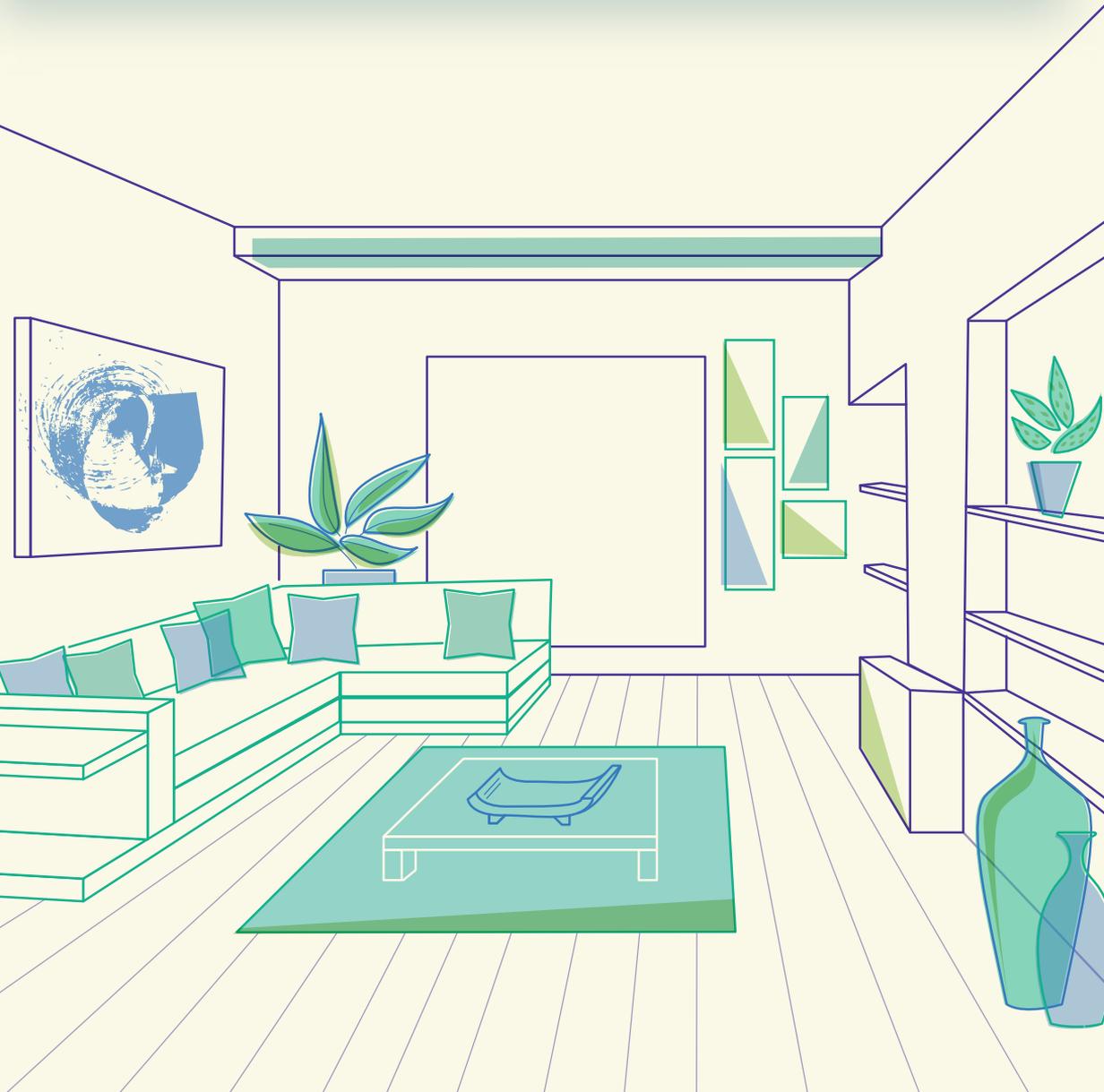




IRINA MONTES DE OCA
LUCÍA RISCO

Apuntes de diseño de interiores

Principios básicos de escalas, espacios, colores y más





IRINA MONTES DE OCA
LUCÍA RISCO

Apuntes de diseño de interiores

Principios básicos de escalas, espacios, colores y más

Lima, marzo de 2016

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

© Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)
Primera publicación: marzo de 2016
Impreso en el Perú – *Printed in Peru*

