



**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte**

Escuela de Diseño de Interiores

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**Diseñador de Interiores**

**Articulaciones entre el diseño de interior, diseño gráfico, de  
productos y textil.**

Autor: Diego Andres Pesantez Arguello

Director: Dis. Giovanny Delgado

Cuenca-Ecuador

2019



# Dedicatoria.

Este trabajo de titulación va dedicado de manera primordial a Dios ya que él me brinda la salud y la vida para poder continuar.

De igual manera a mis profesores de la Facultad de Diseño los mismos que se encargaron de brindarnos sus conocimientos a lo largo de la carrera.

Sobre todo quiero dedicar a los futuros profesionales del diseño de interior desde un aporte disciplinar dejando constancia de que las posibilidades de un trabajo interdisciplinario se pueden realizar sin ningún prejuicio.

A mis padres quienes con sacrificio y apoyo desde el comienzo, respetaron incondicionalmente mi decisión.





## Agradecimiento.

Quiero agradecer en primer lugar a Dios por darme la fuerza y sabiduría que se necesitó a lo largo de mi camino universitario, ayudándome a tomar, en la mayoría de los casos, las mejores decisiones y en otros, me dio la oportunidad de aprender de mis errores.

Al diseñador Giovanni Delgado, por ser mi tutor y amigo el cual me brindó el apoyo necesario en mis momentos de confusión, brindando su amplio conocimiento, y ayudando siempre, a la mejor solución del proyecto.

También quiero agradecer este trabajo de titulación a mi familia: mis padres, mi hermana y mi finada abuela Zoila, la cual sé que desde el cielo aún me sigue cuidando; y de manera muy especial, a mi compañera de vida, mi esposa Belén, quien me apoya y aconseja, en cada paso que doy.





# Resumen

En la actualidad, los escenarios contemporáneos, potencian la vinculación disciplinar, tanto a nivel teórico como objetual. Este proyecto, trata sobre las posibilidades de expansión del diseño de interiores, poniendo en juego las fortalezas y las estrategias particulares del diseño gráfico, de indumentaria y de productos. A partir de argumentos teóricos, que se posicionan medularmente en la interdisciplina, se estudiaron las características más fuertes de las especialidades del diseño. Con estos argumentos, se diseñó un modelo experimental, a partir de estrategias conceptuales y operativas, dando como resultado, la noción de prótesis como el eje y concepto central de la propuesta.

## Palabras clave:

Estrategias de diseño, especificidades y vínculos, espacios de calidad, innovación espacial, persuasión y comunicación expresiva, lenguaje morfológico, articulaciones funcionales.

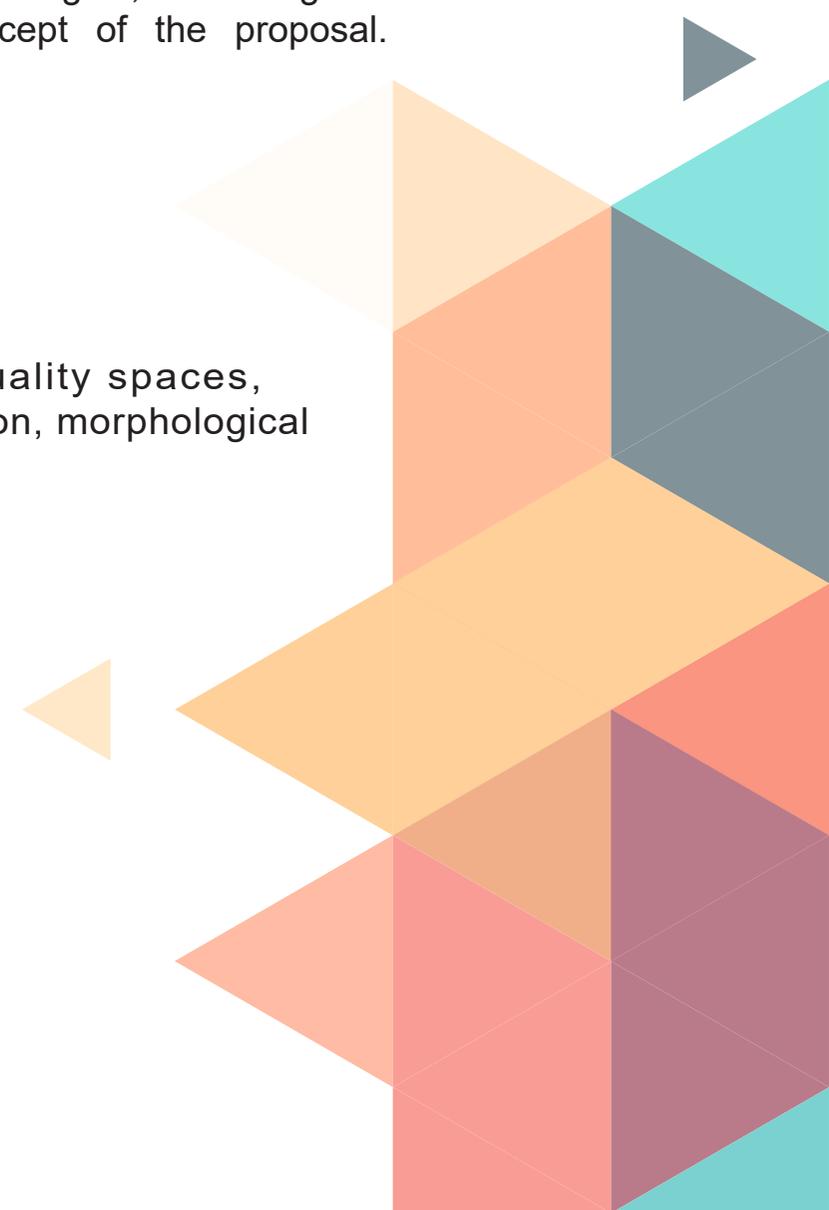


## Abstract

Nowadays, the contemporary scenarios strengthen the disciplinary linkage for both the theoretical and object level. This project addressed the expansion possibilities of interior design compromising strengths and particular strategies of the graphic, garment, and product design. Drawing from theoretical arguments that are substantially positioned in the interdiscipline, the strongest characteristics of the design specialties were studied. With these arguments, an experimental model was designed, drawn from conceptual and operating strategies, resulting in the notion of prosthesis as the central axis and concept of the proposal.

## KEY WORDS:

Design strategies, particularities and linkages, quality spaces, space innovation, persuasion, expressive communication, morphological language, functional linkages.





x

# Introducción.

Este proyecto surge tras un trabajo de observación de espacios en la ciudad de Cuenca donde se pudo descubrir, que existe una amplia posibilidad de opciones. Al momento de diseñar espacios, debido a la globalización de estilos, las condiciones económicas del usuario y técnicas el trabajo, los escenarios constructivos se limitan al manejo de materia prima convencional. Gracias a la ayuda del pensamiento interdisciplinar, este “problema” se puede solucionar a través de la innovación relacional de materiales en el diseño de interiores.

En la actualidad la carrera de diseño de interiores se ve sometida a los avances científicos y tecnológicos, nuevos materiales, técnicas constructivas, nuevas necesidades del usuario. El diseño, como disciplina holística, con el pasar del tiempo se ha especializado en diferentes áreas hoy llamadas: productos, gráfico, textil & indumentaria e interiores, mismas que son observadas como profesiones individuales, en ocasiones alejadas, diferentes y enfocadas en un producto final distinto.

Este proyecto se motiva en la intención de ampliar los conocimientos de los diseñadores de interiores a partir de las relaciones disciplinares y proyectuales de sus especificidades. Según F. Martín (2002) citado en DISEÑO E INTERDISCIPLINARIEDAD. UNA VISIÓN (2015): “El pensamiento simple no basta para resolver cabalmente un problema; es necesario el ejercicio del pensamiento complejo que incluye la estrategia y el trabajo transdisciplinario” (p.9). lo antes mencionado exige la necesidad de un fuerte componente interdisciplinario en el diseño.

La interdisciplinariedad es un tema importante. El diseño de interiores puede desenvolverse en varios ámbitos como: escenografía, locales comerciales, viviendas, instituciones o cualquier otro espacio para satisfacer necesidades del contexto social, cultural, del mercado en una relación central con el usuario, el mismo que puede poseer o no discapacidades y diferencias en sus características particulares.

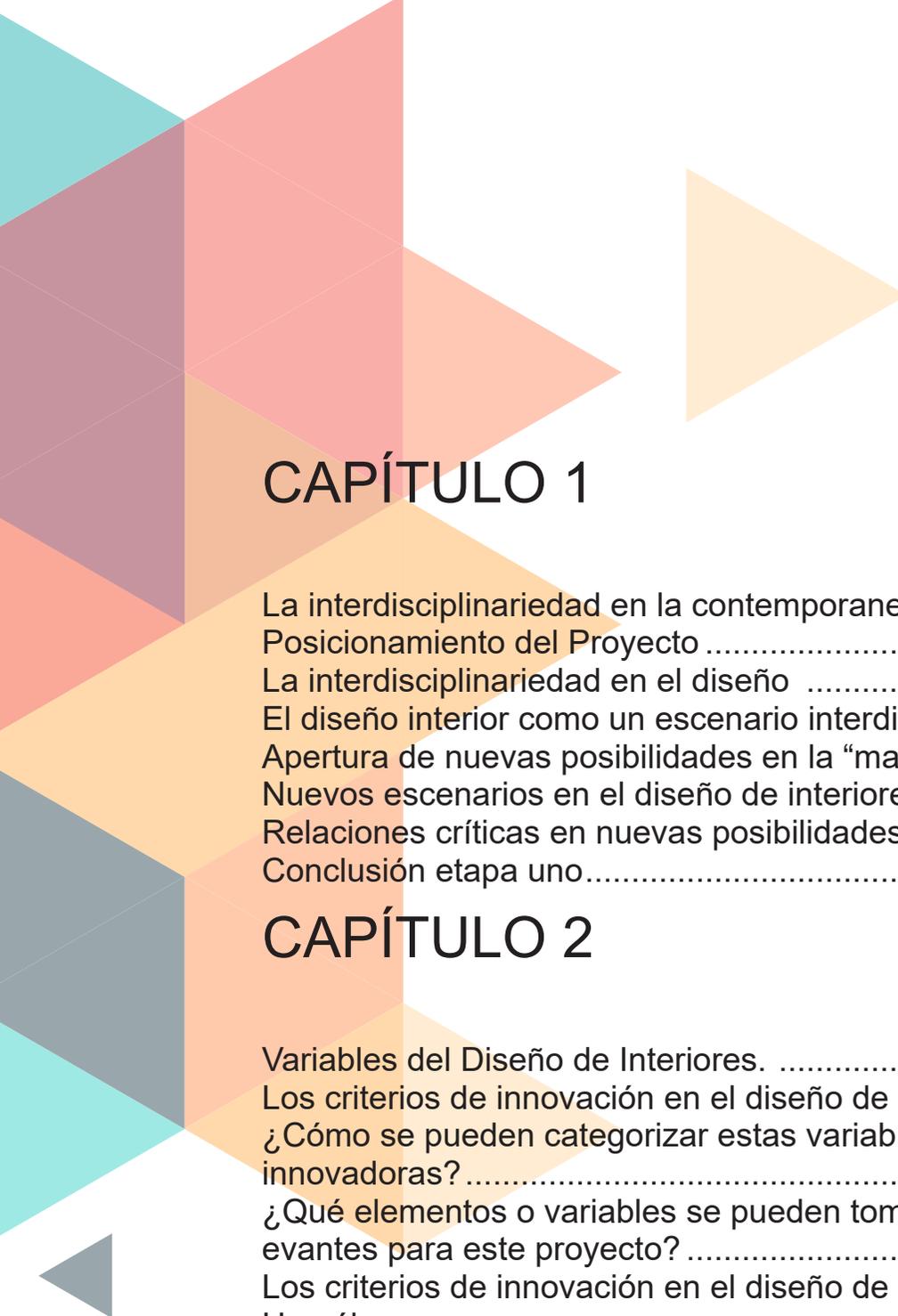


## Objetivo General:

Contribuir con la disciplina del diseño de interiores desde un abordaje interdisciplinar entre las ramas específicas del diseño y sus posibilidades proyectivas en lo tecnológico y constructivo.

## Objetivos Específicos:

- \* Conocer la información, enfoques teóricos que abordan la interdisciplinariedad en el diseño.
- \* Investigar y recabar información sobre las actividades proyectuales actuales del diseño de interiores y sus potencialidades constructivas y tecnológicas desde las miradas del diseño de productos, gráfico y textil.
- \* Proponer un sistema relacional interdisciplinar desde las miradas del diseño y sus posibilidades reales.
- \* Diseñar un espacio ejemplificado del sistema propuesto en un espacio a elegir.



# INDICE

## CAPÍTULO 1

La interdisciplinariedad en la contemporaneidad .....	19
Posicionamiento del Proyecto .....	21
La interdisciplinariedad en el diseño .....	22
El diseño interior como un escenario interdisciplinar. ....	23
Apertura de nuevas posibilidades en la “materialización” en el diseño de interiores. ....	24
Nuevos escenarios en el diseño de interiores.....	27
Relaciones críticas en nuevas posibilidades técnicas y morfológicas en el espacio interior .....	28
Conclusión etapa uno.....	29

## CAPÍTULO 2

Variables del Diseño de Interiores. ....	33
Los criterios de innovación en el diseño de interiores.....	37
¿Cómo se pueden categorizar estas variables y cómo potencian la emergencia de nuevas posibilidades innovadoras? .....	38
¿Qué elementos o variables se pueden tomar del diseño de productos, textil y gráfico puedo considerar relevantes para este proyecto? .....	39
Los criterios de innovación en el diseño de interiores.....	45
Homólogos: .....	46
Cirugías robóticas / Robot Da Vinci:.....	46
Prótesis.....	47
Coworking Cuenca .....	48
Características que se enfatizan en este proyecto .....	49
de las especialidades de diseño. ....	49
Conclusión etapa dos.....	50

## CAPÍTULO 3

Estrategia conceptual:.....	55
Estrategia Operativa: La Prótesis.....	56
Las prótesis se clasifican en: .....	56
AVANCE TECNOLÓGICO: Impresión en 3D de órganos y prótesis .....	57
El énfasis.....	57
Elementos del espacio interior a .....	59
experimentar. ....	59
Experimentaciones:.....	60
Conclusión etapa tres.....	65

## CAPÍTULO 4

Conceptualización.....	69
Espacio a intervenir .....	69
Planos actuales del espacio .....	71
Estructura conceptual de la propuesta de diseño: .....	72
Planos de la propuesta:.....	74
Planos cielo raso: .....	75
Planos ubicación de luminaria:.....	76
Planos de circulación:.....	77
Renders del espacio:.....	79
Conclusión etapa cuatro.....	88
Referencias bibliográficas.....	94





# CAPÍTULO 1

## 1. MARCO TEORICO



## LA INTERDISCIPLINARIEDAD EN LA CONTEMPORANEIDAD



Figura 1: Articulación de conocimientos  
fuente: Definicion.De / interdisciplinariedad, 2008



Figura 2: Ejemplo intesdisciplinar  
fuente: Gobierno de Chile / Organización de las Naciones Unidas, 1995

El presente proyecto de grado, tiene como objetivo proponer la interdisciplinariedad como fundamento de las posibilidades del diseño como el nacimiento de nuevas estructuras de conocimiento material, conceptual, morfológico, a partir de las disciplinas específicas del diseño que hoy se ofertan de forma académica y profesional: gráfico, textil, productos e interiores, aportando al pensamiento innovador en la creación de espacios. Según Geyer, E. (1987) citado en Diseño e interdisciplinariedad. “El diseño actual incorpora una complejidad, que obliga dentro de su proceso a organizar de manera eficiente la relación entre disciplinas, para conseguir el objetivo previsto”. (p.9).

Louis wirtz (1937) citado en Interdisciplinariedad en el diseño (2015): “Si sometemos el término a una búsqueda (...) nos encontramos con que nace de la necesidad de hallar un método de estudio que permitiera solucionar problemas de una forma integral y no aislada “(p.44).

Por ejemplo, puede ser la ONU un claro ejemplo: diferentes naciones se sientan en una misma mesa cada una con sus leyes e ideales claro, sus propios derechos nacionales y sus propias soberanías en relación con las usurpaciones del vecino. La interdisciplinariedad quiere decir el intercambio y cooperación.

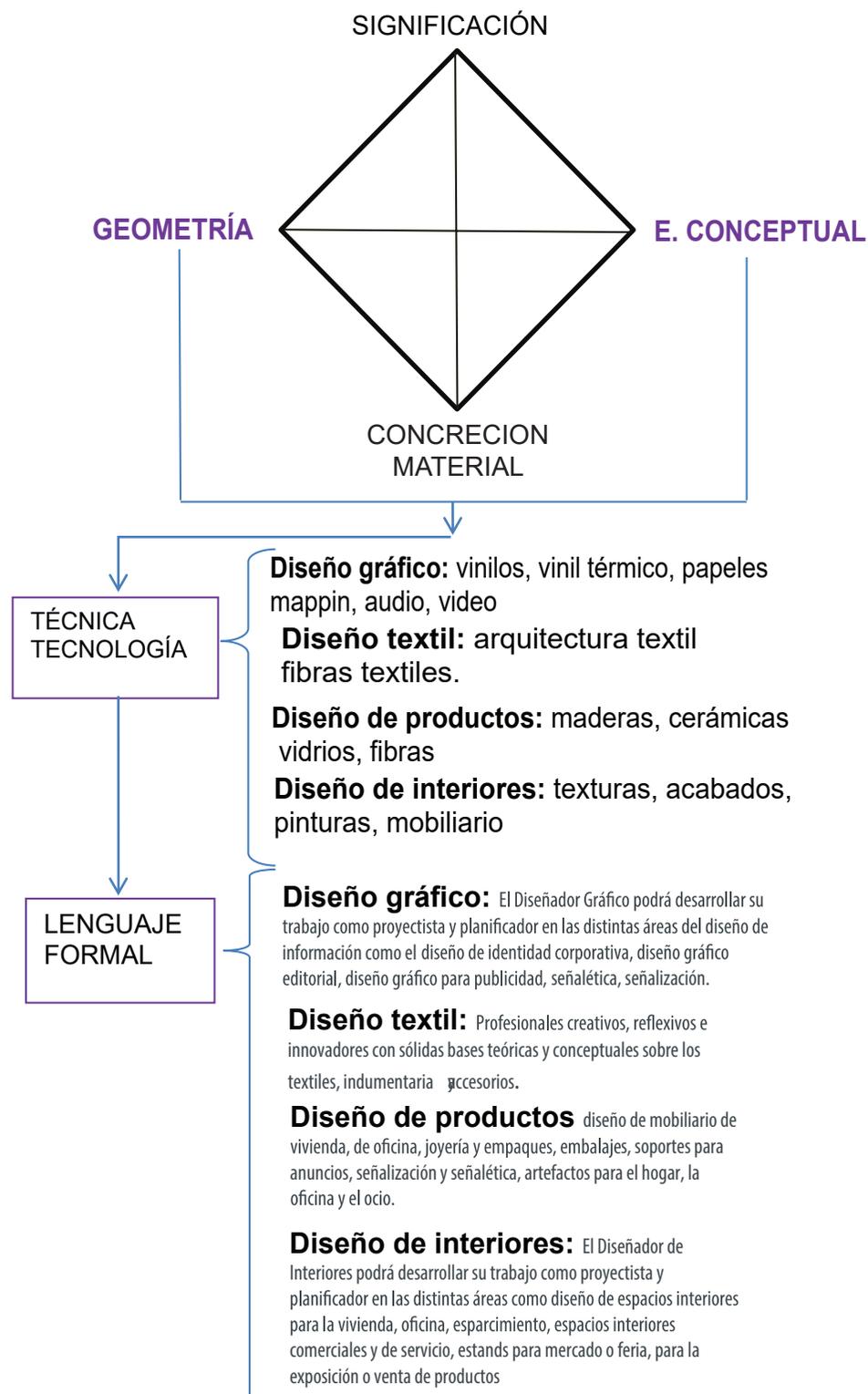


Figura 3 : Perfil profesional de los profesionales de las carreras de diseño.  
Fuente: Universidad del Azuay / pagina web

La creación de espacios ingresa en una nueva cosmovisión del pensar en el diseño de interiores, de tener otros argumentos disciplinares, de alimentarse de otras esencias que provoquen nuevos resultados.

En la interpretación ponemos en juego cuatro factores: la geometría, la significación, la estructura formal (idea primaria) y la concreción material. El eje relacional según (giordano,2002) define:

•**Significación – estructura formal:** constituye una tensión fundante de la forma; esto implica una tematización entre uno y otro extremo, según la interpretación de referentes que se plantee en una la estructura forma. (interpretación)

•**Significación y concreción:** esto implica a los condicionantes, en términos de posibilidades y limitaciones de la materialidad para esa forma en cuanto al contexto y en cuanto a la lógica intrínseca de su diseño.

•**Significación y geometría:** refiere a la concepción espacial, que se expresa en las representaciones gráficas de esa forma durante el proyecto. La geometría constitutiva de la forma se relaciona íntimamente con el medio gráfico que se representa. (representación)

•**Geometría y estructura formal:** refiere al planteo de la escala, de las proporciones y de las dimensiones generales de la forma.

•**Geometría – concreción:** refiere a la resolución técnica en la producción concreta de las formas; es decir la construibilidad. (tecnología o técnica).

•**Estructura formal y concreción,** estamos refiriendo al “lenguaje” en cuanto unidades y sintaxis de los elementos constitutivos de la forma. Es una interpretación de la estructura formal y también una manera de pasaje entre abstracción y concreción en la problemática de las formas.

