

CURSO DE INTRODUCCIÓN  
A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

**CIEU**

TECNICATURA UNIVERSITARIA  
EN DISEÑO DE INTERIORES

**TU\_DIN  
2025**



**FAD**  
FACULTAD DE  
ARTE Y DISEÑO

**INFORMACIÓN INSTITUCIONAL**

**CAMPUS SUR / CIUDAD DE LAS ARTES** Av. Ricchieri 1955 (Esquina Concepción Arenal) Córdoba Capital

Teléfonos: (+54) 0351 - 433 3507 / 433 032

**FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO** Campus Sur – Av. Pablo Ricchieri 1955 (+54) 0351 - 443 0397 / 412

**LINKS WEB**

UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CORDOBA : <https://upc.edu.ar/>

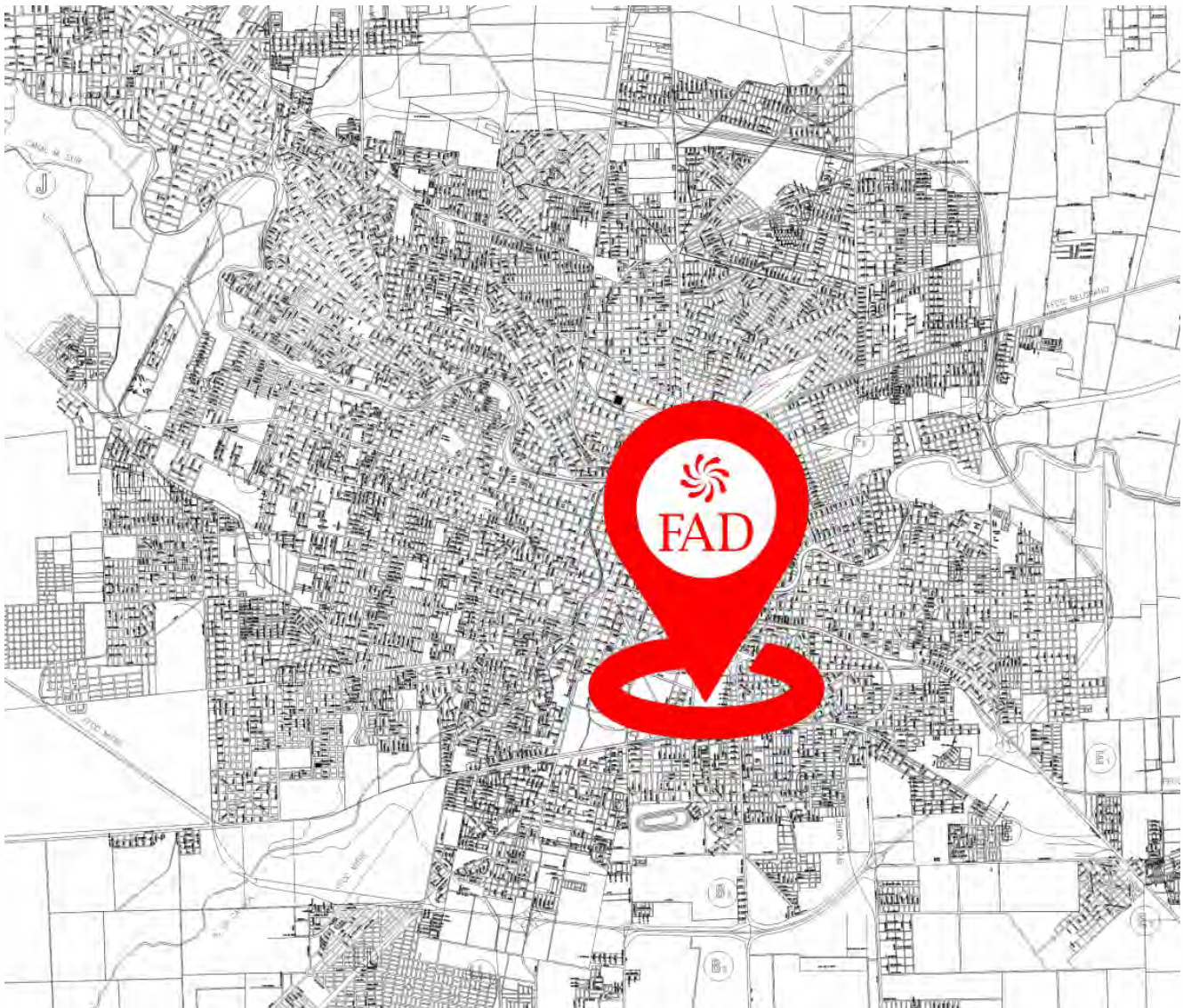
SECRETARÍA ACADEMICA : <https://upc.edu.ar/sec-academica/>

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO: <https://upc.edu.ar/fad/>

DECANATO: [Decanato.fad@upc.edu.ar](mailto:Decanato.fad@upc.edu.ar)



[upc.edu.ar](https://upc.edu.ar)



# UBICACIÓN

PLUS CODE - GOOGLE MAPS :HR8F+3V Córdoba



# Autoridades



## RECTORADO

**Rectora Normalizadora**  
**Esp. María Julia Oliva Cúneo**



## FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO

**Decana Normalizadora**  
**Dra. Viviana Fernández**



**Secretaría Académica**  
**Lic. Graciela Liborio**



**Secretaria General**  
**Lic.Prof. Alicia Madoery**

## Escuela Superior de Artes Aplicadas "Lino E. Spilimbergo"



**Directora**  
**Lic.Prof. Mariana Accornero**



**Vice Directora**  
**Mgter. Mariana Dallera**  
Coordinación Tecnicatura Universitaria

**TECNICATURA UNIVERSITARIA  
EN DISEÑO DE INTERIORES**

**TU\_DIN**



**tu\_din.spilimbergo.fad@upc.edu.ar**

**cieu.din.fad@upc.edu.ar**

**COORDINACIÓN ACADÉMICA  
Esp. Arq. Gabriela Giménez**

**COORDINACIÓN GENERAL  
Mgtr. Mariana Accornero**

## **A LOS ESTUDIANTES-INGRESANTES EN LA TECNICATURA UNIVERSITARIA DE DISEÑO DE INTERIORES**

Los docentes de esta carrera les damos la bienvenida a los aspirantes al ingreso a nuestra Institución y es nuestra intención entusiasmarlos para que confirmen la elección realizada por ustedes.

Sabemos que la mayoría son recién egresados de la escuela media, espacio donde los códigos y reglas eran claros, lo que les posibilitan el accionar. Al iniciar los estudios en la Universidad Provincial de Córdoba surgirán incertidumbres, puesto que ingresar a otro nivel educativo implica cambios personales adaptándonos a nuevas situaciones.

Para muchos estudiantes que provienen de otros lugares o ciudades las problemáticas de la adaptación no se limitan únicamente a lo académico e institucional, sino que además se deben crear nuevos lazos afectivos, ubicarse y familiarizarse con una nueva ciudad.

Elegir una carrera, una profesión, es una decisión personal y quizás una de las más importantes que realiza una persona, porque significa elegir un modo de vida, un modo de ser y de hacer según esa profesión. Cuando elegimos lo hacemos según nuestra vocación, es decir, de acuerdo a aquello que nos gusta, nos interesa, para lo que nos sentimos capaces, lo percibimos como una actividad que nos brindará satisfacción y dará sentido a nuestras vidas. Suele suceder que nos equivoquemos, que una vez iniciados los estudios comprendamos que no es lo que esperábamos o que no nos apasione, pero no hay que interpretarlo como un fracaso, sino como una etapa que nos hace crecer y nos da impulso para seguir buscando nuestro camino.

Deben siempre recordar que cuando se estudia lo que se eligió y no por obligación, la actitud y la relación con el conocimiento es diversa, se estudia para 'uno mismo', no 'para otro' o solo para 'aprobar o regularizar'. El placer de aprender, de permitir que el conocimiento nos transforme, de enriquecernos para comprender el mundo, para formarnos en lo personal y lo profesional, esa debería ser la actitud, la de compromiso con uno mismo.

Esperamos que mientras transiten por la carrera reafirmen sus convicciones de haber elegido correctamente. A veces esto ocurre desde el inicio, otras veces con el correr de los meses, por lo tanto, darse tiempo para comprenderlo es parte de ese proceso. Estaremos allí para acompañarlos en esta nueva etapa de sus vidas

**COORDINACIÓN ACADÉMICA CIEU 2024**

Arq. Prof. Gabriela Giménez

Arq. Prof. Patricia Patti  
Arq. Prof. Sergio Priotti  
Arq. Prof. Cecilia Bueno  
Arq. Prof. Carlos Zoppi

**Coordinación de Comunicación**

Arq. Prof. Julieta Gordillo

**Coordinación Evaluaciones**

Arq. Prof. Mónica Martínez  
Arq. Prof. Alejandra Becan

**Coordinación Edición**

Arq. Prof. Carlos Merlo

**COMUNICACIÓN / CIEU DIN FAD** [cieu.din.fad@upc.edu.ar](mailto:cieu.din.fad@upc.edu.ar)

**AYUDANTES DE COORDINACIÓN** / Adscriptas: T.U Din. Ludmila Robledo - T.U María Inés García



## EL ISOLOGOTIPO INSTITUCIONAL



El logotipo fue creado en 1974 a partir de un concurso realizado entre los estudiantes de la casa. El símbolo surge de la superposición de letras que reproducen las iniciales del nombre de la Escuela: E.A.A.L.E.S.. Está trabajado a partir de un círculo que simboliza la dualidad en busca de la excelencia: el bien y el mal, la ignorancia y la sabiduría y remite a movimiento al cambio permanente. El color elegido connota lucha, energía y cambio. En 1978 se le incorpora el nombre del establecimiento en tipografía itálica en negro conformando el isologotipo que identifica actualmente a la institución.



## TRANSFORMAR Y TRANSFORMARSE

### Incertidumbres del momento en que decidimos Ser Estudiantes

Prof. Arq. Gabriela Giménez

A veces lo tan lejano puede estar cerca... Transitando algunos caminos me encontré con un alumno que decidió transformarse en estudiante; y para tal hazaña primero se puso un sombrero para pensar (Bono, 1986), y luego otro, y después otro... se aventuró en un mar de pensamientos cuyas olas lo mareaba, lo sobrepasaba... por momentos lo acunaban en mares de certidumbres; y en otros de tormentas... lo hacían naufragar en muchas orillas diversas: oscuras unas... iluminadas otras... hasta que finalmente llegó a divisar un puerto de destino.

Por allá en el otro siglo hubo quien... y, hubo quienes, navegaron muchas veces entre incertidumbres, de las diferencias, de las contradicciones de los acuerdos y desacuerdos cuestionando ayer y hoy, con algunas canas en su sien: ¿qué había sido? ¿alumno/a o estudiante?

Hoy, ese alguien (yo) sigue navegando por esos mares de incertidumbre y por otros, mares de incertidumbre respecto de la arquitectura; mares de tormentas didácticas y pedagógicas para aprender a enseñar, mares de lo cotidiano, de lo común y de lo diferente, de lo simple y de lo complejo y de lo ambiguo, de lo opaco y de lo transparente.

¿Podría tener respuestas a la cuestión de la diferencia entre alumno y estudiante? Si, las hay, las habrá... y muchas.

Podemos comenzar por saber qué significan: intentemos construir una aproximación presentando la diferencia.

Según el diccionario de la Real Academia Española:

**Alumno:** Del lat. *alumnus*, der. de *alĕre* 'alimentar'. Persona que recibe enseñanza, respecto de un profesor o de la escuela, colegio o universidad donde estudia.

Los **alumnos** son aquellos que aprenden de otras personas. Etimológicamente, alumno es una palabra que viene del latín **alumnus**, participio pasivo del verbo *alere*, que significa 'alimentar' y también 'sostener', fortalecer'.

El alumno se limita a ser iluminado por otro sujeto, sea este el docente, el compañero, o quien pueda brindarle algún tipo de conocimiento; se limita a recibir, a escuchar y responder en la inmediatez sin cuestionarse.

El alumno espera que la información pase, lo transforme y se quede, espera que el alimento venga procesado.

**Estudiante:** De *estudiar* y *-nte*. 1. adj. Que estudia. Como palabra terminada en *-nte* deriva de verbos, estudiar.

**Estudiante** es un término que proviene de la edad media. Es resultado de una deformación del significado de la palabra latina "studere" y su sustantivo "studium". "Studere" se podría traducir como esforzarse; o más correctamente "poner celo en" conocer y con ello pensar.

Así, la diferencia radica en la actitud ante el desafío de conocer, más que de tener conocimiento. Implica tener la convicción de poder transformar el mundo que nos rodea y con ello, transformarse. Adoptar una actitud que hará ver el mundo de manera diferente, siempre diferente, y para ello se necesita poner en marcha otras acciones ante lo que elegimos hacer, conocer, indagar.

Aprender a pensar como Estudiante no es tan fácil. Se logra con el tiempo, el ejercicio de la reflexión, el cuestionamiento de sí mismo y para sí, el entrenamiento de la crítica y de la autocrítica.

El Estudiante escucha, piensa, reflexiona, cuestiona, explora y acciona en su tiempo, actúa. El Estudiante alimenta su mirada de lo que lo rodea, eligiendo... como el cine, la literatura, la filosofía, de diseño, de viajes y de todo aquello que debe al alma el placer de conocer. De esa manera construye y se construye en actos de creación y diseño del propio derrotero.

Es aquel que aspira a encontrar respuestas o al menos intenta aproximarse a la esencia más que a las apariencias, siendo éstas las que lo atraen.

Es aquel que puede expresar, re-presentar de alguna manera lo que piensa, aunque ese pensamiento lo sienta incompleto: él sabe que debe seguir abriendo puertas, abordando los desafíos de lo insospechado.

Es quien que no se queda con el conocimiento de las parcialidades, intenta abordar la idea de totalidad, el todo en aquella memorable frase... "el todo es más que la suma de las partes". Es aquel a quien la parte o el detalle lo seduce tanto como el todo; explora y se explora, da sentido, otorga valor. Es quien intenta construir totalidades a partir de particularidades, juega con lo micro tanto como con lo macro. Es quien, como un niño sigue preguntando por qué, para qué... y cómo, para quién.

Es quien juega a entender la teoría, entre prácticas, da significado; y de buenas a primeras aplica lo que aprende. Es quien relaciona trama, teje, une lo que está desunido, lo que está desatado.

Es quien construye territorio y, en paralelo, habita los terrenos vacantes de la subjetividad y de la objetividad para encontrar las conexiones del chispazo de genialidad

Es quien atesora para sí la búsqueda, la curiosidad y la comparte para producir debate, generar la duda, transitar la posibilidad.

Es quien construye huella y deja huella...

Ante el interrogante acerca las diferencias planteadas, cada potencial estudiante construye su respuesta y la duda:

*"...mmm no sé qué siento, no sé qué soy, alumno o estudiante es algo que me pregunto cuando de eso hablan los docentes y yo siento que deambulo entre cosas, preguntas que todavía no sé responderme... siento que esta pregunta me pone ante un espejo. Un espejo que no siempre muestra lo que quiero ver.*

*Sé que hoy todo lo que hago me gusta, pero no me alcanza, necesito de un libro, de otro libro, de una peli, de un paisaje nuevo, de la música, de escuchar a los saberes, de otras cosas... entre ellas necesito tiempo para pensar, quisiera ser Estudiante, pero siento que estoy en plena búsqueda." (Facundo Priott, 2012. Estudiante de 5º año – Arquitectura).*

*“Un Estudiante tiene más cosas en común con un conquistador de territorios, que con el mejor de los alumnos. Dicen que, por cada libro que uno lee, logra responderse una pregunta, pero a la vez abre diez nuevas inquietudes cuya respuesta encontrará en 10 libros distintos. Esto me hace pensar que sólo es posible estudiar si tenemos ganas de hacernos preguntas, y de descubrir las preguntas que somos capaces de hacer. Muchas veces sin dar respuesta. Hay que ser valiente porque es decidir vivir en un mundo de incertidumbres.*

*Y, por otro lado, para estudiar, también es importante --me parece--, estar enamorado. Para enamorarse de algo o alguien, entre otras cosas, hay que tener una profunda curiosidad por llegar al fondo de la cosa o persona en cuestión”.*

**(Martín Alí, 2009 Estudiante de Tesis – Arquitectura).**

Solamente la necesidad de conocer y formar parte de eso que deseamos, nos mantiene enamorados de las cosas y apegados a ellas. Cuando esa necesidad caduca buscamos nuevos rumbos. Se trata pues, entonces de trabajar esa ilusión de doble sentido: ser aquí, ahora, Estudiantes. Construyéndonos como personas hoy y siempre, para mañana ser futuro, para ser diseñadores de interiores.

*Prof. Esp. Arq. Gabriela Giménez*

TECNICATURA UNIVERSITARIA  
EN DISEÑO DE INTERIORES

TU\_DIN

CURSO DE INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

CIEU 2025

CARRERA:

TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO DE INTERIORES

FECHA DEL CURSO :

DICIEMBRE 2024 / FEBRERO 2025

## CÓMO TRANSITAMOS EL CIEU?

BIENVENIDOS al CIEU 2025 de la carrera Tecnicatura Universitaria en Diseño de Interiores. Este Curso introductorio se transita en distintos momentos y con diversos materiales para su comprensión desde diciembre 2023 de la siguiente manera:

Estará disponible la publicación del Cuadernillo cuyo material te permitirá leer, mirar, pensar y reflexionar a cerca de la disciplina a través de textos de autores referentes del Diseño y de docentes con los que te encontrarás en el cursado de la Carrera según plan de estudio vigente :

<https://www.upc.edu.ar/carreras/tecnicatura-universitaria-en-diseno-de-interiores/>

Estas lecturas cubren un amplio abanico de contenidos y temas en los que puedes descubrir cuánto te gusta esta carrera. Algunos de estos textos están marcadas con una etiqueta en el borde superior izquierdo de la hoja :



CURSO DE INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

**LECTURA OBLIGATORIA**

CIEU 2025

Esta pestaña indica la importancia de su lectura y las consignamos como **TEXTOS OBLIGATORIOS** junto a las Clases grabadas disponibles en videos con sus respectivos enlaces (pág.14) , ya que en la Evaluación Teórica de FEBRERO/ MARZO 2025 se harán preguntas respecto a esos contenidos.

### SUGERENCIA:

Entendiendo que eres un aspirante a la carrera TU\_DIN y aún no has cursado materias, te sugerimos comenzar por el **5. glosario** para comprender la acepción de los palabras usualmente aplicadas en el lenguaje de un diseñador de interiores,

# CUÁNDO TRANSITAMOS EL CIEU?

## DICIEMBRE 2024 >>> PREINSCRIPCION

ENTRE DICIEMBRE 2024 Y FEBRERO 2025 >>> aproximación 0

**ACTIVIDADES DE APRESTAMIENTO de este CUADERNILLO en hojas lisas formato A4:**

- ENSAYOS GRÁFICOS para practicar y explorar el dibujo a mano alzada antes del cursado del CIEU.
- Construcción modélica (maqueta)

**CLASES GRABADAS: VIDEOS con contenido para comprender la disciplina y responder la Evaluación Teórica:**

- TIPOS DE ESPACIO- PROF. SUAREZ  
<https://drive.google.com/file/d/1amjOkAxtA7U6tY4wrtrnXKxbRko-ofWY/view?usp=sharing>
- DISEÑO INTERIOR- PROF. SORIA  
<https://drive.google.com/file/d/1LU5ZtXuTFxtdoqfRKahhBEiWOn6t5m-/view?usp=sharing>
- FUNCION  
[https://drive.google.com/file/d/1x58doVuac2dWkghCBJtzc9e\\_yq1w73JU/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1x58doVuac2dWkghCBJtzc9e_yq1w73JU/view?usp=sharing)
- ESCALA  
<https://drive.google.com/file/d/1dJWGKj3KO1anfw36GGY9XxhaQgi3szRB/view?usp=sharing>
- EQUIPAMIENTO,ILUMINACION,TECNOLOGIA  
<https://drive.google.com/file/d/1cNUn4Fg-PnL5HpXKHAM6KAwDAy1N5rnS/view?usp=sharing>
- EXPRESIÓN GRÁFICA Y MODÉLICA  
<https://drive.google.com/file/d/1jNb2Ff4RY95DmgHtVH47ponYjkr2czjb/view?usp=sharing>

## FEBRERO Y MARZO 2025 >>> CURSADO CIEU TU\_ DIN 2025

**IMPORTANTE:>>> cada clase tendrá publicado el Link según comisión (turno) por aula virtual que recibirán por mail consignado en Preinscripción.**

- 17/2 CLASE PRESENCIAL:  
aproximación 1 en el SUM de la Escuela A.A. L. E.Spilimbergo FAD UPC.  
Explicación trabajo Práctico Exploratorio.
- 18/2 CLASE VIRTUAL aproximación 2 - Visado de actividades aproximación 0.
- 20/2 CLASE VIRTUAL aproximación 3 -
- 21/2 CLASE CONSULTA
- 24/2 CLASE VIRTUAL aproximación 4 - Visado de actividades aproximación 0.  
Modalidad MIXTA - Virtual y Aula 1 en E.S.A.A.L.E. Spilimbergo.
- 25/2 CLASE CONSULTA - Modalidad MIXTA - Virtual y Aula 1 en EE.S.A.A.L.E. Spilimbergo
- 28/2 EVALUACIÓN TEÓRICA - Modalidad VIRTUAL
- 7/3 EVALUACIÓN GRÁFICA - Modalidad ENTREGA VIRTUAL de gráfica TPE
- 17/2 PUBLICACION lista DE ORDEN DE MÉRITO

# Cronograma / CIEU 2025

TM  
TURNO  
MAÑANA  
9 a 11 hs.