Edición: Diana Felix
Corrección de estilo: Luigi Battistolo
Diseño de cubierta: TALLER LOV S.A.
Diagramación: Diana Patrón Miñán

Editor del proyecto editorial
Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas S. A. C.
Av. Alonso de Molina 1611, Lima 33 (Perú)
Teléf: 313-3333
www.upc.edu.pe
Primera edición: marzo de 2016
Tiraje: 800 ejemplares

Este libro se terminó de imprimir en el mes de marzo de 2016, en los talleres gráficos de Gráfica Biblos S. A. dirección: Jr. Morococha 152 Surquillo, Lima - Perú.

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)
Centro de Información

Montes de Oca, Irina
Risco, Lucía

Apuntes de diseño de interiores: principios básicos de escalas, espacios, colores y más / Irina Montes de Oca, Lucía Risco. -- Primera edición.--

Lima: Editorial UPC, 2016.

ISBN: 978-612-318-045-4

1. Diseño de interiores 2. Decoración de interiores 3. Color 4. Espacio en arquitectura

729 MONT/A

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú nro. 2016-03528
Registro de Proyecto Editorial en la Biblioteca Nacional del Perú nro. 3150-1401600277

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin el permiso previo, por escrito, de la editorial.

El contenido de este libro es responsabilidad de los autores y no refleja necesariamente la opinión de los editores.

Contenido

Agradecimiento	9
Prólogo	11
Introducción	13
Capítulo 1. Enfrentando el diseño interior	15
1.1 Notas sobre diseño de interiores	18
1.2 El proceso de diseño	19
1.3 Secuencia del proceso de diseño	20
1.4 Análisis del diseño interior con relación al espacio y al usuario	23
Capítulo 2. Principios básicos para aprender a diseñar	27
2.1 Elementos del diseño interior	27
Capítulo 3. El espacio y su relación con la escala humana	51
3.1 La escala	53
3.2 Sistema de escala	57
3.3 Sistemas de proporciones	59
3.4 Antropometría	61
3.5 Ergonomía	63
Capítulo 4. Conceptos básicos del dibujo en el diseño interior	65
4.1 Escala de dibujo	65
4.2 Factores de conversión	66

4.3 Formato	67
4.4 Membrete	68
4.5 Sistema de representación gráfica de diseño de interiores	69
4.6 Tipos de líneas	70
4.7 Los planos de diseño de interiores	72
4.8 Simbología de dibujo de planos de diseño interior	74
4.9 Valoración	81
4.10 Levantamiento en el proyecto de diseño de interiores	81
4.11 Orden de los planos	83
Capítulo 5. Propiedades del apunte para el diseño	85
5.1 Tener en cuenta para un buen apunte	85
5.2 Representación gráfica del diseño interior	91
Capítulo 6. Planos de proyecto de diseño interior	105
6.1 Plano detalle de escalera	116
Capítulo 7. Color	123
7.1 Teoría de color	123
7.2 Esquemas de color	138
7.3 Efectos psicológicos	140
7.4 Casos de aplicación de la teoría de color en la composición del diseño	141
Recomendaciones	144
Bibliografía	145

*A Mariella Savastano por su valioso aporte
A mi abuelita Casilda y Harold dos ángeles en el cielo*

A David, Cristobal y Cayetano por ser mi inspiracion

Agradecimiento

Por su valiosa contribución a la edición de este libro, nos encontramos en deuda con las siguientes personas:

Silvia Castañeda

Silvana Cossio

Guiulianna Constantini

Rafael Feijoo

Harold Ferrer

Mario Hung

Gladys Inchaustegui

Carlos Linares

Cecilia Rozas

Leonardo Sánchez

Mariella Savastano

Martin Schanks

Antonio Valiente

Prólogo

Quienes compartimos los susurros, así como los secretos y necesidades que, de expandirse tiene el universo creativo, nos encontramos muchas veces en el camino con lo que a menudo se asemeja a un nudo de grandes y entramadas ramas presentando a su vez toda una aventura en el vivir creativo, en el descubrimiento que el diseñador profesional de interiores encontrará mediante la formación de nuevas formas, colores y texturas que albergará en un determinado espacio creado para este fin.

