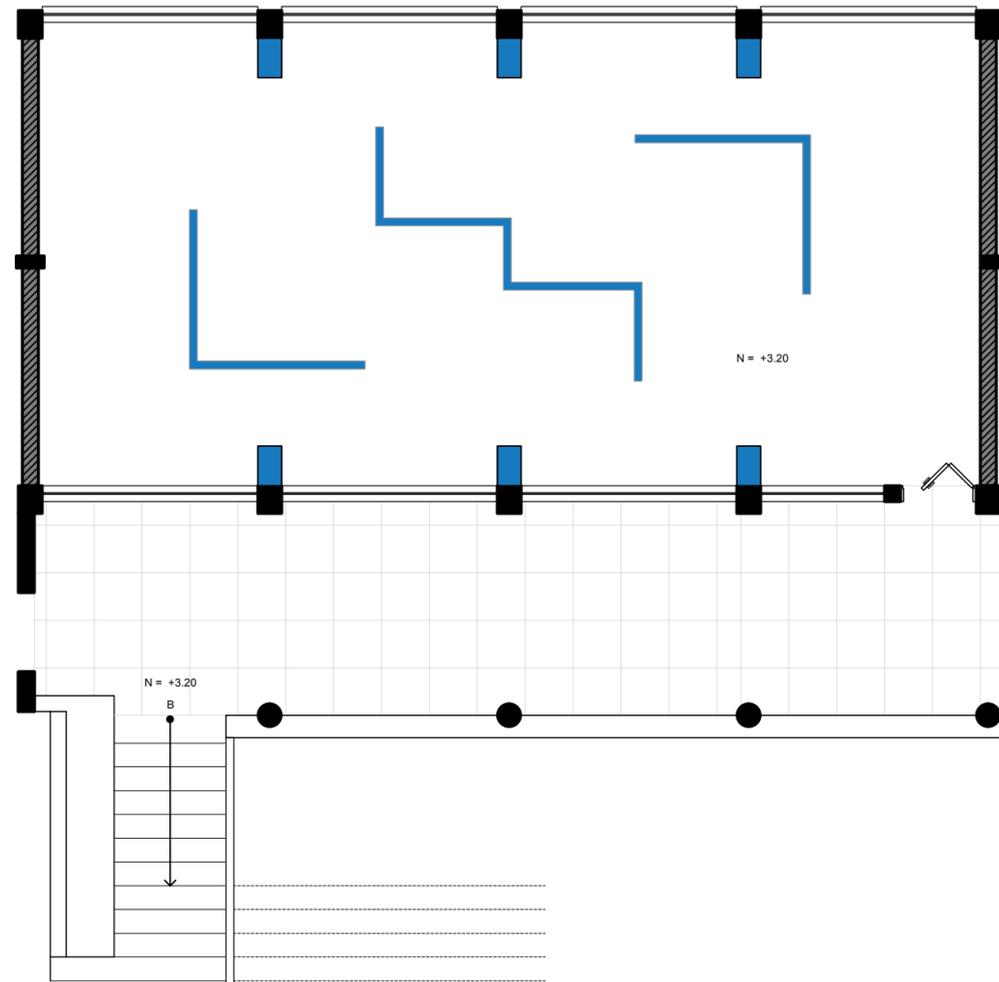


Sección 2 - 2
Escala 1:75



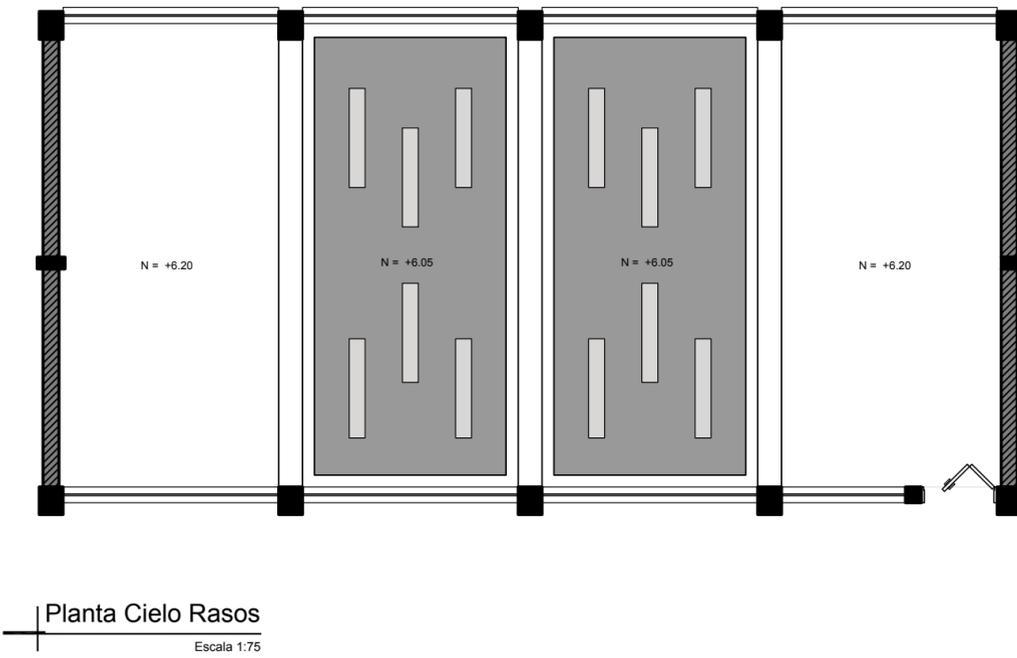
Sección 3 - 3
Escala 1:75

4.5.3 Planta de pisos



Planta Pisos
Escala 1:75

4.5.4 Planta de cielo rasos



Planta Cielo Rasos
Escala 1:75

4.5.5 Perspectivas interiores



VISTA FRONTAL



VISTA POSTERIOR



PERSPECTIVA LATERAL IZQUIERDA



PERSPECTIVA LATERAL DERECHA

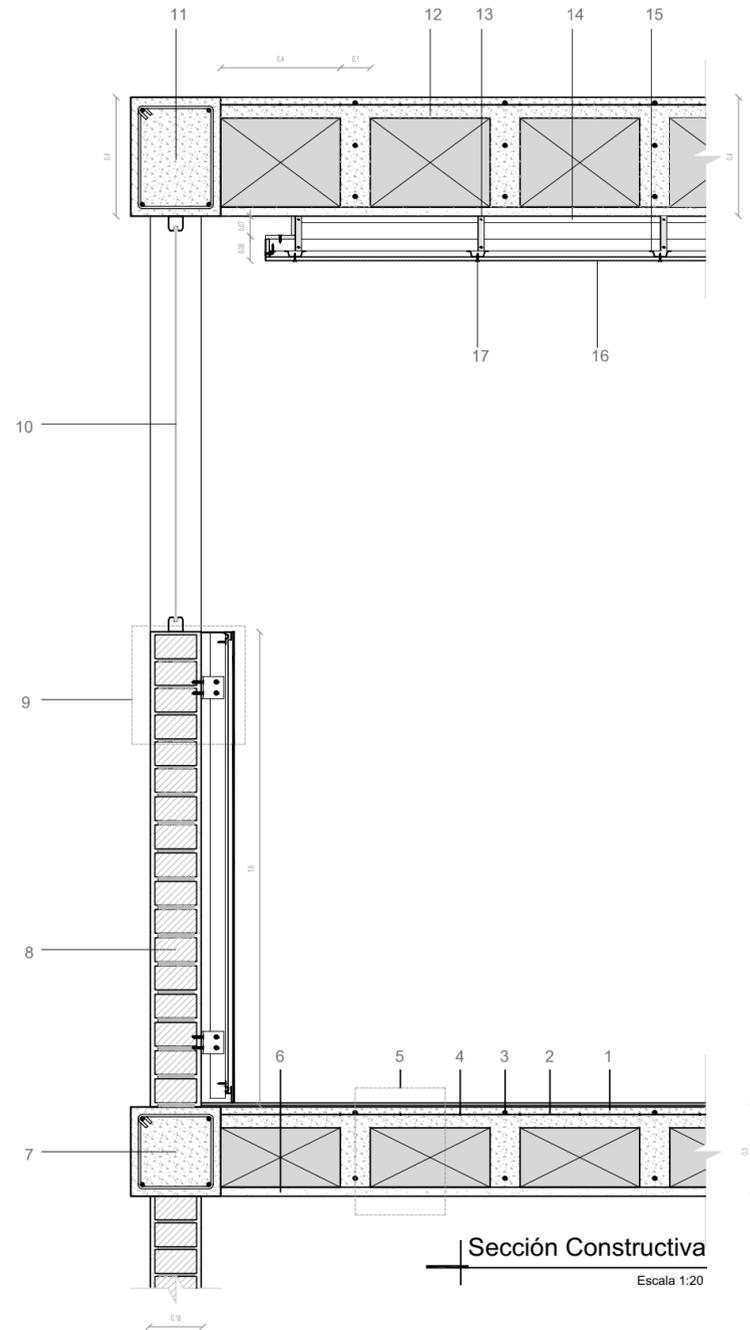