TT  
TURNO  
TARDE  
15 a 17 hs.

TN  
TURNO  
NOCHE  
18 a 21 hs.

1	CLASE	LUNES 17 DE FEBRERO CLASE DE PRESENTACIÓN / MODALIDAD PRESENCIAL AULAS : SALÓN DE USOS MÚLTIPLES (SUM)	
2	CLASE	MARTES 18 DE FEBRERO CLASE DE TALLER CS. SOCIALES / MODALIDAD VIRTUAL	
3	CLASE	JUEVES 20 DE FEBRERO CLASE DE REPRESENTACIÓN / MODALIDAD VIRTUAL	
4	CLASE	VIERNES 21 DE FEBRERO TRABAJO PRÁCTICO / MODALIDAD VIRTUAL	
5	CLASE	LUNES 24 DE FEBRERO CLASE DE TECNOLOGÍA / MODALIDAD VIRTUAL	
6	CLASE	MARTES 25 DE FEBRERO CLASE DE CONSULTA / MODALIDAD MIXTA AULAS : 1 A 6	
7	EVALUACIÓN TEÓRICA	VIERNES 28 DE FEBRERO EVALUACIÓN SOBRE LECTURAS OBLIGATORIAS / MOD. VIRTUAL AULAS: MEET	
5	EVALUACIÓN PRÁCTICA	VIERNES 7 DE FEBRERO ENTREGA VIRTUAL / CLASSROOM HORARIOS DE ENTREGA : TM de 9 a 1 hs. TT de 15 a 17 hs. TN de 19 a 21 hs.	

# Aproximación » 0

## EJERCICIOS DE APRESTAMIENTO EN DIBUJO A MANO ALZADA

Material desarrollado por:  
Arq. Prof. Sergio W. Priotti  
Arq. Prof. Carlos Merlo

# TU\_DIN

CURSO DE INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

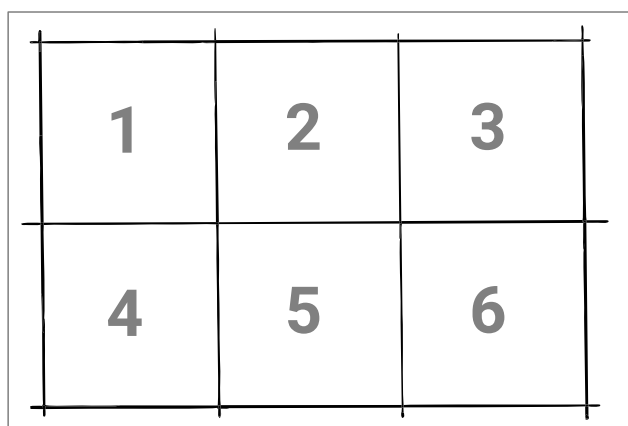
# CIEU 2025



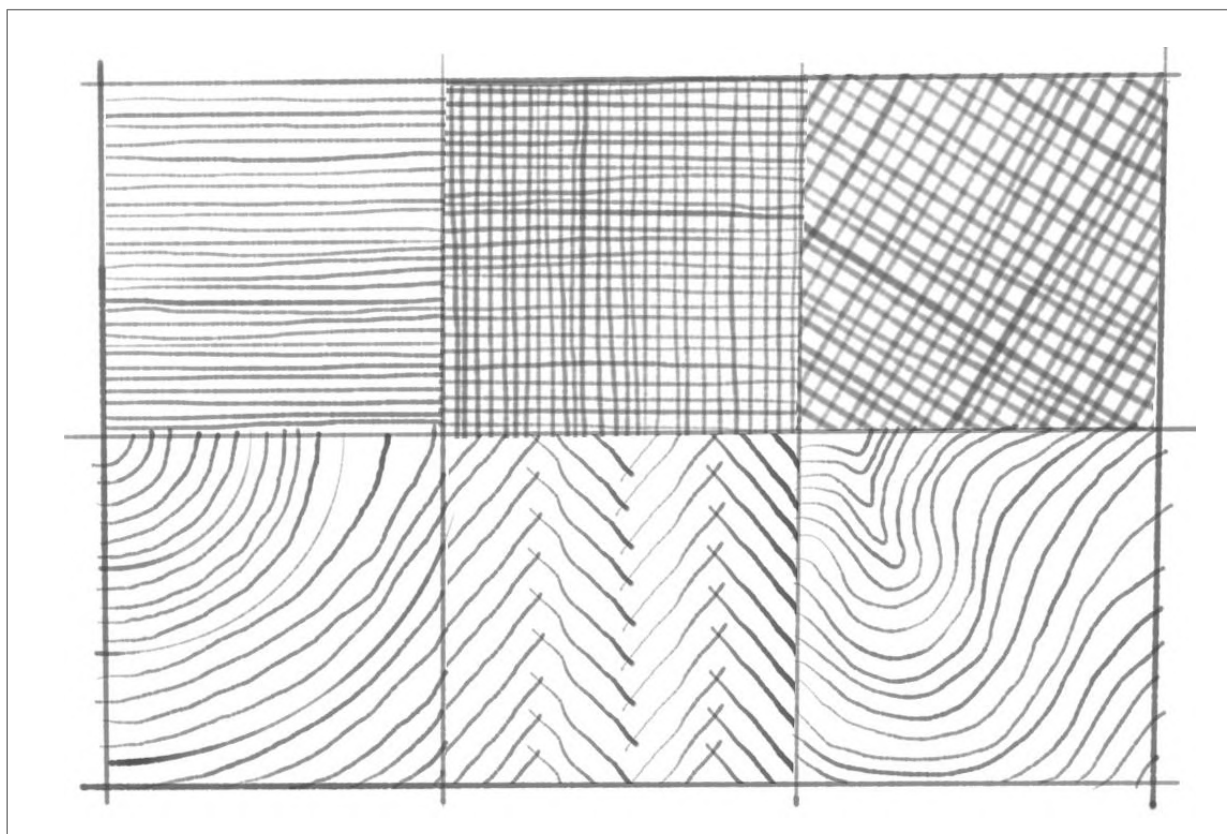
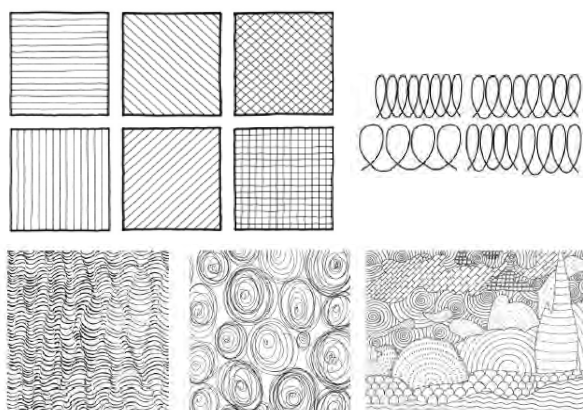
## EJERCICIO 1 / líneas

En una hoja lisa formato A3 (29,7 x 21 cm.) dividimos 6 cuadrantes iguales. En cada uno de ellos, en lápiz y a mano alzada (sin uso de regla) practicamos tipos de líneas intentando siempre tener la hoja en posición ortogonal, sin girarla. Se pueden practicar líneas en todos los sentidos, rectas, curvas, generando tramas, etc

# A3



Posibles líneas, tramas.  
El motivo es libre y puede ser muy original y creativo !

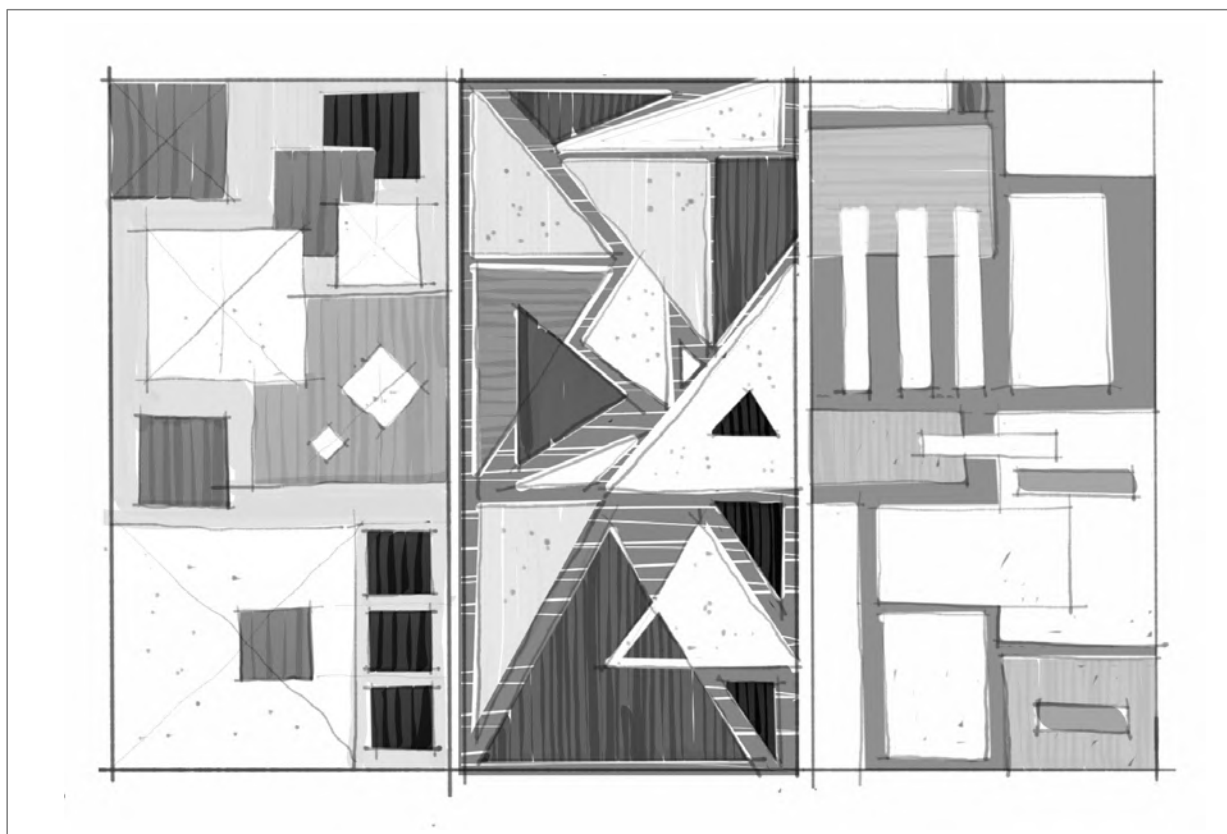
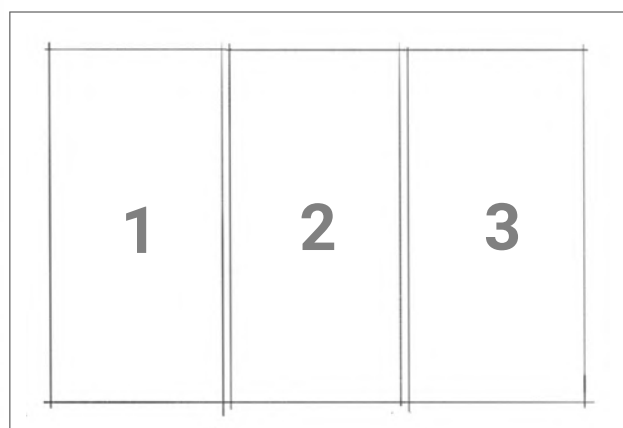
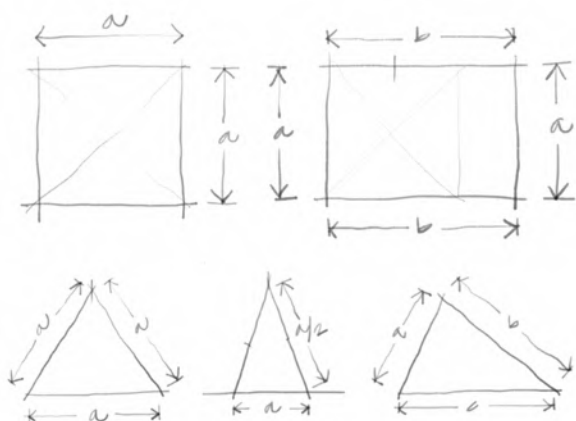


## EJERCICIO 2 / formas geométricas

En una hoja lisa formato A3 (29,7 x 21 cm.) dibujamos un repertorio de 3 formas geométricas básicas: cuadrado, rectángulos y triángulos. Reconocemos sus características y proporciones. Dividimos en 3 partes la hoja y proponemos una composición libre con cada una de ellas.

Podés utilizar la técnica que más te guste para realizar el trabajo, lo importante es que no uses instrumentos de apoyo como reglas, escuadras, etc.- el trabajo es a mano alzada.

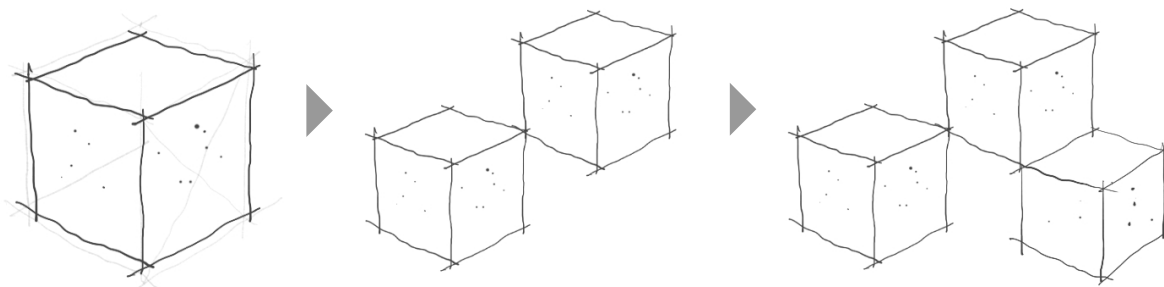
# A3



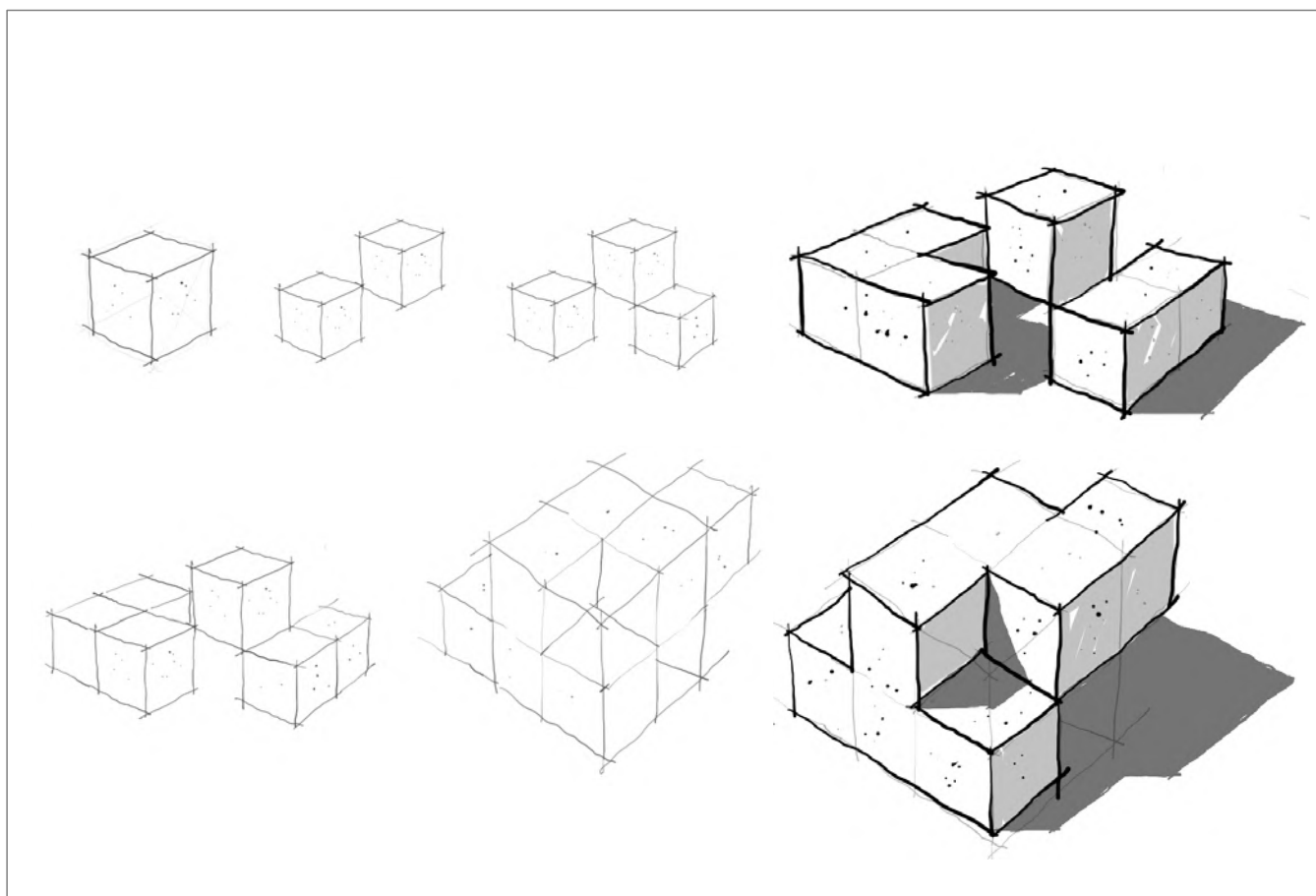
## EJERCICIO 3 / Cubos

**\* Este ejercicio debe presentarse el primer día de clases**

En una hoja lisa formato A3 (29,7 x 21 cm.) dibujamos Cubos, reconocemos sus características y proporciones. Progresivamente, en los distintos dibujos agrupamos cubos, o bien, a partir de un cubo mayor subdividimos sus partes.