Muchas veces, la falta de una adecuada fuente de información así como una deficiente falta de conocimiento en el quehacer profesional, son el colofón exigido por un determinado proyecto que está destinado, no solo al olvido profesional sino además al desagrado del autor, al no tener la capacitación adecuada para pasar del punto de nacimiento entre la crisálida originalidad y el respectivo proceso creativo.

El libro *Apuntes de diseño de interiores: principios básicos de escalas, espacios, colores y más*, es el producto de largas jornadas de investigación, realizadas con la finalidad de crear una clara herramienta de consulta profesional superando los estándares que el diario laborar exige, mediante un alto nivel de competitividad para el rápido posicionamiento y liderazgo en el mercado especializado de todos aquellos quienes estamos inmersos en el ámbito del diseño profesional de interiores.

Estoy seguro que los datos de las investigaciones consignadas en este libro, el cual ha sido realizado por la Carrera de Diseño Profesional de Interiores de la UPC, mediante la participación directa de las expertas en el diseño, Irina Montes de Oca y Lucía Risco Mc Gregor, a quienes les quedo mucho más que agradecido ya que además de dejar impresa su experiencia, han agregado a él los años de actividad docente, será de mucha utilidad para todos aquellos quienes nos desenvolvemos en esa aventura diaria de la creatividad.

Rafael Feijoo
Director de Carrera de Diseño Profesional de Interiores

Introducción

Desde la carrera de Diseño de Interiores, surge la inquietud de crear un manual que sirva como instrumento de apoyo para los alumnos en el proceso de aprendizaje de la profesión. De esta manera, esta publicación tiene el objetivo de ayudarles a organizar procesos e ideas al momento de enfrentar un proyecto de diseño interior.

En este primer manual de diseño profesional de interiores se abordan, de manera general, aspectos relacionados con el proceso y la concepción del diseño. Además, se vinculan ideas respecto a la expresión gráfica del mismo a través de los conceptos básicos del dibujo técnico para diseñadores de interiores. Con el propósito de explicar mejor los procesos, se han seleccionado los temas esenciales que debe conocer el estudiante de diseño, los cuales serán profundizados en futuros manuales específicos (por ejemplo, los elementos básicos del diseño, que darán una mejor idea de cómo organizar los elementos que componen el diseño interior).

En cada capítulo han sido resumidos los conceptos principales para componer un diseño de interior, como la relación del espacio con la escala humana y las nociones básicas del dibujo en el diseño de interiores para lograr una buena presentación de los proyectos, además de la representación gráfica y la realizada en planos. Estos conceptos serán una útil herramienta para plasmar una propuesta final de diseño. Son estudiados también la teoría del color (como elemento fundamental que todo diseñador debe conocer y entender en cuanto a su aplicación en un determinado ambiente) y los efectos que este puede lograr en los usuarios.

Estos temas son fundamentales en todo el proceso de diseño, y se han planteado de manera práctica y concreta para un fácil entendimiento por parte del lector. Por ello, con esta primera entrega se ha querido brindar una visión integral sobre la forma en que los seres humanos utilizamos y disfrutamos los espacios que nos acogen.

Este es un manual con sentido didáctico, que toma en cuenta las dificultades que pueden experimentar los alumnos en el aprendizaje de estos conceptos, los cuales les serán muy útiles tanto en su vida académica como en la profesional. Consideramos que este proyecto debe dejar en claro los aspectos del diseño de interiores que constituyen una búsqueda constante de mejora en la calidad de vida de las personas.

Este es el inicio de una serie de manuales con temas específicos cuyo índice es, de alguna manera, este manual básico de diseño interior que, esperamos, sea una herramienta que facilite el aprendizaje de esta apasionante carrera.

Capítulo 1. Enfrentando el diseño interior

Todo lo que sentimos tiene una conexión. En ella, cada parte tiene que ver con un todo. Existen varias teorías que hablan sobre cómo enfrentar el diseño de interiores. Por ejemplo, Silvia Porro e Inés Quiroga, en su libro *El espacio en el diseño de interiores*, mencionan que «a través de la forma, los colores, la luz, los materiales y la determinación, llegamos a la sensación buscada, logramos espacios con características propias» (Porro y Quiroga 2010: 14).