PERSPECTIVA DE LA
MULTIFUNCIONALIDAD



PERSPECTIVA DEL FUNCIONAMIENTO
BAJO ILUMINACIÓN

4.5.6 Sección constructiva



Leyenda:

Sección constructiva

Detalle A

Detalle B

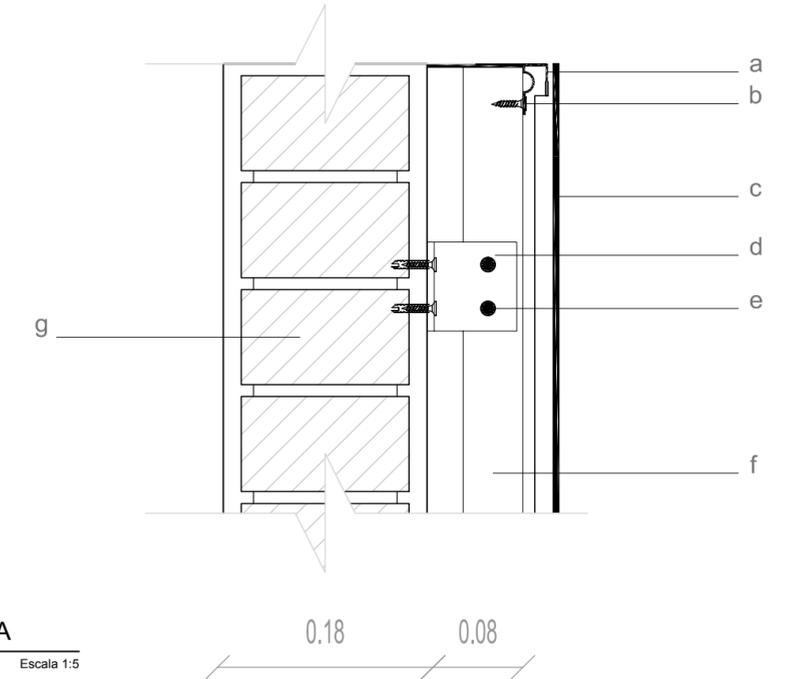
Descripción

Especificaciones técnicas

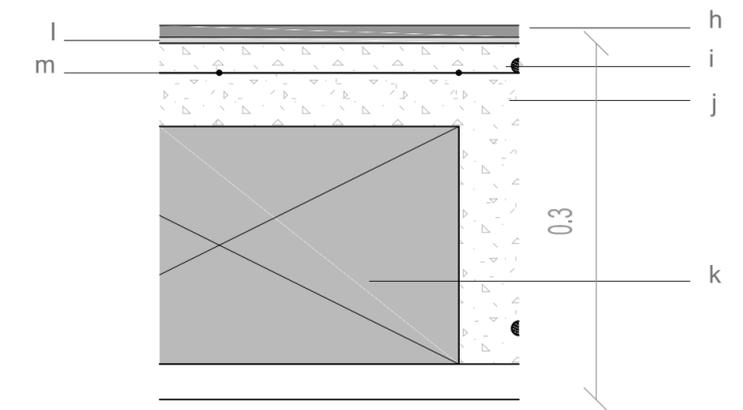
- 1) Losa de hormigón armado
- 2) Malla electrosoldada
- 3) Losa de hormigón armado
- 4) Varilla de hierro de \varnothing 12mm
- 5) Detalle A
- 6) Enlucido de hormigón
- 7) Viga de hormigón 30 x 30 cm
- 8) Mampostería de ladrillo
- 9) Detalle B
- 10) Ventana de aluminio y vidrio
- 11) Viga de hormigón 30 x 40 cm
- 12) Losa de hormigón armado
- 13) Tornillo framer 5x5 /16"
- 14) Angulo galvanizado
- 15) Perfil secundario tol galvanizado
- 16) Panel de Yeso Ceiling Rey
- 17) Tornillo Std Cuerda Sencilla 6x1"

