



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

DEPARTAMENTO DE POSGRADOS

MAESTRÍA DE DISEÑO DE INTERIORES

El campo matérico como escenario experiencial sensitivo y funcional en espacios comerciales de periodo prolongado, en la ciudad de Cuenca

Trabajo de titulación previo a la obtención
del título de:

MASTER EN DISEÑO DE INTERIORES

Autor:
Boris Adrián Argudo Domínguez,
Arquitecto, Magister

Director:
Giovanny Delgado,
Diseñador de Interiores, Magíster

CUENCA - ECUADOR
2021

DEDICATORIA



A mis padres que me han guiado toda mi vida y por ser mi fortaleza a lo largo de mis estudios profesionales, y a mi hermana que siempre esta ahí junto a mi.



AGRADECIMIENTO



Dis. Giovanni Delgado Mgst.
Arq. Santiago Vanegas Mgst.
Arq. Carlos Contreras Mgst.
Sr. Boris Argudo
Psic. Giomar Domínguez Mgst.

ÍNDICE DE CONTENIDOS



Dedicatoria	I
Agradecimiento	II
Índice de contenidos	III
Índice de figuras	IV
Índice de tablas	V
Resumen	VI
Abstract	VII
Introducción	VIII
Introducción	11
Diseño interactivo	13
Diseño sensorial	14
Neuroarquitectura	16
Diseño Experiencial	17
Metodología	18
Resultados	21
Clasificación métrica	33
Campo visual-táctil	37
Campo visual-virtual	43
Discusión	45
Estrategias	48
Estrategia focalizada	52
Conclusiones	54

ÍNDICE DE FIGURAS


- 15 Figura 1. Termas de Vals, interior.
- 18 Figura 2. Final Wooden House.
- 19 Figura 3. Diagrama de correlación de las teorías y fundamentos de los diferentes diseños.
- 20 Figura 4. Diagrama de correlación de la ingeniería Kansei y los ejes de la investigación.
- 26 Figura 5. Jardines del Generalife, Granada (España).
- 26 Figura 6. Velada romántica en la playa.
- 34 Figura 7. Chocolate House, vista interior.
- 38 Figura 8. Bubbles of heat, Carlos Ratti.
- 40 Figura 9. Velada romántica en la playa.
- 42 Figura 10. Chocolate House, vista interior.
- 44 Figura 11. Bubbles of heat – Carlos Ratti.

ÍNDICE DE TABLAS



27	Tabla A. Enfoques del Diseño Centrado en el Usuario
29	Tabla B. Fases del diseño experiencial.
30	Tabla C. Registros de la retórica.
31	Tabla D. Inteligencias múltiples.
35	Tabla E. Psicología del color.
37	Tabla F. Características sensoriales de los materiales.
43	Tabla G. Características visuales y táctiles de los materiales.

El campo matérico como escenario experiencial sensitivo y funcional en espacios comerciales de periodo prolongado, en la ciudad de Cuenca



Resumen

Esta investigación tiene por objetivo el análisis de las teorías del diseño experiencial, el diseño sensorial la neuroarquitectura y el estudio posibilidades operativas para formalizarlas en espacios interiores de restaurantes, categorizados en esta investigación, como espacialidades de visita de tiempo prologando.

El énfasis de este análisis se sitúa en el campo matérico, en materiales de recubrimiento que propicien y potencien la experiencia del usuario, la sensorialidad y los sentidos. Luego de generar modelos relacionales y esquemas interpretativos teóricos en el campo disciplinar, se proponen estrategias de diseño a partir de la teoría de Las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, que permiten crear modelos espaciales particulares para usuarios con inteligencias diversas y con gustos distintos. Finalmente, se esbozan alternativas experimentales a manera de bocetos con criterios constructivos, tecnológicos y expresivos que propicien la interacción. Deja abierta una línea de investigación operativa en el campo proyectual del diseño altamente interesante para el estudio de la forma de espacios interiores experienciales y lúdicos.

Palabras clave: Diseño experiencial, diseño interior sensorial, campo sensitivo, diseño interactivo, diseño interior y materialidad.

The material field as a sensitive and functional experiential setting in long-term commercial spaces in the city of Cuenca

Abstract

This research aims to analyze the theories of experiential design, sensory design, neuro-architecture, and the study of operational possibilities to formalize them in interior spaces of restaurants, categorized in this research, as visiting spaces of prolonged time. The emphasis of this analysis is placed on the material field, on coating materials that promote and enhance the user experience, sensoriality, and the senses. After generating relational models and theoretical interpretative schemes in the disciplinary field, design strategies are proposed based on Howard Gardner's theory of Multiple Intelligences, which allows the creation of particular spatial models for users with diverse intelligences and with different tastes. Finally, experimental alternatives are outlined as sketches with constructive, technological, and expressive criteria that promote interaction. A highly interesting line of operational research is left open in the field of design for the study of the form of experiential and playful interior spaces.

Keywords: Experiential design, sensory interior design, sensory field, interactive design, interior design and materiality.