## POSICIONAMIENTO DEL PROYECTO

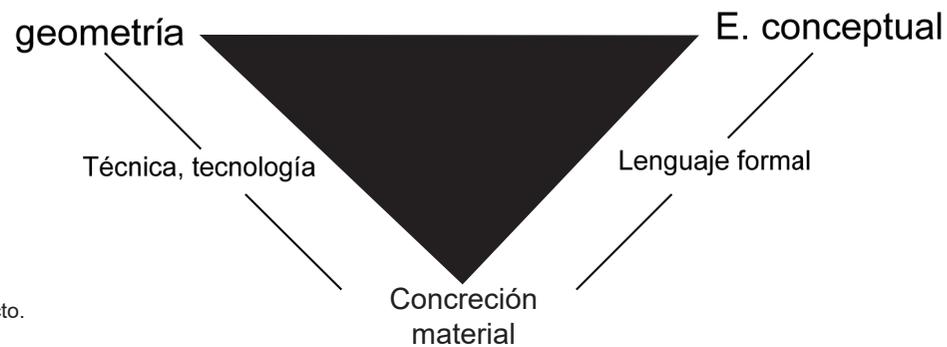


Figura 4 : Posicionamiento del proyecto.  
Fuente: Dora Giordano, 2002

**E**l posicionamiento del proyecto está ubicado en la relación entre: La Estructura conceptual - Concreción matérica: estamos refiriendo al “lenguaje” en cuanto unidades y construcción de los elementos constitutivos de la forma. Es una interpretación de la estructura formal y también una manera de pasaje entre abstracción y concreción en la problemática de las formas. (lenguaje formal)

La geometría – Concreción material: refiere a la resolución técnica en la producción concreta de las formas; es decir la construcción. (tecnología o técnica): esto trata en la forma de como las innovaciones serán traídas al espacio interior, con la escala, la técnica o tecnología de instalación. Debido que las carreras de diseño de productos, diseño textil y diseño gráfico están involucradas en la carrera de una manera muy superficial ya que las especificidades del diseño trabajan con escalas pequeñas, para ser observadas en el espacio interior en la mayoría de casos las escalas se deberían ampliar para poder ser utilizadas.

Debido a la existencia de varias técnicas al momento de realizar los proyectos podemos deducir que los métodos más comunes de trabajo son los: artesanales e industriales dando un gran campo experimental al momento de realizar la técnica, dando así el surgimiento a la innovación tecnológica.

Innovación tecnológica: Es el conjunto de actividades científicas, Introducir nuevos o mejorados productos en el mercado nacional o extranjero Implantar nuevos o mejorados procesos productivos o procedimientos (Escobar,N, s/n, párr.2)

# LA INTERDISCIPLINARIEDAD EN EL DISEÑO

El posicionamiento en el proyecto está ubicado en la relación entre:

La Estructura conceptual - C. matériaica

La geometría – Concreción material

Debido a la existencia de varias técnicas al momento de realizar los proyectos podemos deducir que los métodos más comunes de trabajo son los: artesanales e industriales dando un gran campo experimental al momento de realizar la técnica, dando así el surgimiento a la innovación tecnológica. Innovación tecnológica: Es el conjunto de actividades científicas, tecnológicas, financieras y comerciales que permiten:

- Introducir nuevos o mejorados productos en el mercado nacional o extranjero
- Implantar nuevos o mejorados procesos productivos o procedimientos (Escobar, N. parr.2)

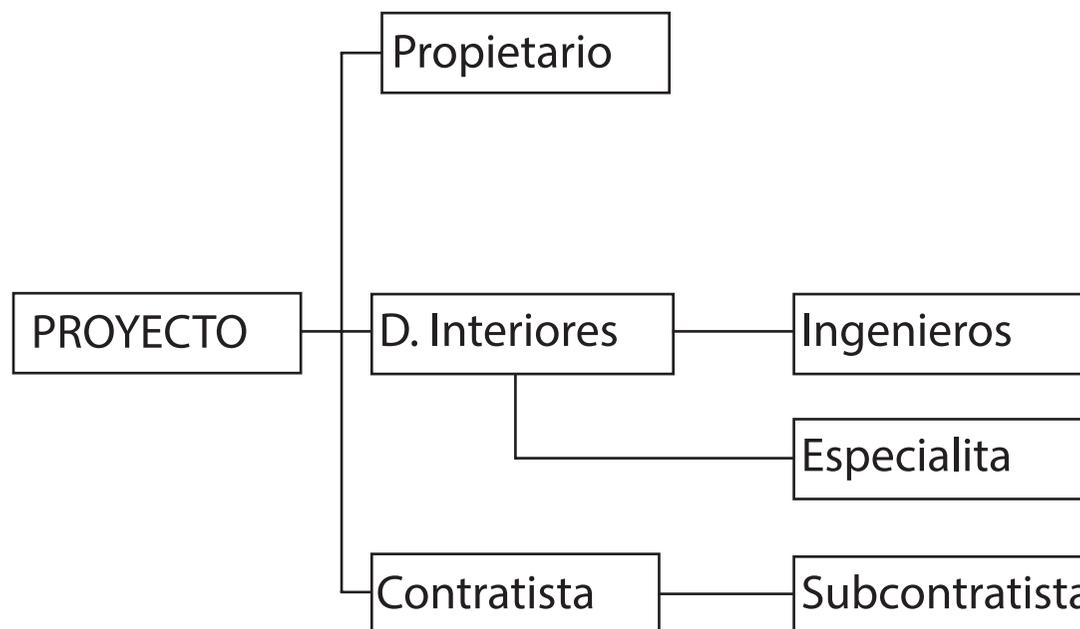


Figura 4 : Interdiscipliniedad de un proyecto  
Fuente: Diseño de Interiores un manual, Francis D. (p.38) imagen 1, trabajo interdisciplinar, 2011

## El diseño interior como un escenario interdisciplinar.

El diseñador de interiores se puede desenvolver profesionalmente en trabajos independientes o puede colaborar en grupos multidisciplinarios, en cualquier punto que se desenvuelva el diseñador probablemente tenga que buscar un profesional para apoyar sus proyectos así sea arquitectos, diseñadores, ingenieros. Es por eso que la profesión de diseño es un claro ejemplo cuando se habla del tema de interdisciplinariedad.

El aporte interdisciplinario en la carrera de diseño de interiores se puede realizar de varias formas, pero el más destacado es la innovación la cual se entiende como la modificación de los elementos existentes con el fin de ser mejorados o reutilizados.

Según Sixto Jansa, Resumen del manual de Oslo sobre la innovación (2010): “Se entiende por innovación la con-

cepción e implantación de cambios significativos en el producto, el proceso, el marketing o la organización de la empresa con el propósito de mejorar los resultados. Los cambios innovadores se realizan mediante la aplicación de nuevos conocimientos y tecnología que pueden ser desarrollados internamente y en colaboración externa “. (P.2)

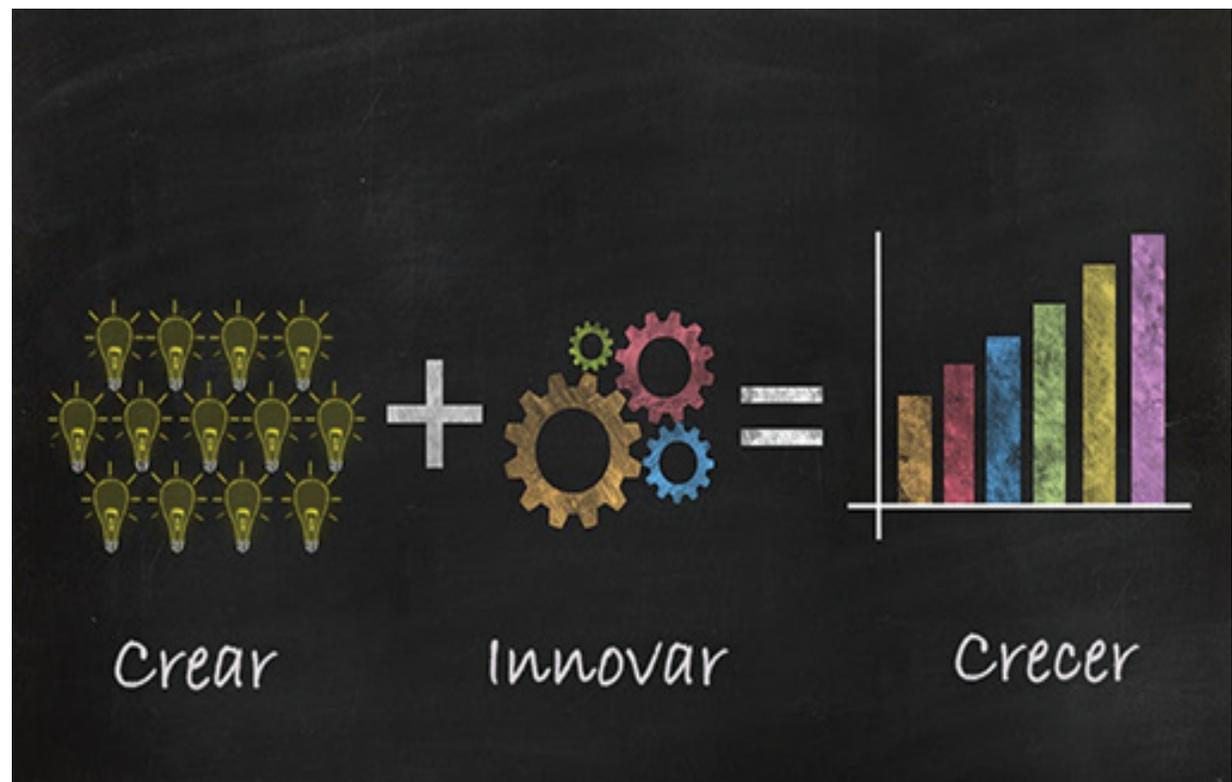


Figura 5: Los beneficios de invertir en Innovación y Desarrollo  
Fuente: blog- innofood, 2013

## Identidad cultural

Es importante conocer el significado de la identidad para este proyecto de grado, según el diccionario R.A.E (2011) explica que es un conjunto de rasgos propios de un individuo o de un grupo que los caracterizan frente a los demás.

es un conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social y que actúan como sustrato para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia tener una identidad propia te permite la aceptación y conocimiento de cada uno, de esta manera ayuda a descubrir la propia identidad. Los seres humanos son sociables por naturaleza, para poder desarrollarse necesitan pertenecer a alguna colectividad para realizar vínculos y mediante esto poder diferenciarse del otro. “Necesitamos del otro para poder conocernos”.



Figura 6: Intercultural  
Fuente: Nacionalidades y grupos étnicos del Ecuador. Ecuador un país pluricultural, 2014



## **Apertura de nuevas posibilidades en la “materialización” en el diseño de interiores.**

La interdisciplinariedad trata de resolver los problemas desde una visión holística tomando los aportes adecuados de cada carrera de diseño surgiendo así nuevas técnicas y materiales al momento de diseñar.

Las carreras de diseño de las cuales podemos obtener un gran aporte en el interiorismo son diseño de productos, diseño gráfico y diseño textil de las cuales podemos destacar las innovaciones de cada una y traerlas al interiorismo.

El profesional en diseño de interior se puede desenvolver en varios grupos disciplinarios, permitiendo aportes específicos y culturales de la zona de emplazamiento del proyecto manteniendo una estética correcta al momento de diseñar.

## DISEÑO DE PRODUCTOS.



Figura 9: Innovación de productos.

Fuente: Universidad del azuay / tesis: experimentación tecnológica de la fibra de banano, 2016

El diseño de productos tiene un concepto muy amplio, es esencialmente la generación y desarrollo de ideas de manera eficiente y eficaz a través de un proceso artesanal. El objetivo principal de un diseñador de productos es crear nuevos productos para el uso humano o decorativo. Su función como diseñador ha sido facilitada por herramientas digitales que permiten al diseñador comunicar, visualizar, analizar y realmente crear nuevas tendencias artesanales, a diferencia de antiguos procesos que hubieran requerido un mayor número de mano de obra

El diseño de productos nos ayuda aportando nuevas medidas de mobiliario, nuevas tecnologías de fibras para experimentación en revestimientos y nuevas tendencias de diseño.

La práctica de la metodología de diseño para la artesanía, que se basa en retomar y fortalecer los caracteres de identidad y cultura, preservar y fortalecer las técnicas artesanales y aplicar los conceptos básicos de innovación en el producto en la óptica de los modos de intervención en la artesanía que son: Creación, Diversificación, Mejoramiento, Rediseño y rescatar. (centrobauhaus, párr 1).

## DISEÑO DE GRÁFICO.

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad consiste en proyectar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales, con objetivos determinados. Esta actividad ayuda a optimizar las comunicaciones gráficas. También se conoce con el nombre, diseño de comunicación visual o diseño visual. Se puede destacar Señalética, tipologías, variedad de vinilos, materiales diversos que hoy son muy utilizados en los conceptos ideados desde el diseño de interiores.

La innovación en el diseño de interiores se puede dar desde un punto matérico hasta un tecnológico porque en el momento que se elige la innovación esta conlleva la aparición de nuevas técnicas al momento de trabajar como la forma en la cual se instala el material.

El objetivo directo del diseño gráfico en el diseño de interiores es lograr espacios sensoriales para el usuario. El diseño sensorial es un ámbito de interés para muchos diseñadores con el fin de desarrollar nuevas cualidades visuales (colores, materias, formas) y táctiles, olfativas y sonoras, tal y como se perciben por los habitantes del espacio



Figura 10: Innovación del diseño Gráfico

Fuente: Universidad del azuay / tesis: Información del museo fuera del museo, una propuesta desde el diseño gráfico, 2016

## DISEÑO TEXTIL



Figura 11: Innovación del diseño textil  
Fuente: Universidad del azuay / tesis: guía metodológica de ilustraciones de texturas, 2015

El diseño textil es la disciplina involucrada en la elaboración de productos para la industria textil como fibras, hilos y tejidos con propiedades y características específicas, con el fin de satisfacer diversas necesidades humanas, como la obtención de insumos para el desarrollo de otros productos en los campos de la confección y decoración. También tiene que ver con los textiles técnicos, área en la que se desarrollan telas especializadas para la medicina, arquitectura, ingeniería, deportes y en ropas, etc. Se puede destacar: Arquitectura textil, conocimiento de una gran cantidad de materiales; tipos de telas, tipos de cueros, tejidos y técnicas tanto ancestrales como industriales.

“Se pueden encontrar textiles en diferentes áreas como en la industria de alimentos, los agricultores usan ropa que los protege de los pesticidas que utilizan para rociar sus cultivos, sus plantas y árboles también necesitan de textiles para cubrirse de los insectos y protegerse del clima. Las bolsas de té y los filtros de café están hechas de un material textil no tejido. También se encuentran en los materiales de construcción, se utilizan 25 textiles para techos, revestimientos de cables, revestimientos de paredes, persianas, conductos de aire y en los hogares para aislarlos del calor y del frío.” (Nogales, 2015, pp. 24-25).

Las fibras naturales se encuentran con facilidad en nuestra naturaleza y provienen de plantas, animales o minerales. Esto limita la gama de fibras naturales que se pueden utilizar ya que existen varios tipos de textiles que son obtenidos de fuentes en peligro de extinción. Las fibras naturales más utilizadas son el algodón, la seda, la lana y la más antigua, el lino, el cuero. también existen fibras que no provienen de la naturaleza, son creadas por el hombre por medio de muchos químicos para crear textiles más baratos pero parecidos a los de origen natural.

### Confort térmico

El confort térmico es la sensación que expresa la satisfacción de los usuarios de los edificios con el ambiente térmico. Por lo tanto, es subjetivo y depende de diversos factores.

Una de las funciones principales de los edificios es proveer ambientes interiores que son térmicamente confortables. Entender las necesidades del ser humano y las condiciones básicas que definen el confort es indispensable para el diseño de edificios que satisfacen los usuarios con un mínimo de equipamiento mecánico.

## Nuevos escenarios en el diseño de interiores

En este apartado comenzaremos planteando una duda: en el diseño textil se manejan muchas técnicas al momento de realizar sus trabajos bordados, tejidos, serigrafía, estampados entre otros técnicas que hoy en día se pueden observar únicamente en el apartado textil, ¿Qué sucedería si nosotros como diseñadores de interiores tomamos estas técnicas tradicionales en la rama textil y las usamos como referentes innovando en el espacio arquitectónico, de una manera en la cual tomemos las tramas de estos tejidos y los utilicemos en la morfología del espacio?.



Figura 12: Tejido Sombrero  
Fuente: Tejido del sombrero de paja toquilla: Patrimonio Cultural / Homero Ortega, 2012

“vivimos tiempos de cambio, tiempos regidos por la globalización donde nada está dado por una secuencia, todo se transforma y la práctica docente puede, en muchas ocasiones, estar ajena a ello. Los escenarios donde se encuentra en realidad los problemas a resolver es en la vida cotidiana cuando nos enfrentamos a presupuestos, gustos y necesidades del usuario”. (Rizzo, 2017, párr. 2)

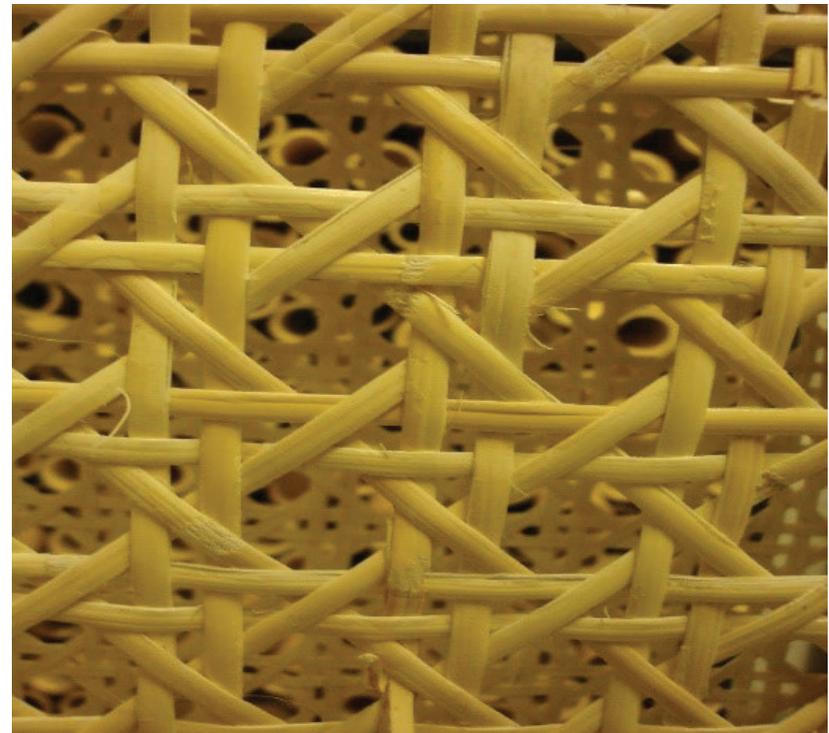


Figura 13: Morfología textil  
Fuente: blogspot, va de fibras, Eugenia Muscio, 2014

La aparición de nuevos materiales o técnicas traídas al diseño de interior nos abren las puertas a muchos escenarios, el diseñador de interiores entra en una cosmovisión en el espacio dejando aparte los materiales convencionales abriendo el campo visual de los detalles rompiendo los esquemas utilizados hoy en día.

La intención de la innovación gracias a la interdisciplinariedad no es que el diseñador de interiores pueda desenvolverse en campos de diseño gráfico, productos, textil en lo contrario es abrir el campo profesional del diseñador con el criterio de la carrera gracias al aporte de las especificidades hermanas obteniendo así un campo multidisciplinar en técnicas y materiales de trabajo.

## Relaciones críticas en nuevas posibilidades técnicas y morfológicas en el espacio interior

	Diseño Textil	DISEÑO DE PRODUCTOS	DISEÑO DE GRÁFICO
DISEÑO DE INTERIORES	<p>La relación en las siguientes especificidades puede destacarse en la utilización de los materiales del diseño textil en apartados del diseño interior poco convencionales como: PAREDES, CIELO RASO, TABIQUES. evitando el uso cotidiano y exclusivo en muebles</p>	<p>La relación en las siguientes especificidades puede destacarse con nuevas técnicas y materiales en acabados en el interior, destacando el uso de un gran conocimiento en programas de modelación los mismo que pueden someterse a impresiones 3d. eliminando las fronteras tanto en materiales como en figuras ortogonales y orgánicas mixtas.</p>	<p>La relación en las siguientes especificidades puede destacarse gracias a la cultura visual a la cual se encarga de compartir mensajes visuales con un sinfín de técnicas de trabajo podemos realizar trabajos conjuntos entre señaléticas con mapping, espacios tridimensionales ayudando así la ampliación de los mismo.</p>

Tabla 1: Relaciones críticas  
Fuente: elaboración propia

## CONCLUSIÓN ETAPA UNO

Gracias a la información obtenida sobre la interdisciplinariedad, diseño e innovación, tenemos como conclusiones que la posibilidad del trabajo interdisciplinar en el diseño de interiores existe de una manera holística, es decir que todas las especificidades del diseño estén conectadas de una u otra manera. Como anteriormente se nombra al diseño como una de las primeras profesiones en nacer por la necesidad que los habitantes tenían en esos momentos las habilidades de los mismo para desarrollar utensilios, vestimentas, viviendas, desde un lenguaje visual dejando la intención de comunicación en su tribu los mismos hallazgos que se enfocan en descubrimientos paleontólogos, pero al mismo tiempo son un gran aporte desde una perspectiva antropológica del diseño. Con el apoyo de las investigaciones realizadas se destaca al diseño textil como la que mayor aporte podría brindar al diseño de interiores desde un punto de ampliación de escalas, es decir el diseño textil tiene un sin número de tejidos industriales y artesanales típicos de la zona como paja toquilla, las macanas, esteras, tejidos típicos que nos identifican culturalmente en el mundo, de igual manera el amplio número de materia prima que utiliza el apartado textil nos brinda la protección de temperaturas ayudando así el confort térmico.