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- Clip superior 3mts de 0,70mm de espesor Malla electrosoldada
- Tornillo Std Cuerda Sencilla 6x1"
- Panel metalwall perforado
- Angulo estructural AL de acero de 50x4mm
- Tornillo framer 5x5 /16"
- Canal CU de acero 6mts de 50x25x1,50 mm
- Mampostería de ladrillo
- Alfombra
- Varilla de hierro corrugado de \varnothing 10mm
- Losa de hormigón armado de 240kg
- Bloque pomez 20x20x40 cm
- cola
- Malla electrosolda R - 84 \varnothing 4mm 15 x 15 cm

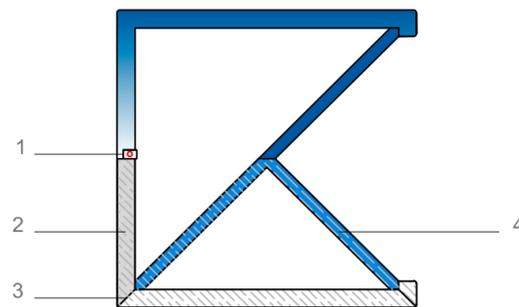
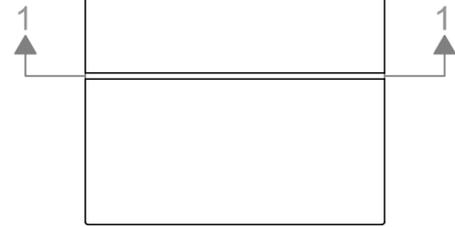
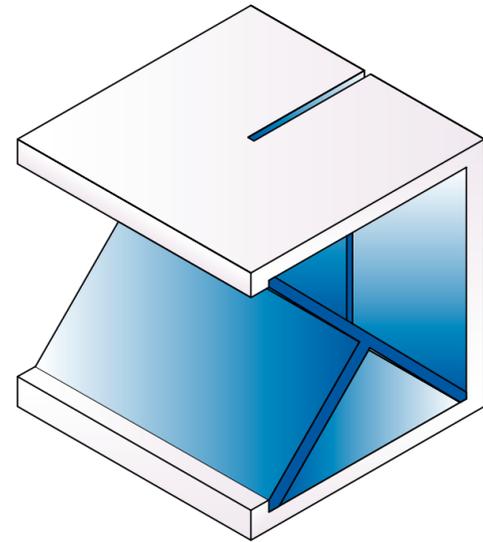


Detalle A
Escala 1:5

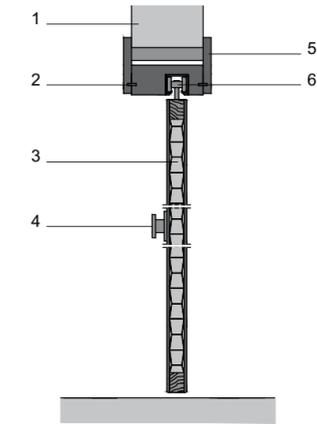
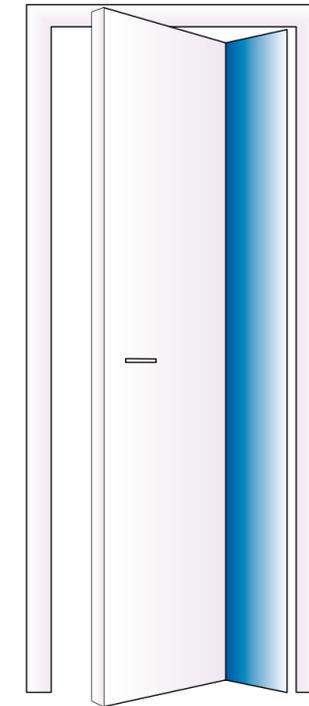