Simon Dodsworth asegura lo siguiente, en su libro *Principios básicos del diseño de interiores*:

«los diseñadores debemos atrevernos a imponer nuestras ideas sobre un espacio que es nuestro [...]. El diseño de interiores va mucho más allá de la idea de 'hacer que un lugar quede bonito', es por eso que muchas personas son conscientes de ello, y de que no cuentan con los conocimientos necesarios para enfrentar por sí solas la tarea de diseñar un interior. Y ahí es donde nace la necesidad de contar con interioristas profesionales» (Dodsworth 2009: 9).

Si nuestra casa es cálida y cómoda, esta nos hará sentir confortables, satisfechos y felices con el uso adecuado del color, las formas y las texturas. Una habitación donde se apliquen tonos neutros (como el marrón y sus diferentes tonalidades apasteladas) muchas veces se convierte en un espacio cálido. Con ello se logra que el usuario se sienta relajado.

Otros autores, como Fernando de Haro y Omar Fuentes, tienen la siguiente perspectiva: «todas las ideas y consejos de interiorismo van destinadas a que cada quien

logre la casa de sus sueños y disfrute de ella, por eso todos los elementos que se apliquen influyen en conjunto hasta el toque final del proyecto» (De Haro y Fuentes 2010: 12).

Un espacio comercial bien diseñado logra impacto visual en los usuarios por el uso de los colores, los olores, las texturas y la organización del mobiliario. Al respecto, Jacobo Krauel comenta lo siguiente:

«En los últimos años, ha habido desarrollos considerables en el área de espacios comerciales, causados principalmente por el gran número de centros comerciales que se construyen en las ciudades, siguiendo la influencia americana y europea» (Krauel 2013: 7).

En la década de 1980, posiblemente a causa de la recesión global y por la amenaza del comercio electrónico, los dueños de los establecimientos comerciales empezaron a cuestionar la cantidad y la calidad de los departamentos que no generaban ningún beneficio. En consecuencia, empezaron a pedir a los diseñadores que supervisaran de forma creativa el diseño global de una tienda. Es así como el *visual merchandiser*¹ vio su nacimiento².

En una oficina en la cual se suele permanecer largas horas de jornada laboral, el ambiente debe ser confortable y acogedor, para que las personas que hacen uso del espacio tengan la tranquilidad de trabajar en un lugar adecuado para el desarrollo de sus actividades. Además, se debe contar con un mobiliario apropiado, iluminación correcta, circulación óptima y factores de distribución organizados de manera acertada.

En un colegio para niños de tres a cinco años, el uso de los colores primarios y de las formas básicas debe ser una prioridad en el diseño interior, para que los estudiantes puedan ir reconociendo estos elementos, esenciales para el desarrollo humano. Como mencionan Fernando de Haro y Omar Fuentes:

«Crear los espacios propios para los niños no solo es un tema de interiorismo, sino que forma parte de la educación emocional, de los estados de ánimo y de

1 *Visual merchandising* es una especialidad básica que se aplica a cualquier espacio comercial, puesto que no solo ayuda a incrementar considerablemente las ventas, sino que también mejora la imagen y el posicionamiento de una marca.

2 Cfr. Morgan 2011: 6.

la estimulación visual y plástica de los menores, los cuales permanecerán en su mente durante toda su vida» (De Haro y Fuentes 2012: 12-13).

A su vez, Silvia Porro e Inés Quiroga comentan lo siguiente:

«Las percepciones de espacio tienen que ver con la tres dimensiones básicas (largo, ancho y profundidad) más el tiempo y el movimiento. Un espacio nunca es totalmente estático aunque no circulemos por él, aunque estemos sentados; el movimiento y la captación de ese espacio se realizan a través del recorrido que desarrollamos visualmente» (Porro y Quiroga 2010: 37).

Es por eso que el diseñador de interiores debe resolver y conseguir que se cumpla, hasta en el más mínimo detalle, una armonía en los ambientes que habitamos. Debe lograr que el conjunto se perciba con las cualidades que se requieren y que dé confort al usuario de un espacio determinado.

Un diseñador de interiores es quien organiza un espacio para que funcione y haga posibles los anhelos de sus usuarios.

Es común que se produzca alguna confusión entre los términos *arquitectura de interiores*, *diseño de interiores* y *decoración de interiores*. ¿Cuál es la diferencia entre estas profesiones?

Aunque no sean definitivas, las explicaciones que se dan en este manual ofrecen una guía de las distintas funciones y responsabilidades que giran en torno al diseño de diferentes espacios.