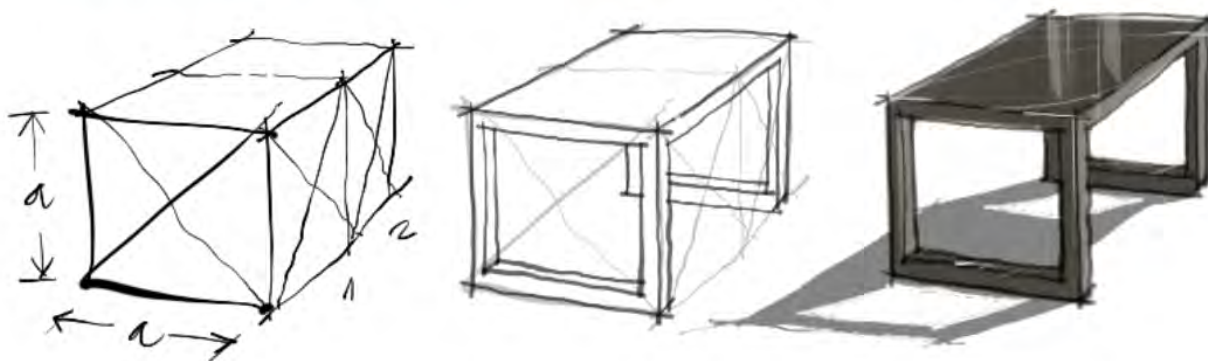
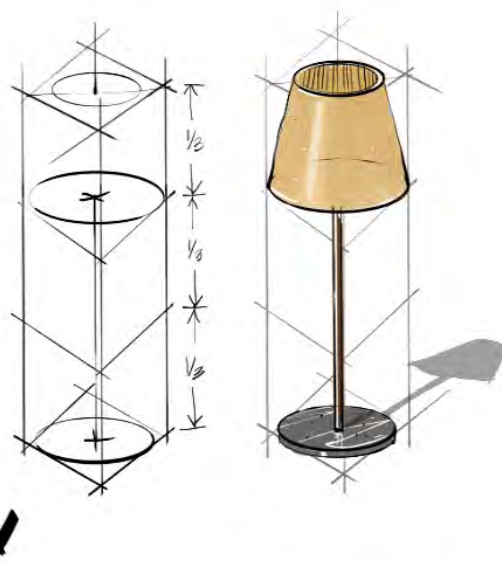
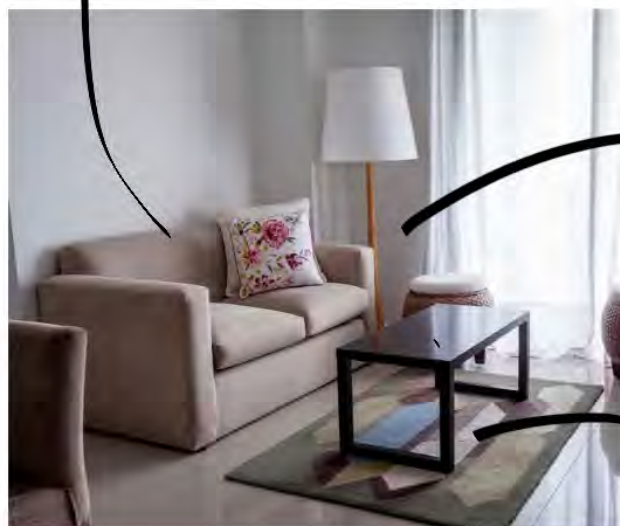
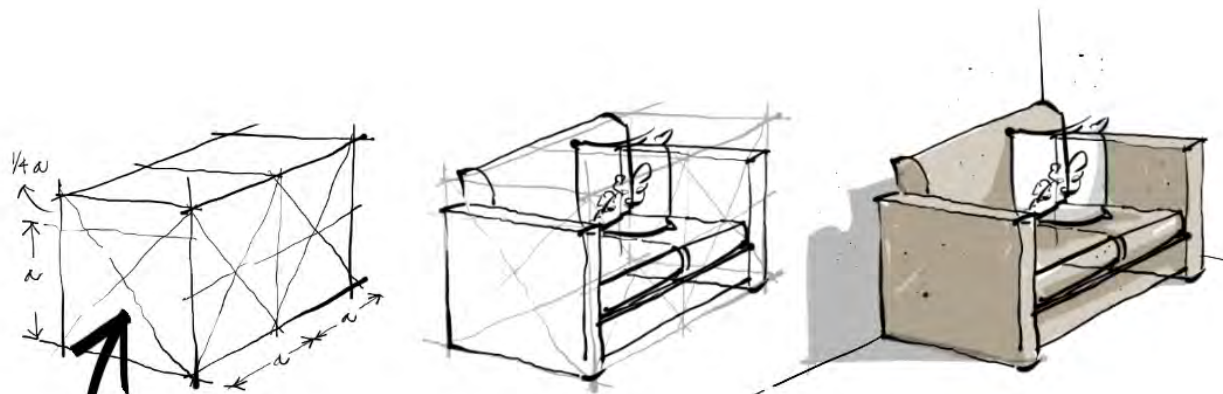


**Debés realizar como mínimo 3 (tres) ensayos en diferentes técnicas e instrumentos ( por ej.: lápiz de grafito, lápices de colores, fibras, birome, etc.-) Es importante es que no uses instrumentos de apoyo como reglas , escuadras, etc.- el trabajo es a mano alzada. También podés incorporar, de manera intuitiva situaciones de texturas, color, luces y sombras.**



## EJERCICIO 4 / Emblocamiento

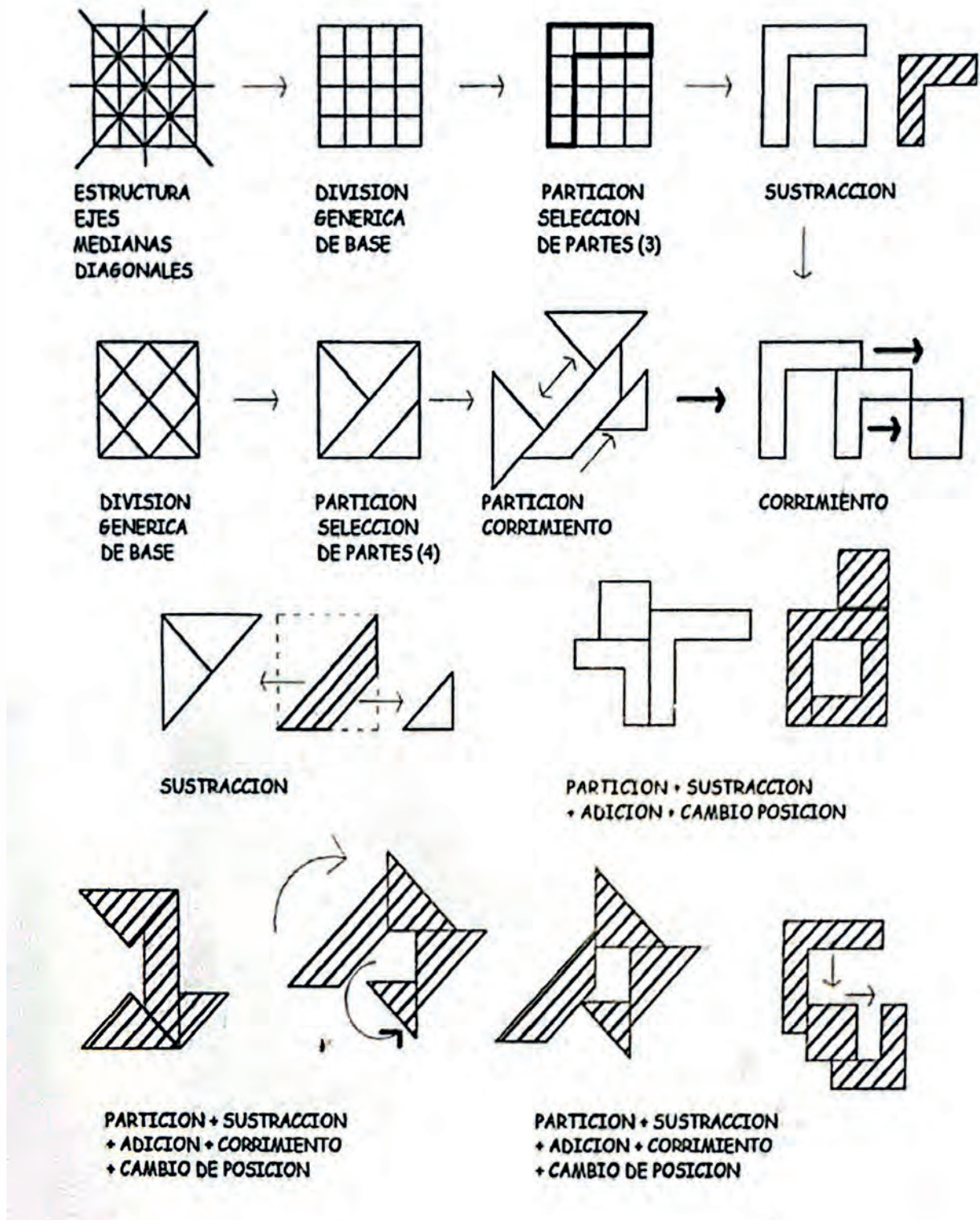
En una hoja lisa formato A3 (29,7 x 21 cm.) elegimos 3 (tres) objetos o equipamientos de uso cotidiano para dibujar. Reconocer las proporciones, emblocamos en figuras simples con líneas auxiliares y luego trabajar con más detalle para definir el objeto. De lo general a lo particular. Se puede dibujar el mismo objeto en diferentes posiciones o realizar en la misma hoja una serie de objetos diferentes.



Podés utilizar la técnica que más te guste para realizar el trabajo, lo importante es que no uses instrumentos de apoyo como reglas, escuadras, etc.- el trabajo es a mano alzada. También podés incorporar, de manera intuitiva situaciones de texturas, color, luces y sombras.

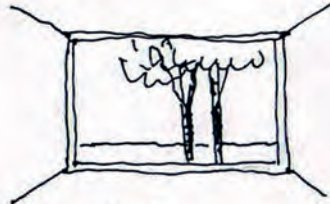
## EJERCICIO 4 / Emblocamiento

En una hoja lisa formato A4, copiamos los gráficos en distintos tamaños ayudándonos de líneas auxiliares y luego pintar, o hacer texturas o pegarle papeles de color, siempre repetando las formas geométricas dadas. Se puede dibujar el mismo objeto en diferentes posiciones o realizar en la misma hoja una serie de objetos diferentes. Al terminar escribir un relato de la experiencia.

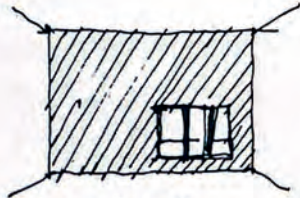


## EJERCICIO 5 / Ensayar Dibujando

Reproduce en Hoja lisa A4 con distintos instrumentos: lápiz / lapicera / fibra y en tres tamaños diferentes esta serie e imágenes que corresponden a enfoques de espacio interior. Puedes ensayar con distintas figuras humanas.



Vista abierta



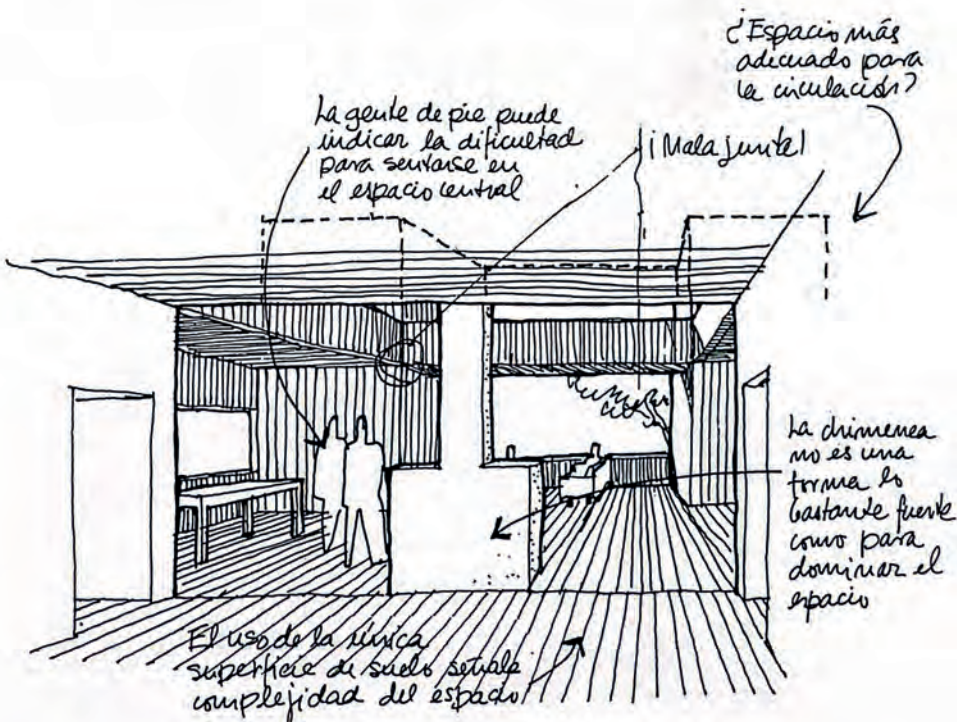
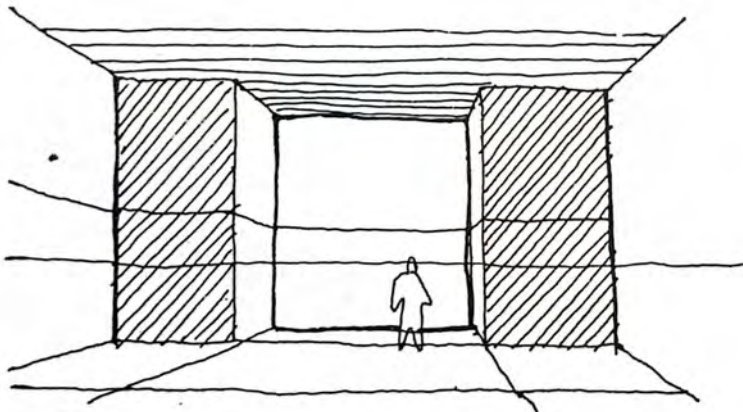
Vista controlada  
(estimula la imaginación)



Intento por ocultar  
columna en  
una pared



Columna  
a la vista

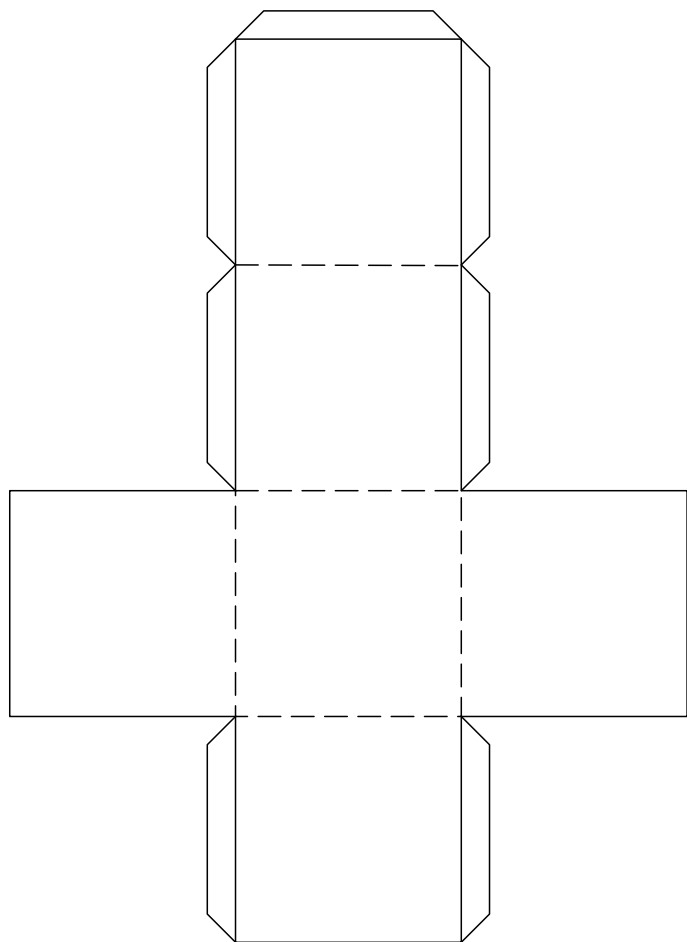


LASEAU, Paul. 1982. La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores. Editorial: Ediciones Gustavo Gili, España

## EJERCICIO 6 / Construcción Modélica (Maqueta)

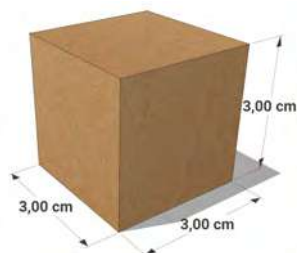
Se propone realizar 3 (tres) modelos en cartón :

- 1 - Un Cubo de 3 cm. de arista ( Es decir cada una de sus seis caras de 3 cm. x 3 cm.).
- 2 - Un Cubo de 6 cm. de arista ( Es decir cada una de sus seis caras de 6 cm. x 6 cm.).
- 3 - Un Cubo de 9 cm. de arista ( Es decir cada una de sus seis caras de 9 cm. x 9 cm.).

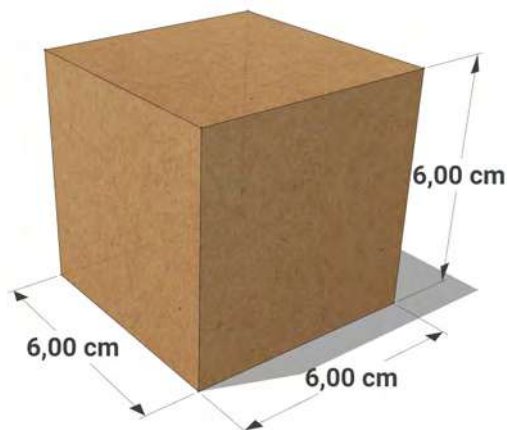


Plantilla modelo  
Construcción del cubo de 3x3 cm

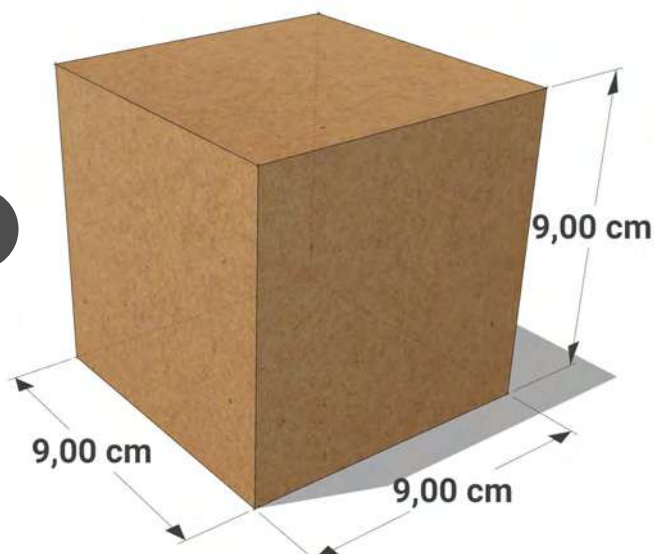
1



2



3



Es una maqueta de estudio, si bien se valorará la precisión y prolijidad, para realizarla podés usar cartón reciclado de cajas de zapatos o producto similar ( que no sea cartón muy grueso).

---

# Aproximación » 1

**INTRODUCCIÓN AL DISEÑO  
DE INTERIORES**

**TU\_DIN**

CURSO DE INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

**CIEU 2025**



Simon Dodsworth



**Principios básicos  
del diseño de interiores**



**NEREA**  
académica



# Introducción

## ¿Qué es el diseño de interiores?

La creatividad es una de las cualidades de la mente humana. Es uno de esos rasgos que nos separan de las demás especies animales, y llevamos milenios poniéndola en práctica. Incluso cuando nuestra necesidad más inmediata consistía en encontrar alimento y refugio, sentíamos el anhelo de dejar nuestra firma en los lugares que habitábamos. Nunca sabremos si aquella era una forma de satisfacer algún tipo de profunda inquietud espiritual, o un método de transmitirle conocimientos fundamentales a otros miembros del mismo grupo, o si se trataba simplemente del medio para que un individuo pudiera cumplir su deseo de dejar una señal destinada a las futuras generaciones. Desde entonces, el ser humano ha centrado su inquisitiva mente en hallar métodos para solucionar distintos problemas y superar los retos a los que se han tenido que enfrentar en su lucha por la supervivencia, cuestiones acerca de cómo trabajar con mayor eficacia, cómo vivir con mayor comodidad y cómo permanecer a salvo de los peligros.

En la actualidad, semejantes muestras primitivas y básicas de la naturaleza humana se pueden expresar de formas más complejas y acabadas. Sin embargo, la sencillez primaria de nuestro deseo humano de crear un mundo *mejor* y más confortable donde vivir se hace patente, entre otros ámbitos, a través de nuestra organización de los espacios que habitamos y del enfoque estético que aplicamos en ellos.

A medida que hemos prosperado y recuperado un mayor tiempo para el ocio, el estilo ha ganado en importancia, y es hoy algo que queremos hacer presente en nuestros hogares. No obstante, siendo el *estilo* un concepto tan personal, podemos plantearnos por qué alguien va a querer contratar a otra persona, como un diseñador de interiores, para que le diga cómo hacer las cosas correctamente. Del mismo modo podemos preguntarnos por qué nosotros, en tanto que diseñadores, debemos atrevernos a imponer nuestras ideas sobre un espacio que no es nuestro. La respuesta es la siguiente: el diseño de interiores va mucho más allá de la idea de «hacer que un lugar quede bonito». Esta disciplina pretende adoptar un enfoque integral acerca de la forma en que los individuos utilizan y disfrutan el espacio donde viven. Se pretende encontrar y crear una respuesta global a un conjunto de problemas y presentar una solución que unifique y refuerce

## LECTURA OBLIGATORIA

nuestra experiencia de un espacio concreto. Mucha gente es consciente de ello, y de que no cuenta con los conocimientos necesarios para enfrentarse por sí sola a la tarea. Y ahí es donde nace la necesidad de contar con interioristas profesionales.

Un buen diseño de interiores le aporta una dimensión nueva al espacio. Puede aumentar la eficacia de nuestras acciones en la vida cotidiana, y añadirle profundidad, sentido y significado al entorno construido en el que nos movemos. Un diseño meditado y adecuadamente estructurado hace que sea más fácil entender un ambiente concreto, y también beneficioso anímicamente habitar en él. No se trata, por tanto, de la simple organización estética, sino de una disciplina práctica y filosófica. Un espacio armónico revela un desafío lógico y racional del statu quo y puede ser un modo de hallar formas nuevas y estimulantes de desarrollar nuestra vida.