El apoyo del diseño gráfico en el diseño de interiores se da desde un punto sensorial ya que es el encargo de enviar los mensajes visuales de comodidad visualmente con un sinfín de materiales y tipos de vinilos logrando así espacios habitables desde la cromática. El diseño de productos brinda al diseño de interiores técnicas y tecnologías de trabajo desde un punto estético, nuevas medidas en ergonomía, medidas para personas con discapacidades entre otras. Como se puede observar las carreras de diseño tienen puntos claves que podemos traerlas al diseño de interiores desde una vista profesional para poner en juego en nuestros futuro trabajos. El trabajo de los interioristas no es realizar un espacio por así decir bonito, es todo lo contrario es la elaboración de espacios funcionales utilizando técnicas de diseño para hacer el mejor uso visual y físico del espacio, con la intención de suplir las necesidades de los usuarios.





# CAPÍTULO 2

## 2. DIAGNÓSTICO Y REFERENTES CONTEXTUALES



## Variables del Diseño de Interiores.

Existen varias maneras de analizar un espacio interior, por lo tanto, siempre existen muchas variables a tomar en cuenta. Este capítulo expone los ejemplos que debe seguir el diseñador de interiores para la correcta realización de un diseño, desde lo conceptual, estético, arquitectónico e incluso como obra de arte. Según el Arquitecto Fernando Domínguez (2008) define las variables del diseño de la siguiente manera:

### Lenguaje del espacio.

Se refiere a las variables que un espacio interior posee como sensaciones, formas, versatilidad y centros de interés.

Con la innovación de las carreras específicas del diseño podemos poner más factores en juego al momento de diseñar, como el apartado matérico traído de cada especificidad del diseño.

### El color y las texturas.

El color, así como las combinaciones cromáticas, generan sensaciones diferentes en los espacios, como un ejemplo podemos destacar la teoría del color la cual es un gran referente. El color produce sensaciones visuales en cada espacio, sensaciones de relajación, paz, formalidad, entre otros. Con este equilibrio de color realizamos mejores combinaciones cromáticas para nuestros proyectos.

### Simbolismo.

Los mensajes visuales que se aportan en la construcción de espacios en sus diferentes variables se destaca la importancia que tiene la percepción visual y sensitiva, la formación espacial es muy importante tener en cuenta los límites, la morfología, y la clasificación, diseñándolo a escala humana, no sólo para un buen manejo de la ergonomía sino también para que el simbolismo que aporta al espacio de la tranquilidad y comodidad de quien lo disfrute. Entre los mensajes visuales podemos destacar los mensajes subliminales en las cuales se da a entender la idea principal indirectamente.



Figura 14: Mensajes subliminales  
Fuente: Marcaxblogger / mensajes visuales, 2002

## Usos y necesidades específicos.

Al momento de diseñar no solo se debe contemplar el apartado estético, el buen diseño de un espacio también debe contemplar y tener en cuenta los usos y necesidades que se realizarán en el espacio, por ejemplo, las actividades que se desarrollan en el lugar, las personas que van a interactuar en el espacio, qué necesidades físicas existen, cuáles son nuestras prioridades funcionales, etc. En otras palabras, cuál es la utilización práctica que queremos dar a un espacio en particular

## Gustos y aspiraciones.

El diseño de interiores es la profesión que se encarga en la consecución de los espacios interiores con la meta de satisfacer los gustos y necesidades del usuario, este apartado es muy importante porque las habilidades del diseñador se limitan a necesidades, gustos, presupuestos del cliente. Se necesita tener en cuenta referentes la personalidad y anhelos del cliente; cómo es, qué expectativa, qué condición hace sentir aceptablemente, cuáles son los gustos personales, las aspiraciones, entre otros.



Figura 15: Usos de los Espacios.  
Fuente: Biblioteca Boekhandel / Manme Romero, 2017

## Materiales.

El uso y experimentación de materiales nuevos, así como la reutilización de aquellos dan una apertura a la innovación material, en este caso será brindada por las carreras específicas al diseño de interiores como diseño textil, diseño gráfico, diseño de productos las mismas que serán vinculadas en algunos casos que sean posibles, como: Mies Van der Rohe aplicaba en sus diseños, unas mezclas de materiales bien utilizados le dan al proyecto el valor y la exclusividad que tienen.

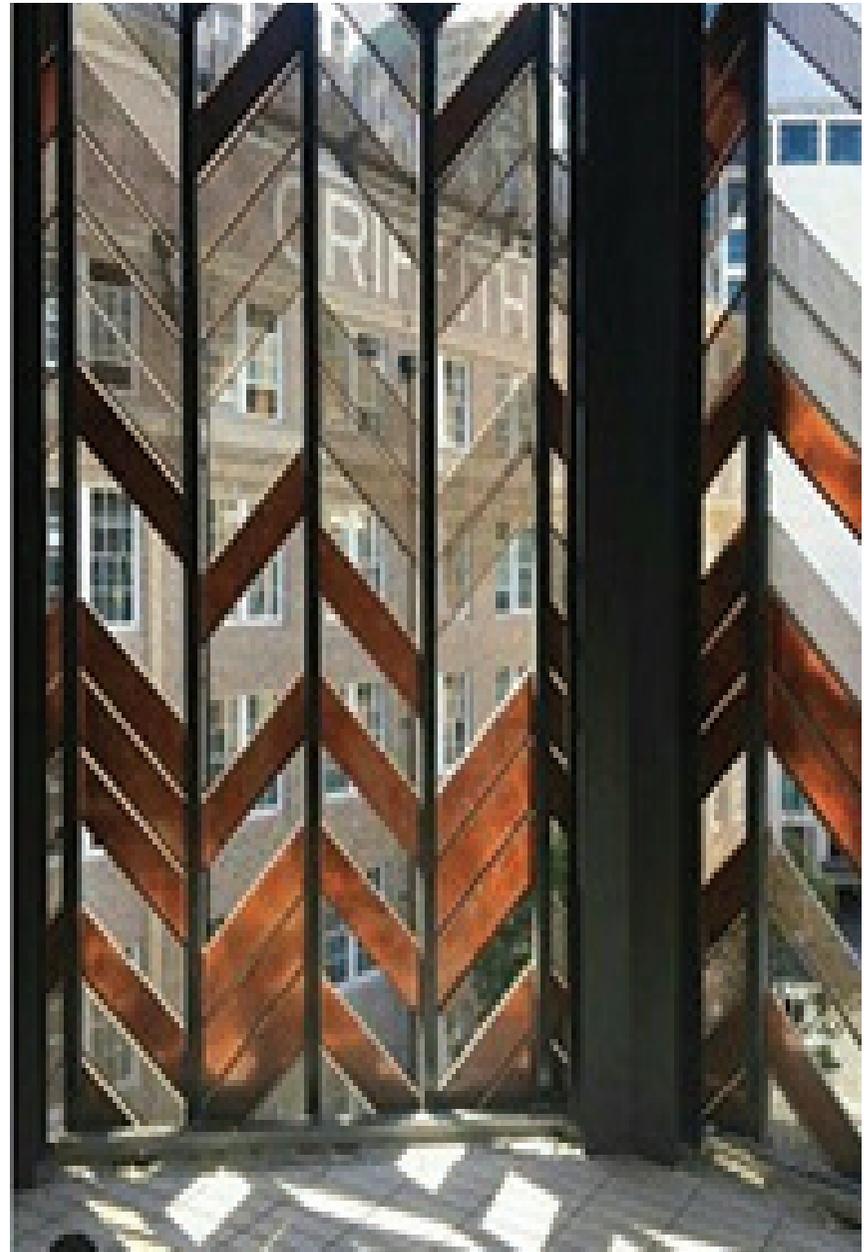


Figura 1: Iluminación  
Fuente: Diferencia de materiales / loft Partion. 2016

## La iluminación.

La luz es considerada como fuente de vida, con un buen manejo, los efectos y las sensaciones que se logren generar, dependerá el éxito de un diseño, saber iluminar los materiales y los espacios elegidos es indispensable. “Cuando se habla de iluminación se deben contemplar los efectos que se causan en el espacio cómo: iluminar diferentes materiales constructivos, tipos de luces, artefactos y por supuesto no se debe olvidar la iluminación natural”. Tourne. M. (2009, p 60)

La luz es considerada como un factor muy importante en el desarrollo diario

con una buena praxis las sensaciones que se logran difundir con la iluminación son muchas, dependerá del conocimiento del diseñador enfocar y desenfocar los materiales y los espacios con las varias formas de luz que pueden conseguir en el mercado como luz natural, luz difusa, luz directa, luz indirecta, entre otras.



Figura 17: Iluminación natural  
Fuente: Bclean / iluminación , 2016

## Los criterios de innovación en el diseño de interiores

Las innovaciones gracias a la interdisciplinariedad pueden darse en muchos aspectos: morfológicos, matéricos, tecnológicos, entre otros. Gracias a las investigaciones realizadas podemos enfocarnos en aportes matéricos y enfoques que serán brindados por las carreras específicas

En el apartado de diseño de productos el aporte serán materiales innovadores que han sido estudiados en años anteriores en tesis de graduación como la fibra de banano y fibra plástica obtenida de: Experimentos de plásticos y reciclados como materia prima, investigaciones realizadas en la universidad del Azuay

En el apartado de diseño gráfico el aporte fue obtenido del diseñador Pedro Tobar llegando a la conclusión que el aporte del diseño gráfico se puede dar desde tipografías, señalética, materiales de impresión (vinilos).

En el apartado de diseño textil se destaca el uso de materiales innovadores como nanotecnología en telas y técnicas como estampado termoadhesivo.

Con toda la información recolectada obtenemos que existen algunos vacíos que pueden ser llenados por el conocimiento de carreras alejadas al diseño de interiores surgiendo así la innovación. Dando el nacimiento de nuevas ideologías cuando se diseña. Como un simple ejemplo tenemos La teoría del color es un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para conseguir el efecto deseado.

El color es una sensación producida por el reflejo de la luz en el material y transmitida por el ojo hacia el cerebro. La materia capta las longitudes de onda que componen la luz excepto las que corresponden al color que observamos y que son reflejadas. Obteniendo sensación en el espacio, que tal si nosotros como diseñadores evitamos la utilización del color marrón, mostaza, blanco y los innovamos con la utilización de la textura de banano brindado por diseño de productos como recubrimiento ganando así la textura y el color natural que el material nos brinda.



Figura 18: Textura del diseño de Productos

Fuente: Universidad del azuay / tesis: Fibra de banano en revestimientos, katherine Torres, 2016

## ¿Cómo se pueden categorizar estas variables y cómo potencian la emergencia de nuevas posibilidades innovadoras?

Gracias a lo analizado según lo antes investigado podemos darnos cuenta que existen categorizaciones desde tres puntos de vista las cuales serían enfocadas hacia el espacio, hacia el cliente y hacia el profesional es por esto que se categorizo las variables en tres ramas:

1) Categorización espacial: En este punto se desarrolla todo lo comprendido con el espacio ya que los espacios pueden variar en áreas, materiales, características lumínicas, simbolismos, diseño de equipamiento. Este punto se enfoca en espacio a intervenir.

2) Categorización personal: este tipo de variable es una de las principales porque desarrolla la esencia del usuario las características, los homólogos brindados, las necesidades, las finalidades de uso del espacio trata de todo lo que el usuario pretende realizar en el espacio a intervenir.

3) Categorización profesional: la variable profesional es la que limita a la variable personal en cierto punto porque en esta variable interviene el profesional de diseño con sus criterios estudiados, sus leyes, su praxis. En este punto el diseñador entra en un punto de limitante porque el conocimiento adquirido puede limitar la imaginación del cliente por ejemplo la utilización de cierto material que pueda ser imposible utilizado en interiores en exceso.

El proyecto se posiciona en la parte de la categorización espacial ya que la variable personal es muy complicada al momento de innovar porque es difícil cambiar la mentalidad de las personas sobre innovación debido a desconfianza sobre rendimiento, características físico-químicas del material, vida útil de materiales nuevos en el campo del diseño.

Categorización.	Emergencia de innovación.
<b>Categorización espacial</b>	Surge la innovación material brindada por las carreras hermanas del diseño de interiores como diseño gráfico, diseño textil, diseño de productos.

Tabla 2: Emergencia de Innovación.  
Fuente: De elaboración propia.

## ¿Qué elementos o variables se pueden tomar del diseño de productos, textil y gráfico pueden considerar relevantes para este proyecto?

Las carreras específicas del diseño de interiores son: diseño de productos, diseño gráfico, diseño textil. Profesiones actualmente ofertadas en forma académica en la universidad del Azuay, los aportes de innovación material se pudo destacar los siguientes.

### Diseño de productos:

El diseño de productos es una disciplina que trata de crear o innovar objetos con el fin de mejorar su utilidad y estética, mejorando la relación entre formalidad y funcionalidad, teniendo como base la satisfacción de necesidades de las personas.

El diseño de productos es una carrera que puede dar un gran aporte al diseño de interiores desde texturas, medidas, objetos, mobiliario, entre otros. En el apartado de innovación material podemos destacar materiales naturales y sintéticos. En la universidad del Azuay en la carrera de diseño de productos se estudia al objeto desde varios puntos de vista a los cuales podemos denominar como esencias invariables del producto en las cuales destacamos tres. El campo profesional del diseñador es muy amplio desde la creación de movilidad como bicicletas a objetos tan detallados como joyas.



Figura 19: Textura del diseño de Productos  
Fuente: Universidad del azuay / tesis: Experimentos de plásticos y reciclados como materia prima / Jorge Luis Sinchi, 2016

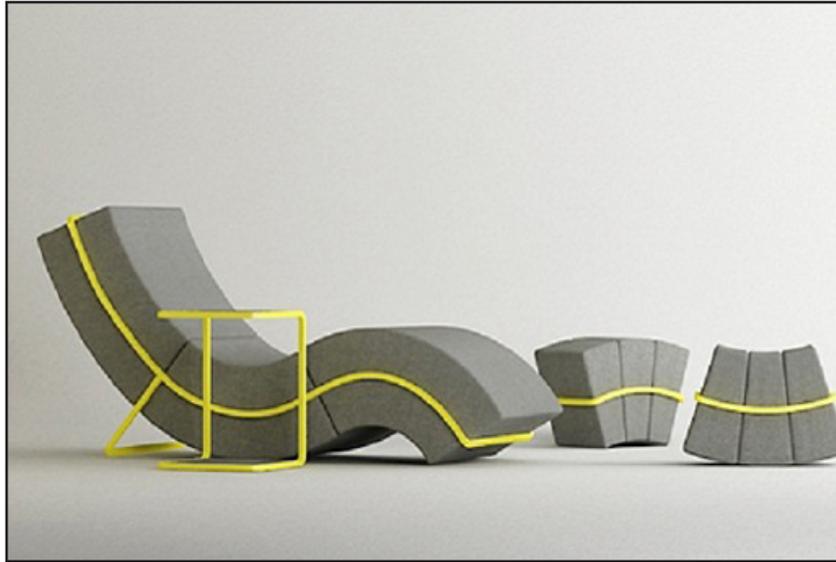


Figura 20: Transformación de objetos  
Fuente: Introducción al diseño / Diseño de Interiores ,2013

Para este proyecto se destacó los énfasis de las carreras de diseño.

del apartado de diseño de productos se pudo deducir 3 propiedades esenciales que dan a un objeto su característica:

- Transformación
- Estructural
- Funcional



Figura 21: Transformación de objetos  
Fuente: Cannondale / scapel, 2013

## Diseño gráfico:

La innovación en diseño gráfico debe cumplir con lo siguiente:

-Entender al mercado: en este punto se refiere a la utilidad que la gente le da, en este caso sería recibir el mensaje, marca y la comunicación a indicar. (persuadir)

El diseño gráfico puede dar un aporte sobre los mensajes visuales señalética, imagen empresarial, tipografías específicas para el proyecto, patrones gráficos de texturas impresas, vinilos adhesivos, plantillas, diseños visuales con mapping. El diseñador gráfico puede brindar aportes específicos según el trabajo a realizar puede ser desde su parte material y en ciertos casos su conocimiento profesional como técnicas y tecnologías. El diseño gráfico se encarga de la parte psicológica del consumismo humano con los mensajes visuales haciendo así productos más perceptibles por el ojo humano aportando al comercio del mismo.

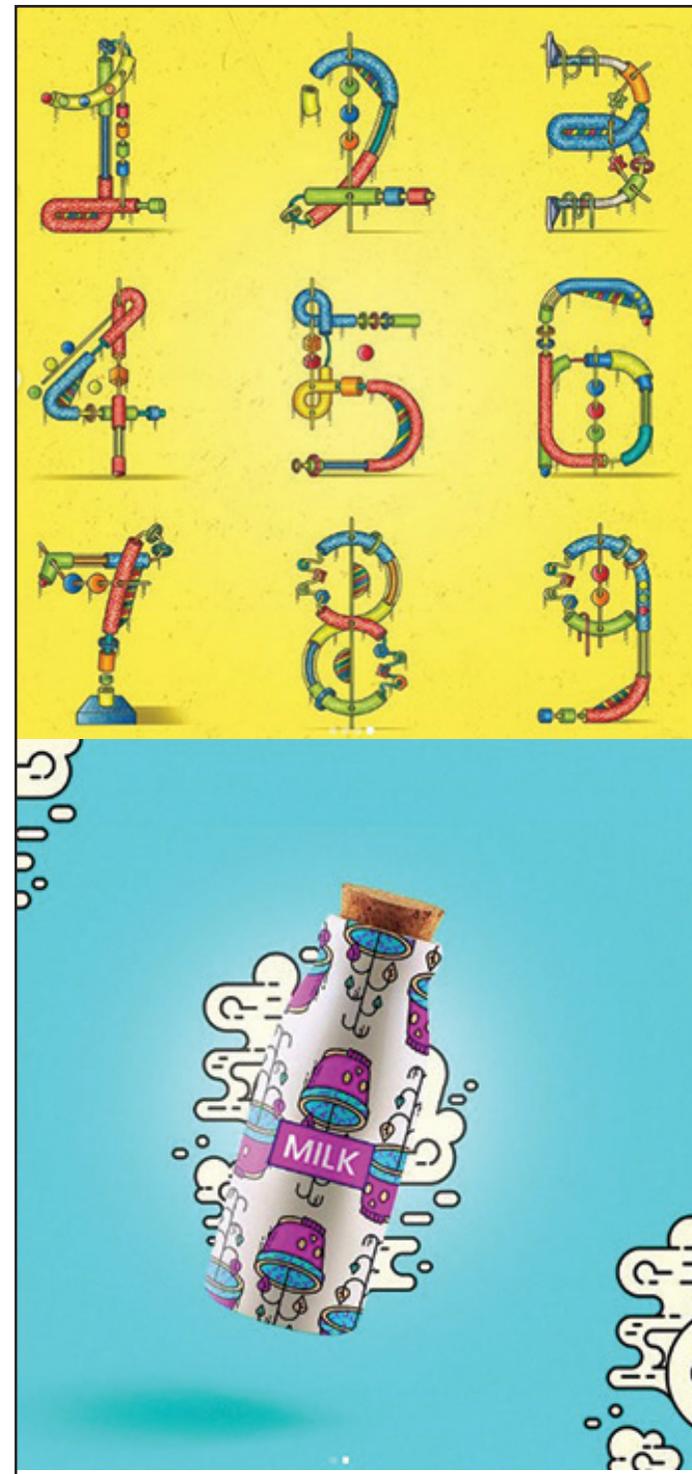


Figura 21: Tipología, Iconografía  
Fuente: Trabajos / diseñador Pedro Tobar, 2015

## Video mapping.

¿Qué es el video mapping?

El mapping es una técnica del diseño gráfico que consiste en proyectar sobre superficies como: paredes, pisos, muebles, entre otros, Las imágenes que se proyectan se puede generar efectos de movimiento o 3D, con lo que se consigue transmitir mensajes visuales de una forma totalmente distinta. “Proyección de gran magnitud sobre un edificio utilizando la arquitectura como base escénica y generando imágenes que hibridan soportes analógicos y digitales” (Simari, E., 2011. p.6 )

Después del trabajo de observación de las imágenes del diseño gráfico se destacó que las esencias más relevantes del diseño gráfico para este proyecto son:

- Informativo
- Funcional
- Persuasivo



Figura 22: Proyeccion mapping  
Fuente: ciudadypoder.mx, 2018

## Diseño textil:

De la carrera de diseño textil podemos obtener un aporte muy amplio en textiles, bordados, materia prima, textiles inteligentes, Sin lugar a duda, los mismos que son utilizados en el diseño textil ya sea por su uso estético como por sus características funcionales en relación a las necesidades del usuario mientras desempeña su función hacia una visión interiorista Como señala, Hayles (2015), la idea es generar un espacio saludable y sustentable para que los individuos puedan vivir, trabajar o realizar sus actividades con el confort correcto.

Con el fin de lograr los objetivos antes expuestos, los textiles cuentan con propiedades específicas para repeler las manchas, los que mantienen la limpieza, los textiles antibacteriales o antimicrobianos y retardantes de fuego. (Ashby, Bréchet, Cebon y Salvo, 2004).



Figura 23: nanotecnología hidrofóbica  
Fuente: STGO / Generamos Ideas, Producimos Emociones / 2013

## Etiquetas Termoadhesivas:

La adhesión térmica se implementó a mediados del 2015, utilizando materiales como poliuretano para la industria textil, esta permite que se transfiera de manera permanente al tejido, mediante la utilización de materiales y fibras flexibles con superficies homogéneas, lisas de tacto. (Sharon. D. 2017. P. 80)



Figura 24: Vinil termo adhesivo  
Fuente: ADH, papeles adhesivos insimos graficos, 2016

## Serigrafía.

La serigrafía es una técnica milenaria de impresión, que consiste en el paso de la tinta a través de una plantilla que sirve de enmascaramiento, unida a una trama tensada en un bastidor. Hoy en día la serigrafía es una excelente herramienta de agitación y propaganda de fácil realización y bajo costo; consiste en plasmas sobre cualquier superficie móvil un mensaje de manera sencilla. Es muy útil para dar sentido de cuerpo e identidad a grandes grupos de individuos con una idea común. (Praxislibreria. 2013. P. 2)

El trabajo de observación con los referentes del diseño textil se llegó a la conclusión que para este proyecto los enfoques del textil pueden ser de las siguientes maneras.