Los arquitectos emplean variados tipos de planos (plantas, cortes y elevaciones) para empezar a planificar el diseño de sus espacios. Estos planos, enlazados, crean una edificación. Su formación está orientada al diseño de estructuras desde bocetos, propuestas, apuntes y representaciones hasta la ejecución de los mismos aplicando atributos teóricos y prácticos. El proyecto estará sujeto a otros aspectos (estudios de impactos ambientales, de ubicación, climáticos, etcétera).

En algunos casos, los arquitectos desarrollan una planificación con gran detalle en cuanto a la disposición de mobiliario, y aplican esquemas decorativos. La arquitectura de interiores, entonces, se encarga de reformar espacios ya existentes y de adaptarlos para que cumplan nuevas funciones. Su atención en cuanto al diseño está en la conexión entre la estructura construida y los cambios que van a desarrollarse en el interior.

Los decoradores de interiores, por otro lado, trabajan con espacios ya existentes, los cuales no necesitan una alteración física. Operan en la apariencia de estos espacios con el empleo del color, la iluminación y los acabados de revestimiento, haciendo que la forma se adecúe a la función para la cual están interviniendo.

En cambio, los diseñadores de interiores, o interioristas, tienen por finalidad plantear espacios conociendo al detalle al usuario y sus características. Gestionan y planifican el diseño que van a trabajar en un determinado espacio de manera integral, aplicando esquemas de diseño, así como proponiendo grandes cambios estructurales. El diseñador de interiores puede intervenir en los diferentes campos en que los espacios requieran un cambio radical o parcial. Diseñan mobiliario como parte formativa o desarrollo integral de áreas verdes, y son especialistas en el diseño interior de espacios comerciales, así como en el diseño integral de espacios residenciales.

1.1 NOTAS SOBRE DISEÑO DE INTERIORES

En el proceso de diseño se deberán realizar los siguientes pasos:

- Identificar y conocer los requerimientos y las necesidades del cliente, para que el diseño propuesto sea la respuesta a los mismos.
- Desarrollar, elaborar y presentar la propuesta, en la cual el concepto debe estar claramente expuesto. En ella debe adjuntarse el presupuesto.
- El presupuesto de un proyecto de diseño de interior tiene dos etapas: a) presupuesto por honorarios profesionales y b) presupuesto de obra y ejecución.
- El hecho de que ambos presupuestos sean viables o de que las propuestas sean desarrolladas por el mismo diseñador dependerá de la decisión que tome el cliente.
- Los apuntes y dibujos técnicos realizados a mano alzada o a través de programas de diseño por computadora son necesarios antes de proceder a efectuar cualquier

trabajo. Con estos medios gráficos, el cliente podrá forjarse una idea de cómo quedará el proyecto una vez ejecutado.

- Iniciar el proyecto solo cuando el cliente **haya aprobado tanto los conceptos y las ideas como el presupuesto presentado por el diseñador.**
- Diseñador y cliente deben llegar a un acuerdo, el cual ha de estar claramente especificado en los términos de un contrato.
- Una vez aprobado el presupuesto, se procederá a armar el expediente técnico del proyecto, el cual deberá contar con el juego de planos respectivos, las vistas en 3D de la obra, los presupuestos respectivos y la memoria descriptiva.
- Si el profesional de diseño de interiores se va a encargar de la construcción o de la adquisición del mobiliario, y de la dirección de obra en general, deberá adjuntar un diagrama de Gantt, en el cual mostrará el tiempo de dedicación previsto para cada actividad en un periodo determinado.

1.2 EL PROCESO DE DISEÑO

El proceso de diseño es un concepto que abarca distintas actividades. Se da en el momento en que se decide desarrollar un proyecto. Esto conlleva a una propuesta bien elaborada que, claramente, cumplirá con los requerimientos que establezca el cliente. El proceso no solo se aplica al diseño de interiores, pues todas las áreas de diseño cuentan con uno determinado, según sus necesidades.

El proceso se puede ver como una actividad que tiene un punto de inicio (el primer contacto entre el diseñador y el cliente) y otro final, cuando el proyecto se ha ejecutado.