A menudo se produce cierta confusión entre los términos *arquitectura de interiores*, *diseño de interiores* y *decoración de interiores*. ¿Cuál es la diferencia entre los distintos oficios? En realidad, la división no está tan clara. Las fronteras que se establecen dependen de varios factores. En lo que respecta a la profesión, la cuestión depende de en qué rama trabaja el diseñador (o, para expresarlo con más propiedad, bajo qué epígrafe de la Clasificación Nacional de Actividades Económicas trabaja). Aunque no sean definitivas, las explicaciones que se enumeran a continuación ofrecen una guía acerca de las distintas funciones y responsabilidades de aquellos cuyo oficio gira en torno al diseño de espacios habitables.

Los arquitectos utilizan planos (plantas, alzados, secciones) para definir los volúmenes (espacios) que, combinados, crean un edificio. Su formación les prepara para diseñar estructuras desde el papel. Así, tendrán en cuenta distintos aspectos teóricos y prácticos, y el diseño del edificio estará condicionado por su ubicación. Algunos arquitectos no se implicarán demasiado en él, mientras que otros planificarán hasta la disposición del mobiliario con gran detalle y crearán esquemas decorativos.

Los arquitectos de interiores suelen encargarse de reformar espacios ya existentes y adaptarlos para que cumplan nuevas

funciones. Le prestarán mucha atención a la vida previa del edificio, y normalmente dejarán que este factor sea el que establezca la conexión entre la estructura construida y el interior renovado.

Los decoradores de interiores normalmente trabajan con espacios ya existentes que no precisan una alteración física. Ellos transforman la apariencia de un espacio mediante el uso del color, la iluminación y los acabados de las superficies, de forma que se adecúe más a una función concreta y distinta de aquella para la que fue originalmente creado, pero con una modificación nula o mínima de la estructura del edificio.

Los diseñadores de interiores o interioristas cubren el vacío que existía entre los arquitectos de interiores y los decoradores de interiores. El ámbito de los proyectos que pueden gestionar se extiende desde los puramente decorativos hasta aquellos en los que se requiere una gran transformación de la estructura para cumplir con las especificaciones del cliente. El diseñador de interiores ha de ser capaz de hacerse cargo de forma competente de la planificación espacial y también de la creación de esquemas decorativos, así como de plantear grandes cambios estructurales.

Ninguno de estos profesionales ha de ser necesariamente experto en todos los aspectos de un proyecto, y por tanto se servirá de otros especialistas (como los ingenieros de estructuras o los diseñadores de iluminación) con el fin de hacer realidad sus ideas.

9

## LECTURA OBLIGATORIA

Introducción

## ¿Por qué hacerse diseñador de interiores?

10

Ser diseñador de interiores nos sitúa en una posición de privilegio. Contamos con la confianza del cliente y, en el caso de encargos de clientes particulares, tenemos acceso a la intimidad de sus hogares y su modo de vida. Se nos da la libertad de crear un entorno que pasará a ser parte de su cotidianidad. Podemos proponer soluciones mediante planteamientos radicales que quizá desechen algunas ideas preconcebidas. De acuerdo con el presupuesto, buscaremos y descubriremos los elementos que conformen el espacio interior. Tendremos la posibilidad de elegir hermosos muebles, acabados interesantes o poco comunes y esquemas cromáticos que creen en su conjunto una sensación de belleza, serenidad, o cualquier otro enfoque que el cliente desee para ese espacio en concreto.

Todo lo anterior resulta ya de por sí satisfactorio para cualquier persona creativa, pero, además, los problemas a los que se enfrentará la sociedad en las próximas décadas ofrecen la ocasión de dar un paso más con nuestra creatividad. El cambio climático y la superpoblación están creando problemas que debemos resolver, y las soluciones pasan por replantear nuestro modo de vida. Las formas de trabajar y de vivir experimentarán cambios, que podrán ser repentinos y radicales o lentos y más sutiles. En cualquier caso, estas transformaciones harán necesario que los diseñadores creen nuevos entornos y propongan vías alternativas para que los clientes puedan hacer frente a sus obligaciones como parte de una nueva sociedad global y responsable, manteniendo al mismo tiempo la sensación de bienestar que se deriva de su entorno más próximo.

Además de los cambios mencionados, existe un reconocimiento cada vez mayor de que a menudo las instalaciones públicas y privadas, en su estado actual, no permiten un uso en condiciones de igualdad por parte de todos los ciudadanos. El *diseño universal* ofrece una respuesta a este problema, al tener en cuenta durante el proceso de diseño la accesibilidad de todas las personas, ya sean niños, ancianos, personas con discapacidades físicas u otras.

## ¿Cuál es el propósito de este libro?

La presente obra trata de conseguir dos cosas: por un lado, aportar un conocimiento que resulte de utilidad a la hora de explorar y progresar por la vía del diseño. Por otro, tratar de compartir algunos de los sorprendentes sentimientos y emociones, el entusiasmo y gozo, que se experimentan al crear ambientes y hacer realidad espacios donde el diseño interior se comunica con el individuo para hacer que su vida sea mejor y más plena. El texto explica conceptos básicos de forma lógica y práctica a través del proceso de diseño, desde el primer contacto con el cliente hasta la presentación del trabajo acabado de diseño y más allá. El libro realiza una introducción de cada uno de los aspectos y deja abierto el camino para que se prosiga su estudio con mayor profundidad.

El aspecto emocional y creativo del diseño es lo que a menudo atrae a la gente a esta fascinante disciplina. En ese sentido, las imágenes que acompañan a los textos pretenden inspirar a la vez que ilustrar. Contemplar el trabajo de los diseñadores de renombre es una buena manera de aprender, abriendo los ojos de los nuevos profesionales a las posibilidades del campo en que se inician.

Si el presupuesto lo permite, uno de los auténticos placeres del interiorista es tener la oportunidad de trabajar con artesanos, creando piezas como esta mesita de café de la firma Based Upon, que dota de una personalidad única a un interior.

## LECTURA OBLIGATORIA

# 1 El proceso de diseño

El *proceso de diseño* es un término que abarca distintas operaciones. Estas, cuando se llevan a cabo con dedicación, dan como resultado una solución de diseño cuidadosa y bien estructurada que cumple con los requisitos del cliente. El proceso no es exclusivo del interiorismo y, de una u otra forma, se aplica a todos los campos del diseño.

El diseño puede entenderse como una actividad básicamente lineal, con un punto de partida (en el que el cliente se pone en contacto por primera vez con el diseñador) y un punto de llegada, cuando el proyecto se ha implementado (esto es, se ha construido o materializado). Sin embargo, la realidad es que dentro de ese proceso, muchas de las tareas individuales se encuentran interrelacionadas y son altamente dependientes unas de otras. Así, los cambios que se hagan sobre un elemento de la solución de diseño

implicarán a menudo que haya que revisar y replantearse partes previas del proyecto.

Debemos tratar de entender el proceso de diseño como una entidad maleable en la cual las distintas partes pueden adaptarse a la naturaleza única de cada proyecto. En él no existe una solución estándar que valga para todos los casos, y será preciso conocerlo al máximo para ver cómo puede cumplir con los requisitos del encargo realizado.

### 3 Comprender el espacio

Los espacios interiores rodeados por elementos construidos (suelos, paredes, techos, tejados) constituyen las materias primas básicas del interiorismo. Tras realizar un análisis de las condiciones y el diseño que nos permita comprender adecuadamente el proyecto al que nos enfrentamos, es necesario entender el espacio de trabajo. Hay dos aspectos diferentes que merecen nuestra atención: en primer lugar, las relaciones que existen entre los volúmenes cerrados y los elementos delimitadores del edificio. En segundo lugar, la construcción de esas partes del edificio.

Como ocurre con otros aspectos del proceso de diseño, no debemos afrontar la adaptación al espacio existente como una tarea separada e independiente de las demás. A medida que nuestro diseño va evolucionando, también lo harán las relaciones espaciales en su interior. Cambiarán y se desarrollarán, y puede que sea necesario retocarlas y revisar las nociones acerca de la función que desempeñan.

Este capítulo muestra cómo comenzar a analizar los espacios empleando ilustraciones y maquetas, y a partir del partido de los dibujos durante el proceso de diseño.

## LECTURA OBLIGATORIA

III  
Comprender  
las relaciones  
espaciales

Tipología del dibujo  
técnico

## La comprensión mediante dibujos técnicos

Los dibujos técnicos, y no las ilustraciones, son los más utilizados por los diseñadores para hacerse una idea de un espacio concreto. Estos dibujos constituyen un registro exacto y metódico de las relaciones que se establecen entre longitudes, anchuras y alturas. Como resultado, indican con claridad las proporciones de los distintos elementos de un interior, si bien no representan los espacios de la manera en que estamos acostumbrados a verlos. Por esta razón, pueden parecer fríos, poco naturales e incluso intimidatorios para los no iniciados. Sin embargo, con un poco de práctica la mayoría de la gente puede acostumbrarse a interpretarlos y apreciarlos, por la valiosa información que contienen. Además, aunque pueden existir algunas variantes en su presentación, también comparten otras convenciones estándar. Como resultado, cualquier persona familiarizada con ellos podrá entender lo que otros han creado.

Es natural que el avance en el proceso de un diseño conlleve el añadido o eliminación de determinados elementos. Sin embargo, en un primer momento se utilizarán con el único propósito de dar una idea del espacio. Resulta importante darse cuenta de que aunque la interpretación de un dibujo técnico ya existente puede aportar mucha información acerca de un lugar, la experiencia más completa llega cuando el creador es justamente el diseñador. Y esa experiencia puede ser más plena todavía si este se ha encargado en persona de llevar a cabo las detalladas mediciones que preceden al acto de dibujar. Solo mediante este enfoque tan práctico se consigue un conocimiento completo del espacio. El proceso de elaboración de estos dibujos, que nos obliga a medir primero y a trazar después cada línea con todo cuidado, intensifica la relación creada entre el diseñador y el espacio, y ofrece una comprensión todavía más íntima acerca de la naturaleza de un edificio. También se consigue durante este proceso un tiempo para la reflexión, que desemboca en una mayor perspectiva de las posibilidades que presenta la construcción.

Todo dibujo técnico preciso se basa en mediciones previas minuciosas. Para ello, tomaremos las dimensiones relevantes sobre el terreno y las anotaremos en forma de boceto. Estas notas se utilizarán después en el estudio para crear los planos a escala. Finalmente, el detalle que se muestre en ellos vendrá dictado en parte por la escala a la que se hayan elaborado, si bien durante la medición sobre el terreno deberá tenerse en cuenta cualquier dimensión que pueda resultar relevante para generar los dibujos. Las muestras fotográficas de los detalles también son de gran utilidad. Asimismo, la toma de medidas aporta una excelente perspectiva acerca de la esencia de un espacio. Aunque a menudo esta sea una tarea que los diseñadores subcontratan con terceros, la realización de las mediciones sobre el terreno y la elaboración de la primera serie de esquemas conforman una etapa que merece la pena aprovechar.

## LECTURA OBLIGATORIA

## 7 Diseño sostenible

Hay muy pocas personas interesadas por el diseño de interiores que a la vez no sean conscientes del impacto de los seres humanos sobre el medio ambiente. Sin embargo, puede que algunos no se den cuenta de cómo los principales problemas medioambientales a los que nos enfrentamos afectan tanto a los interiores como a los diseñadores. De hecho, como profesionales de esta disciplina podemos causar un impacto mayor en el entorno que otras personas, sencillamente porque no nos ocupamos de reestructurar solo nuestras propias casas o despachos, sino también las de nuestros clientes. Por tanto, nuestra selección de materiales, muebles o fuentes de energía, entre otros elementos, puede alterar para bien o para mal el equilibrio medioambiental circundante. Sin embargo, si somos algo previsores podremos tomar

decisiones inspiradoras y atractivas, ya que el diseño sostenible no tiene por qué entenderse como inferior en términos estéticos o prácticos.

Existen tres aspectos concretos que atraen nuestra atención: el cambio climático, el uso no sostenible de materias primas y los aspectos sanitarios. Tenemos que convertirnos en ciudadanos con cultura ecológica en todas estas áreas para comprender las implicaciones que tienen nuestras decisiones de diseño sobre el medio ambiente. Por ejemplo: «¿Qué impacto tiene este producto en el medio ambiente a lo largo de su vida?». O bien: «¿Hay algún peligro para la salud asociado con la elección de este material?». Estos aspectos deberían ser tan integrales en el proceso de diseño como, por ejemplo, la planificación o el dibujo.



## FORMA, PROPORCIÓN, GEOMETRÍA

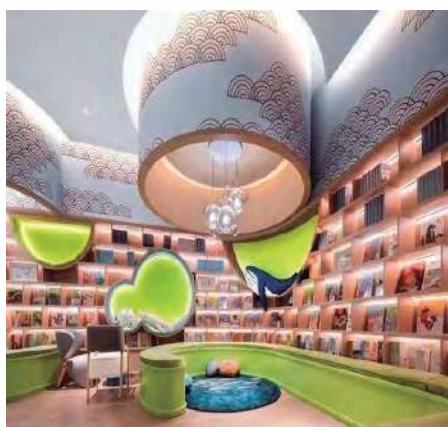
La forma del espacio interior está determinada por sus dimensiones: ancho, largo o profundidad y altura. El ancho y la longitud determinan la proporción de la forma de la planta de un espacio. Una habitación cuadrada, donde la longitud del espacio es igual a su ancho, tiene una cualidad estática y, a menudo, un carácter formal. La igualdad de sus cuatro lados concentra la atención en el centro del espacio, una centralidad que puede aumentarse o enfatizarse cubriendo el espacio con una cubierta en cúpula o pirámide, un cielorraso destacado, con una luminaria, o una escultura, etc.



Figura : Patrick Jouin / Hôtel Georges V, Paris, obtenida de: [h](https://ar.pinterest.com/pin/677369600185061401/)  
<https://ar.pinterest.com/pin/677369600185061401/>

Para restar énfasis a la centralidad de una habitación cuadrada, la forma del techo puede ser asimétrica, o uno o más planos de los muros pueden tratarse de una manera diferente a los demás.

Obra: Lilehui Parent-Child Club. Figuras obtenida de:  
<https://m.zcool.com.cn/work/ZNDEyOTM4MTY=.html>



*En el ejemplo se utilizaron envolventes conformadas por el equipamiento fijo, los cielorrasos y los solados, que dividen y marcan distintas zonas dentro del gran espacio. Las formas, colores y texturas junto al equipamiento y artefactos remiten a un concepto que alude a lo marítimo*

Cuando la longitud de un espacio es mayor que el doble de su anchura, esta dimensión tiende a dominar y controlar la disposición de la estancia y su uso. Con una anchura suficiente, el espacio puede subdividirse en un número de zonas separadas pero relacionadas. Un espacio donde su longitud exceda ampliamente su anchura incita a movimientos a lo largo de dicha dimensión. Esta característica de los espacios lineales los hace adecuados para galerías o como espacios de conexión con otros espacios.



La tercera dimensión del espacio interior, su altura, viene fijada mediante el plano del techo. Esta dimensión vertical del espacio ejerce tanta influencia en la configuración de la calidad espacial de una estancia como las dimensiones horizontales. Mientras que nuestra percepción de las dimensiones horizontales de un espacio se ve a menudo distorsionada por el escorzo que produce la perspectiva, tenemos un sentido de relación más preciso entre la altura de un espacio y la nuestra propia. Un cambio mensurable en la altura de un techo suele tener un efecto mayor sobre nuestra impresión de un espacio que un cambio similar en su anchura o longitud.

Oficina Saatchi & Saatchi/M Moser As. Figura obtenida de: <https://www.archdaily.mx/mx/805952/oficina-saatchi-and-saatchi-nueva-york-m-moser-associates>

*En este ejemplo el diseño del cielorraso contribuye a disminuir la percepción longitudinal del espacio al reducir su altura y a la vez provocar un efecto de centralidad con la forma dada y la luminaria redonda ubicada en el mismo.*



Tanto los espacios de planta rectangular como los de planta cuadrada pueden ser alterados por medio de la adición, sustracción o unión con espacios adyacentes. Estas modificaciones pueden utilizarse para crear un nicho, para representar un elemento adyacente o una característica del emplazamiento.

Figura obtenida de: <https://ar.pinterest.com/pin/722335227763164227/>

En un contexto espacial de líneas rectas, la utilización de curvas

o espacios curvilíneos provoca grandes modificaciones en la percepción de los mismos.

El contraste de su geometría puede utilizarse para expresar la importancia o singularidad de la función que contiene. Puede definir un volumen exento dentro de un espacio de mayor tamaño o puede ser el espacio central alrededor del cual se agrupan otros espacios.

Los muros curvos son dinámicos y visualmente activos, y conducen nuestra mirada a lo largo de su curvatura. El carácter cóncavo de un muro curvo encierra y focaliza el espacio hacia adentro, mientras que el carácter convexo expande el espacio hacia afuera.

## RITMO – MODULACIÓN

El ritmo como principio de orden en el diseño se basa en la repetición de elementos en el espacio y en el tiempo. Esta repetición no solo crea una unidad visual, sino que también induce una continuidad rítmica de movimiento que los ojos y la mente de un observador pueden seguir en un recorrido, dentro de la composición o alrededor de un espacio.

La forma de repetición tiene medida de tiempos e intervalos, el más simple consiste en el espaciado regular de elementos idénticos a lo largo de una trayectoria lineal. Aunque esta pauta pueda resultar bastante monótona, también puede ser útil para establecer un ritmo de fondo para los elementos del primer plano, para la definición de zona, para destacar algún elemento, etc. como veremos en los siguientes ejemplos.

Biblioteca de Conarte por Anagrama.  
Figura obtenida de: <https://universoabierto.org/2016/01/08/la-biblioteca-de-conarte-un-revolucionario-concepto-de-diseno-interior-de-bibliotecas/>

*La naturaleza repetitiva de los elementos estructurales crea un ritmo natural en tres dimensiones*

Pueden producirse pautas de ritmo más complejas teniendo en cuenta la tendencia de ciertos elementos a relacionarse visualmente entre sí por su proximidad o porque comparten un rasgo común. El espaciado de elementos recurrentes, y por tanto el intervalo del ritmo visual, puede variar para crear conjuntos y subconjuntos que enfatizen ciertos puntos o sectores.



■ **REPRODUCIR / COPIAR / DIBUJAR A MANO ALZADA LA IMAGEN DE LA FOTOGRAFÍA BAJO LA TÉCNICA Y INSTRUMENTO QUE PREFIERAS**



El ritmo resultante puede ser elegante y fluido, o bien brusco y marcado. El contorno de la pauta rítmica y la forma de los elementos individuales puede reforzar la naturaleza de la secuencia. Para tener continuidad los elementos recurrentes deben compartir un rasgo común, pueden variar en forma, detalle, color o textura. Estas diferencias, bien sean sutiles o marcadas, crean interés visual y pueden incorporar niveles de complejidad. Un ritmo alternativo puede superponerse sobre otro más regular, o las variaciones pueden ir graduándose progresivamente en tamaño o valor de color para otorgar dirección a la secuencia.

Figuras obtenidas de:

<https://nl.pinterest.com/pin/371054456784296445/>

*Gradación de valor o color: en estos ejemplos el ritmo producido por las formas es regular pero la introducción del color agrega otro ritmo lo que genera una percepción de vibración. La luz contribuye a estos efectos*

## RITMO VISUAL



El ritmo visual es más fácilmente reconocible cuando la repetición forma una pauta lineal. Sin embargo, dentro de un espacio interior, las secuencias no lineales de forma, color y textura pueden proporcionar ritmos sutiles que no sean evidentes de forma inmediata.

Figura obtenida de:

<https://www.pinterest.cl/pin/708683691360700497/>

- **REPRODUCIR / COPIAR / DIBUJAR A MANO ALZADA UNA DE ESTAS IMÁGENES FOTOGRÁFICAS BAJO LA TÉCNICA E INSTRUMENTO QUE PREFIERAS**

## LA GEOMETRÍA

Para el análisis y diseño de los espacios interiores podemos abordar desde de la morfología la GEOMETRÍA, como herramienta y reconocer así por ejemplo las figuras geométricas que componen un determinado espacio, analizándolo, ya sea en planta, en cortes o en la tridimensión, allí nos referiremos a cuerpos geométricos porque poseen tres dimensiones, por ejemplo, cubos, prismas y poliedros.

Estas figuras y cuerpos geométricos conforman las estructuras generales de los espacios y permiten identificar por ejemplo si responden a composiciones simples, compuestas o complejas.