Detalle B
Escala 1:5

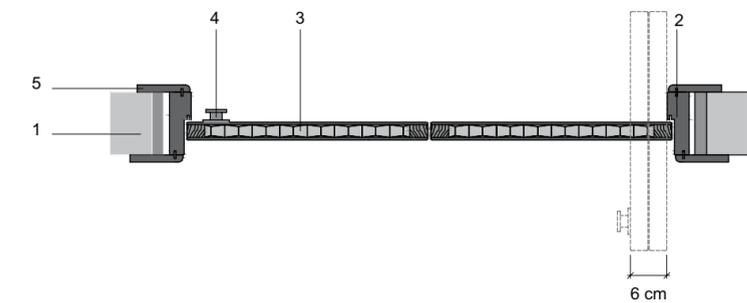
4.5.7 Detalles constructivos y especificaciones técnicas



- ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**
- 1) Triplex pintado de color azul e=30mm
 - 2) Malla electrosoldada
 - 3) Cola blanca
 - 4) Triplex pintado de color azul e=20mm



- ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**
- 1) Mampostería de ladrillo
 - 2) Jamba
 - 3) Puerta atamborada
 - 4) Manija de acero inoxidable
 - 5) Detalle A
 - 6) Riel de circulación



04

CAPÍTULO

CONCLUSIÓN

El objetivo de la propuesta fue crear un espacio lúdico, dinámico e interactivo, para que este adquiriera configuraciones espaciales que estimulen la creatividad e incentiven al juego, que será el medio por el cual los usuarios tendrán las herramientas para formular sus propias estrategias de diseño a aplicar. Gracias a las relaciones obtenidas con el juego de los cubos que se tomó como base para experimentar el juego, se pudo dar un carácter de versatilidad al espacio, el mismo que tiene la posibilidad de adaptarse a nuevas funciones y requerimientos, dándole una nueva esencia y una capacidad de experiencia distinta a quienes las habiten.

REFLEXIONES FINALES



Luego de llevar a cabo la puesta en escena de los referentes conceptuales, un diagnóstico y estado de situación, una experiencia propositiva concreta y una actividad proyectual; los resultados alcanzados son contundentes y determinantes para validar un nuevo camino, un nuevo escenario para la formulación de estrategias proyectuales, en el campo del diseño en general, pero específicamente aplicado al diseño de interiores; poniendo como eje principal al juego, sus elementos y características principales.

El proceso realizado en este proyecto de investigación y experimentación nos deja una serie de reflexiones que nos permiten plantear consideraciones y recomendaciones a manera de conjeturas, caminos o estrategias para abordar las diferentes problemáticas de diseño que se presenten.

Mediante el análisis conceptual sobre los procesos de diseño, se pudo conocer las herramientas, técnicas y estrategias desarrolladas y aplicadas a momento de abordar un problema, así como también la ventajas y desventajas de cada uno de ellos, los puntos críticos que se convierten en posibilidades para proponer nuevos escenarios o recursos de aplicación en el proceso proyectual.

Con el diagnóstico se pudo realizar un acercamiento a la realidad de la actividad proyectual de diferentes profesionales arquitectos y diseñadores en el medio y así evaluar las diferentes estrategias empleadas, para tener de esta forma una visión amplia de cuáles son los aspectos a intervenir y reforzar para mejorar la toma de decisiones que lleven a un diseño de calidad.

La propuesta experimental represento el escenario ideal para poner a prueba, que el juego como práctica es útil para diseñar, en donde se ponen en práctica aspectos importantes como la interacción, el azar, formulación de estrategias y sobre todo el efecto que este produce en él que lo practica, ya que se ha demostrado en diferentes ámbitos que el juego tiene la capacidad producir conocimiento, satisfacción, liberar tensiones y estimular la sociabilidad.