Cabe mencionar que durante el proceso de desarrollo del proyecto muchas actividades (medir el espacio, hacer un primer boceto, presupuestar con diferentes proveedores, acudir a tiendas y revisar nuevos materiales, participar en reuniones con los clientes y elaborar cada uno de los planos) han sido ejecutadas. Dichas actividades multidisciplinarias dependen unas de otras. Muchas veces, en el camino, se van dando situaciones que harán replantear algunos detalles del proyecto.

Se debe tomar en cuenta que el proceso de diseño es maleable, en cuanto a que las partes pueden acondicionarse a la delineación determinada de un proyecto específico. No existe una solución estandarizada para todos los casos: es necesario entender las necesidades del usuario, así como sus requerimientos, al detalle.

Por ejemplo, si se desea diseñar un armario, es preciso saber para qué se está elaborando o cuál es el impulso para hacerlo. El diseñador se plantea algunas ideas propias sobre las funciones anatómicas que debe tener un armario, el uso de la madera reciclada, el del plástico o el de un nuevo tipo de material... Así se podrían seguir considerando muchos otros factores; por eso, para diseñar se necesita un proceso claro, de modo que sea factible una correcta ejecución.

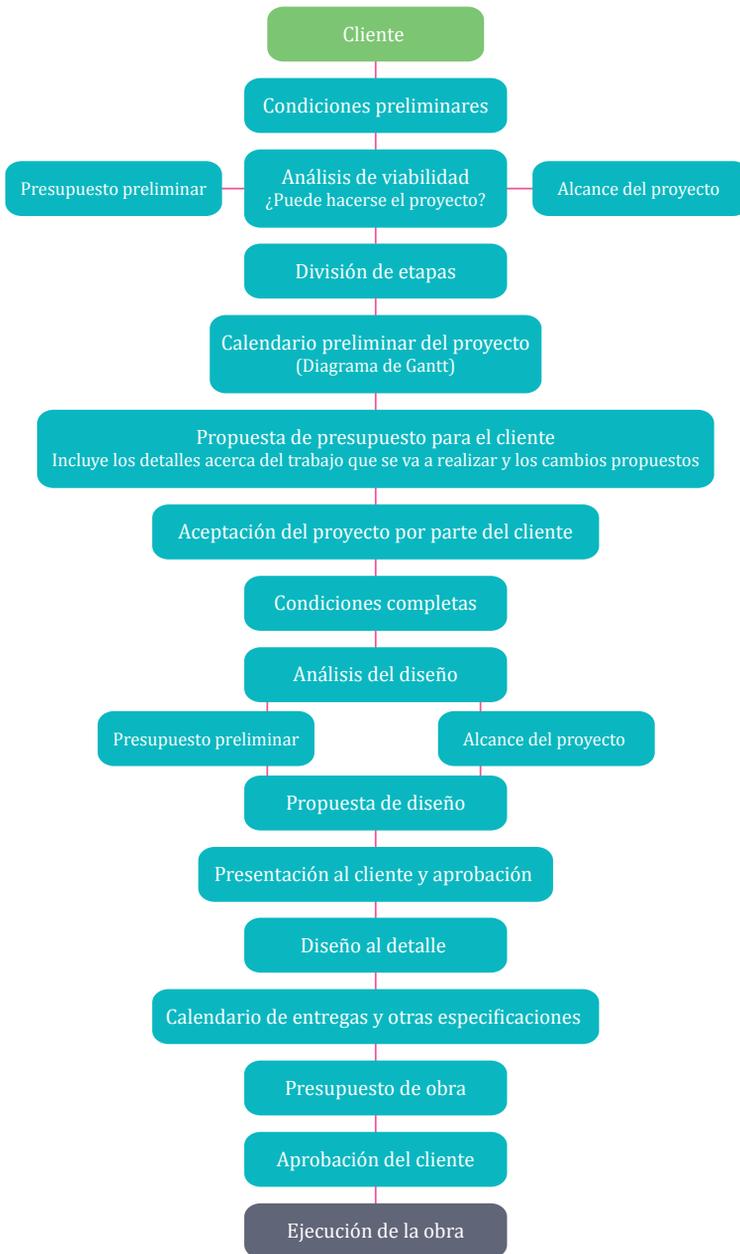
1.3 SECUENCIA DEL PROCESO DE DISEÑO

En las partes de la secuencia del proceso de diseño que se muestran a continuación se debe tomar en consideración lo escrito anteriormente en cuanto a ser flexibles, dependiendo del proyecto y de sus características.