Figura 25 obtenida de: <https://decofilia.com/la-geometria-en-el-diseno/>

Figura 26 obtenida de: <https://www.versa-home.es/blog/tendencias/interiores-geometricos>

## BIBLIOGRAFIA CONSULTADA:

Francis D. K. Ching · Corky Binggeli (2012). *Diseño de interiores, un manual*. Ed. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken Nueva Jersey,

# EL USO DE LA LUZ COMO MATERIA SUTIL DE DISEÑO EN INTERIORISMO

## DISEÑO DE ILUMINACIÓN INTERIOR

AUTORES:

Prof. Arq. Zoppi, Carlos Augusto

Prof. Arq. Nievas, María de los Angeles

*“La experiencia espacial está íntimamente vinculada a la experiencia de la luz. Sin luz no hay visión y sin visión no puede haber espacio visible. El espacio, en un sentido visual es espacio luminoso”.* Gyorgy Kepes [1]

Históricamente es conocida la relevancia que la luz ha tenido a través del tiempo en la configuración de los espacios y su expresión. La luz revela el color y las formas, nos sitúa temporal y espacialmente, destaca cualidades de los materiales y estimula nuestros comportamientos, interviniendo en la experiencia perceptual, emocional y significativa de los espacios interiores.

Considerando a la luz como materia sutil y el diseño lumínico en los espacios interiores contemporáneos, no solo posibilita el desarrollo de las tareas, sino que desde su rol expresivo puede definir y ordenar el espacio, orientar recorridos, condicionar comportamientos, producir sensaciones, motivar emociones, crear atmósferas y en definitiva “crear espacios”.

Por ello, la luz debe ser considerada desde una mirada más amplia del diseño lumínico, ya que tiene efectos no solo sobre la visión, sino también afecta a nuestro cuerpo y las emociones desde sus aspectos subjetivos. [Figura 1]

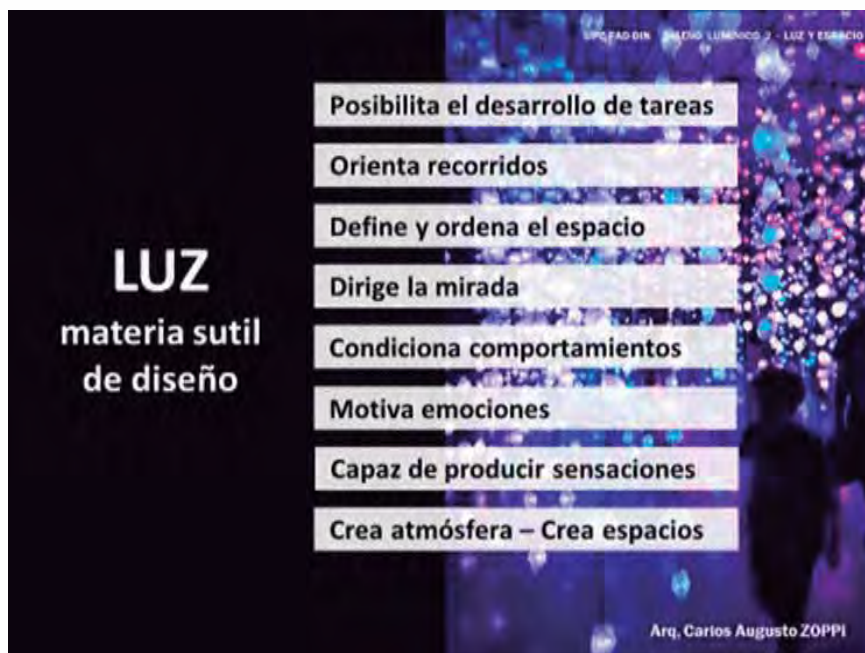


Figura 1. Fuente: elaboración propia

La luz, sea natural o artificial, no solo cumple un rol funcional para el desarrollo de diferentes tareas, con su inmaterialidad desde un rol expresivo contribuye a la construcción, composición y definición de los espacios, revela el color y la tridimensionalidad. La luz, como un material intangible, es la que nos hace posible ver los espacios, y considerada como un hecho plástico-expresivo es la que transforma la percepción de un espacio interior en diferentes espacios lumínicos, según sean las variables que se manipulen (naturaleza de la luz, tipo, posición, color, forma, entre otros). Además, esas variables pueden condicionar o promover cambios en los comportamientos de las personas. [Figura 2]



Figura 2. Fuente: elaboración propia

En la actualidad, las nuevas tecnologías en constante desarrollo e innovación, permiten obtener diferentes espacios lumínicos y crear atmósferas, que generan nuevas experiencias en las personas. Así, la iluminación en espacios interiores cobra protagonismo integrando diferentes factores y variables que conducen a soluciones más eficientes, creativas, innovadoras y económicas.

En las últimas décadas la tecnología de la iluminación, en constante desarrollo e innovación, ha experimentado avances que han provocado cambios sustanciales también desde lo visual, el color y en consecuencia en aspectos vinculados al diseño y en la calidad de la definición espacial. En la actualidad ese proceso se ha acelerado, con tecnologías disruptivas que han venido a revolucionar y en consecuencia a replantear conceptos, e impactado en las tendencias de diseño de tal modo que han cambiado los paradigmas de la iluminación.

En el proceso creativo, el Diseñador de Interiores como “responsable de definir los espacios para que el hombre pueda desarrollar sus actividades de manera eficiente y confortable”, articula los diversos factores intervinientes (funcionales, formales, tecnológicos, económicos, ambientales como también los aspectos subjetivos) para alcanzar esos objetivos. Por ello, se pretende que los/las estudiantes aprendan a manejar las variables de la luz como una herramienta más de diseño que incide en la percepción de las personas, los objetos y los espacios interiores iluminados.

Para ello, en los espacios curriculares DISEÑO LUMÍNICO 1 (2do. año) y DISEÑO LUMÍNICO 2 (3er año) se propone comprender la iluminación como parte del proceso de diseño, donde se interrelacionan aspectos perceptuales, estéticos, energéticos, económicos y de mantenimiento, más allá de las convencionales resoluciones técnicas.

En DISEÑO LUMÍNICO 1 (cuatrimestral) se presentan los conceptos y variables fundamentales para comprender el rol de la luz en la creación de espacios lumínicos. Se trata de entenderla física y perceptualmente en relación a los espacios y sus materialidades, apelando al análisis en espacios reales, y experimentando en los propios diseños de las/los estudiantes del nivel.

DISEÑO LUMÍNICO 2 (anual) complementa y profundiza sobre la introducción realizada en Diseño Lumínico 1 y prepara a las/los estudiantes para abordar temas de mayor complejidad que el nivel así lo demanda y los pone en situación del ejercicio profesional. Se profundiza sobre parámetros cuantitativos y cualitativos de las fuentes luminosas, interpretación de catálogos comerciales, especificaciones técnicas, técnicas de representación y comunicación de un proyecto. En función de las nuevas tendencias en iluminación en interiorismo se desarrolla el proyecto final integrándose con otros Espacios Curriculares del nivel.

El objeto de estudio de estas asignaturas es el acercamiento a la luz como materia sutil de diseño, ya que es ella la que hace posible la arquitectura como hecho plástico y transforma un espacio físico en diferentes espacios lumínicos según sean las variables de diseño utilizadas. Así, la luz puede ser utilizada como una herramienta de diseño para modificar la apariencia visual de los espacios, sea desde su rol funcional o expresivo.

La iluminación de un espacio es un proceso creativo en el que la intuición y la imaginación, unidos a conocimientos técnicos necesarios, pero no suficientes, nos marcan el camino para conseguir nuestros objetivos. Concebir a la luz como materia sutil en el diseño, atendiendo a sus problemas funcionales, formales, técnicos, de mantenimiento y económicos será lo que garantizará una adecuada resolución integral de los proyectos de interiorismo.

DISEÑO LUMÍNICO es un Espacio Curricular que cumple un rol fundamental en el proceso de diseño articulándose con otros EC del nivel, contribuyendo a que las/los estudiantes adquieran protagonismo en su propia formación, instrumentándolo en el manejo de la información, las herramientas y en el desarrollo de su capacidad de observación y crítica para resolver situaciones diversas.

En la arquitectura contemporánea de los últimos veinticinco años, Josep María Montaner [2] reconoce que “una de las más grandes novedades y aportaciones (de la arquitectura) ha sido la paulatina importancia otorgada a los sentidos, a la percepción y a la experiencia humana”. En este contexto, de un mundo globalizado y caracterizado por las particularidades de la cultura posmoderna, la iluminación arquitectónica se ha transformado en una herramienta fundamental para crear una imagen y atmósferas como factores distintivos de los espacios.

**Los propósitos que se persiguen en DISEÑO DE ILUMINACIÓN son:**

- Comprender el rol de la iluminación en la percepción de los espacios; y los efectos que la luz produce en la apariencia visual de las personas, objetos y espacios iluminados.
- Aprender a mirar, analizar y resolver de manera diferente los espacios interiores desde las componentes de la luz y sus variables para comprender el rol que cumple la luz en la definición espacial, la creación de atmósferas y propiciar condiciones de confort.
- Concebir a la luz como materia sutil para el diseño en interiorismo, atendiendo a sus problemas funcionales, formales, técnicos, de mantenimiento y económicos, promoviendo la sustentabilidad ambiental.

El diseño de iluminación es un fenómeno contemporáneo, donde la misma para a ser utilizada como lenguaje y hasta se llega a hablar que constituye la cuarta dimensión (4D) de la arquitectura.



Así, diseñar la iluminación en interiorismo significa no solo ofrecer un contexto funcional, sino también confortable, estético y experiencial. Como muestra de lo realizado por las/los estudiantes siguiendo este enfoque del diseño lumínico en interiorismo, se expone un trabajo de los últimos años. [Figura 3]

**O.pen**  
design co-working

**DIVERSIDAD Y CONTRASTE**

FLEXIBILIDAD  
LIBERTAD DE CIRCULACIÓN  
ESPACIO ABIERTO  
CONEXIÓN INTERIOR Y EXTERIOR  
CONEXIÓN ENTRE SECTORES

REFERENCIA SECTORES:

- INGRESOS
- WORKSHOP
- LABOR
- BOXES
- ESCRITORIOS
- CANTINA
- EXTERIOR

PREMISAS GENERALES

- DESTACAR LA MORFOLOGÍA Y MATERIALIDAD DE ENVOLVENTES Y EQUIPAMIENTOS
- LOGRAR DIFERENTES ATMÓSFERAS DE TRABAJO Y DESCANSO
- ACENTUAR Y FACILITAR LA ACTIVIDAD DE CADA SECTOR

DISEÑO LUMÍNICO

REQUERIMIENTOS GENERALES

- NIVEL DE ILUMINACIÓN GENERAL DE 100 A 150 LUX (DEPENDIENDO DEL SECTOR)
- EFICIENCIA ENERGÉTICA: 180lm
- ABSTENCIÓN DE BAJO COSTO DE MANTENIMIENTO

SECTOR	REQUERIMIENTOS	PREMISAS	ESTRATEGIAS	RENDER
INGRESOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tono de luz: NEUTRO 4000K</li> <li>Reproducción Cromática <math>r = 90</math></li> <li>Distribución de flujo lumínico: DIRECTA DIRECCIONADA + DIFUSA</li> <li>Montaje: EMBUTIDA EN TUBO + DISTRIBUCIÓN MURO EXTERIOR</li> <li>Sistema: SECUNDARIA MARCANDO LA ARQUITECTURA</li> <li>UCR &lt; 25</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Destacar la forma y materialidad de los ingresos y las aberturas laterales y fijas de los envolventes</li> <li>Destacar cómo se produce en lugares privados</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Luminaria empotrada en abanico horizontal hacia curva de la zona de ingresos</li> <li>Tira led continua dentro de línea corporativa</li> <li>Tira led continua incorporada a doble piel de chapa perforada</li> </ol>	
WORKSHOP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tono de luz: NEUTRO 4000K</li> <li>Reproducción Cromática <math>r = 80</math></li> <li>Distribución de flujo lumínico: DIRECTA + DIFUSA</li> <li>Montaje: SUSPENDIDA COLGANTE + EMBUTIDA EN CIELO CASADO</li> <li>Sistema: PRIMARIA + LOCALIZADA GENERAL + SECUNDARIA SUMINISTRACIÓN DE AMBIENTACIÓN</li> <li>UCR &lt; 17</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lograr un espacio flexible, multifuncional, que puede adoptar diferentes formas y funciones a lo largo del día</li> <li>Generar diferentes atmósferas dependiendo del uso</li> <li>Distanciar del piso la superficie elevada que compone el workshop</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Cielosos con levitación flexible en superficie inferior, con ventilador de hélices</li> <li>Tira led continua acompañando la forma de la plataforma elevada en su línea inferior</li> </ol>	
ESCRITORIOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tono de luz: NEUTRO 4000K</li> <li>Reproducción cromática <math>r = 80</math></li> <li>Distribución de flujo lumínico: DIRECTA</li> <li>Montaje: SUSPENDIDA COLGANTE</li> <li>Sistema: PRIMARIA + LOCALIZADA</li> <li>UCR &lt; 18</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lograr un espacio de trabajo general, multifuncional y compartido, con la luz adecuada para el trabajo de escritorio</li> <li>Destacar materialidad y color del equipamiento y sillas</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Luz colgante directa sobre escritorios</li> <li>Luminaria empotrada en piso direccionada hacia curva de la zona</li> <li>Luz general desde taberías, iluminadas hacia el sector</li> </ol>	
LIVING	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tono de luz: NEUTRO 4000K</li> <li>Reproducción cromática <math>r = 90</math></li> <li>Distribución de flujo lumínico: DIFUSA</li> <li>Montaje: SUSPENDIDA COLGANTE + EMBUTIDA</li> <li>Sistema: PRIMARIA + LOCALIZADA INCORPORADA AL EQUIPAMIENTO</li> <li>UCR &lt; 20</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Atmósfera relajativa y familiar</li> <li>Destacar las formas, texturas y colores de envases y agua perforada</li> <li>Reforsar la conexión con el exterior desde privacidad a la luz natural</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Luminaria empotrada en equipamiento entre cañales verticales desde arriba, fijas y móviles</li> <li>Tira led continua acompañando la forma de los asientos en su línea inferior</li> <li>Luz general desde taberías, iluminadas hacia el sector</li> </ol>	

PROL. Av. 203th, Coruña  
 ALUMNOS: ANDRADA, LINO ENEA, MEDINA, PABLO JIMÉNEZ, SALINAS, SERRASÍN  
 MENTOR: UGO DE DIOS  
 CURSO: 1er AÑO - 1er SEMESTRE  
 AÑO: 2020

Figura 3. Trabajo realizado por Andrada / Medina / Salinas (2020)

Para concluir destacamos lo que plantea la diseñadora brasileña Diana Joel “Un diseñador de iluminación no tiene que ser experto en las tecnologías de producción de fuentes de luz, pero sí debe tener muy claras las consecuencias de dichas tecnologías y procesos en el resultado de sus proyectos”.

**REFERENCIAS**

[1] Kepes, G. (1969) *El lenguaje de la visión*. Ediciones Infinito.

[2] Montaner, J.M. (2015) *La condición contemporánea de la arquitectura*. G. Gili.

---

# Aproximación » 2

## CIENCIAS SOCIALES

# TU\_DIN

CURSO DE INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

# CIEU 2025

## LECTURA OBLIGATORIA

**EL ESPACIO INTERIOR A TRAVÉS DEL TIEMPO**  
**Breves nociones de la historia del diseño**

Material preparado por: Prof. Arq. Carlos Augusto Zoppi

***“Aun a riesgo de parecer partidista y tendencioso, me gustaría dejar claro que incluso sobre determinados momentos históricos, no siempre ha habido documentación disponible, y las construcciones (monumentos y edificios públicos) son, por sí mismas, textos esenciales que proporcionan una primera e importante impresión sobre una determinada cultura.”***

Jorge Silveti en *Interactive Realms*

La tarea del diseñador de interiores abarca un amplio espectro proyectos, desde instalaciones efímeras como las montadas en muestras o exposiciones, hasta proyectos totalmente nuevos interactuando interdisciplinariamente con otros profesionales como arquitectos, ingenieros, diseñadores industriales, entre otros. Pero también, y generalmente la mayoría de las veces, lo hace sobre edificios ya construidos, y son esos edificios los que el diseñador debe “interpretar” para reconocer el valor de la construcción original y poder actuar sin que se pierdan las referencias a su historia. Por lo tanto, crear un enlace de continuidad con el pasado es una de las razones por las que se hace necesario introducirlos brevemente en la historia de la arquitectura, ya que es inseparable del concepto de espacio interior.

Conocer a grandes rasgos la evolución y concepción del espacio interior, vinculándolos a los contextos socio-político, económicos y tecnológicos que fueron cambiando a través de la historia, es importante para poder explicarnos e interpretar el presente.

Pensamos que la historia tiene un rol fundamental como conjunto de conocimientos, legados, realidades históricas compleja del ser humano a lo largo del tiempo y espacio. Conocer no sólo la historia propia si no la historia de otras civilizaciones, culturas y sociedades (por más lejanas que puedan ser) contribuye a nuestro crecimiento como personas capaces de conocer, de comprender, de racionalizar la información y de tomar esos datos para seguir construyendo día a día nuestra realidad.

**HITOS DEL DISEÑO**

<https://drive.google.com/file/d/13PnjcAe1g8JfQExRFvRq10F4KdBY8xxc/view?usp=sharing>

## LECTURA OBLIGATORIA

Para contextualizar el diseño de interiores, recurrimos a la **historia de la arquitectura**, entendida como contenedor, centrándonos particularmente en el **espacio interior**, ya que es nuestro objeto de estudio.

*“La arquitectura responde a exigencias de tan diversa naturaleza que describir adecuadamente su desarrollo, equivaldría a exponer la historia misma de la civilización. La historia de los numerosos factores que la componen, ya con la preponderancia de uno, ya de otro, pero siempre con la presencia de todos, ha generado las distintas concepciones espaciales. Todos esos factores (sociales, intelectuales, técnicos, estéticos), no analizados mecánicamente sino en el conjunto de sus relaciones variables, integran la escena en la que nace la arquitectura, cuyas obras indican la supremacía ya de una clase directora, de un mito religioso, de un propósito colectivo, de un problema o descubrimiento técnico, o de una moda galana, pero siempre son el producto de la coexistencia y el equilibrio de los componentes de la civilización en la que surgen. (...).*

*(...) ¿Sería conveniente tomar un edificio y analizarlo hasta el fondo, con muchos dibujos y fotografías, con la descripción exhaustiva de sus valores urbanísticos, de su esencia espacial, de su gusto volumétrico, de sus detalles plásticos? O, por el contrario, ¿convendría bosquejar someramente las principales concepciones del espacio interno que se encuentran a lo largo de la historia de la arquitectura occidental, con un método que omita algunas importantes reglas e infinitas excepciones, eligiendo arbitrariamente un edificio como prototipo de un época, lo que es críticamente anti didáctico, ya que puede ser tomado por el viejo y absurdo sistema de explicar los caracteres de los “estilos” arquitectónicos, en lugar de las obras concretas de arquitectura?*

*Por esto, es preferible para nuestro objeto trazar un arco, aunque sea meramente unilateral y somero, desde la edad espacial de Ictinos, Calícrates y Fidias, y hasta nuestra generación de arquitectos, hijos de Le Corbusier y de Wright, más bien que añadir otra monografía crítica particular que dejaría sin resolver la cuestión acerca de la validez general de la interpretación espacial aquí propugnada”.*

Bruno Zevi

Bruno Zevi, en **Saber ver la arquitectura** (1976) ya planteaba una serie de características del espacio, que permiten interpretarlos a través de la historia, como:

- La escala humana de los griegos
- El espacio estático de la antigua Roma
- La aceleración direccional paleocristiana y la dilatación bizantina
- La irrupción bárbara de los ritmos
- La métrica románica
- Los contrastes dimensionales y la continuidad espacial del gótico
- Las leyes y las medidas del espacio del siglo XV
- Volumetría y plástica del siglo XVI
- El movimiento y la interpenetración en el espacio barroco
- La “planta libre” y el espacio orgánico de la edad moderna

**LECTURA OBLIGATORIA**

Ahora les presentamos una serie de fragmentos de textos del libro *Introducción a la arquitectura* (2002) donde Ignasi de Solá-Morales plantea conceptos fundamentales, que ayudarán a tomar conciencia de la complejidad de la percepción e interpretación de la arquitectura, y especialmente del espacio interior.

“Ver la arquitectura, entenderla y sentirla no es algo inmediato. Requiere un aprendizaje. Así como para escuchar música o para leer poesía no es suficiente una simple predisposición natural, para la arquitectura sucede exactamente lo mismo. Existe, tal vez, la falta de convicción de que, puesto que la arquitectura nos envuelve constantemente, vivimos en ella y la percibimos tanto si le prestamos atención como si la experimentamos de un modo distraído, esta experiencia no necesita ningún tipo de preparación”.