- Tecnológico
- Morfológico
- Confortabilidad



Figura 25: Serigrafía  
Fuente: Buestan Serigrafía, 2016

## Los criterios de innovación en el diseño de interiores

Las innovaciones gracias a la interdisciplinariedad pueden darse en muchos aspectos, morfológicos, matéricos, tecnológicos, entre otros. Gracias a las investigaciones realizadas podemos enfocarnos en las características esenciales que poseen los productos de cada carrera.

En el apartado de diseño de productos se destacó 3 esencias principales que se pueden observar en los objetos las cuales son: transformación, estructural y funcional como ejemplo de estudio se tomó una bicicleta ya que la misma es un objeto utilizado con varias finalidades como deporte, laboral o uso cotidiano. Por ende, el objeto se ve dotado de varios métodos de estructuras, varias formas de regular medidas para los diversos tamaños y una variedad de neumáticos de acuerdo a su uso. En este caso la bicicleta posee la capacidad de transformarse, varias formas de estructurarse y varias funcionalidades.

En el apartado de diseño gráfico el aporte es más dirigido al apartado psicológico guiado por los mensajes visuales, después de observar los proyectos que los diseñadores gráficos realizan destacamos 3 esencias principales que caracterizan el trabajo: la información, la funcionalidad y la persuasión.

En el apartado del diseño textil se encontró que una de las primeras funciones era la protección debido a la amplia gama de productos que tienen, también están dotados de un sin número de tecnologías, tejidos, materiales los cuales pueden ser agrupados en 3 esencias: tecnológico, morfológico, comfortable.

Con toda la información recolectada obtenemos que existen algunos vacíos que pueden ser llenados por el conocimiento de carreras alejadas al diseño de interiores surgiendo así la innovación. Dando el nacimiento de nuevas ideologías cuando se diseña.



Figura 26: Morfología en arquitectura  
Fuente: Judit Bellostes / architects, 2009

## Homólogos:

los homologos estudiados destacan en su campo por constar una intervención de grupo interdisciplinarios donde se puede observar aportes de varias especificidades.

## Cirugías robóticas / Robot Da Vinci:

La cirugía robótica con el sistema quirúrgico da Vinci fue aprobada por la Administración de Alimentos y Medicamentos en el año 2000.

- La técnica se adoptó rápidamente en hospitales de los Estados Unidos y Europa como tratamiento para una amplia variedad de enfermedades.
- Cuenta con una cámara y brazos mecánicos, e instrumentos quirúrgicos montados en ellos.
- El cirujano controla los brazos mientras está sentado frente a una consola de computadora cerca de la mesa de operaciones. La consola le proporciona al cirujano una vista tridimensional amplificada de alta definición del sitio de la cirugía.

En este apartado se puede observar un aporte interdisciplinar muy amplio, donde se destaca una intervención de carreras como: medicina, ingeniería industrial, robótica, diseño de productos, ingeniería en sistemas. Un ejemplo, muy claro al momento de hablar de interdisciplinariedad con la finalidad de precisar puntos de interés en la cirugía

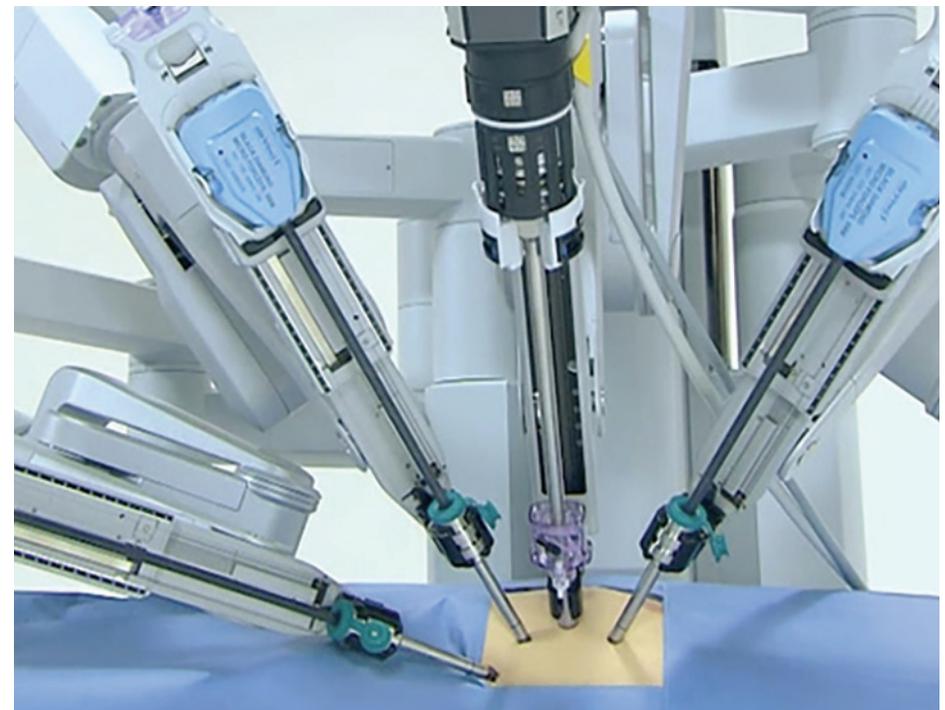


Figura 27: Cirugías Robóticas  
Fuente: Robot davinci / el robot quirúrgico, 2016

## Prótesis.

La aparición de las prótesis se data en la época de las pirámides, era el camino para mejorar y satisfacer las situaciones. Desde este punto las prótesis han innovado claramente con la intención de mejorar la calidad de vida, la evolución matérica que ha sufrido las prótesis es muy notoria de madera, acero, metal a ser sustituidos por materiales más prácticos, económicos hoy en día utilizados como:

- PBS: el acrilonitrilo butadieno estireno
- PLA: el ácido poliláctico
- HIPS: el poliestireno de alto impacto entre otros

En la actualidad la protésica es un claro trabajo interdisciplinar entre diseño-medicina y un gran ejemplo de innovación matérica y tecnológica.

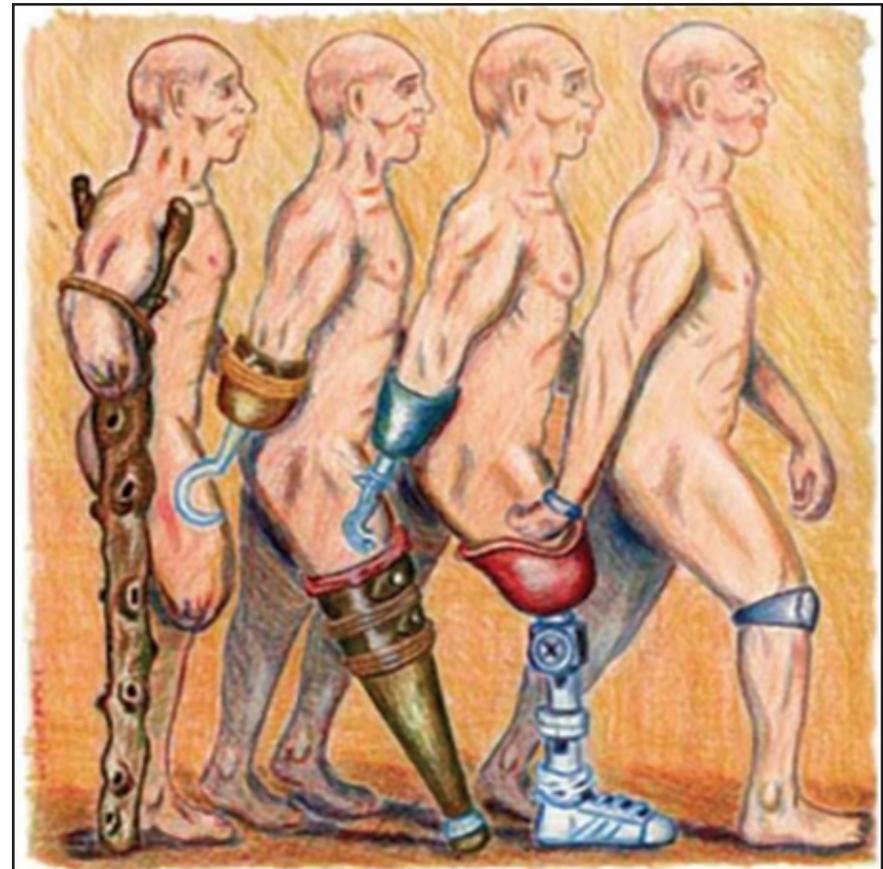


Figura 28: Historia de la prótesis  
Fuente: Cultura inquieta / Impresionante prótesis de titanio fabricada con impresora 3d, 2016

## Coworking Cuenca

Más que misión y visión nosotros tenemos un manifiesto: ser apasionados. Creemos y tratamos a otros con honestidad y respeto. Trabajamos duro y buscamos creatividad e innovación. Creemos en la comunidad, nos dedicamos y amamos lo que hacemos. Nos inspiramos unos a otros y no tememos fallar.

Por otro lado, en nuestro coworking tenemos varios talentos presentes, diseñadores gráficos, diseñadores web, freelance de consultorías digitales, una empresa de marketing digital, una empresa de delivery de comida, una consultoría de emprendimiento, educación e innovación.

También existe profesionales expertos en otros temas como, administradores, psicólogos, diseñadores, emprendedores, programadores.

El objetivo del coworking es, de manera interna, la auto sostenibilidad y sustentabilidad. Externa siempre será aportar al ecosistema de emprendimiento, romper los prejuicios alrededor de un perfil emprendedor en la actualidad, que lastimosamente anda muy deteriorado.

figura 22 Coworking Cuenca  
fuente: Coworking Cuenca, 2015



## Características que se enfatizan en este proyecto de las especialidades de diseño.

En las carreras de diseño se puede observar un sin número de maneras de innovar es por eso que se ha tomado 3 esencias principales de cada una de ella para poder realizar las combinaciones y así poder definir la interdisciplinariedad correcta.

Diseño de Productos	Transformación
	Estructural
	Función
Diseño Textil	Tecnológico
	Morfológico
	Confortabilidad
Diseño grafico	Informativo
	Funcional
	Persuasivo

Tabla 3: Enfasis de las especificidades de diseño  
Fuente: De elaboración propia

## CONCLUSIÓN ETAPA DOS.

Como conclusión podemos obtener que gracias a la información obtenida durante el capítulo de diagnóstico se destaca que existe algunas carreras de diseño que pueden brindar innovación desde el punto morfológico, tecnológico, matérico o el énfasis de cada carrera. En este caso destacamos la innovación gracias a la énfasis, es por eso que tomamos algunos aportes significativos de carreras de diseño gráfico, diseño textil, diseño de productos para poderlos traer al diseño de interiores. Gracias al trabajo de tesis se pudo dialogar con varios profesionales de diferentes ramas del diseño, profesionales a los cuales se les hizo la pregunta que destaco de las otras por su respuesta: ¿Cree usted que en las aulas de la carrera de diseño se está manejando la interdisciplinariedad como una herramienta útil para la vida profesional? Obteniendo como respuesta con mayor porcentaje que no se está tratando con la importancia que se debe excepto en algunos casos de trabajos de colaboración como serían las comparsas, trabajos de exposición, entre otros.

Con esta información se llega a la conclusión que las carreras ligadas al diseño de interiores son útiles al momento de elabora algún proyecto profesional y que nosotros como diseñadores de interiores abramos nuestra mente a la utilización de nuevos elementos no convencionales al momento de diseñar.



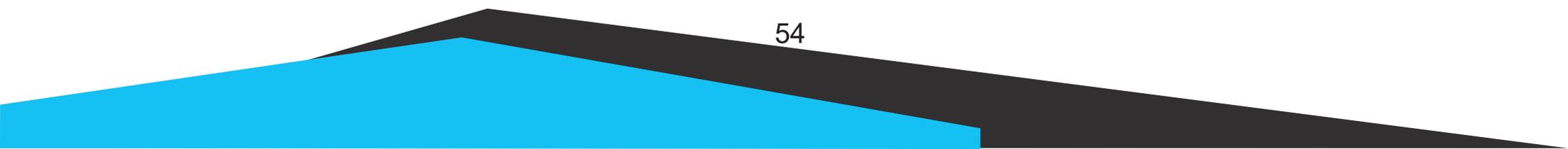




# CAPÍTULO 3

## 3. Modelo Operativo.





## Estrategia conceptual:

Para comenzar hablar de este apartado vale la pena recordar lo antes investigado sobre la interdisciplinariedad definiéndola como una herramienta útil al momento de trabajar ya que tomamos innovaciones de otras especificaciones y las traemos al diseño de interiores, dejando en claro así que se tomara el aporte del diseño gráfico, productos y textil.

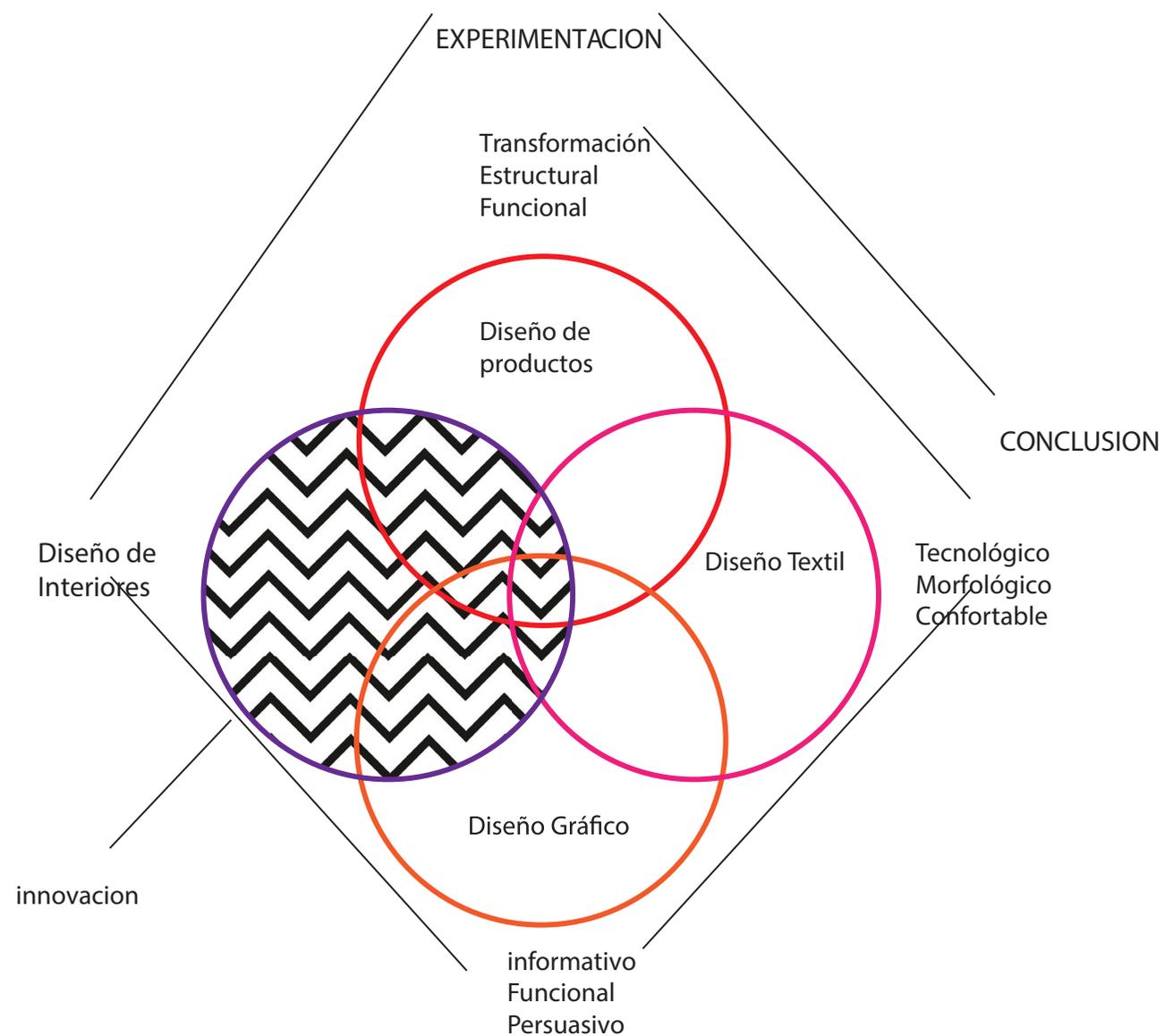


Tabla 4: Estrategia conceptual  
Fuente: De elaboración propia

## Estrategia Operativa: La Prótesis

Desde la antigüedad hasta la época actual las prótesis se han visto utilizadas como herramientas para brindar ayuda a la población, sustituyendo alguna extremidad que por algún motivo alguien perdió, permitiendo reintegrarse a la sociedad facilitando en el diario vivir para poder volver a realizar sus actividades tal vez no con la misma facilidad.

Con el pasar del tiempo las prótesis han ido mejorando día tras día dando a sus consumidores comodidad, conformidad, protección. Una prótesis es una extensión artificial que reemplaza una parte del cuerpo faltante

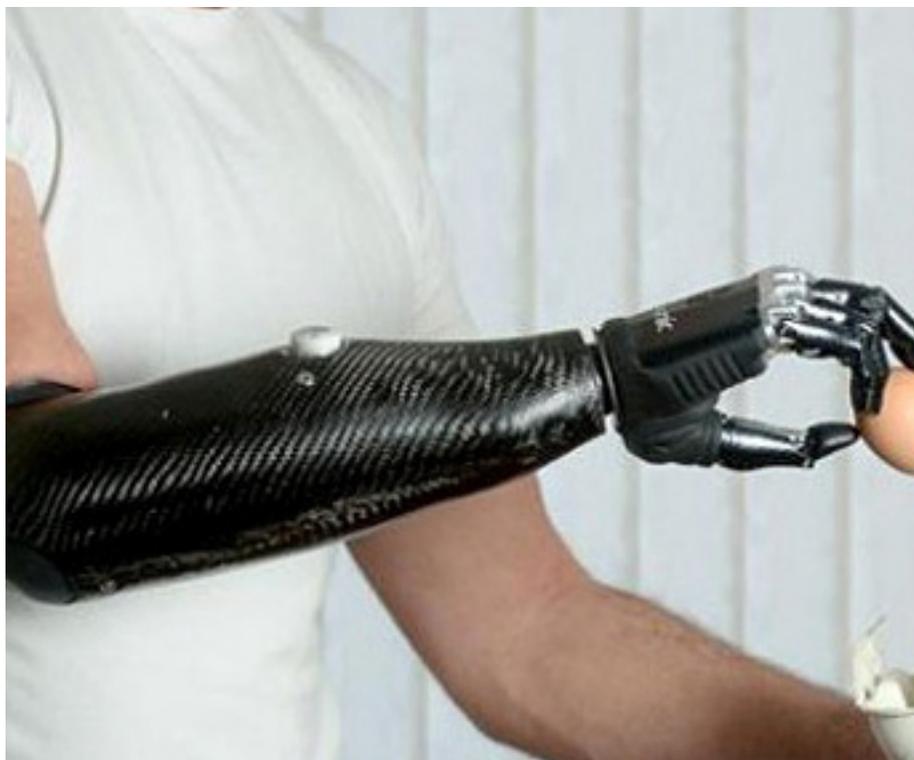


Figura 30: Movilidad prótesis  
Fuente: Catalunyaavanguardista / retroalimentación Artificial a los usuarios de Prótesis / Prof. Dario Farina. 2013.

## Las prótesis se clasifican en:

Las prótesis son clasificadas en dos: las de uso interno conocidas como endoprótesis, y las de uso externo conocida como exoprótesis

- Endoprótesis: es un tubo diminuto de acero inoxidable que sirve para tener abiertas arterias, venas, vía uretral, entre otros.
- Exoprótesis: son las prótesis que pueden ser retiradas, estas se caracterizan en:
  - Motoras: prótesis que realizan una acción simple.
  - Sensoriales: son las prótesis que se encargan de informar del entorno.

Con el pasar del tiempo las prótesis se han visto sometidas a cambios estratégicos en su forma de elaboración variando la materialidad, la forma, la utilidad. Siendo apoyados por otras profesiones, es por eso que las prótesis son un gran ejemplo de un proyecto interdisciplinario de innovación.

Las prótesis utilizadas generalmente en la medicina recibieron apoyo de otras carreras como robótica, diseño de productos, mecánica, profesiones que no tiene finalidad alguna con la medicina, pero brindaron su apoyo con estructuras, transformaciones, anclajes, instalaciones entre otras.