El diseñador tiene una gran labor de gestión, aparte de presentar su propuesta. Cuando se desarrolla un proyecto en una oficina de diseño determinada, las funciones suelen repartirse y lo más probable es que están definidas. Sin embargo, en empresas pequeñas los diseñadores pueden ejecutar cualquiera de los puntos establecidos en el proceso.

El siguiente esquema presenta las fases del proceso de diseño, aunque cada uno de los elementos puede modificarse o ajustarse a las necesidades del proyecto. En este diagrama no se definen tiempos, pues esto dependerá de las circunstancias de cada propuesta tanto como de las decisiones del cliente y del diseñador.

Gráfico 1.1. Esquema de la secuencia del proceso de diseño



Fuente: Dodsworth 2009.

Definición de las secuencias del proceso de diseño

- **Condiciones preliminares.** Las condiciones son la primera oportunidad real que se le presenta al diseñador para acostumbrarse al proyecto y entenderlo.
- **Análisis del proyecto.** Luego de una primera reunión con el cliente y comprendidas las necesidades que tiene, así como las condiciones propuestas, se comenzará el análisis al detalle.
- **Presupuesto preliminar.** Un alcance de cuánto va a cobrar el diseñador por el diseño solicitado.
- **Alcance del proyecto.** Cuáles son los parámetros o las condiciones del diseño.
- **División de etapas.** Indicar las fechas y los avances, según las reuniones que se va a tener con el cliente, para ir mostrando el desarrollo del proyecto y los alcances que este tiene.
- **Calendario preliminar del proyecto.** Desarrollar un cuadro de Gantt³.
- **Propuesta de presupuesto para el cliente.** Se le entrega un presupuesto final, las condiciones económicas y los tiempos de entrega, así como las responsabilidades de ambas partes.
- **Aceptación del proyecto por parte del cliente.** El cliente evalúa las condiciones del presupuesto y tiene la opción de aceptar o de llegar con el diseñador a algún acuerdo beneficioso para ambas partes, hasta cerrar el contrato final.
- **Condiciones completas.** Ambas partes llegan a un acuerdo final y se inicia la relación formal entre el cliente y el diseñador.
- **Análisis del diseño.** El diseñador debe asegurarse de comprender todas las necesidades del cliente. En ocasiones, estos requisitos se habrán indicado expresamente; otras veces habrá que interpretarlos a partir de la información con que se cuente.
- **Concepto o punto de partida.** El concepto puede ser de muchos tipos: a base de gráficos, lúdico⁴, literario, etcétera, y puede encontrarse o crearse, en la forma de una idea poderosa y atractiva que comunique lo necesario acerca del proyecto, de su aspecto, de las sensaciones que crea y de lo que el diseñador quiera plasmar.

3 El cuadro de Gantt es una útil herramienta gráfica, cuyo objetivo es exponer el tiempo de dedicación previsto para diferentes tareas o actividades a lo largo de un tiempo total determinado.

4 Lúdico, todo aquello relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión. El término *lúdico* parte del latín *ludus*, que significa «juego».

- **Búsqueda y recopilación de información.** En esta etapa es preciso recopilar información del cliente con respecto a gustos, sensaciones o requisitos por implementar, para luego contrastar con los materiales que se aplicarán, en cuanto a pisos, paredes, iluminación, etcétera.
- **Planificación.** En este punto se deben tomar en cuenta los tiempos y el orden en el diseño, para ir desarrollando la propuesta de manera ordenada, de modo que todos los elementos que intervengan sean parte de una unidad en la composición.
- **Presupuesto de obra.** Implica los costos para la ejecución de la obra relacionados con materiales, mano de obra especializada, transporte, gastos operativos, etcétera.
- **Aprobación del cliente.** El cliente aprueba el diseño y el presupuesto, con lo que da indicio a la ejecución de la obra. Para este punto, el diseñador le ha mostrado maquetas, paneles de presentación, planos, presentaciones en tres dimensiones, apuntes, bocetos, cuadro de acabados, fichas técnicas (en caso ser necesarias), presupuestos y tiempos de ejecución, para que el cliente pueda entender el proyecto y aprobarlo, dando pie a su posterior ejecución.
- **Ejecución de la obra.** Inicio de los trabajos por parte de empresas o del personal calificado que asumirá la elaboración de la obra bajo la supervisión del diseñador o de quienes el cliente estime conveniente. En algunos casos el diseñador no se encarga de la ejecución de la obra, sino que el cliente, con la propuesta, asigna esta labor al personal de su elección.