“(…) es ingenuo o grosero pensar que todo es evidente. Que no es necesario aprender porque nuestra experiencia inmediata ya nos da acceso a todas las posibles riquezas del espacio intencional que conforman la arquitectura”. Por el contrario, se aprende a ver y a sentir la arquitectura en primer lugar repitiendo una y cien veces el esfuerzo de querer verla y sentirla. Encontrar mensajes más sutiles y delicados; entender propuestas irónicas, cifradas, juegos formales que apelan a referentes que están en otras arquitecturas (…)

“Sin duda el ejercicio fundamental para dicho aprendizaje es la experiencia. La arquitectura hay que verla y recorrerla, atentamente, con la mirada pero también con todas las capacidades perceptivas de nuestro cuerpo moviéndose en sus espacios (…). Es mejor hacerlo directamente, en el lugar, pero también viendo y entendiendo a través de imágenes, de representaciones de todo tipo que nos muestran aspectos inaccesibles o que nos expliquen lo que tal vez nuestra simple mirada podría haber dejado escapar”.

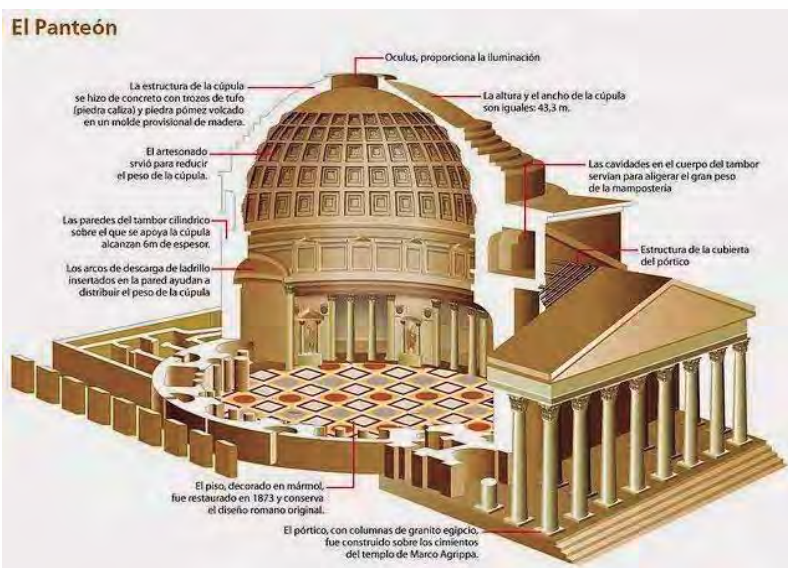
“Pero esa mirada y esta experiencia perceptiva también se educan mediante el conocimiento. La arquitectura habla a través de lenguajes que tienen que ver con la técnica constructiva, con el juego desde el interior de ciertos repertorios, con el gusto de la regularidad y la excepción, con el contraste o la armonía, con la dimensión o la proporción, con lo peculiar o lo genérico. Todos estos valores no son fruto del azar ni del exclusivo ingenio del autor. Se inscriben en tradiciones duraderas, en reglas a veces no escritas pero que forman el entramado que sustenta una propuesta particular. Sólo conociendo paso a paso, en sus tiempos históricos, en sus referentes funcionales o técnicos, es posible avanzar en la comprensión de la riqueza de significados y de mensajes que la arquitectura nos propone”.

“A través de una serie de temas básicos, de su tratamiento conceptual teórico, pero también a través del análisis de ejemplos emblemáticos, se trata de empezar a construir un tejido de relaciones que ayuden a discernir y a examinar la diversidad de las propuestas que cualquier arquitectura es capaz de mostrar. (...) Es por ello que son imprescindibles las referencias concretas y que es del todo necesaria la particularidad de la historia. La historia de la arquitectura no es una disciplina de adorno, una búsqueda de antepasados ilustres que legitimen el presente. La historia de la arquitectura organiza la sucesión de experiencias concretas que determinan los problemas, recomponiendo incesantemente las miradas, los lenguajes, los conceptos”.

## LECTURA OBLIGATORIA

En el mismo texto, Josep María Montaner nos introduce en el concepto de **Espacio**:  
 “El mayor esfuerzo intelectual y formal del Movimiento Moderno consistió en definir una nueva concepción de espacio utilizando el soporte productivo de los nuevos avances tecnológicos – estructuras de acero o de hormigón armado y cerramientos de cristal- y los nuevos instrumentos formales de la abstracción”.

Montaner expresa respecto al espacio interior, que “Riegl presenta como paradigma del espacio arquitectónico el interior delimitado y perfecto del Panteón de Roma. La conquista del espacio interior en una obra tardorromana como el Panteón de Agripa es el resultado de un laborioso proceso de búsqueda de un espacio interior libre, vaciando la masa construida de los edificios de valor simbólico. La cultura técnica romana se basó en la asimilación de las culturas griega y etrusca, contraponiendo al origen constructivo de los órdenes griegos el uso ornamental de las pilastras en la arquitectura romana. La concepción del espacio pudo conseguirse a partir de las nuevas técnicas constructivas romanas: la cohesión máxima de las masas de los muros; el desarrollo de la arquitectura de arcos, superando los límites de la arquitravada griega; y el recurso a los cementos ligeros obtenidos de piedra volcánica como la puzolana”.



<http://pelandintecno.blogspot.com/2014/12/el-panteon-de-agripa-y-la-cupula.html>  
<https://www.pinterest.es/pin/299630181444213193/>

Josep Montaner continúa en esta introducción a la arquitectura planteando **La contemporánea disolución del lugar: espacios mediáticos, no lugares y ciberespacio**.

**LECTURA OBLIGATORIA**

“Los lugares ya no se interpretan como recipientes existenciales permanentes, sino que son entendidos como intensos focos de acontecimientos, como concentraciones de dinamicidad, como caudales de flujos de circulación, como escenarios de hechos efímeros, como cruces de caminos, como momentos energéticos”. Reconoce como *espacios mediáticos*, los que ya no es predominante el espacio físico, sino que ese contenedor, ahora neutro, se configura en diferentes espacios modificables y dinámicos, apelando a sistemas de objetos, máquinas, imágenes y equipamientos. Para describir a los “*no lugares*” cita a Marc Augé quien los ha calificado como espacios de la sobremodernidad y el anonimato, asociándolos a espacios relacionados con el transporte rápido, el consumo y el ocio. Por último, describe el *espacio virtual o ciberespacio* como el que utilizan arquitectos, ingenieros, diseñadores, músicos, etc., para proyectar y crear en el ordenador. Montaner finaliza “en el futuro, los contenedores, con interiores poblados por sistemas de objetos, no configurarían ya un espacio sino un ambiente mediático; el protagonismo, entonces, ya no será de la arquitectura sino de la ingeniería y del diseño industrial”.

**ESPACIOS MEDIÁTICOS**

Shopping Center en Bahía (Brasil)



Exposición inmersiva de Van Gogh en París

<https://www.milenio.com/estilo/el-universo-de-van-gogh-en-paris>

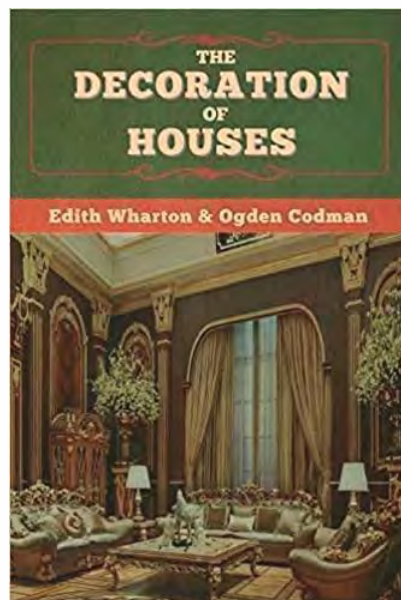
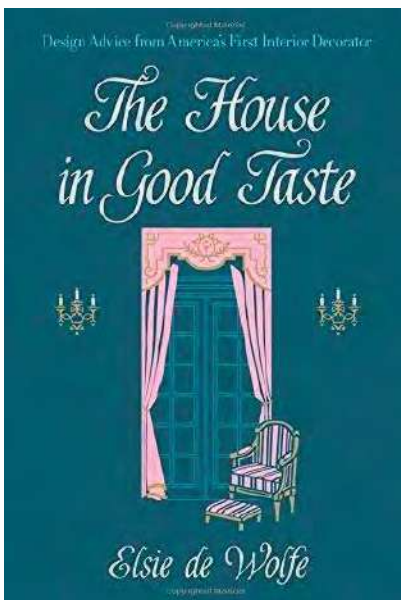


## REPASO A LA HISTORIA DE LA PROFESIÓN

Fragmentos de: Graeme Brooker y Sally Stone (2010) *Diseño de interiores. Manual para los futuros profesionales del sector*. Océano. Barcelona

El diseño de interiores es una profesión relativamente nueva. Eso no significa que el arte de la decoración, del diseño y de la arquitectura de interiores no existieran antes, sino simplemente que no se consideraba una disciplina independiente. Lo típico era que el tapicero o el ebanista aconsejaran sobre la decoración y la distribución de una casa, o bien, más recientemente, que el arquitecto asumiera el control del diseño de todo el edificio, por dentro y por fuera. La profesión de decorador de interiores surgió en Europa a principios del siglo XX y tuvo una rápida aceptación inicial gracias a la gran acogida de los decoradores aficionados.

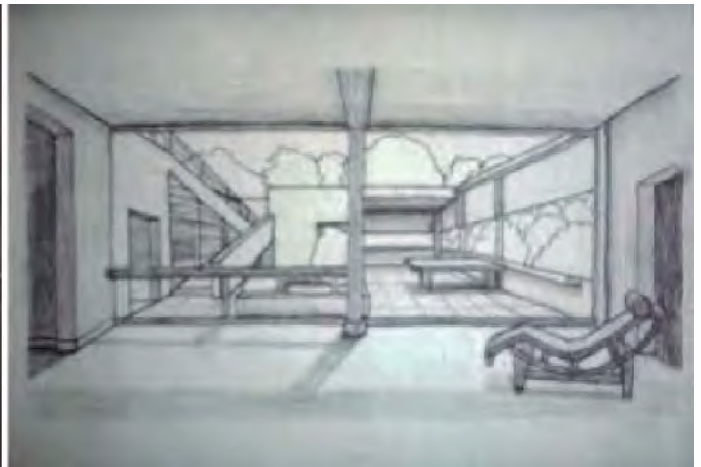
En el Reino Unido, por ejemplo, hasta entonces los temas del hogar eran cosa de mujeres, y su gradual emancipación hizo que la decoración se convirtiera en una salida profesional viable. El movimiento sufragista animó a muchas mujeres a cambiar su papel dentro de la estructura familiar, por lo que buscaron su independencia económica. De esta forma, asesorar en la organización y decoración domésticas se convirtió en una opción respetable y adecuadas. Hacia finales del siglo XIX los nuevos ricos eran una nueva clase social de clientes adinerados con ganas de mostrar su prosperidad, por lo que contrataban a diseñadores para reformar completamente sus hogares (...). Además de trabajar en domicilios, también era aceptable hacerlo en clubs exclusivos, así como otros espacios sociales donde los ricos se reunían. El decorador se encargaba del espacio, la luz, el color y la distribución, entre otros, para crear suntuosos espacios



que sirvieran de telón de fondo para grandes eventos sociales. La publicación de *The House in Good Taste*, de Elsie de Wolfe, en 1913 y de *The Decoration of Houses*, de Edith Wharton y Ogden Codman, en 1897 popularizaron la profesión. Ambas obras acuñaron el concepto de “arquitecto de interiores”.

Interior del Daily Express Building en la Fleet Street de Londres (1932)  
<https://ar.pinterest.com/pin/466052261428575490/>

(...) Durante el siglo pasado muchos diseñadores se describían a sí mismos como “decoradores interioristas”, y aunque en muchos casos sus funciones eran puramente decorativas, también hubo algunos que se hicieron cargo de proyectos de envergadura. Por ejemplo, la obra más conocida del prolífico diseñador británico de entreguerras Robert Atkinson es el exuberante interior de estilo *Art Decó* de la sede del Daily Express en la Fleet Street londinense, que se acabó en 1932. La espectacular decoración de mosaico azul y dorado complementa a la perfección la estructura de acero y vidrio del edificio. La intervención fue mucho más que un simple proyecto decorativo, fue un auténtico diseño de interpretación. Sin embargo, el minimalismo de los interiores de moda en la época dejaba poco espacio para la interpretación y, a menudo, ni siquiera admitía intervenciones. Asimismo, los proyectos de arquitectos como Adolf Loos y Le Corbusier estaban planteados como parte integral del edificio y eliminaban todos los adornos superficiales. Muchos trabajos de Loos podrían considerarse como diseño de interiores o incluso adaptación, más que auténticas obras de arquitectura, y sus primeros escritos y publicaciones en el periódico *Das Andere* desempeñaron un papel decisivo en la popularización del diseño de interiores.



Villa Savoye (Le Corbusier – 1929)  
<http://thesunlee.cafe24.com/portfolio/villa-savoye-2/>

- **REPRODUCIR / COPIAR / DIBUJAR A MANO ALZADA LA IMAGEN DE LA FOTOGRAFÍA BAJO LA TÉCNICA E INSTRUMENTO QUE PREFIERAS.**

Tras la Segunda Guerra Mundial en el Reino Unido la profesión de diseñador de interiores empezó a florecer y a ganar estatus social, especialmente a partir de la década de 1950, y se ganó la categoría de profesión por derecho propio. En 1953 el *Incorporated Institute of British Decorators* (IIBD), creado en 1889, incorporó el término “diseñadores de interiores” a su nombre. En 1976 se deshizo del “decoradores” y se convirtió en el *British Institute of Interior Design* (BIID), y en 1987 finalmente pasó a ser la actual *Chartered Society of Designers* (CSD).

Durante los años setenta el *American Institute of Interior Designers*, fundado en 1931, se convirtió en la *American Society of Interior Designers* (ASID).

(...) Igual que en otras áreas creativas del diseño, como el gráfico o el industrial, el papel del diseñador de interiores se ha convertido poco a poco en una profesión especializada. Es lógico, pues, que los libros y las revistas se hayan hecho eco de su nuevo estatus, e incluso que publicaciones de prestigio como la *Architectural Review* incluyan el apartado de “interiores” en sus páginas.

Hoy en día el diseño de interiores es una profesión independiente que incorpora una gran variedad de disciplinas. Los diseñadores reciben encargos para comercios, exposiciones, oficinas, espacios de ocio, grandes recintos, *branding*, escenarios, centros de salud e incluso realizan algunos trabajos más bien de arquitectura.

Estos autores continúan en el siguiente texto remarcando la importancia del conocimiento de la historia para poder actuar con sensibilidad y respeto hacia los edificios originales que se transformarán en contenedores de nuevas actividades contemporáneas, resueltas con otras tecnologías y materialidades, como también otros conceptos de equipamiento e iluminación.

### Sensibilidad de diseñador

Graeme Brooker y Sally Stone (2010) *Diseño de interiores. Manual para los futuros profesionales del sector*. Editorial Océano. Barcelona

La formación del diseñador debe estar orientada a comprender las restricciones y posibilidades del espacio interior, lo que implica que debe tener sensibilidad para respetar los elementos existentes y buscar el modo de acentuar sus cualidades. El diseñador tendrá que trabajar sobre la “narrativa del edificio original”, enfatizando unos aspectos por encima de otros. Puede ser algo tan sencillo como destacar el entorno con puertas y ventanas, o bien algo más complejo como dejar al descubierto vestigios de historia, ocultos en la estructura original.

En general un edificio siempre ofrece pistas para optimizar su rehabilitación. Y a menudo no tienen nada que ver con los aspectos funcionales, por lo que el diseñador debe saber detectar las cualidades intrínsecas del edificio y utilizarlas a la hora de realizar su proyecto. Como destacó el arquitecto y teórico Rodolfo Machado en su ensayo *Old Buildings as Palimpsest*. “En toda rehabilitación el pasado adquiere un valor diferente del que suele tener en un proceso de diseño normal, donde cualquier forma se genera desde cero.”

De hecho, la parte más importante de un proyecto de rehabilitación es el proceso analítico, el estudio del terreno, la historia y la estructura del edificio original. El diseñador debe aceptar y remodelar patrones físicos previos para darle un nuevo uso e incorporar espacios nuevos que se construyeron con otros fines.

Es frecuente pensar que este tipo de tareas son exclusivas de los conservacionistas, que suelen tener un papel destacado en esta materia. Pero un proyecto de rehabilitación puede ser mucho más radical y controvertido. Ya de por sí la creación de un espacio interior es un acto de naturaleza transgresora; obliga a interpretar, adaptar e incluso desobedecer algunas normas. (...) Los diseñadores de interiores trabajan sobre dos tipos de espacios. El primero es un espacio ya construido, que hay que analizar con detenimiento antes de planificar el cambio. El segundo tipo es una estructura que aún está por construir. En este caso, el diseñador de interiores debe asimilar completamente el objetivo del arquitecto antes de empezar el proceso de diseño. Este tipo de trabajo requiere mucho más que decidir cómo colocar estructuras, aberturas y qué materiales utilizar, ya que también hay que tener en cuenta el planteamiento teórico del arquitecto. Si este intercambio de ideas se da al principio del proceso, el arquitecto y el diseñador pueden llegar a establecer una relación muy beneficiosa, que permita desarrollar interior y exterior al mismo tiempo.

El cambio más obvio de la rehabilitación afecta a la funcionalidad, y las modificaciones suelen implicar alteraciones sustanciales. Es frecuente que un proyecto de este tipo obligue a crear nuevas estancias y nuevas zonas de conexión, y que se modifique de un modo importante la relación entre cada espacio. Es un proceso también conocido como arquitectura de interiores.

Rehabilitar un antiguo edificio para crear un nuevo espacio es un proceso importante que a veces obliga a demoler parcialmente la construcción de base. Por este motivo el diseñador no sólo se encarga de la reforma interior, de controlar el presupuesto y contactar con industriales, sino que también decide qué zonas deben mantenerse o derruirse.

Es por eso por lo que a la hora de plantearse un trabajo de rehabilitación hay que evaluar tanto el valor económico como histórico de la edificación original. Asimismo, la relación entre lo nuevo y lo viejo dependerá del valor cultural que se atribuya a la construcción inicial, del presupuesto y del enfoque que el diseñador dé a su proyecto.

(...) Rehabilitar edificios antiguos es un proceso complejo que obliga a “comprender perfectamente” la obra original, además de dominar la tecnología y el diseño modernos. En efecto, cada proyecto debe considerarse independientemente del resto, porque cada caso tiene sus propias necesidades y limitaciones. Así el trabajo del diseñador está sujeto a muchos condicionantes, por lo que en general debe pactar y negociar para lograr realizar su proyecto.

Como muestra de lo expresado anteriormente, les mostramos algunos trabajos de alumnos egresados de la Tecnicatura Superior en Diseño de Interiores de nuestra institución. En estos casos, se ha trabajado sobre edificios preexistentes, de allí que las propuestas de diseño han sido con criterios conservacionista y otro con enfoque renovador.



Trabajo Final 2019 - Colazzo-Zuazquita  
Espacio en Córdoba Muestra



Benitez- Carbó- Nahas - Foto Roger Berta

### BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

Graeme Brooker y Sally Stone (2010) *Diseño de interiores. Manual para los futuros profesionales del sector.*

Editorial Océano. Barcelona

Ignasi de Solá Morales, Llorente, M., Montaner, J., Ramon, A. (2002) *Introducción a la arquitectura, conceptos fundamentales.* Alfaomega ed. Barcelona.

Zevi, Bruno (1976) *Saber ver la arquitectura.* Editorial Poseidón. Buenos Aires.

---

# Aproximación » 3

## EQUIPAMIENTO Y TECNOLOGÍA

# TU\_DIN

CURSO DE INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

# CIEU 2025

**LECTURA OBLIGATORIA****INTRODUCCIÓN AL EQUIPAMIENTO, ILUMINACION Y TECNOLOGIA**

Material elaborado por:

Prof. Esp. Arq. Miriam Agosto

Prof. Arq. Gabriela Hoffmann

Prof. Arq. Valeria Schiavi

Prof. Arq. Daniel Romano

***“El mobiliario es como arquitectura en un microcosmo” -Norman Foster***

El mobiliario juega un papel crucial en el refinamiento de la nueva instalación e interacción física entre los elementos interiores y quienes los usan. Los muebles deben completar su obligación práctica de apoyar la actividad humana sin comprometer la eficiencia y el confort, pero debe también satisfacer el apetito estético de sus usuarios.

El racionalismo y el funcionalismo abandonan definitivamente el ornamento y se constituyen como doctrina de un diseño que debía ser la base del progreso, de un mundo mejor y de un universo de objetos útiles y bellos al alcance de todo el mundo. Un ejemplo es cuando Gerrit Rietveld interpreta los principios de la plástica de De Stijl en la casa Schöder y proyecta muebles de forma depurada, o cuando Marcel Breuer crea la primera silla de acero tubular en la Bauhaus, cambiando el paradigma del diseño de muebles hasta ese momento, en que la madera era el material usado primordialmente, pero además, mostrando una estética de líneas puras tanto en el diseño de los muebles como en el arquitectónico, que también se observa en el diseño de Gropius del nuevo edificio de la Bauhaus, la que se constituye en la primera escuela integral de diseño.