La aparición de la impresora 3D en el campo de las prótesis dio un giro de 360 grados lanzando al mercado una gran variedad de modelos experimentando diferentes materiales con una amplia gama de diseños. (Asociación española de enfermería, 2006)

## AVANCE TECNOLÓGICO: Impresión en 3D de órganos y prótesis

Las impresoras 3d son dispositivos tecnológicos, que están revolucionando el mundo en todos sus aspectos. Estos son dispositivos o maquinas capaces de imprimir o reproducir objetos en 3d, así como su nombre lo indica, a partir de un diseño realizado en una computadora. Este avance tecnológico facilitará nuestra vida cotidiana, ya que traerá una mayor personalización en los objetos impresos, será más barato, entre muchos aspectos positivos más, cabe mencionar que las cosas se fabricarán más rápido, con mayor facilidad, otro aspecto muy importante es que se reducirá la contaminación, y con esto se generarán menos residuos. (tecnología prótesis, 2016. P1)

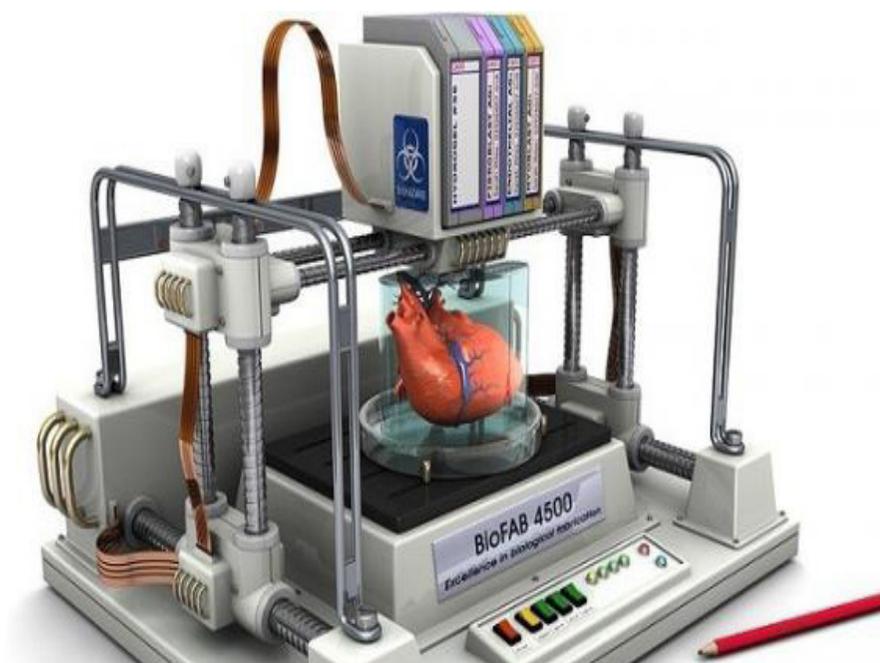


Figura 31: Maquina de impresión 3d  
Fuente: Frax3d / impresión de órganos, 2012

## El énfasis

Según la R.A.E define a la esencia en: Aquello invariable y permanente que constituye la naturaleza de las cosas. El término proviene del latín *essentia*, que a su vez deriva de un concepto griego. Se trata de una noción que hace referencia a lo característico y más importante de una cosa.

La esencia es lo que hace de un ser u objeto sea lo que es dando así a la cosa características únicas de ellos como funcionalidad, propiedades organolépticas, estructuras, morfología entre otros.

Debido que el proyecto se va a trabajar con las carreras de diseño nos enfocamos en realizar el estudio de referentes de cada una de las tres ramas mencionadas el diseño gráfico, el diseño de productos y el diseño textil, logrando llegar a la deducción de tres esencias puntuales de cada carrera.

Las esencias nombradas en el capítulo dos son las que resaltan de las demás debido que las mismas son las encargadas de dar la característica única al producto final de cada carrera de diseño, por ejemplo, en el apartado textil y productos se tenía una esencia matérica, pero esta no daba una característica para diferenciar los productos finales, es por eso que se tomó una esencia especial que ayudaba a dar la vida al producto.

Para poder realizar las interacciones, “mezclas”, de los resultados obtenidos de cada carrera nos basamos en la teoría básica de la interdisciplinariedad la cual es una articulación de conocimientos por lo tanto se realizó un trabajo de sorteo hecho por medio de una página web la cual se encarga de lanzar números aleatorios y con esos resultados realizamos pares dando como resultado un total de 27 experimentaciones

Diseño de Productos	Diseño textil	Diseño Gráfico
Estructural	Morfológico	Persuasivo
Transformación	Tecnológico	funcional
Funcional	Confortable	Informativo

Tabla 5: Posibles mezclas  
Fuente: De elaboración propia

## Elementos del espacio interior a experimentar.

El espacio interior está conformado por un sin número de variables como la iluminación, los materiales, el arquitectónico entre otros. La variable que se tomará en cuenta para el trabajo será la arquitectónica para poder dividir el espacio entre paredes, pisos, cielo raso, ventanas, cubiertas.

Diseño de Interiores	Cielo raso
	Pared
	Pisos
	Mobiliario
	Tabiques

Tabla 6: Elementos y espacios del interiores  
Fuente: De elaboración propia

## Tipos de espacios:

Los espacios arquitectónicos pueden ser clasificados de diversos modos en este caso fueron divididos en espacios individuales y espacios públicos:

### Espacios individuales:

Oficinas  
Consultorios  
Dormitorios

### Espacios públicos:

Bares  
Restaurantes  
Cafeterias  
Museos

## Experimentaciones:

La experimentación del espacio se da cuando ponemos el énfasis de: estructural, persuasivo y morfológico a prueba dando un espacio dotado con elementos formados por directrices y generatrices los cuales pueden ser utilizados para exhibición y creando espacios delimitantes de circulación



Figura 32: experimentacion, Morfológico , persuasivo, estructural  
Fuente: De elaboración propia

La experimentación del espacio se da cuando ponemos el énfasis de: persuasivo, confortable y funcional a prueba dando un espacio dotado con un elemento persuasivo y funcional utilizado para subir al siguiente nivel dando como resultado un espacio



Figura 33: experimentacion, persuasivo, confortable, funcional.  
Fuente: De elaboración propia

La experimentación del espacio se da cuando ponemos el énfasis de: persuasivo, estructural y funcional a prueba dando un espaciado con una pared elaborada con piezas de rompecabezas dando la persuasión y función para que los usuarios interactuen con el.

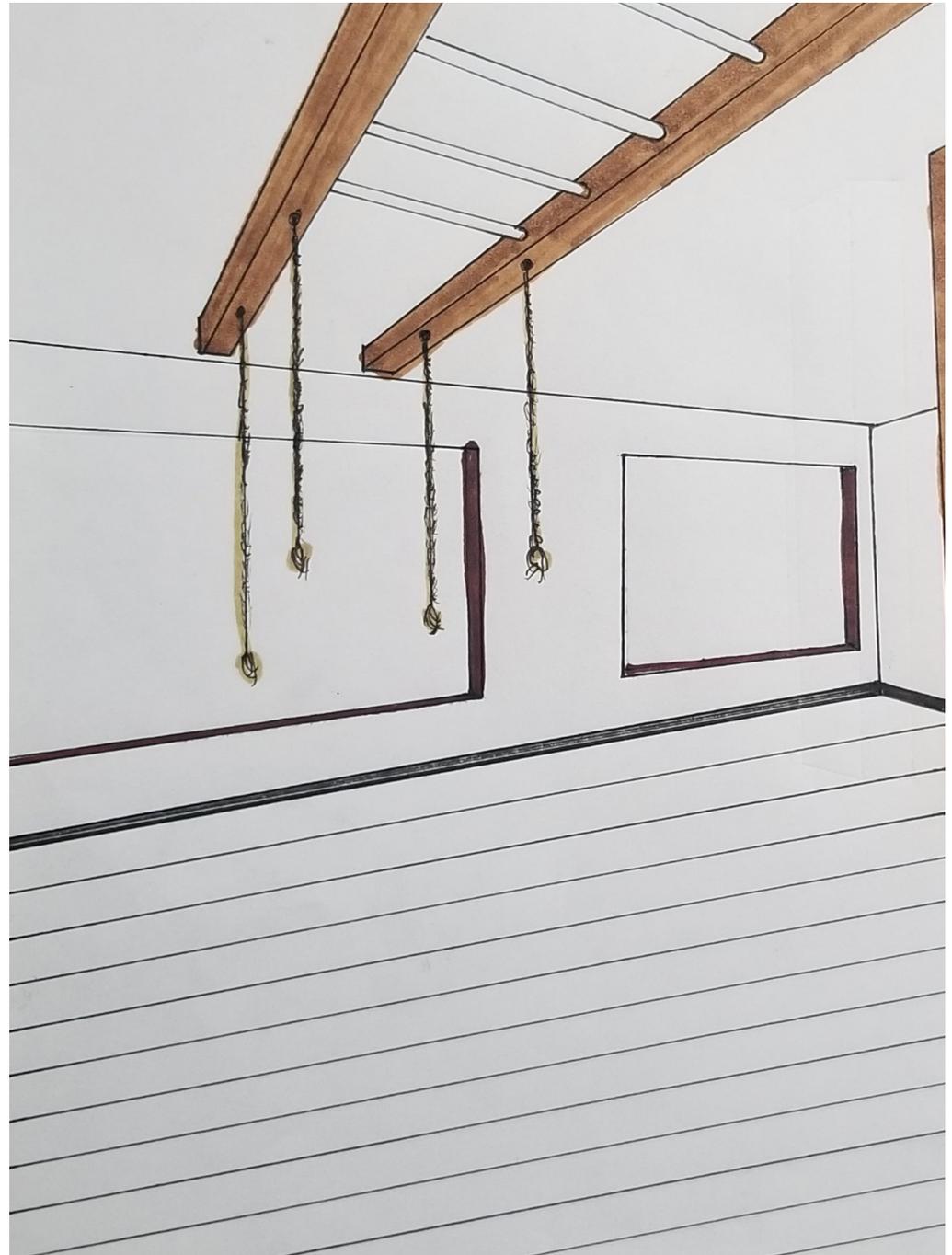


Figura 34: experimentacion, persuasivo, estructural, funcional  
Fuente: De elaboración propia

La experimentación del espacio se da cuando ponemos el énfasis de: persuasivo, informativo y funcional a prueba dando un espacio dotado con una imagen informativa como centre de atención ayudando a la persuasión del espacio .

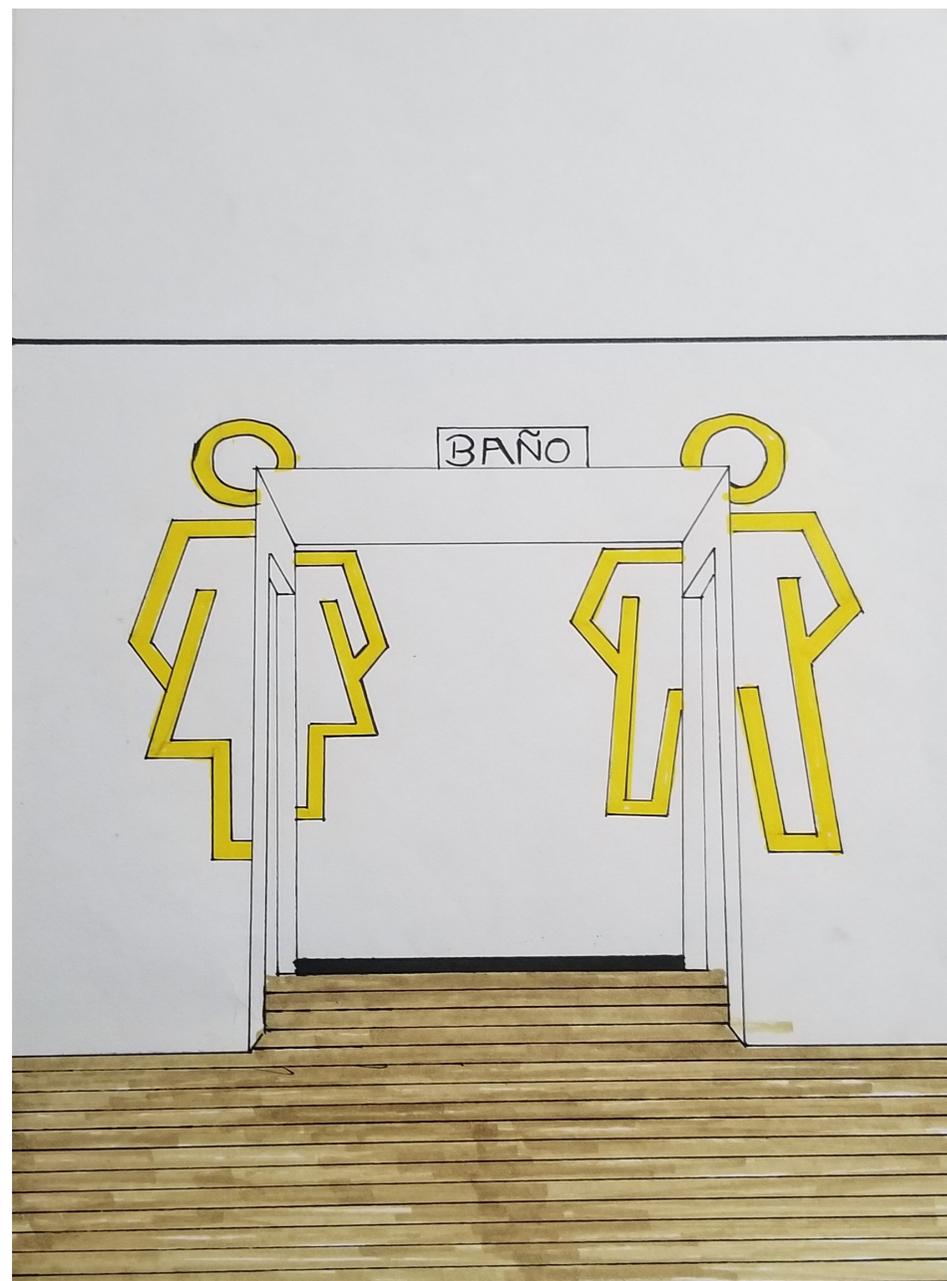


Figura 35: experimentacion, persuasivo, funcional e informativo  
Fuente: De elaboración propia



Figura 36: experimentacion, persuasivo, funcional  
Fuente: De elaboración propia

La experimentación del espacio se da cuando ponemos el énfasis de: persuasivo y funcional a prueba dando un espacio dotado con un elemento persuasivo en piso dando la función de indicar las zonas del espacio.

## CONCLUSIÓN ETAPA TRES.

Como conclusión del capítulo tres se puede destacar que las posibilidades de mezcla de las énfasis son varias ya que pueden realizarse muchas combinaciones con las mismas, de las cuales algunas combinaciones son muy aptas para el diseño al mismo tiempo algunas no dan un gran aporte al momento de diseñar es por eso que para el capítulo número 4 la información será elegida de acuerdo a los mejores aportes que cada una puede dar con la intención de lograr un diseño innovador con posibilidades de transformación.

las experimentaciones posibles rondan alrededor de 27 combinaciones es por eso que se limitó a las más coherentes al momento de trabajar.





# CAPÍTULO 4

## 4. Propuesta De Diseño



## Conceptualización.

En el presente proyecto de graduación se quiere realizar un diseño de interiores apoyándonos con diferentes aportes de las carreras de diseño proponiendo el uso de características específicas de cada una de ellas. En el capítulo número dos se llegó a la conclusión de usar los énfasis de las especialidades de diseño para así poder tener un espacio con una intervención interdisciplinaria ayudando a una mejor comprensión del mismo y con la posibilidad de transformar al espacio sin dejar de realizar su función principal.

Para la realización de la propuesta de diseño se tomó un grupo de énfasis de las diferentes ramas de diseño para realizar un espacio con una mayor fluidez informativa, persuasiva y con la capacidad de transformar el espacio a un lugar informativo manteniendo su función principal. La propuesta tuvo inicio luego de revisar algunos referentes morfológicos del diseño textil tomando el tramado del tejido para realizar las zonas del espacio.

## Espacio a intervenir

El espacio a intervenir se realiza en el bar de la Universidad del Azuay, el cual es un espacio utilizado por estudiantes, profesores, padres de familia entre otros. El espacio es utilizado por los estudiantes, profesores, padres de familia dándole una finalidad de usos múltiples entre los cuales podemos observar la realización de trabajos universitarios, reuniones, descanso, alimentación, ocio.

El bar de la universidad del Azuay se sometió últimamente a un rediseño con la intención de mejorar las ventas brindando a sus usuarios una mayor comodidad, iluminación, circulación.



Figura 37: Espacio a intervenir  
Fuente: De elaboración propia

Se realizó el estudio del espacio en la zona prevista llegando a obtener relevantes datos de los tipos de personas que utilizan el espacio y el tipo de trabajo que estas realizan.

Usuario:	porcentaje	Actividad:
Estudiantes de la universidad de Azuay.	70%	Alimentación, trabajos, ocio.
Estudiantes del colegio Asunción.	10%	Alimentación.
Profesores.	15%	Alimentación, diálogos (reuniones rápidas)
Padres de familia.	5%	Alimentación.

Tabla 7: Estudio de usuarios del bar de la universidad  
Fuente: De elaboración propia

# Planos actuales del espacio

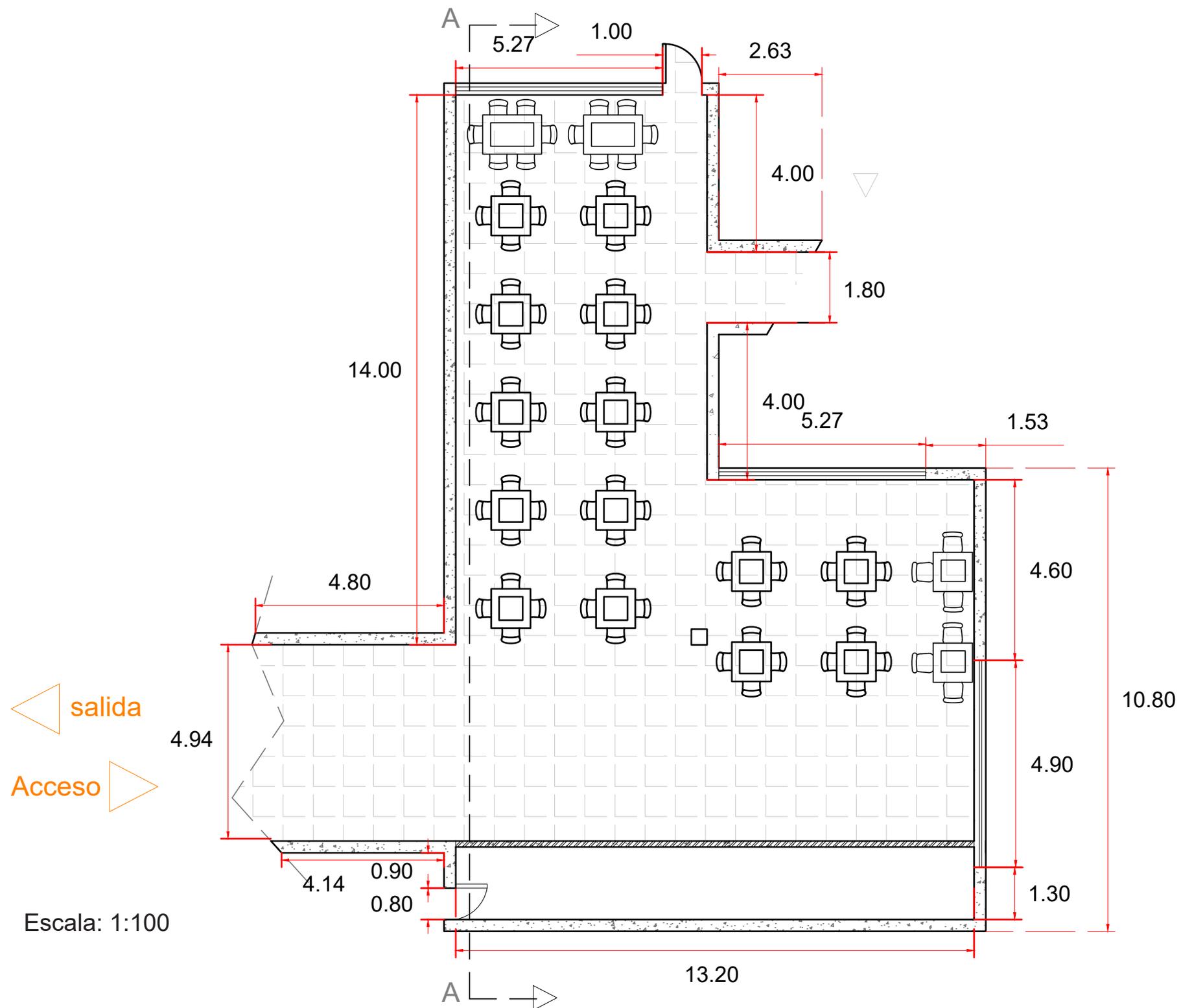


Figura 38: Planos actuales del espacio.  
Fuente: De elaboración propia

## **Estructura conceptual de la propuesta de diseño:**

La elaboración de la propuesta de diseño girara alrededor del énfasis anterior nombrados para poder crear un espacio que siga cumpliendo su función principal de cafetería pero que al mismo tiempo realizar una función secundaria de información dando así apertura a una transformación de la noción espacial.

Es por eso que se han elegido un número adecuado de enfoques para poder crear la interdisciplinariedad en el proyecto:

Textil: Morfológico, Tecnológico.

Productos: Transformación, Estructural.