La definición de la propuesta de diseño interior para un espacio interactivo que permita experimentar nuevas sensaciones espaciales mediante la operatividad y la utilización de instrumentos apropiados y alineados con los avances tecnológicos valida y confirma que es posible proyectar estratégicamente mediante la aplicación y así dar respuestas innovadoras e interactivas a las problemáticas de la actualidad. La aplicación del juego como estrategia de diseño y como medio para la estructuración del espacio interior ha dejado como resultado, que esta práctica garantiza que quien la aplique tendrá una mayor motivación, concentración y compromiso, puesto que, uno de sus roles es el facilitar y orientar el conocimiento y por ende su actividad proyectual se verá beneficiada en la optimización de recursos, medios y tiempo o, de esta forma también mejorará su eficacia y eficiencia.

Desde estas perspectivas se puede decir que el juego constituye, en la actividad proyectual el medio para:



La producción de sentido
La liberación de ataduras
La develación de nuevas miradas
La provocación y estimulación de conocimiento
El habitar para ser, visualizar y definir



BIBLIOGRAFÍA

- Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. Mexico: Fondo de Cultura Económica. Obtenido de <https://bibliodiarq.files.wordpress.com/2014/11/caillois-r-los-juegos-y-los-hombres.pdf>
- Crivelli, F. (2015). Estrategias proyectuales, estructuras proyectuales, campos arquitectónicos.
- De Bono, E. (2013). Manual de Sabiduría: Nuevas técnicas para agilitar la mente y potenciar la creatividad. Barcelona, España: Paidós.
- Esquivias Serrano, M. T. (31 de Enero de 2004). CREATIVIDAD: Definiciones, antecedentes y aportaciones. Revista Digital Universitaria, v. 5(n. 1), pp. 17. Obtenido de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- García Cors, J. (20-21 de Octubre de 2016). Tecnología de la invención. Hacia una nueva tradición. JIDA'16. IV Jornadas de Innovación Docente en Arquitectura, pp. 8. Obtenido de https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/97966/10_GarciaCors.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, M. (2008). Peter Eisenman: Herramientas gráficas y estrategias proyectuales. De lo analítico a lo operativo, de lo manual a lo maquínico. Congreso EGA, (pág. pp. 9).
- Gardinetti. (Junio de 2013). TECNNE. Obtenido de <http://tecne.com/arquitectura/biblioteca-publica-de-seattle/>
- Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... EA, Escuela abierta: Revista de investigación educativa(n. 7), pp. 153-182. Obtenido de http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/bondad-juego-pero_-recurso-electronico-manuel-gutierrez-delgado/id/60520173.html
- Henández, V. (2016). Configuraciones espaciales para el estímulo de la creatividad Diseño interior- Espacios de trabajo. Cuenca: Tesis de grado no publicada.
- Hermida, M. A. (2015). La ilusión de la ciudad. Llacamp 1.0: La ciudad como sistema complejo y la innovación en arquitectura, pp. 164.
- Massad, F., & Alicia, G. (18 de Agosto de 2005). ARQA. (Trama, Editor) Obtenido de ARQA: <http://arqa.com/actualidad/colaboraciones/el-arquitecto-peter-eisenman.html>
- Pérez, J., Jimeno, J. L., & Cerdá, E. (2004). Teoría de juegos. (S. PEARSON EDUCACIÓN, Ed.) Madrid, España: PEARSON PRENTICE HALL.
- Plataforma Arquitectura. (14 de Julio de 2014). Plataforma Arquitectura. Obtenido de <<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/623933/biblioteca-central-de-seattle-oma-lmn>>
- Plowright, P. (2014). Revealing architectural design : Methods, frameworks and tools. New York, EE.UU: Routledge.
- Rodríguez Estrada, M. (2006). Manual de Creatividad: Los procesos psíquicos y el desarrollo (3a ed.). Mexico: Trillas.
- Rodríguez Morales, L. (Septiembre de 2014). Hacia un diseño integral. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación(Nº49), pp 105-117. Recuperado el 08 de Junio de 2017, de Facultad de Diseño y Comunicación: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=9409&id_libro=470
- Rodríguez, L. (2004). Diseño: estrategia y táctica. Siglo XXI. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=uVRCfQpm-a4C&pg=PA11&dq=estrategias%20creativas%20para%20el%20dise%C3%B1o%20arquitectonico&hl=es&pg=PA13#v=onepage&q=estrategias%20creativas%20para%20el%20dise%C3%B1o%20arquitectonico&f=false>
- Romo, M. (1997). Psicología de la creatividad. Barcelona, España: Paidós.
- Stael Apolo, M. (2016). Desarrollo de un proyecto editorial donde se evidencien técnicas creativas. Cuenca, Azuay, Ecuador: Tesis de grado no publicada.
- Véliz, C. (2015). El proceso creativo en la resolución de problemáticas relacionadas al diseño de modas. Cuenca: Tesis no publicada.
- Vilchis, L. d. (2014). Metodología del diseño: fundamentos teóricos. (Diseño, Ed.) Mexico, Mexico: Claves Latinoamericanas S.A.
- Waisburd, G. (1 de diciembre de 2009). Pensamiento Creativo e Innovación. Revista Digital Universitaria, volumen(10), 9. Obtenido de <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/int87.htm>