Otro momento significativo es el que tiene al arquitecto Alvar Aalto, por ser el primero en usar una nueva técnica de madera laminada, encolada y curvada con calor y vapor para sus diseños de muebles. Uno de sus ejemplos más destacados es la “silla Paimio”, que responde a la búsqueda de la forma óptima para facilitar la respiración, como parte de un proyecto integral del Sanatorio para tuberculosos, que lo llevó a definir un mobiliario específico. Luego de la Segunda Guerra Mundial los diseñadores americanos comienzan a colaborar estrechamente con la Industria y a experimentar con los materiales, las técnicas y las formas. Diseñadores como Charles Eames, Eero Saarinen y Harry Bertoia realizan modelos que se deben producir en serie para decorar las casas americanas en una sociedad de consumo altamente tecnológica. El diseño se convierte en un elemento esencial de la vida cotidiana. En la misma época, en Europa el diseño se desarrolla con el mismo espíritu y lo hace principalmente en Italia y en la región escandinava. El objetivo es el mismo que en EE.UU: hacer que el Diseño sea accesible y esté al alcance de todo público. Las creaciones de muebles en madera siguen las experimentaciones con la madera multilaminada en los países nórdicos: un diseñador destacado es Arne Jacobsen.

**LECTURA OBLIGATORIA**

En Italia la exploración de las posibilidades de nuevos materiales como el caucho y el plástico son la novedad. La gran versatilidad de estos materiales y el desarrollo de nuevos tipos de espumas permiten una gran fantasía creativa en la década del 60.

Los principales representantes de esta tendencia son Joe Colombo, Marco Zanuso, entre otros, en Italia, y Verner- Pantón, en Escandinavia. En la década del 70, se inicia una nueva etapa en el diseño, que se hace más radical, oponiéndose a las reglas de la Modernidad e iniciando una nueva época: la Postmodernidad.

Grupos de diseñadores como Memphis o Archizoom enfatizan el carácter divertido y lúdico de las formas, tanto en diseño de interiores como de mobiliario, más que el carácter funcional del diseño, ya que se impone lo antifuncional y antirracional. Una de las figuras destacadas del momento es Ettore Sottsass. Ya en los 80, avanzando con los nuevos planteos de la Postmodernidad, se observa una gran búsqueda de simultaneidad, de individualismo y pluralismo, que lleva a una diversidad de estilos hasta esos momentos desconocidos. Phillipe Starck y Ron Arad son importantes representantes de esta tendencia, y en la actualidad siguen siendo artífices de importantes y novedosos ejemplos de diseño de interiores y equipamiento.

La década de los 90 se caracteriza por una búsqueda de formas y materiales simples pero innovadores. Frank Gehry es una de las figuras claves de este período. Sigue la fantasía como criterio importante en la concepción de las formas y usa materiales pobres como el cartón corrugado, a otros más tecnológicos, como los polímeros moldeados o aluminio cepillado para sus diseños de mobiliario. Sus diseños arquitectónicos y de muebles son concebidos como esculturas, porque para él, fundamentalmente la arquitectura es un arte.

A partir del 2000, el diseño se muestra liberado definitivamente de limitaciones del dogma moderno del funcionalismo y de la estética de la máquina. El diseño contemporáneo se relaciona con un espíritu de individualismo e influencias internacionales, en la era de la globalización y las comunicaciones.

El diseño de interiores y equipamiento contemporáneo es ecléctico, moderno, tradicional, expresivo, urbano, ambiental, escultórico, cultural y global. Traspone los límites considerados tradicionales del tiempo y del espacio.

En relación a la historia del diseño de interiores y equipamiento en Latinoamérica y Argentina, se tienen en cuenta los mismos aspectos señalados, y se estudian desde el período precolombino hasta la actualidad.



**LECTURA OBLIGATORIA****EJEMPLOS BIBLIOGRÁFICOS**

Cada obra de diseño nos invita a mirar para aprender, cada detalle ha significado un pensamiento, una reflexión entre imaginación y creatividad.

Los invitamos a recorrer cómo se presentan los proyectos materializados y qué se dice de ellos.

**REEBOK SPORTS CLUB: TERESA SAPEY RECREA. UN ENTORNO AL AIRE LIBRE EN UN GIMNASIO DE MADRID.**

Esta nota:

<https://diariodesign.com/2013/05/reebok-sports-club-teresa-sapey-recrea-un-en-torno-al-aire-libre-en-un-gimnasio-de-madrid/>

El punto de partida en el diseño de **Reebok Sports Club Madrid** fue crear un hábitat natural con esencia propia: natural, tranquila, respetuosa con el medio ambiente, humilde y casi poética. Un contrapunto a la actividad deportiva que se desarrolla en el espacio.



**LECTURA OBLIGATORIA**

Empleando la **madera de abedul** como material fundamental, los árboles están representados en el techo del gimnasio, gracias a círculos de diámetros irregulares que evocan la idea de bosque. Las máquinas han aterrizado en plena naturaleza a la manera de **naves espaciales**.



Los diferentes espacios se marcan a través del empleo de diversidad de colores, que ayudan a fomentar la idea de paisaje natural. Los paneles rojos se encuentran dispuestos de forma estratégica para ayudar a superar los esfuerzos de las enfermedades cardiovasculares, que precisamente requieren de una mayor concentración física. Los paneles verdes, en cambio, sirven como tranquilizante de cara a los ejercicios de estiramiento y a los momentos de relax.



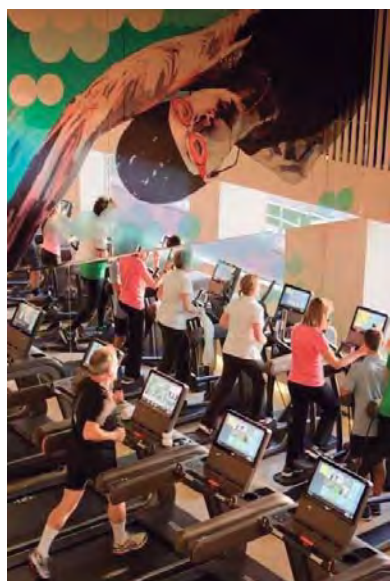
El uso de la luz ha sido «el oxígeno del proyecto», en palabras del estudio de Teresa Sapey. La iluminación ha sido cuidadosamente estudiada con el fin de que

pueda crear efectos visuales espectaculares, convirtiendo el espacio en un entorno cambiante a lo largo de las diferentes horas del día, con o sin luz natural, y de las estaciones del año. Un laberinto de espejos ayuda a aumentar el espacio.



## LECTURA OBLIGATORIA

Esta nueva imagen de Reebok Sports Club Madrid quiere ser un nuevo concepto de espacio no sólo destinado al entrenamiento físico, sino también como un espacio contenedor de sueños, aspiraciones y ambiciones en el que la fluidez de las formas arquitectónicas se integra con el movimiento de los cuerpos de los usuarios.



[k-sports-club- madrid/](https://www.k-sports-club-madrid/)

*"Juntos, queremos construir un nuevo concepto de espacio no sólo destinado al entrenamiento físico, sino también como un espacio contenedor de sueños, aspiraciones y ambiciones; un espacio para todos: jóvenes y viejos, hombres y mujeres, fanáticos y aficionados. En otras palabras, un vocabulario universal.*

"Esta nota:

<https://www.archilovers.com/projects/169613/reebok-sports-club.html>

Teresa Sapey siempre insiste en que el espacio sea un elemento vivo. Como consecuencia, tiene alma.

Esta nota:

<https://zonaretiro.com/bienestar/reinauguracion-reebok-sports-club-madrid/>



**LECTURA OBLIGATORIA****Smart club del futuro**

Reebok Sports Club Madrid quiere ser la vía para conectar a personas con inquietudes e intereses similares a través de la red, motivarlos y ayudarlos a conseguir sus objetivos deportivos y de salud promoviendo la creación de comunidades y grupos dentro y fuera del club.

Por ello han unido lo mejor del mundo del wellness y fitness, de la innovación y la tecnología, del diseño y de la arquitectura para crear el smart club del futuro:

1.200 metros cuadrados del área de fitness del club rediseñados por la arquitecta Teresa Sapey, conjugando simplicidad estética, luz y colores.

Con una mirada comercial, en la búsqueda de generar diseños con propósitos:

«Los tiempos han cambiado y nuestra inquietud por mantenernos en la vanguardia del servicio a nuestros socios nos ha llevado a abordar una evolución (revolución) en el mundo del ejercicio «explican desde Reebok Sports Club. Y el nuevo reto es ir más allá.

Consideran que ha llegado el momento de llegar a todas aquellas personas que hacen ejercicio por su cuenta, dar algo más a todos los socios a los que hasta ahora no podían ofrecer una experiencia y una educación sobre el beneficio que el ejercicio produce. «Nuestro objetivo es liderar la evolución que todo este cambio de filosofía, más vínculos y relación con el cliente, nos puede traer», confiesan.

- **REPRODUCIR / COPIAR / DIBUJAR A MANO ALZADA UNA DE ESTAS IMÁGENES FOTOGRAFICAS BAJO LA TÉCNICA Y E INSTRUMENTO QUE PREFIERAS**



## LECTURA OBLIGATORIA

# TECNOLOGÍAS APLICADAS AL DISEÑO DE INTERIORES

TECNOLOGÍA APLICADA I / TECNOLOGÍA APLICADA II /  
TECNOLOGÍA APLICADA III / TECNOLOGÍA APLICADA IV

AUTORES :

Prof. Agosto, Miriam

Prof. Martínez, Mónica

Prof. Patti, Patricia

Prof. Priotti, Sergio

Prof. Schiavi, Valeria

Prof. Villarino Marcela

---

## Importancia de las Tecnologías Aplicadas en el Diseño de los Espacios Interiores:

Como punto a destacar, proponen un espacio de formación técnica adecuada al manejo de nuevas herramientas instrumentales y tecnológicas para el desempeño en el mercado laboral de un profesional que pueda posicionarse en una actitud crítica y reflexiva en relación a su contexto regional, nacional e internacional; como también, con compromiso y participación en la comunidad de pertenencia con una mirada puesta en lo colectivo y ambiental.

Las Tecnologías Aplicadas, están orientadas a hacer posible la concreción de los espacios interiores por medio del empleo de determinados materiales, lo que implica el manejo certero de conceptos técnico -científicos y habilidades en cuanto a las formas de uso - aplicación de dichos materiales y sus técnicas.

La Tecnicatura Universitaria (TU) en Diseño de Interiores,, con 3 años de formación, se organiza en torno a cuatro áreas de conocimiento en donde, TECNOLOGÍA APLICADA, pertenece al área: De las Técnicas, Lenguajes y Prácticas Artísticas y Sub área: Diseño, tecnología y materiales y se dicta en el primer y el segundo año de la carrera.

Los espacios curriculares de Tecnologías Aplicadas 1,2,3 y 4, se consideran muy importantes como aporte a la TU, por constituirse en espacios de síntesis e integración de contenidos, de articulación interdisciplinar y de preparación para el ámbito profesional.

Como las Tecnologías y el conocimiento de los materiales son los recursos que hacen realidad la obra diseñada, las Tecnologías Aplicadas son fundamentales para la concreción de un Proyecto Tecnológico, por lo que se pretende trabajar interdisciplinariamente y de manera integrada con la materia eje de la carrera que es Proyecto.

Esta integración posee diferente calibre y complejidad según el año de cursado, desarrollando una propuesta de materialidad que da sustento a la idea de diseño y que hace realidad el espacio interior que debe habitar el hombre. Con esta mirada, se organizan los contenidos de las tecnologías de la siguiente manera:

### -Tecnología Aplicada I y II :

Identificación del rol de los materiales en la concepción del espacio interior. Materiales y técnicas. Definición de los tipos de envolventes. Propiedades de los materiales. Diseño de dispositivos tecnológicos aplicados al Diseño de Interiores. Técnicas tradicionales, artesanales, innovativas de

## LECTURA OBLIGATORIA

aplicación de materiales. Manejo y lectura de fichas técnicas. Reconocimiento de la vía seca y la vía húmeda para la ejecución de dispositivos. Selección de materiales adecuados. Formas de colocación y montaje. Terminaciones. Mantenimiento.

La Tecnología, es la posibilitante y no la condicionante en el hacer del Diseñador, por lo cual es la que imprime las características o cualidades del material y sus posibilidades según una técnica o un modo de hacer intencionado para hacerlo posible.

La vinculación entre la teoría y la práctica desde la enseñanza y el aprendizaje, se considera de vital importancia, por eso es que se van realizando interacciones didácticas entre las clases Teóricas, las prácticas y las visitas en los diversos laboratorios propuestos.

*"Lo que oigo, lo olvido; lo que veo, lo recuerdo; lo que hago, lo aprendo"* (proverbio chino)

### -Tecnología Aplicada III y IV:

Tecnología Aplicada III, se enfoca principalmente en los sistemas Constructivos por vía seca e incursiona en la Infraestructura ó, también llamadas, Instalaciones Básicas, viabilizan material y funcionalmente la transformación de los espacios interiores para llevar a cabo y concretar el **diseño propuesto** y hacerlo posible. Se abordan los medios que materializan y evidencian el espacio interior: **sus envolventes, su aplicación y sus técnicas**, además de los diversos sistemas constructivos y sus materiales, se profundiza en la ejecución, detalles y secuencias constructivas, teniendo en cuenta y, de manera fundamental, las **instalaciones básicas que participan y posibilitan el funcionamiento de los espacios interiores, como instalaciones de Agua, Gas, Electricidad, Desagües Pluviales y Cloacales.**

En Tecnología Aplicada IV, se profundizan los contenidos, resolviendo envolventes de un Espacio Interior, partiendo de una complejidad media (tema de Proyecto 2).

Se buscará la racionalización en la elección de materiales según criterio de diseño del Proyecto, atendiendo al reconocimiento de las instalaciones involucradas en la propuesta, además de la resolución de dispositivos especiales a partir de la adecuada elección de materiales.

La investigación de nuevos materiales y las propuestas alternativas de las envolventes irán acompañadas de la conceptualización, aplicabilidad y montaje como ejercicio sobre una obra que podría ser real.

Es fundamental que el desarrollo de estos espacios curriculares se enfoquen en prácticas que sensibilicen al futuro diseñador de interiores, que lo vinculen con el conocimiento y el manejo de tecnologías locales y regionales, que lo comprometan también con las prácticas sustentables de manera que su mirada desde la tecnología hacia el diseño de interiores sea la de aplicar soluciones que resuelvan desde problemas concretos a necesidades reales de una sociedad con demandas cada día más crecientes. Es por ello que entre los propósitos generales se definen los siguientes:

-Ofrecer al estudiante una propuesta didáctica que le permita entender la importancia del conocimiento de los materiales, su manejo, la aplicación de técnicas y la resolución de dispositivos como herramientas y medios para el diseño y materialización de un proyecto.

-Desarrollar la búsqueda de soluciones de diseño innovadoras en relación a la elección y definición de los materiales desde la sustentabilidad y los criterios de uso adecuado y aprovechamiento de los recursos materiales.

-Trabajar en el estudio y búsqueda de alternativas de materiales y tecnologías adecuadas a cada problemática local - regional /social, entendiendo desde este lugar y con una mirada crítica de la realidad, su rol como futuro profesional en el Diseño de Interiores.

## LECTURA OBLIGATORIA

La transferencia y articulación entre UC, posiciona al estudiante como futuro profesional del diseño, atendiendo siempre a una mirada integral del problema, vinculada con la realidad profesional futura y con una mirada sensible acerca de las posibilidades que ofrecen los materiales.

Para el logro de estos objetivos se propone un proceso de enseñanza- aprendizaje que se apoya en el hacer, simulando situaciones problemáticas de gradual complejidad y trabajando fuertemente sobre proyectos de elaboración propia. Se propone además el desarrollo de clases teórico – prácticas interactivas con el aporte de material teórico elaborado por los docentes que se pone a disposición de los estudiantes a través del aula virtual y de manera presencial.

También se trabaja con guías, cuestionarios y material práctico (sistematizados por los profesores) a los fines de realizar análisis, relevamiento de espacios interiores y búsqueda de información para ampliar y reelaborar contenidos específicos. También se propone la elaboración de trabajos como producciones individuales y/o grupales que son compartidas de manera colectiva a través de la exposición de trabajos, debate, análisis, evaluación.

Algunas de las siguientes imágenes son trabajos pertenecientes a los estudiantes de Tecnología Aplicada I y Tecnología Aplicada II. Prof. Miriam Agosto



Figura 1. Elaboración de Dossier de Materiales

## LECTURA OBLIGATORIA

**REQUERIMIENTOS**

- Instalaciones eléctricas/ de agua/ gas.
- Buena iluminación ventilación artificial y natural.
- Espacio de guardado.
- Espacio para estudio y recreación.
- Equipamiento apto para los trabajos de la facultad y estudios.
- Espacio para recibir visita si así lo desea.

**ESTUDIANTE DE DISEÑO DE INTERIORES**

**USUARIO:** Lucas Ponce  
26 años

**GUSTOS:**  
Fan de Lady Gaga  
Colores: [Color palette]

**HOBBIES:** Bailar- dibujar- juntarse con amigos- jugar en la PC- escuchar música

**PREFERENCIAS:** Tiene preferencia por el estilo rustico moderno

**IDEAS DE DISEÑO:** Se opto por espacios con un estilo rustico/moderno, intentando transmitir calidez y comodidad al estudiante

**PREMISAS:** Morfológicas: Se busca generar un espacio armónico con un aspecto rustico utilizando formas geométricas

**REQUERIMIENTOS:** Espaciales: Pisos de madera en la parte de la habitación direccionando hacia el taller donde cambia a octogonal. Patio interno con ventanales permitiendo el ingreso de luz y ventilación natural. Equipamientos como limite virtual.

**REQUERIMIENTOS:** Funcionales: Espacios de guardados amplios, flexibles y de distintas dimensiones para los diferentes elementos de trabajo.

**REQUERIMIENTOS:** Simbólica: Lograr una imagen hogareña manteniendo ese toque moderno y juvenil característico de un estudiante..

Figura 2. Propuesta de Materiales a partir del análisis del Usuario y las actividades del espacio.

### VIDRIO DVH (DOBLE AISLAMIENTO)



#### ¿QUE ES?

Conjunto constituido por dos o más vidrios float planos paralelos, ensamblados entre sí por un espaciador perimetral, que encierran en su interior una cámara de aire deshidratado o gaseos pesados.

#### ¿PARA QUE SE UTILIZA?

Según el destino de uso y el grado de aislamiento deseado, se puede efectuar doble o triple acristalamiento. Reducción del ruido en los espacios y también de una regularización térmica de los ambientes

#### ¿DÓNDE LO COLOCAREMOS?

En las aberturas presentes en la envolvente lateral.

#### USOS COMUNES:

- Es utilizado en puertas, ventanas y ventanas con el objeto de optimizar la capacidad de aislamiento térmico y acústico. Está compuesto por dos vidrios unidos herméticamente en su contorno y separados por una cámara de aire

#### ALGUNAS DE SUS PROPIEDADES

- Aumenta en más del 100% el aislamiento térmico del vidrioado.
- Mejora el aislamiento acústico.
- Disminuye hasta un 70% las pérdidas de calor a través del vidrio, ahorrando energía de climatización.
- Reduce la condensación de humedad sobre el vidrio evitando que se empañe.
- Anula el efecto de "muro frío" aumentando el confort junto a la ventana.
- Manufacturado con Float de color ó reflectivo, brinda control solar y disminuye el resplandor de la excesiva luminosidad.



### DVH: Composición

#### Vidrios según requerimientos:

- Incoloros, tonalizados, reflectivos, etc
- Crudos, templados, laminados, etc

#### Perfil separador: aluminio microperforado.

#### Cámara de aire

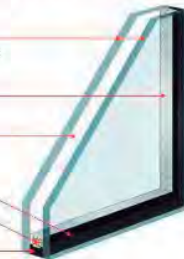
#### Sellador Primario:

- Butilo (barrera de vapor)

#### Sales absorbentes de humedad.

#### Sellador Secundario:

- Polisulfuro, silicona o hal-metil



Estudiantes	Profesora	Unidad Curricular	Carrera	Turno	TP
FERRER, Martino QUINTEROS, Florencia	AGOSTO, Miriam	Tecnología aplicada 2 Diseño y técnica del equipamiento	Tecnología Universitaria DIN	MAÑANA	2-3

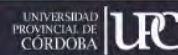


Figura 3. Estudio de Materiales. Elaboración de Fichas Técnicas.



## LECTURA OBLIGATORIA



Figura 4. Dispositivos y materiales aplicados al espacio interior.