Gráfico: informativo, persuasivo

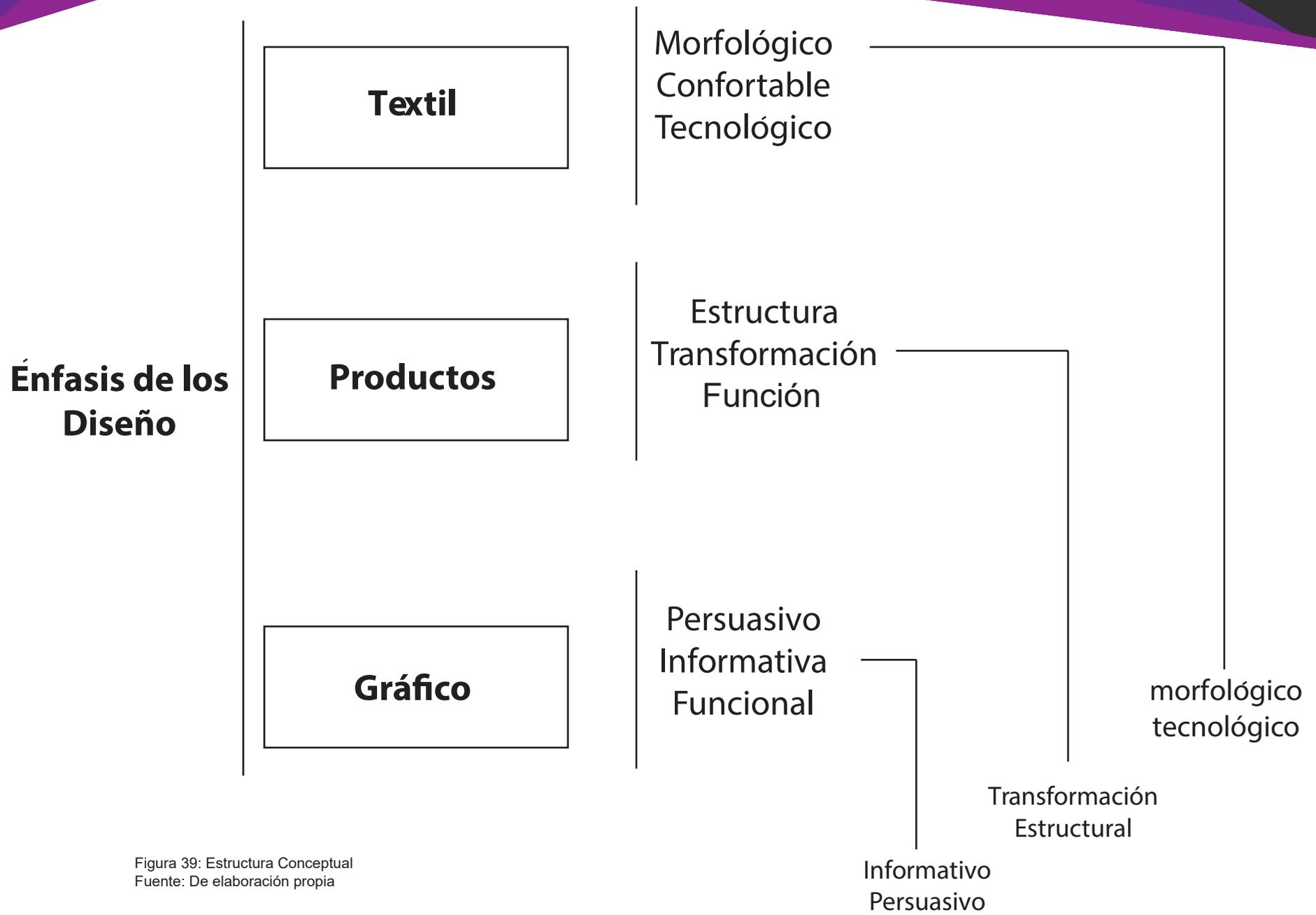


Figura 39: Estructura Conceptual  
Fuente: De elaboración propia

- Espacio interior dotado de morfología y tecnología
- Con la capacidad de realizar transformaciones para cambiar la noción del mismo manteniendo la función principal
- realización de una circulación persuasiva y creación del espacio informativo

## Planos de la propuesta:

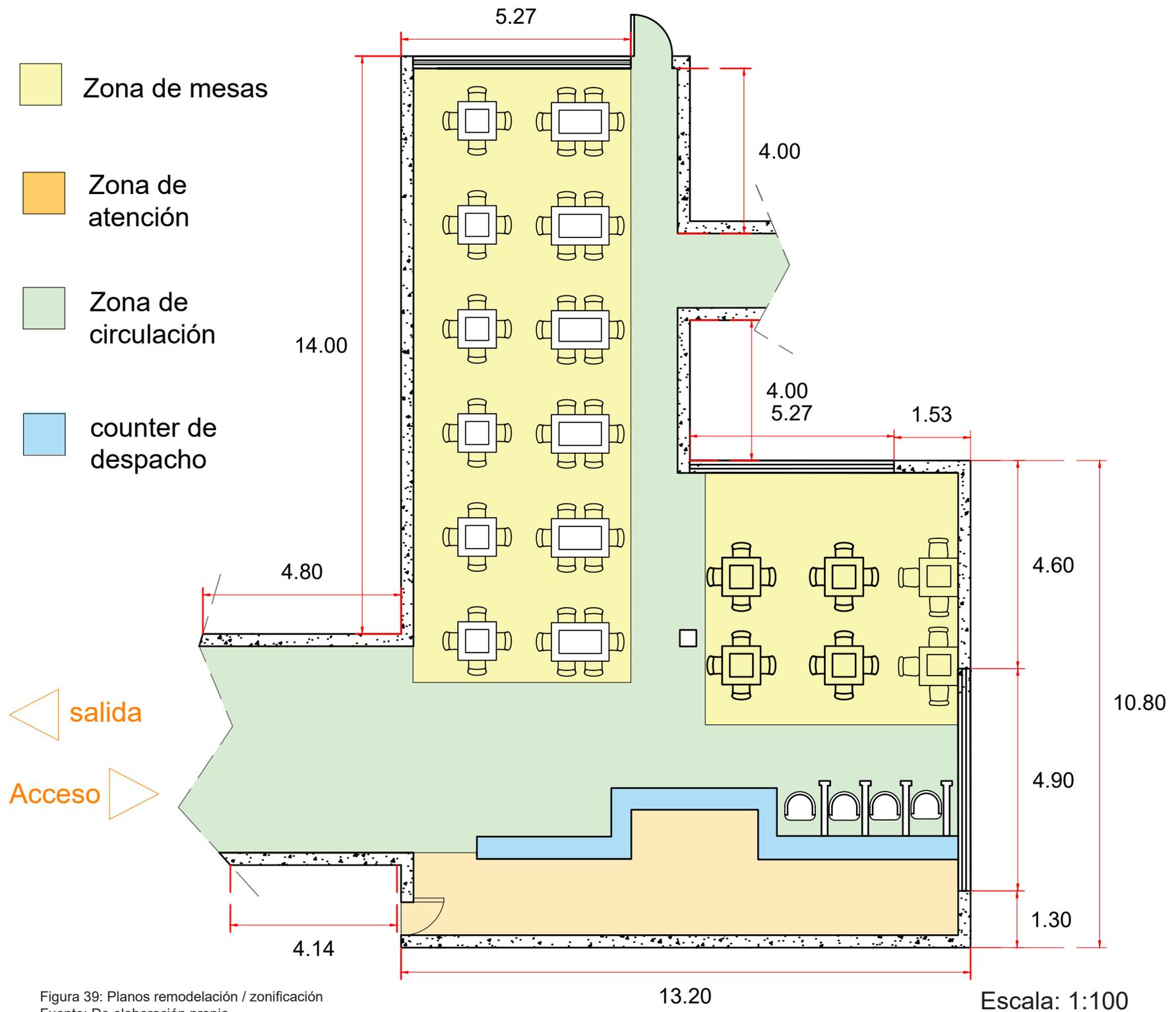


Figura 39: Planos remodelación / zonificación  
Fuente: De elaboración propia

# Planos cielo raso:

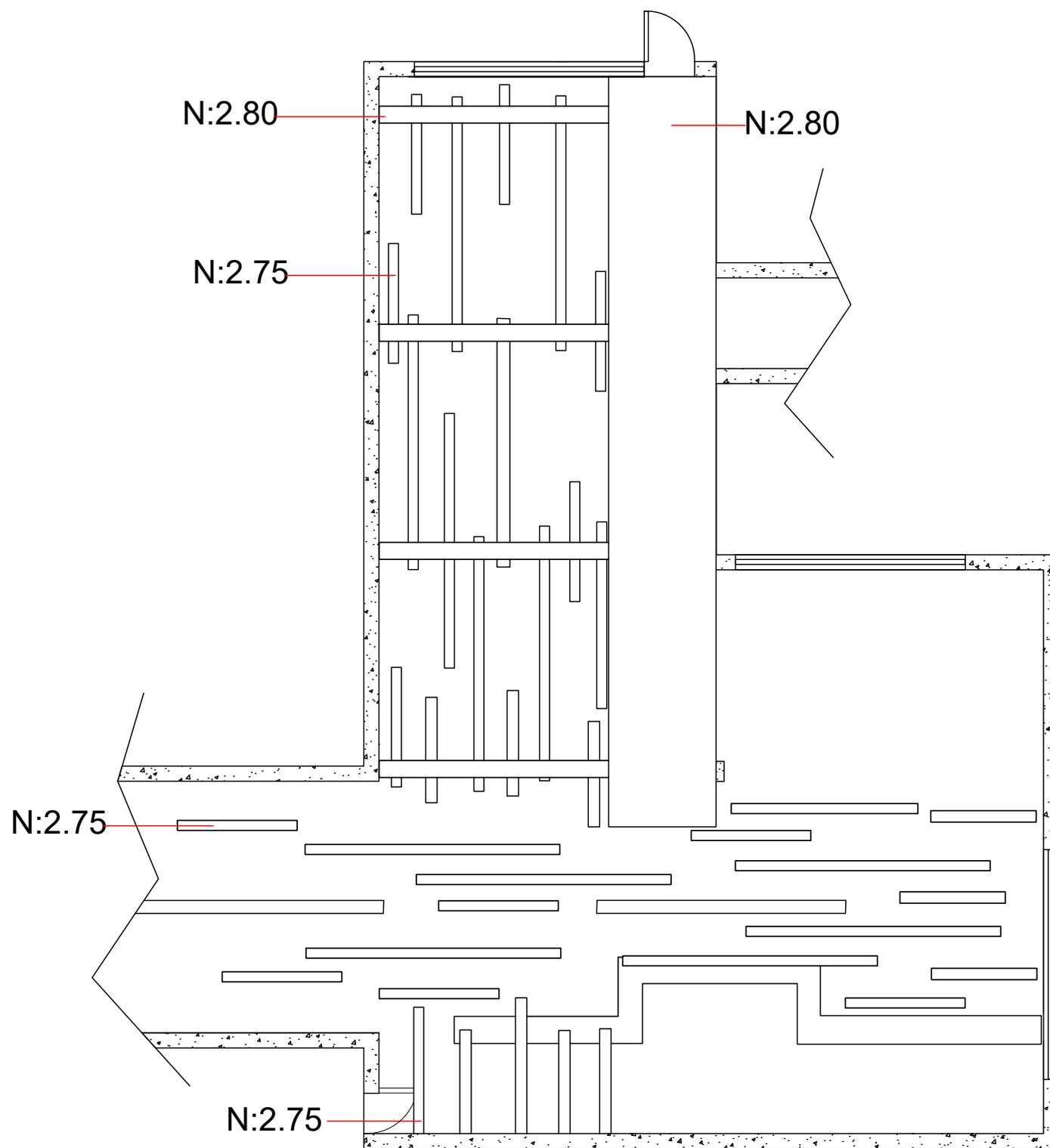


Figura 40: Planos remodelación de cielo raso  
Fuente: De elaboración propia

Escala: 1:100

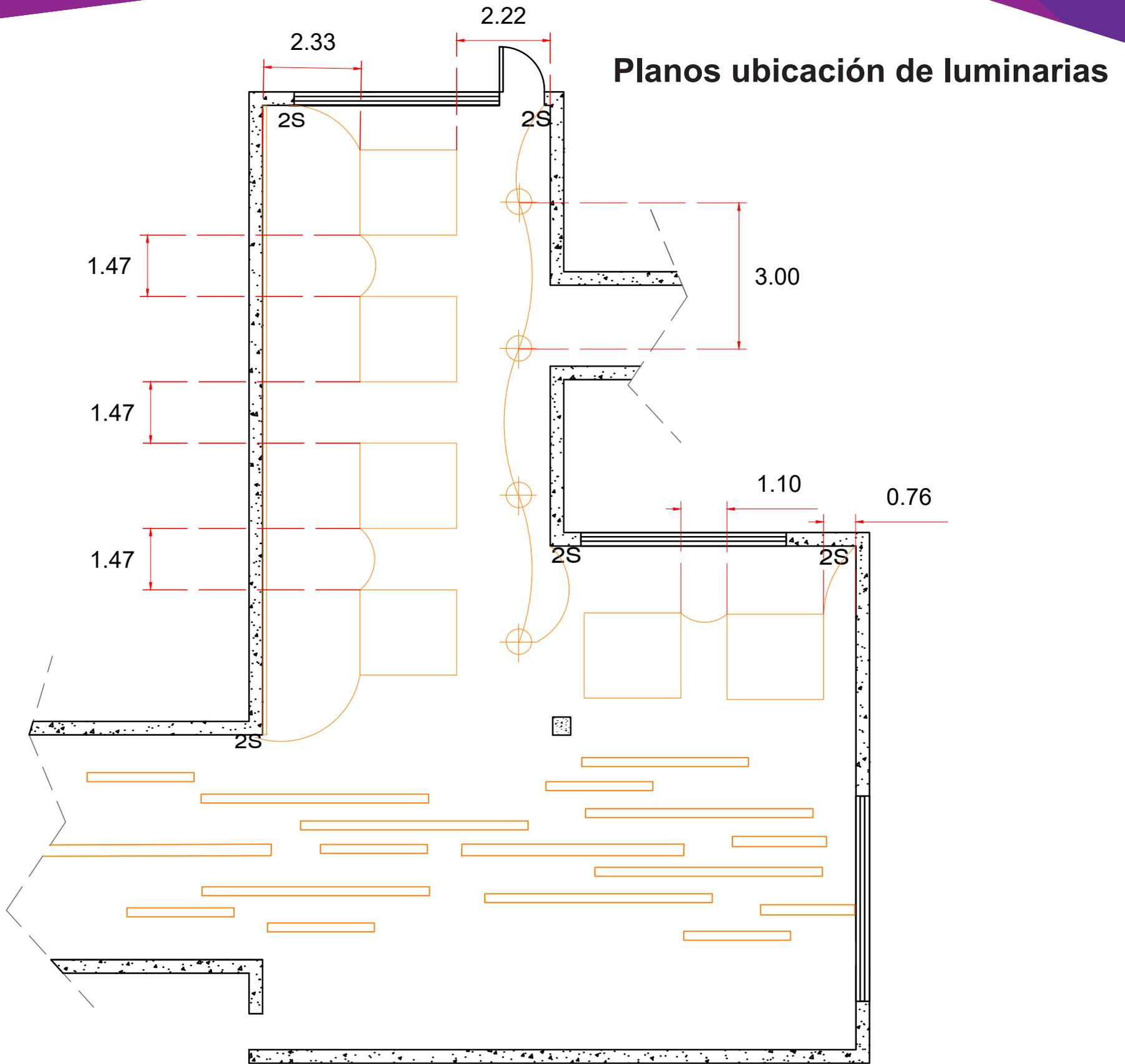
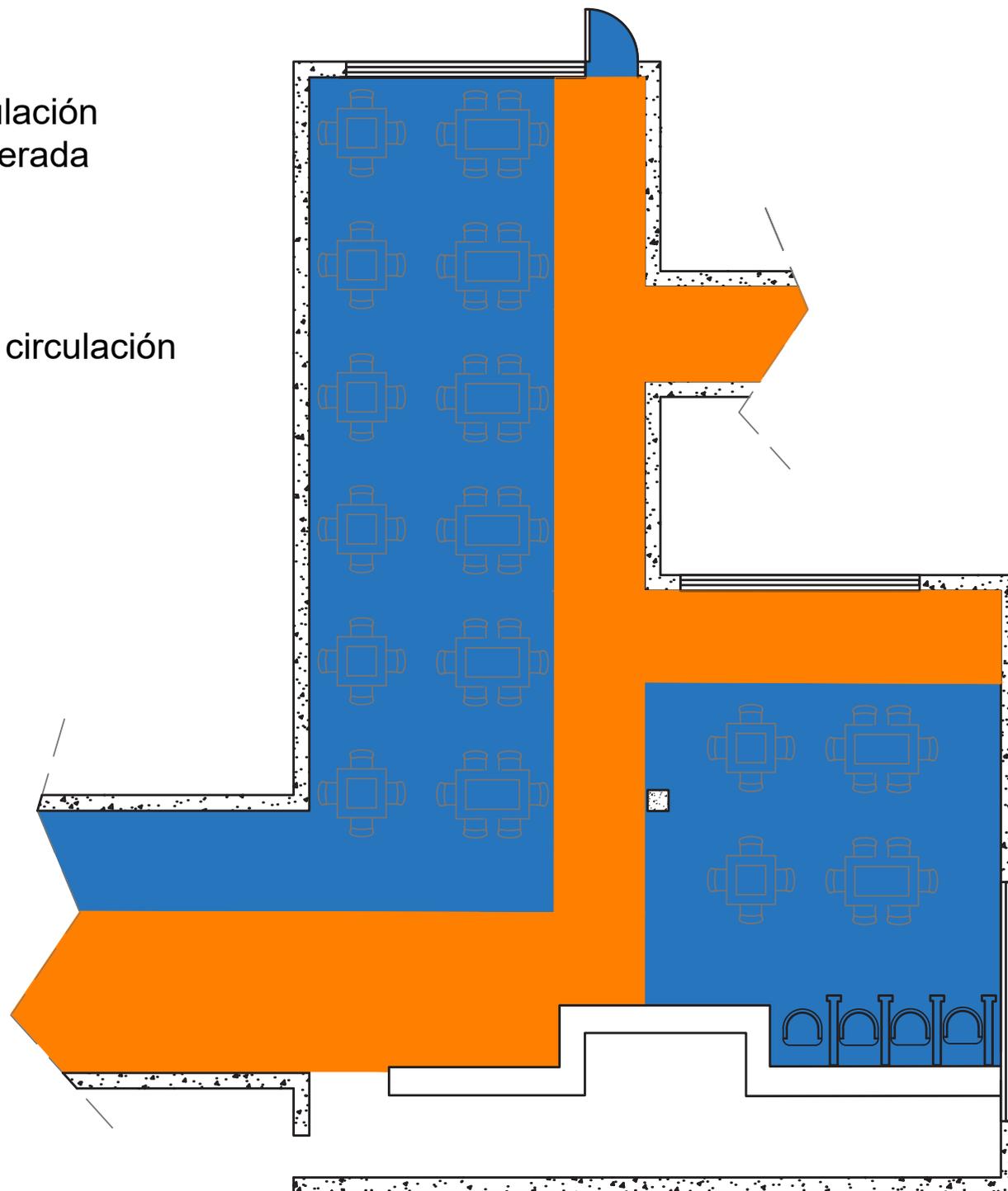


Figura 41: Planos ubicación de luminaria  
Fuente: De elaboración propia

Escala: 1:100

## Planos de circulación:

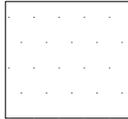
-  circulación moderada
-  Alta circulación



Escala: 1:100

Figura 42: Planos de circulación  
Fuente: De elaboración propia

## Planos de pisos:

 piso epoxico texturizado.

Utilización del piso epóxico ya que brinda una gran resistencia al alto tráfico apoyándolo con grano de sílice para darle la propiedad antideslizante.

 tramas de madera

Utilizando la imagen del paso cebra se realiza una sección de tramado persuadiendo al usuario e indicando la zona de circulación hacia la zona principal

Escala: 1:100

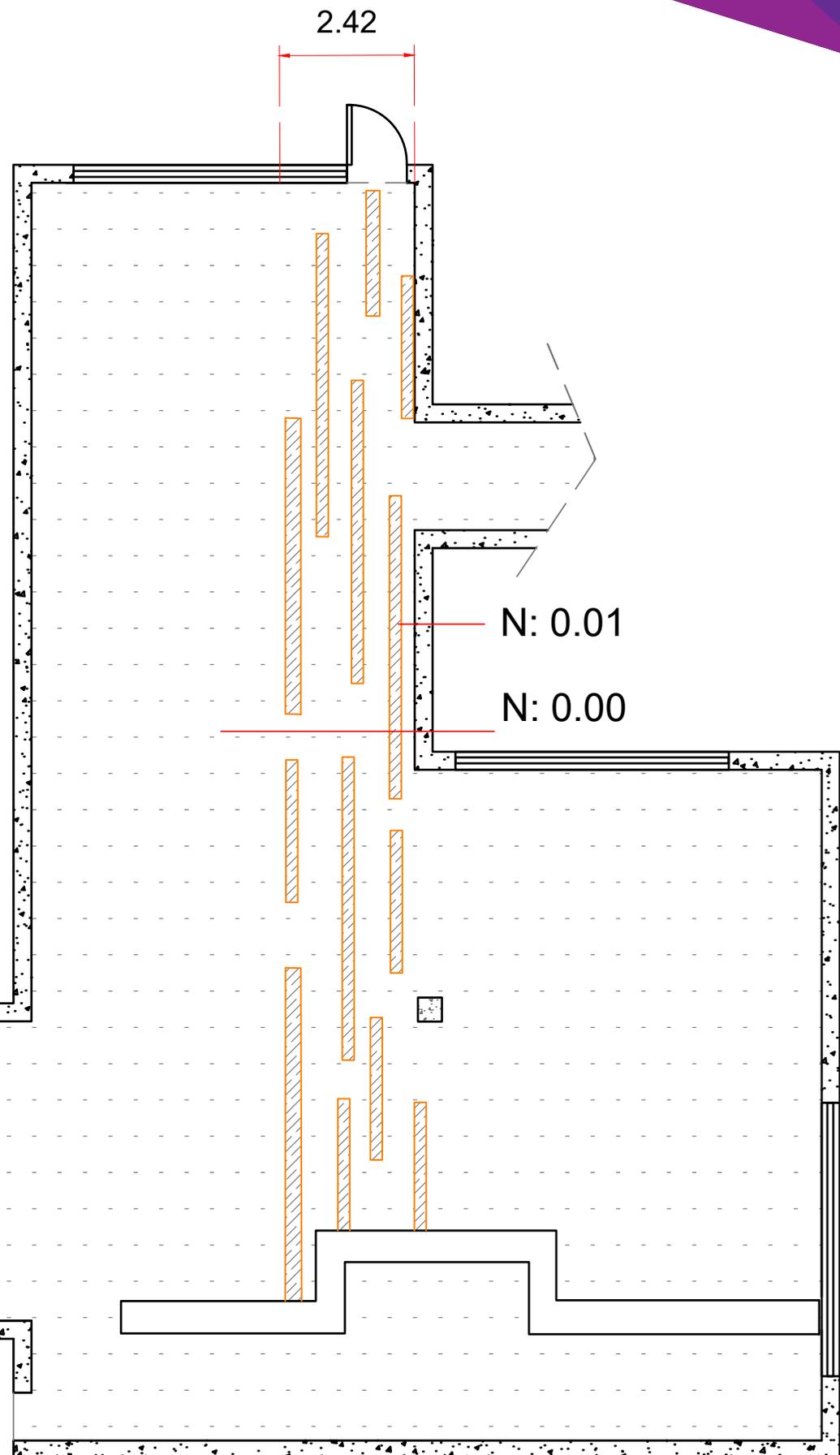


Figura 43: Planos remodelación pisos  
Fuente: De elaboración propia

## Renders del espacio:



Figura 44: Perspectiva digital 1  
Fuente: De elaboración propia

Como resultado de las propuestas se obtuvo un espacio dinámico donde puede observarse una zona al lado izquierdo que indica el espacio de circulación donde los usuarios circulan con más frecuencia. También se pudo realizar una continuación entre pared y cielo raso con morfología y capacidad de transformación.