CREDITOS DE IMÁGENES Y GRÁFICOS

Fig. 1. Secuencia del método de diseño según Morris Asimow. (Rodríguez, 2004, p. 27)
Fuente: <https://goo.gl/mgsdEF>
Acceso 20-01-17.

Fig. 3. Secuencia del método de diseño de caja transparente de Christopher Jones. (Rodríguez, 2004, p. 25)
Fuente: <https://goo.gl/mgsdEF>
Acceso 20-01-17.

Fig. 4. Secuencia del método de diseño según Gugelot. (Rodríguez, 2004, p. 31)
Fuente: <https://goo.gl/mgsdEF>
Acceso 20-01-17.

Fig. 5. La creatividad
Fuente: <https://goo.gl/dexeLA>
Acceso 07-06-17.

Fig. 6. Capacidad Creativa
Fuente: <https://goo.gl/LBtRpE>
Acceso 07-06-17.

Fig. 7. Cuadro relacional entre los hábitos y la creatividad. (De Bono, 2013)
Acceso 18-01-17.

Fig. 8. Brainstorming
Fuente: <https://goo.gl/Pyt7N5>
Acceso 15-05-17.

Fig. 9. Lista de Verificación
Fuente: <https://goo.gl/J1MYYM>
Acceso 16-05-17.

Fig. 10. Mapa mental Design Thinking
Fuente: <https://goo.gl/XAL81W>
Acceso 16-05-17.

Fig. 11. Proceso Design Thinking
Fuente: <https://goo.gl/FTQsjS>
Acceso 16-05-17.

Fig. 12. La acción de jugar
Fuente: <https://goo.gl/i5NvVO>
Acceso 15-05-17.

Fig. 13. Los juguetes, objetos de Juego
Fuente: <https://goo.gl/Xlq1kQ>
Acceso 15-05-17.

Fig. 14. Diseño de interiores
Fuente: <https://goo.gl/EEpgnw>
Acceso 20-06-17.

Fig. 15. Diseñadores de interiores
Fuente: <https://goo.gl/eE6D68>
Acceso 20-06-17.

Fig. 16. Diseño de interiores para viviendas
Fuente: <https://goo.gl/hhJvLn>
Acceso 20-06-17.

Fig. 17. Diseño de interiores para espacios comerciales
Fuente: <https://goo.gl/2F6wds>
Acceso 20-06-17.

Fig. 18. Diseño de interiores para oficinas
Fuente: <https://goo.gl/X8CfPQ>
Acceso 20-06-17.

Fig. 19. Una interacción dinámica
Fuente: <https://goo.gl/dmyfsK>
Acceso 15-05-17.

Fig. 20. Tomar una decisión
Fuente: <https://goo.gl/wPT6gV>
Acceso 15-05-17.