Este diagrama representa las fases del proceso de diseño, aunque cada uno de los elementos puede modificarse o adaptarse según las necesidades del proyecto. El diagrama no refleja los tiempos de trabajo precisos para cada tarea.

1.4 ANÁLISIS DEL DISEÑO INTERIOR CON RELACIÓN AL ESPACIO Y AL USUARIO

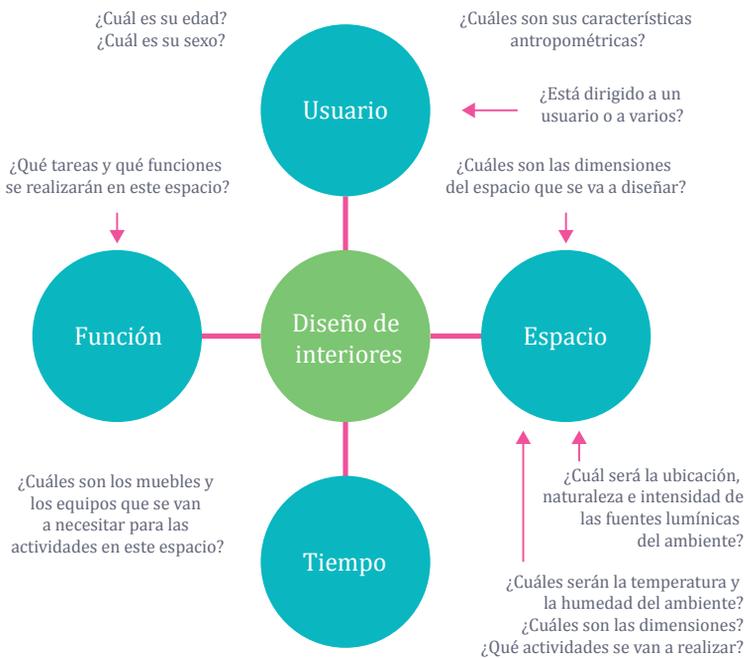
Cuando los diseñadores se abocan a un proyecto deben mantener largas charlas con el cliente, pues cuanto más conozcan sus necesidades, mientras más profundo y detallado sea su análisis, mejores serán los resultados que obtengan.

Es pertinente que el diseñador elabore un cuestionario que consigne una serie de preguntas diseñadas para ayudarlo a conocer mejor al usuario en cuanto a sus gustos y necesidades. A continuación se brindan algunos ejemplos al respecto.

Para el diseño de un espacio residencial, las preguntas al usuario van dirigidas a los integrantes de la familia que va a hacer uso de él, y podrían ser las siguientes: ¿de cuántos miembros está compuesta la familia? ¿Cuáles son sus actividades? ¿Cuáles son sus *hobbies*? ¿Qué colores les gustan? ¿Qué estilo prefieren? ¿Qué actividades realizan como familia?

Estas preguntas deben ser resueltas por el usuario. Luego serán interpretadas por el diseñador, para lograr establecer pautas para el proyecto que va a plantear. El diseño interior responde a necesidades notorias de los usuarios y debe resolverse aplicando criterios claros de diseño: uso de elementos de composición, correcta elección de colores y de factores como mobiliario y accesorios, iluminación adecuada, empleo conveniente de la tecnología (como sistemas de control remoto), acústica y elementos decorativos bien seleccionados.

Gráfico 1.2. Análisis del diseño de interior con relación al espacio y al usuario



Elaboración propia.

Otra de las claves para un buen diseño es no tener prisa. Se debe concebir este proceso como una etapa evolutiva, y estar abiertos a los cambios. Aunque desde un principio se haya elegido un color o una tela, más tarde se puede percibir que no es lo más adecuado, y ello no significará que se haya cometido un error.

El análisis tiene como fin crear diseños innovadores, propuestas bien logradas que satisfagan las necesidades del usuario. Que la función, el contexto y el tiempo se conjuguen para el beneplácito del cliente, para quien el diseño ha sido concebido.

Para poder revisar todo el contenido de esta edición,
visite nuestra **tienda virtual**.