Figura 45: Perspectiva digital 2, propuesta transformación pared.  
Fuente: De elaboración propia

En el presente render se observa la transformación de la morfología del recubrimiento de la pared para pasar a formar parte de un centro dotado con información, publicidad.



Figura 46: Perspectiva digital 3, Transformación Para publicidad  
Fuente: De elaboración propia



Figura 47: Perspectiva digital 4, Transformación Para publicidad 2  
Fuente: De elaboración propia



Figura 48: Perspectiva digital 4, Transformación cielo raso  
Fuente: De elaboración propia

En el presente render se observa la transformación de la morfología del cielo raso el cual está dotado por rieles que permite el agrupamiento a uno de los lados permitiendo así el paso a una cascada de humo para proyectar información, esta ayuda a limitar el espacio de circulación y gracias a sus posibilidades intangibles la gente podría traspasarlo sin problema manteniendo su mensaje visual.



Figura 49: Perspectiva digital 5, Presencia de la cascada de humo.  
Fuente: De elaboración propia



Figura 50: Perspectiva digital 6, Presencia de la cascada de humo 2.  
Fuente: De elaboración propia



Figura 51: Perspectiva zona de atencion.  
Fuente: De elaboración propia

En el presente render se observa una trama morfologica en cielo raso formada por iluminacion led controlada, donde se puede observa un espacio dotado con la capacidad de tranformar su tonalidad de luz en colores calidos y frios de acuerdo al clima exterior.



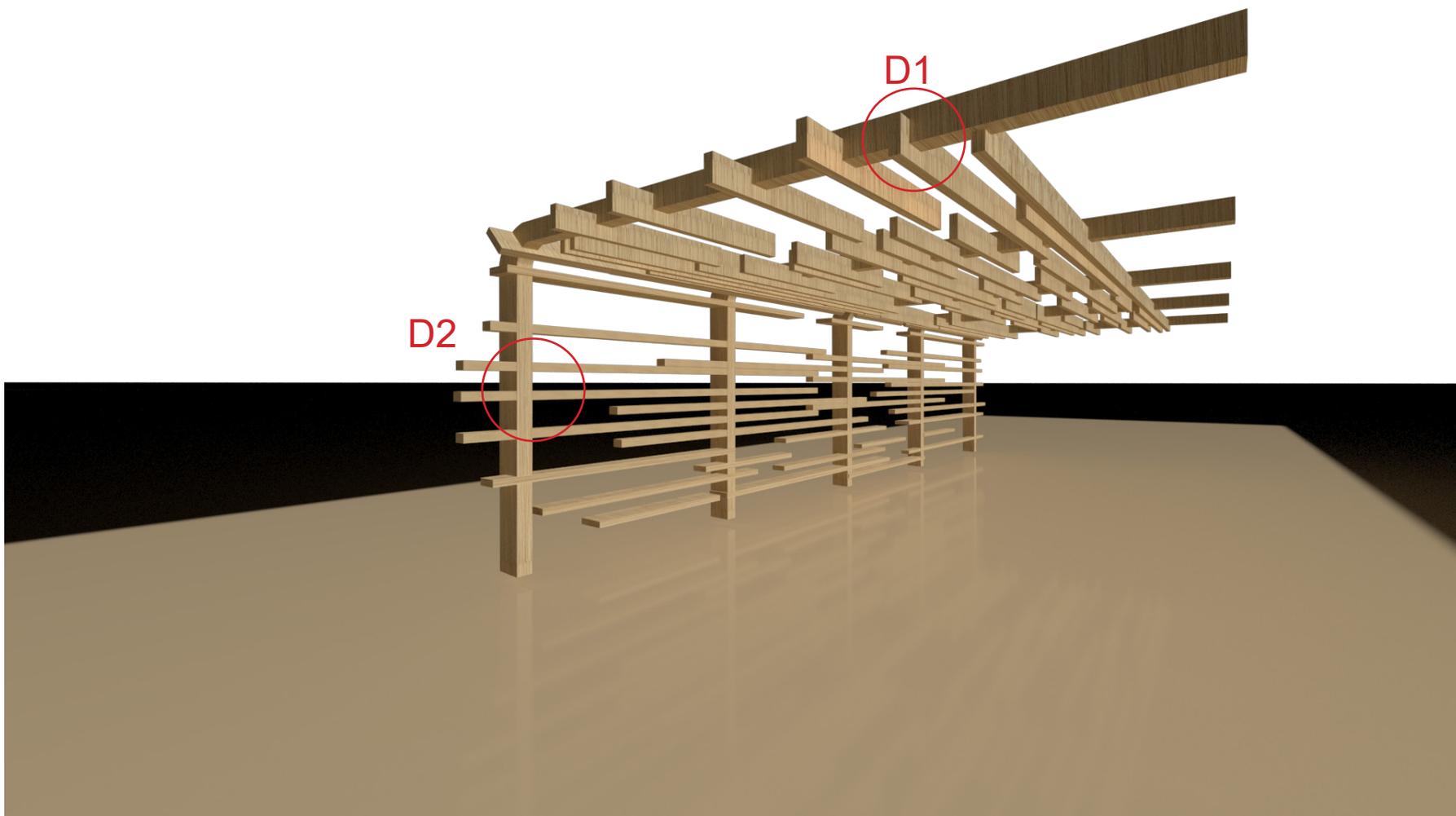


Figura 52: Mampara pared - cielo raso  
Fuente: De elaboración propia

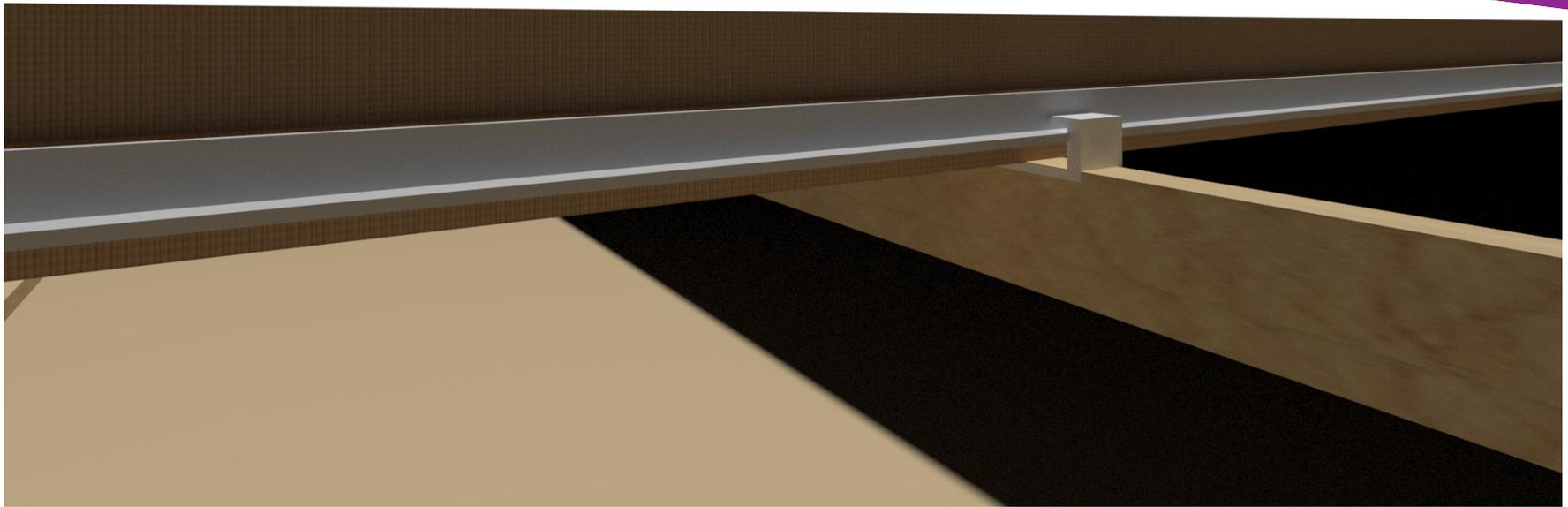
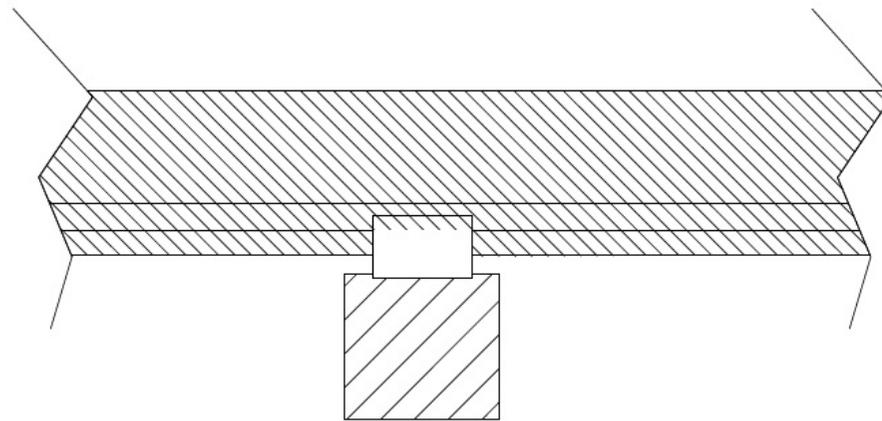


Figura 53: Detalle 1 rieles cielo raso  
Fuente: De elaboración propia



- A: VIGA DE MADERA:
- B: PERFIL ANGULO METALICO
- C: PERFIL METALICO C
- D: TORNILLOS  
AUTOROSCANTES
- E: TIRA DE MADERA

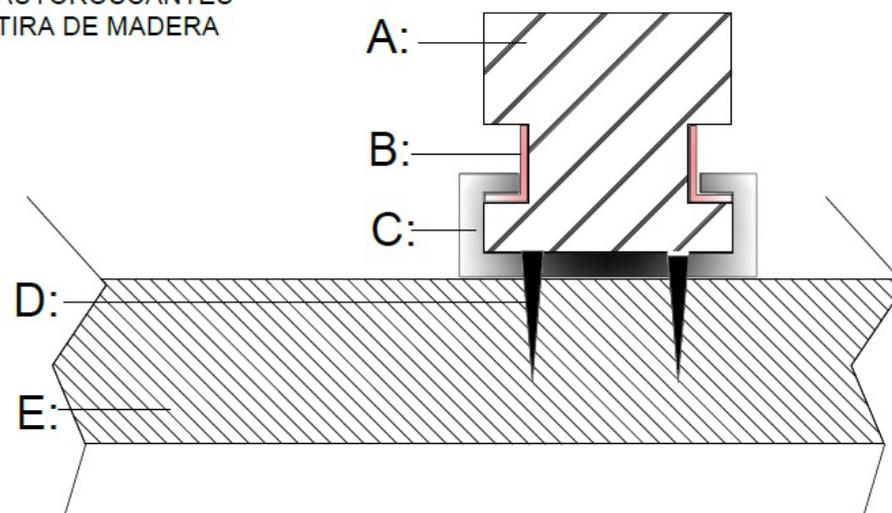


Figura 54: Detalle 1 rieles cielo raso  
Fuente: De elaboración propia

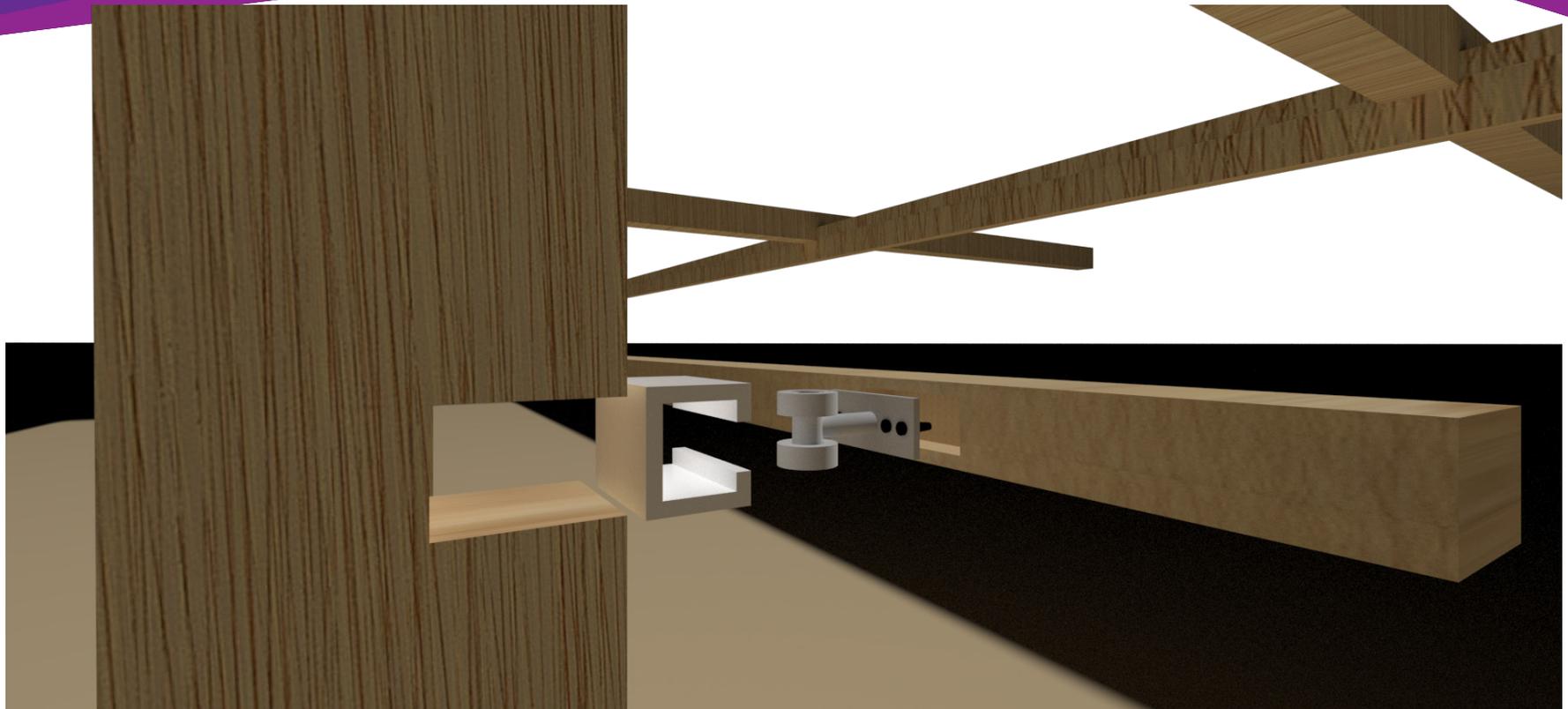


Figura 55: Detalle 2 rieles pared  
Fuente: De elaboración propia

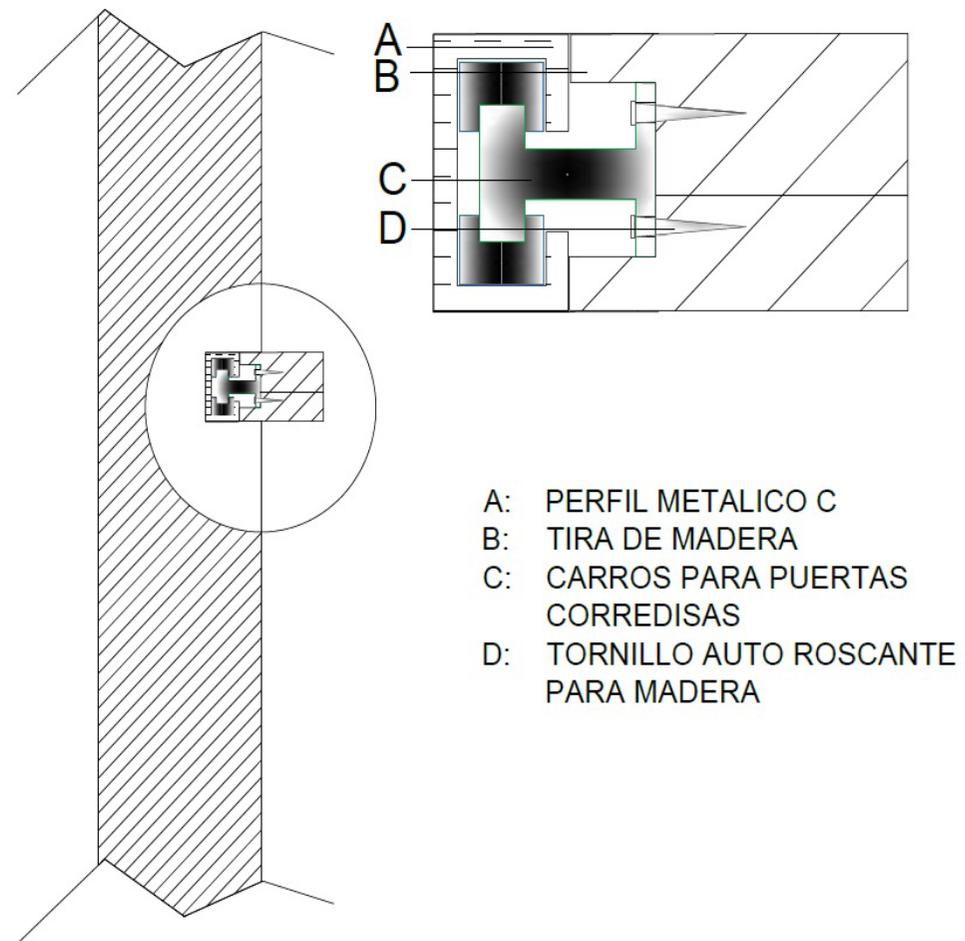


Figura 56: Detalle 2 rieles pared  
Fuente: De elaboración propia

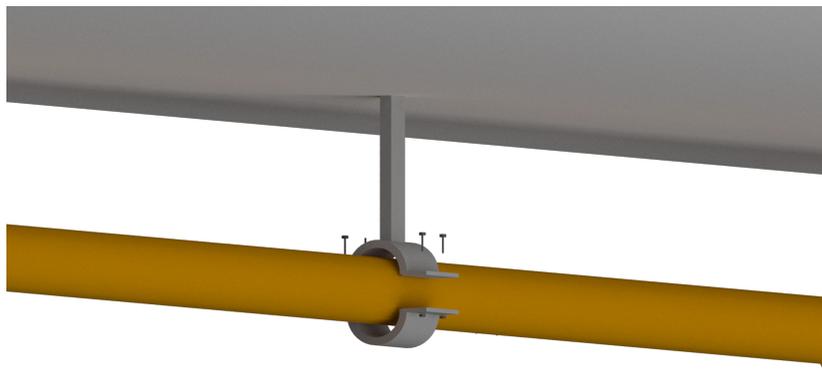
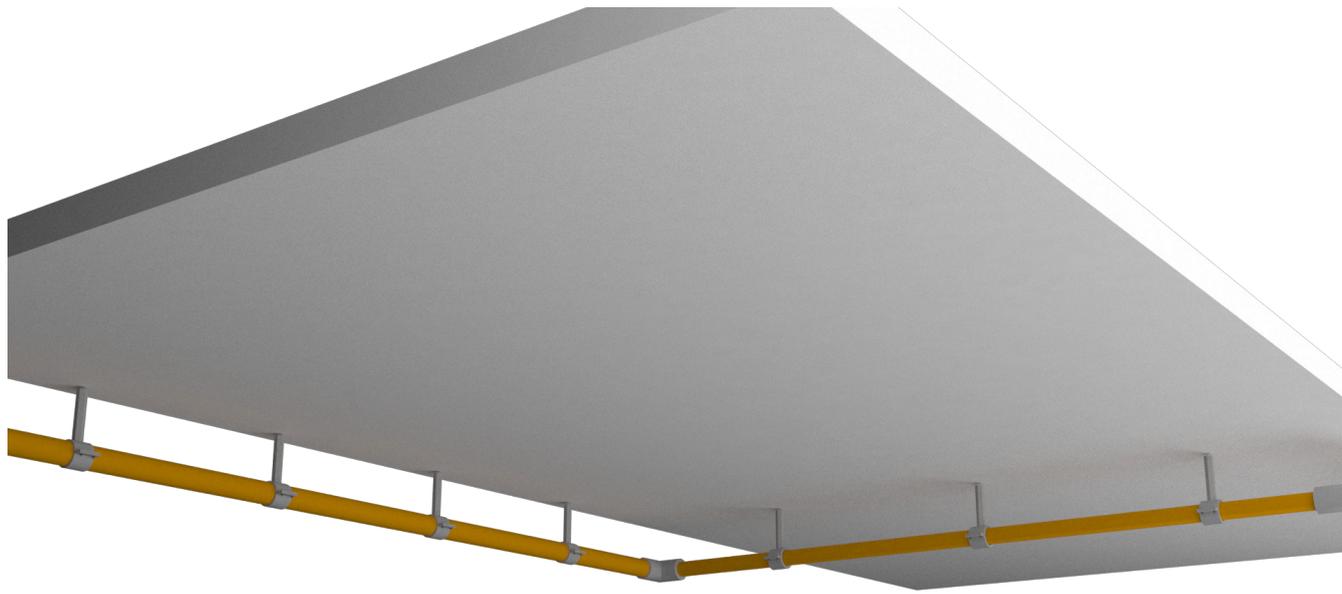