Fig. 21. Dis. Genoveva Malo
Fuente: <https://goo.gl/mUx6Ku>
Acceso 18-03-17.

Fig. 22. Dis. Verónica Vélez
Fuente: <https://goo.gl/Sv3YM3>
Acceso 18-03-17.

Fig. 23. Dis. Paz Palacios
Fuente: <https://goo.gl/RPPouB>
Acceso 18-03-17.

Fig. 24. Arq. Paúl Vázquez
Fuente: <https://goo.gl/qNPzvp>
Acceso 18-03-17.

Fig. 25. Arq. Andrés Argudo
Fuente: <https://goo.gl/4X7sKj>
Acceso 18-03-17.

Fig. 26. Arq. Josep García Cors
Fuente: <https://goo.gl/qh4KHE>
Acceso 18-03-17.

Fig. 27. Rem Koolhaas
Fuente: <https://goo.gl/18QQZi>
Acceso 26-05-17.

Fig. 28. Biblioteca Pública de Seattle, perspectiva exterior
Fuente: <https://goo.gl/LLNg7Z>
Acceso 26-05-17.

Fig. 29. Biblioteca Pública de Seattle, perspectiva exterior
Fuente: <https://goo.gl/LLNg7Z>
Acceso 26-05-17.

Fig. 30. Esquema comparativo organizacional
Fuente: <https://goo.gl/5WrTdv>
Acceso 08-06-17.

Fig. 31. Esquema comparativo funcional
Fuente: <https://goo.gl/vPIgNa>
Acceso 08-06-17.

Fig. 32. Diagrama esquemático de las plataformas
Fuente: <https://goo.gl/jn6zNU>
Acceso 08-06-17.

Fig. 33. Diagrama esquemático de la espiral del libro
Fuente: <https://goo.gl/RIU5bz>
Acceso 26-05-17.

Fig. 34. Josep García Cors
Fuente: <https://goo.gl/yuPxJl>
Acceso 26-05-17.

Fig. 35. Cubierta captadora de energía solar para edificios y panel integrante de la misma
Fuente: <https://goo.gl/ebJ8kk>
Acceso 26-06-17.

Fig. 36. Peter Eisenman
Fuente: <https://goo.gl/PJyhEF>
Acceso 26-06-17.

Fig. 37. Aplicación de la axonometría como herramienta para la concepción de la Casa IV, Falls Village, Connecticut, EEUU, 1971
Fuente: <https://goo.gl/9dzxBG>
Acceso 26-06-17.

Fig. 38. House 11a, Palo Alto, California, 1978
Fuente: <https://goo.gl/A9k7tK>
Acceso 26-06-17.

Fig. 39. Aplicación de la técnica de superposición de Peter Eisenman
Fuente: <https://goo.gl/UYWtJZ>
Acceso 26-06-17.

Fig. 40. Frase
Fuente: <https://goo.gl/kzooFw>
Acceso 12-03-17.

ANEXOS

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

Entrevista

Objetivo:

- Identificar los puntos en común y relaciones entre los métodos que aplican los entrevistados en el proceso de diseño.
- Identificar los aspectos positivos dentro del proceso creativo que permitan potenciar y fortalecer su eficiencia y eficacia.

¿Cuál es su primer paso al momento de diseñar? Por donde empieza.

¿Qué tipo información requiere al momento de diseñar y como utiliza dicha información?

Al momento de desarrollar sus proyectos, utiliza o se plantea un proceso creativo que le permita dirigir su trabajo y desarrollar al máximo su creatividad. En qué consiste este proceso.

Considera que seguir un proceso creativo estructurado pueda aportar con propiedades significativas para potenciar y fortalecer su eficacia y eficiencia.

En qué etapa/s de un proceso de diseño considera usted que se encuentra el eje principal para definir un proyecto.

Cuales considera usted que son sus herramientas físicas y conceptuales capaces de generar respuesta a un problema, cuando las herramientas que suministra la tradición ya no son capaces de dar respuesta a las nuevas necesidades y aparecen los bloqueos creativos.

Cual considera usted que es la mejor forma dentro de un proceso creativo para que un arquitecto/diseñador pueda organizarse y mejorar su productividad.