Figura 57: Detalle 2 tubería cielo raso  
Fuente: De elaboración propia

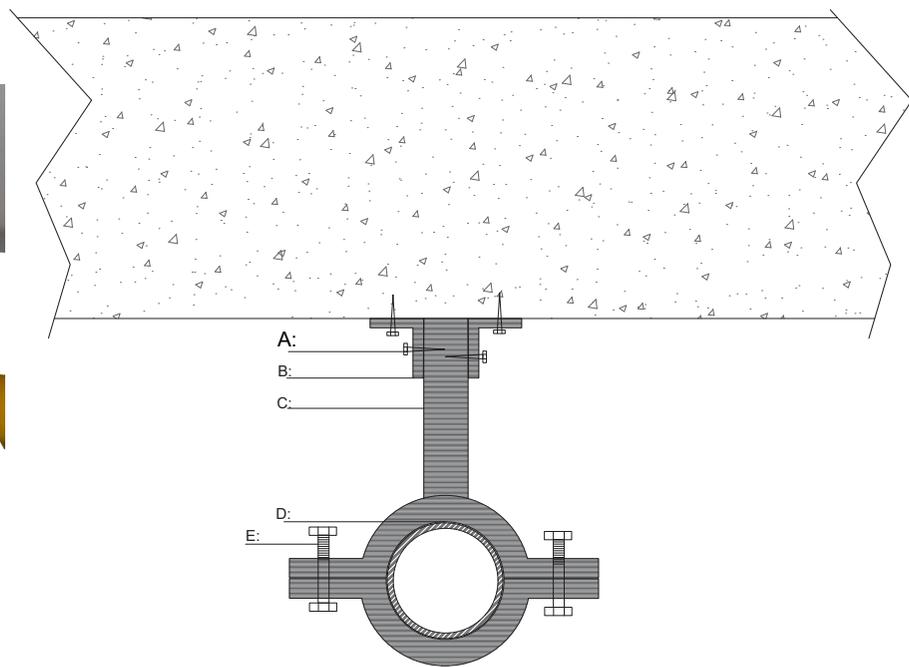
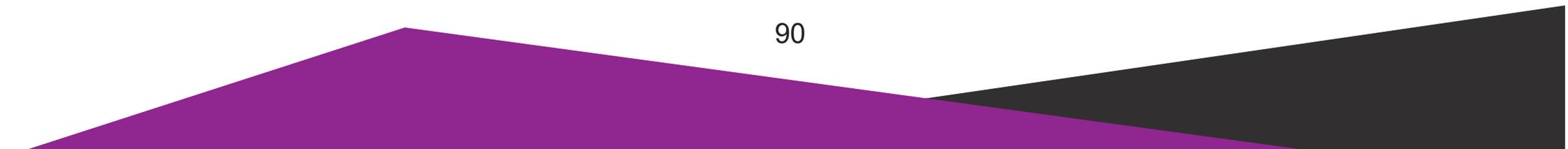


Figura 58: Detalle 2 tubería cielo raso  
Fuente: De elaboración propia

- A: TORNILLOS  
AUTOPERFORANTES
- B: ANGULO METALICO
- C: ABRAZADERAS METALICAS
- D: TUBO METALICO CIRCULAR  
DE 3PLG
- E: TORNILLO / TUERCA



## **CONCLUSIÓN ETAPA CUATRO.**

Este proyecto de graduacion a generado un amplio conocimiento abriendo la cosmovision del diseñador ha observar mas lejos al momento de buscar referentes al iniciar un diseño, en el presente proyecto quedo claramente demostrado que los homologos no siempre deben ser modelos de espacio relevantes, objetos importantes del medio o características específicas del usuario.

al momento de diseñar tenemos que cruzar las fronteras habituales ya que poseemos un mundo lleno de cosas intangibles para poder poner en practica en nuestros proyectos



## CONCLUSIÓN DEL PROYECTO

Tras un largo trabajo de investigación, experimentación, observación y estudio de las diferentes especificidades del diseño se obtuvo que el aporte de estas carreras podía ser utilizado en el diseño de interior desde varias formas de colaboración desde el aporte matérico hasta el aporte del énfasis de las mismas.

con la información obtenida se llega a la conclusión que el trabajo interdisciplinar es una herramienta muy importante al momento de la elaboración de trabajos, proyectos ya que existe un gran campo visual desde varios puntos de vista de expertos.

La importación del conocimiento al diseño de interiores es una gran ayuda ya que el diseño actual se limita a los materiales convencionales esto debido a la globalización de estilos.

gracias al trabajo de investigación se destacó varios énfasis en las cuales las carreras de diseño están especializadas. Al principio no se pudo observar una conexión fácil y directa, pero con el pasar del tiempo desde la perspectiva y la cosmovisión del diseñador se amplían, ya que dejamos de utilizar técnicas, materiales cotidianos y pasamos a ver más lejos.

Al momento de buscar, los horizontes disciplinares se amplían grandemente, dando posibilidades de experimentación que abren las posibilidades de interacción con otros insumos científicos. Estos resultados potencian los límites del diseño de interiores y permite incursionar en escenarios interdisciplinares novedosos, sólidos y diferenciadores, es decir, innovadores.

## Referencias bibliográficas:

- Blender, M. (2015). El confort térmico. Recuperado el 2 de febrero, de: <http://www.arquitecturayenergia.cl/home/el-confort-termico/>
- Carbajal, Y. (2010). Interdisciplinariedad: desafío para la educación superior y la investigación. Recuperado el 21 de enero, de: <http://www.scielo.org.co/pdf/luaz/n31/n31a11.pdf>
- Ching, F. BINGGELI, C. (2012). Diseño de interiores un manual. Recuperado el 12 de enero, de: <https://www.librosarq.com/manual/disenio-de-interiores-francis-ching/#.XFISC6ozZPY>
- Doldan, J. (2014). Los vínculos entre arte, artesanía y diseño. Recuperado el 20 de enero, de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=483&id\\_articulo=10151](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=483&id_articulo=10151)
- Domínguez, F (2008) composición espacial y atributos del espacio. Recuperado el 28 de febrero, publicada para centro de capacitación y formación profesional F.D cursos en línea
- Engracia, M. (2015). trabajo fin de master, interdisciplinariedad en el diseño. Recuperado el 27 de diciembre, de: <http://www.infolio.es/06infolio/metodo/miriamtello.pdf>
- Giordano, D. (2002). Una interpretación de la Morfología. Recuperado el 10 de enero
- Hollen, N. (1997). Introducción a los textiles. Recuperado el 17 de enero, de: <https://www.casadellibro.com/libro-introduccion-a-los-textiles/9789681818982/637609>
- Ibañez, J. (2000). LA GESTION DEL DISEÑO EN LA EMPRESA. Recuperado el 22 de marzo, de <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/gestion/5.pdf>

- Jansa, S. (2010). Resumen del manual de Oslo. Recuperado el 12 de enero, de: <https://urlzs.com/bmm3m>
- Morris, R. (2009). The fundamentals of product design. Recuperado el 14 de enero, de: <https://urlzs.com/iCgwW>
- Nogales, M. (2015). Identidad textil ecuatoriana. Recuperado el 22 de enero, de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectorgraduacion/archivos/3742.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/3742.pdf)
- Praxis librería. (2013). Manual de Serigrafía Profesional, recuperado el 12 de marzo de: <https://creandopueblo.files.wordpress.com/2013/08/serigrafiaprofesional.pdf>
- Ribechini G. L., (2018). La Innovación soluciona problemas y busca problemas a la innovación [post]. Recuperado el 13 de enero, de: <https://urlzs.com/FWxbx>
- Rizzo, k. (2017). Atreverse al cambio que propone la interdisciplinariedad. Recuperado el 20 de enero de 2019, de: <https://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?atreverse-al-cambio-que-propone-la-interdisciplinariedad>
- Segovia. L. (2018). Guía práctica de impresión en la confección de etiquetas a partir de material reciclado en la empresa Dextex, Pelileo – Ecuador. Recuperado el 2 de marzo, de: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO
- Sharon D. (2017). Textiles inteligentes para diseño de interiores. Recuperado el 4 de marzo, de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectorgraduacion/archivos/4374.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/4374.pdf)
- Simari, E. (2011, noviembre). La gran pantalla. Creación y Producción en Diseño y Comunicación. Recuperado el 14 de marzo de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=371&id\\_articulo=7980](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=371&id_articulo=7980)



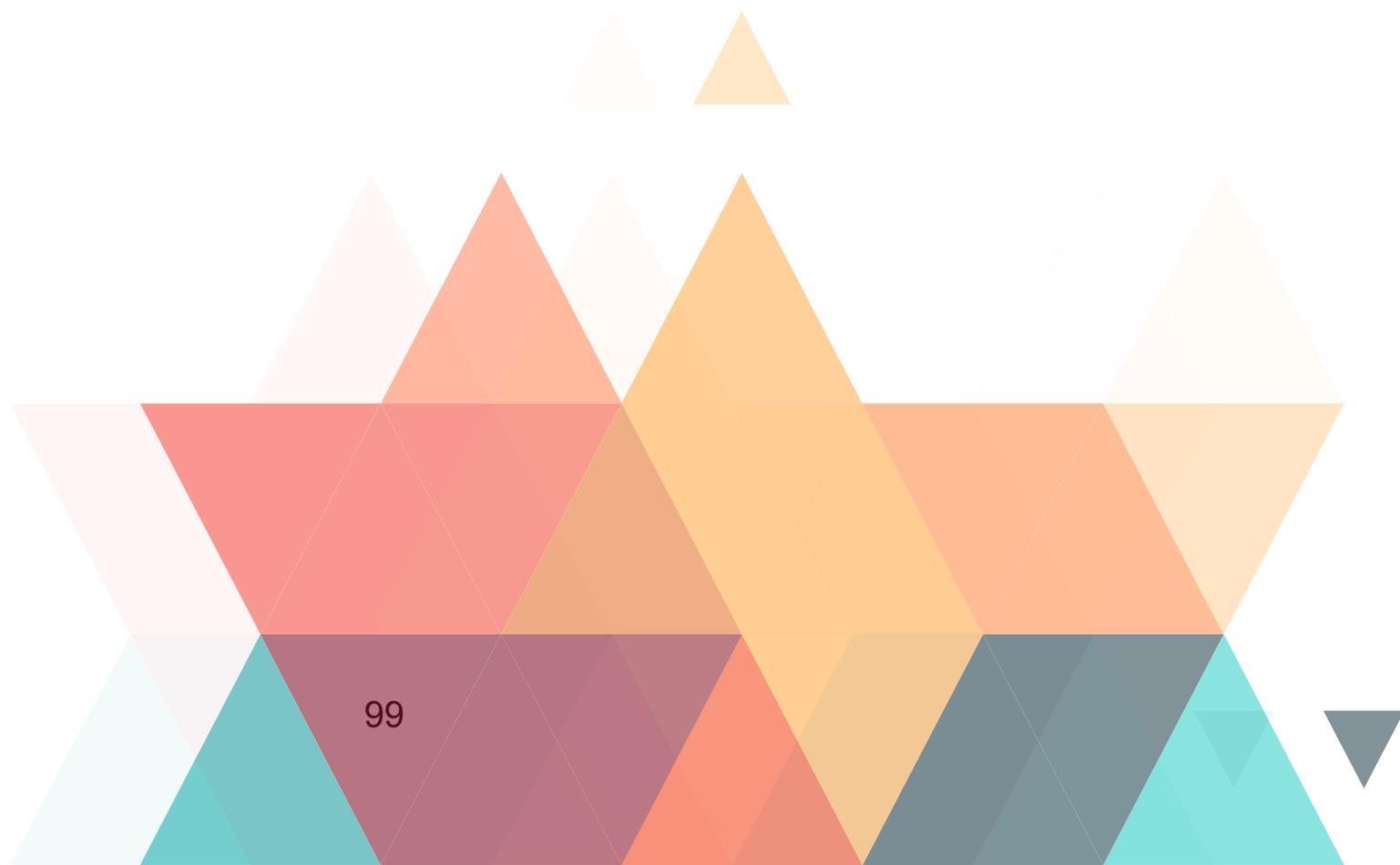
- Tamayo, M. La interdisciplinariedad. Recuperado el 11 de enero, de: [https://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/10906/5342/1/interdisciplinariedad.pdf](https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/5342/1/interdisciplinariedad.pdf)
- Tecno prótesis (2016). AVANCE TECNOLÓGICO: Impresión en 3D de órganos y prótesis. Recuperado el 23 de marzo, de <http://tecnoprotesis.blogdiario.com/1475974771/avance-tecnologico-impresion-en-3d-de-organos-y-protesis/>
- Tello, M. (2015). Interdisciplinariedad en el diseño. Recuperado el 21 de enero, de: <http://www.infolio.es/06infolio/metodo/miriamtello.pdf>
- Tourne M. (2009). Proyecto de graduación trabajo final de grado el uso y el abuso del minimalismo en el diseño de interiores, recuperado el 1 marzo, de universidad del Palermo <https://docplayer.es/63663112-Proyecto-de-graduacion-trabajo-final-de-grado.html>
- Tresserras, J. (2015). Diseño e interdisciplinariedad. una visión, universidad de Girona. Recuperado el 27 de Diciembre de: <http://revistes.ub.edu/index.php/waterfront/article/download/18829/21483>
- Universidad de Palermo. (2011). Creación y Producción en Diseño y Comunicación. Recuperado el 5 de marzo, de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/322\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/322_libro.pdf)



## INDICE

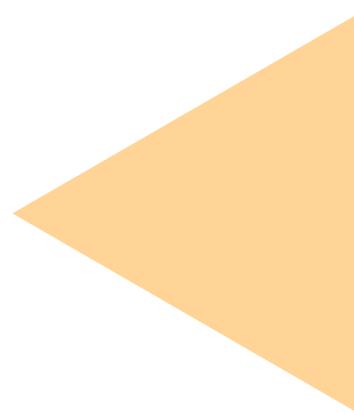
Figura 1: Articulación de conocimientos, recuperado de <a href="https://definicion.de/interdisciplinariedad/">https://definicion.de/interdisciplinariedad/</a> .....	19
Figura 2: Ejemplo intesdisciplinar, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/ijaeS">https://urlzs.com/ijaeS</a> .....	19
Figura 3 : Perfil profesional de los profesionales de las carreras de diseño; fuente propia. ....	20
Figura 4 : Interdisciplinariedad de un proyecto, recuperado de: <a href="https://www.librosarq.com/manual/dise-no-de-interiores-francis-ching/">https://www.librosarq.com/manual/dise-no-de-interiores-francis-ching/</a> .....	22
Figura 5: Resultado de una innovacion correcta, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/bXxi6">https://urlzs.com/bXxi6</a> .....	23
Figura 6: interculturalidad recuperado de, <a href="http://unidad3prueba.blogspot.com/">http://unidad3prueba.blogspot.com/</a> .....	22
Figura 7: Evolución, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/j5LXG">https://urlzs.com/j5LXG</a> .....	23
Figura 8: Arte rupestre mediterránea, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/NtC7P">https://urlzs.com/NtC7P</a> .....	23
Figura 9: Innovación de productos. recuperado de: tesis: experimentación tecnológica de la fibra de banano .....	25
Figura 10: Innovación del diseño Gráfico recuperado; Informacion del museo fuera del museo, una propues-ta desde el diseño gráfico.....	25
Figura 11: Innovación del diseño textil recuperado de: tesis: guia metodológica de ilustraciones de texturas .....	26
Figura 12: Tejido Sombrero, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/wn2D4">https://urlzs.com/wn2D4</a> .....	27
Figura 13: Morfología textil, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/Guhb4">https://urlzs.com/Guhb4</a> .....	27
Tabla 1: Relaciones criticas, recuperado de: fuente propia.....	28
Figura 14: Mensajes subliminales, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/JCAav">https://urlzs.com/JCAav</a> .....	33
Figura 15: Usos de los Espacios, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/5rrNx">https://urlzs.com/5rrNx</a> .....	34
Figura 16: Iluminación, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/VjBJw">https://urlzs.com/VjBJw</a> .....	35
Figura 17: Iluminación natural <a href="https://urlzs.com/VjBJl">https://urlzs.com/VjBJl</a> .....	36
Figura 18: Textura del diseño de Productos, Fibra de banano en revestimientos, katherine Torres .....	37
Tabla 2: Emergencia de Innovación, elaboracion propia .....	38
Figura 19: Textura del diseño de Productos, Experimentos de plásticos y reciclados como materia prima	39
Figura 20: Transformación de objetos, Recuperado de: <a href="https://urlzs.com/zB2Ww">https://urlzs.com/zB2Ww</a> .....	40
Figura 21: Transformación de objetos, recuperado De: <a href="https://urlzs.com/zB2W">https://urlzs.com/zB2W</a> .....	40
Figura 21: Tipología, Iconografía, Recuperado de: <a href="https://urlzs.com/4GwJR">https://urlzs.com/4GwJR</a> .....	41
Figura 22: Proyeccion mapping, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/kpi7g">https://urlzs.com/kpi7g</a> .....	42
Figura 23: nanotecnología hidrofóbica, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/2zYKC">https://urlzs.com/2zYKC</a> .....	43
Figura 24: Vinil termo adhesivo, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/UvH5E">https://urlzs.com/UvH5E</a> .....	43
Figura 25: Serigrafía, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/GnMBg">https://urlzs.com/GnMBg</a> .....	44
Figura 26: Morfología en arquitectura, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/RFuLu">https://urlzs.com/RFuLu</a> .....	45
Figura 27: Cirugias Roboticas, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/Cc9Gh">https://urlzs.com/Cc9Gh</a> .....	46
Figura 28: Historia de la protesis, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/hKuGh">https://urlzs.com/hKuGh</a> .....	47
Tabla 3: Enfoque de las especificidades de diseño, elaboracion: propia .....	49
Tabla 4: Estrategia conceptual, elaboracion: propia.....	55
Figura 30: Movilidad protesis, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/QwFfE">https://urlzs.com/QwFfE</a> .....	56
Figura 31: Maquina de impresión 3d, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/AzmrX">https://urlzs.com/AzmrX</a> .....	57
Fuente: Frax3d / impresión de órganos, recuperado de: <a href="https://urlzs.com/AzmrX">https://urlzs.com/AzmrX</a> .....	57
Tabla 5: Posibles mezclas, elaboración: propia .....	58
Tabla 6: Elementos y espacios del interiores, elaboración: propia.....	59
Figura 32: experimentacion, Morfológico , persuasivo, estructural, elaboración: propia .....	60
Figura 33: experimentacion, persuasivo, confortable, funcional, elaboración: propia .....	61

Figura 34: experimentacion, persuasivo, estructural, funcional, elaboración: propia .....	62
Figura 35: experimentacion, persuasivo, funcional e informativo, elaboración: propia.....	63
Figura 36: experimentacion, persuasivo, funcional, elaboración: propia .....	64
Figura 37: Espacio a intervenir, elaboración: propia .....	69
Tabla 7: Estudio de usuarios del bar de la universidad, elaboración: propia .....	70
Figura 38: Planos actuales del espacio., elaboración: propia .....	71
Figura 39: Planos remodelación / zonificación, elaboración: propia .....	74
Figura 40: Planos remodelación de cielo raso, elaboración: propia.....	75
Figura 41: Planos ubicación de luminaria, elaboración: propia .....	76
Figura 42: Planos de circulación, elaboración: propia.....	77
Figura 43: Planos remodelación pisos, elaboración: propia.....	78
Figura 44: propuesta, elaboración: propia.....	79
Figura 45: propuesta transformación pared., elaboración: propia.....	80
Figura 46: Transformación Para publicidad, elaboración: propia .....	81
Figura 47: Transformación Para publicidad 2, elaboración: propia .....	81
Figura 48: Transformación cielo raso, elaboración: propia .....	82
Figura 49: Presencia de la cascada de humo, elaboración: propia. ....	83
Figura 50: Presencia de la cascada de humo 2, elaboración: propia .....	83
Figura 51: Mampara pared - cielo raso, elaboración: propia.....	84
Figura 52: Detalle 1 rieles cielo raso, elaboración: propia .....	85
Figura 53: Detalle 1 rieles cielo raso, elaboración: propia .....	85
Figura 54: Detalle 2 rieles pared, elaboración: propia.....	86
Figura 55: Detalle 2 rieles pared, elaboración: propia.....	86





# ANEXOS





## Linkages among interior design, graphic, product and textile design

### Abstract

Nowadays, the contemporary scenarios strengthen the disciplinary linkage for both the theoretical and object level. This project addressed the expansion possibilities of interior design comprising strengths and particular strategies of the graphic, garment, and product design. Drawing from theoretical arguments that are substantially positioned in the interdiscipline, the strongest characteristics of the design specialties were studied. With these arguments, an experimental model was designed, drawn from conceptual and operating strategies, resulting in the notion of prosthesis as the central axis and concept of the proposal.

### KEY WORDS:

Design strategies, particularities and linkages, quality spaces, space innovation, persuasion, expressive communication, morphological language, functional linkages.

---

Diego Pesántez  
Code: 75117

---

Giovanny Delgado, Desigr.



Translated by  
Karina Durán