Figura 5. TA2- 1B- turno tarde alumnos de Prof. Monica Martinez. Propuestas de materialización de espacios interiores

## LECTURA OBLIGATORIA

Los siguientes, son trabajos pertenecientes a los estudiantes de Tecnología Aplicada III y Tecnología Aplicada IV. Prof. Valeria Schiavi

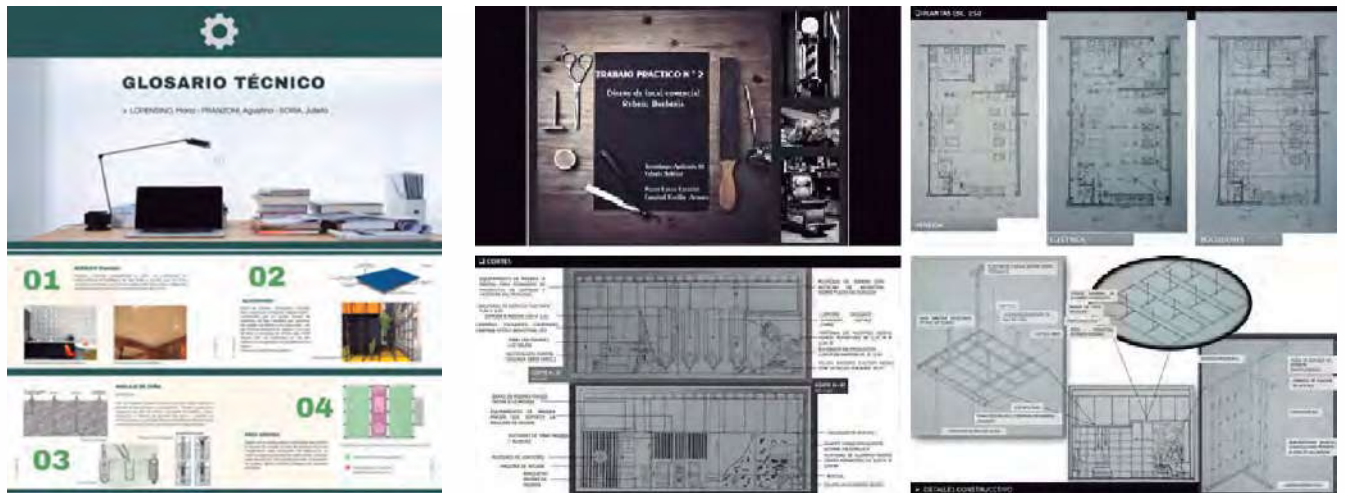


Figura 6. Tecnología aplicada III - TP1- Glosario Técnico y Tp Final



Figura 7. Tecnología aplicada IV - Tp Final

## LECTURA ORIGINARIA



Visita a Talleres



Visita a Proveedores del Medio

**Figura 8. Visitas Técnicas.** Tecnología Aplicada III y IV- turno mañana, junto con el Profesor Arqto. Sergio Priotti, "Entendiendo a las mismas como parte de un Engranaje en la Construcción del pensamiento Tecnológico."

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**MAZZEO**, Cecilia y **ROMANO** Ana María –La enseñanza de las disciplinas proyectuales: hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior. (2007)1° edición-Buenos Aires – Nobuko - **PERRENOUD**, P. Pedagogía Diferenciada. (1990). Madrid. Popular.

**CAMILLONI**, A. Una introducción a la enseñanza para la diversidad.(2004)Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica

**ANIJOVICH**, R.-Gestionar una escuela con aulas heterogéneas.(2014) Enseñar y aprender en la diversidad. Buenos Aires .Paidós

**LITWIN**,E. Tecnologías educativas en tiempos de Internet. (2005) Buenos Aires,Amorrortu.

**CORBELLA**, Elsa – Metodología de la Investigación- Especialidad en Tecnología Arquitectónica- Maestría en Tecnología Arquitectónica. (2005)Escuela de Graduados- F.A.U.D.I. – U.N.C.

**SÁNCHEZ INIESTA**, Tomás – La construcción del Aprendizaje en el Aula- Aplicación del enfoque Globalizador a la enseñanza.(1995) Buenos Aires- Editorial Magisterio del Río de la Plata.

**PAEZ**, Roberto –Problemática de la Enseñanza de la Tecnología en Arquitectura -Especialidad en Tecnología Arquitectónica- Maestría en Tecnología Arquitectónica.(2007) Escuela de Graduados- F.A.U.D.I. – U.N.C.

---

# Aproximación » 4

## COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

# TU\_DIN

CURSO DE INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

# CIEU 2025

**LECTURA OBLIGATORIA****LA EXPRESIÓN GRÁFICA - INTRODUCCIÓN A LA REPRESENTACIÓN**

Material elaborado por:

Prof. Arq. Sergio Priotti

Prof. Arq. Alejandra

Becan Prof. Arq. Silvana

Bonafé Prof. Arq.

Gabriela Giménez

A lo largo del tiempo el hombre ha tenido la necesidad de expresar y de compartir sus experiencias, más allá de la forma sensorial que adoptan, estas comienzan siendo privadas, hasta que se comunican, por alguna vía, y se convierten en una experiencia social. La dimensión social de las experiencias necesita de medios que trasladen lo privado hacia el dominio de lo público, esos medios son las representaciones. Pueden presentarse a través de muchas maneras, la principal es el lenguaje, con la palabra, que es lo más conocido y practicado por todas las personas.

Aquello que se piensa y se representa ha ido cambiando, según cada cultura y cada tiempo histórico ha construido su manera de ver, comprender y representar el mundo: por ello el arte, el teatro, la música, el cine...el dibujo, entre muchas otras más. (Priotti, 2016)

Dibujar es lo que conocemos como expresión gráfica. Ésta se constituye en un lenguaje de comunicación del diseñador para intercambiar ideas, o sugerir alternativas de transformación del espacio ya que cada vez más la disciplina se ha transformado en una tarea necesaria para mejorar la vida de las personas. El sujeto primero percibe, mira, elige qué mirar, y desde allí también elige qué dibujar para comunicar e intercambiar con otros su pensamiento y reflexión. Cada dibujo es el fruto de pensar, interpretar lo que nos rodea, pero también es una herramienta para imaginar y crear.

La expresión gráfica depende de varios factores: de los objetivos que se planteen, de cada persona y su particular forma de representar, de qué y cómo piensa en relación a su formación en los diferentes momentos de su vida, y también de qué herramienta utiliza para expresarse. Para los diseñadores el dibujo es un lenguaje que nos permite comunicarnos, mediante líneas, formas, volúmenes, texturas, colores nos cuentan sus ideas.

Las herramientas pueden ser analógicas, digitales y también las llamadas híbridas, algo así como una mezcla entre ambas.

A dibujar se aprende por lo que necesita de la motivación que genera la vocación, de paciencia y de mucho esfuerzo. Podemos representar de diferentes formas mediante:

- Representaciones bidimensionales
- Representaciones tridimensionales

## LECTURA OBLIGATORIA

### LAS REPRESENTACIONES BIDIMENSIONALES

Son las que se producen sobre una superficie bidimensional como el papel, la pared, etc. Existen diferentes formas de representar en la bidimensión como:

**El boceto** es la manera de registrar una idea o una escena instantánea, principalmente son gestos traducidos a líneas simples proyectadas sobre un soporte a través de alguna técnica de dibujo rápido. Los principales referentes del diseño comienzan por este tipo de representación cuando quieren volcar sus ideas al papel.

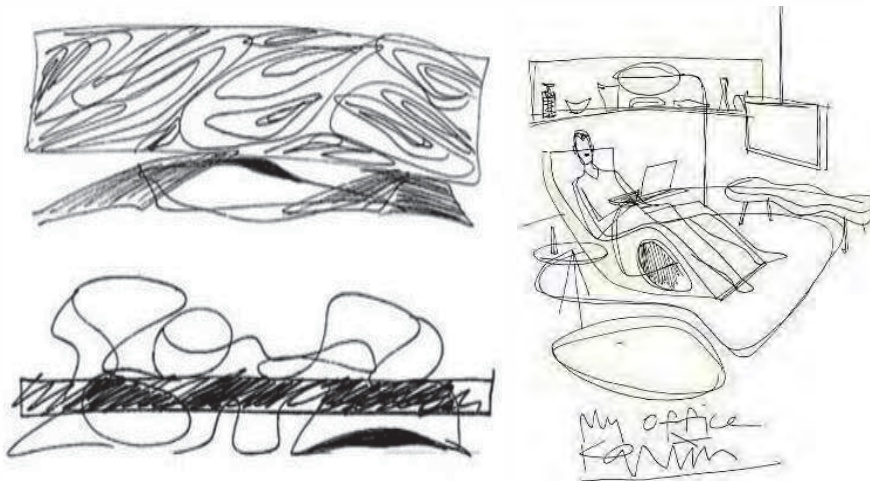


imagen: Boceto inicial del Centro de Ciencias Phaeno, Zaha

Hadid imagen: Boceto interior de Karim Rashid

[https://images.adsttc.com/media/images/58dd/7377/e58e/ce48/a300/0069/slideshow/P\\_haeno\\_Science\\_Centre3\\_-\\_2005.jpg?1490908019](https://images.adsttc.com/media/images/58dd/7377/e58e/ce48/a300/0069/slideshow/P_haeno_Science_Centre3_-_2005.jpg?1490908019)

[https://images.adsttc.com/media/images/5b29/2e6d/f197/ccf2/e800/007e/medium\\_jpg/Karim\\_Rashid\\_jpg?1529425511](https://images.adsttc.com/media/images/5b29/2e6d/f197/ccf2/e800/007e/medium_jpg/Karim_Rashid_jpg?1529425511)

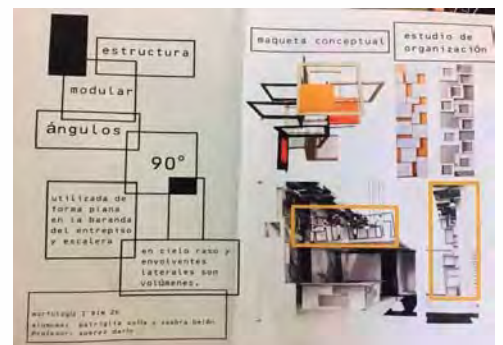
- El croquis es por excelencia la manera en que el diseñador plasma espontáneamente la dinámica de su percepción y de su imaginación para retroalimentar su exploración gráfica. Opera con instrumentos básicos como el lápiz en sus diferentes espesores y durezas del grafito, el birome, la microfibrá, etc.



Croquis Arquitecto Priotti 2017



Trabajo de alumna DIN Proyecto 1 - 2°D-2017



Trabajo de alumna DIN Proyecto 1 - 2°D-2017

Los gráficos conceptuales, bocetos o bosquejos: refieren a representaciones expresivas sensibles realizadas a mano alzada, con el uso de herramientas del lenguaje plástico. Puede manifestar tanto la bi como la tridimensional en perspectivas de distintas características

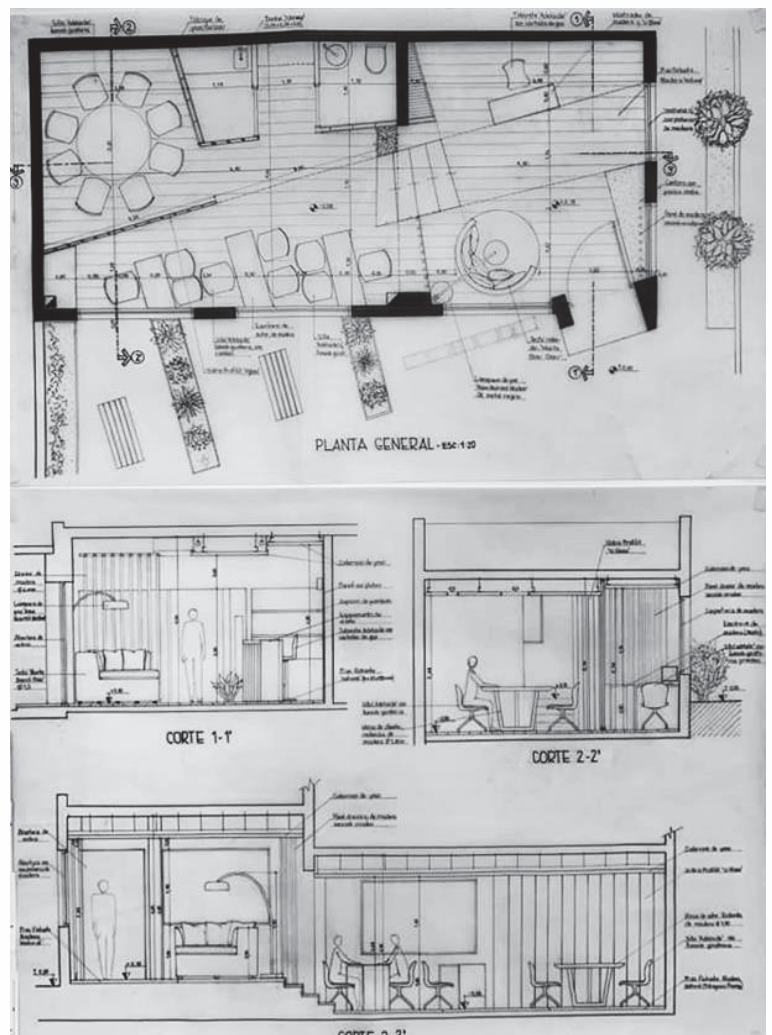
## LECTURA OBLIGATORIA

- El dibujo técnico es otra forma de representar; se produce de manera ajustada por convenciones técnicas especificadas en reglamentaciones según su finalidad.

Esta forma de representar lo que existe y lo que imaginamos puede desarrollarse de manera analógica como también de manera digital.

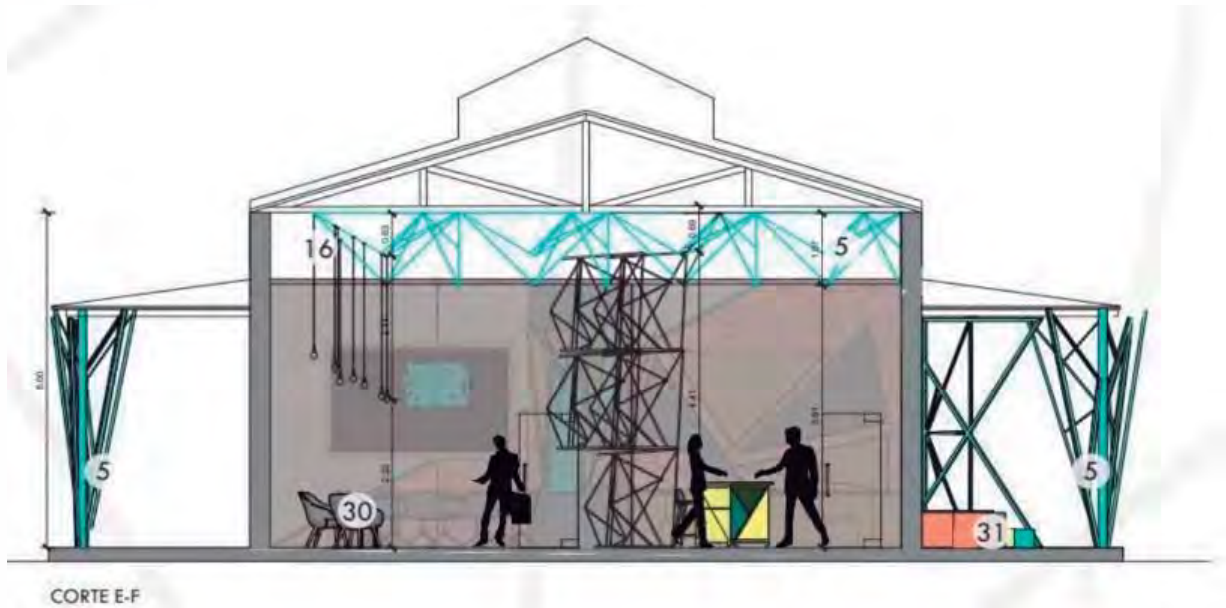


Trabajo de alumna DIN Proyecto 1 - 2°D-2017



Trabajo de alumna DIN Proyecto 2 - 3°A-2019

## LECTURA OBLIGATORIA



Trabajo de alumna DIN Proyecto 1 - 2°D-2019

### LAS REPRESENTACIONES TRIDIMENSIONALES

Son las llamadas maquetas, modelizaciones cuya naturaleza es representar las tres dimensiones, largo, ancho, profundidad y el tiempo porque pueden recorrerse. Son la materialización de la relación espacio y tiempo cuya finalidad no sólo es comunicar a otros sino comprender, indagar, explorar el espacio en el objetivo de tener y manejar todas sus variables. Estos modelos también pueden construirse de manera analógica como digital.

Las maquetas analógicas son construidas con diferentes tipos y espesores de cartón, madera, metal, etc., vinculan nuestro pensamiento con lo que percibimos cuando representamos aquello que existe en la realidad y también representan lo que deseamos, creamos de manera ficcional, aquello que puede llegar a existir, un proyecto. Demandan aprender a manejar diferentes tipos de instrumentos con habilidad.



Trabajo de alumna DIN Taller de espacio Interior - 1°c-2015

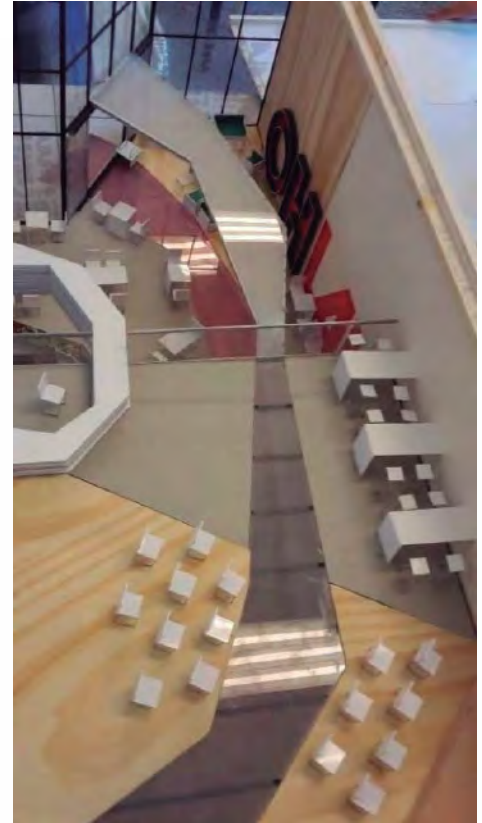


**LECTURA OBLIGATORIA**

Requiere de varios conocimientos a practicar y a entrenar de manera reiterada a lo largo del transcurso de la carrera para desarrollar destreza en relación a algunas técnicas de construcción. Es necesario aprender a traducir el pensamiento proyectual en la elección de materiales que permitan representar fielmente el proyecto y aplicar los contenidos conceptuales y procedimentales que permitan manejar las intenciones a comunicar con dicha representación.



Trabajo de alumna DIN Téc. De la Vidriera - 3°A-2018



Trabajo de alumna DIN Proyecto 1 - 2°D-2016

Las maquetas digitales son representaciones que vemos a través de una pantalla con capacidad de mostrarnos sorprendentemente algo muy cercano a la realidad, pero antes de que se construya. Requieren del manejo de ordenadores y programas específicos.

Resultan en los llamados renders, como simulaciones de la realidad



Trabajo de alumnos DIN Proyecto 2 - 3°A-2020

**BIBLIOGRAFIA**

Priotti, Sergio (2016) *Sistemas gráficos de expresión. Teoría y transferencia*. Ed. FAUD UNC. Córdoba. Ras, Hector F. (2003) *El croquis creativo*. Ed. Universidad de Morón. Buenos Aires.

## LECTURA OBLIGATORIA

## LA REPRESENTACIÓN DE LOS ESPACIOS

## ¿CÓMO COMUNICAMOS LOS DISEÑADORES HOY ?

## AUTORES :

Prof. Bonafe, Silvana

Prof. Bueno, Cecilia

Prof. Brusa, Silvia

Prof. Capellino, Oscar

Prof. Hoffmann, Gabriela

Prof. Merlo, Carlos

Prof. Reyna, Margarita Lina

Prof. Schiavi, Valeria

---

**Área de Conocimiento:** De las Técnicas, Lenguajes y Prácticas Artísticas y del Diseño.

**Unidades Curriculares (UC.):** Sistemas de Representación, Técnicas de Expresión Gráfica y Gráfica Digital 1 y 2

### Introducción

El dibujo en diseño interior es un instrumento que nos enseña a ver, nos permite expresar lo que hemos visto y nos sirve a su vez para poder mostrar aquello que todavía no existe en el campo de la realidad, pero que está presente en el campo de las ideas. Para ello se utilizan los Sistemas Gráficos de Representación, un modo de comunicación del pensamiento basada en códigos y convenciones de carácter reflexivo e internacional. En conjunto estas herramientas forman parte del lenguaje no verbal que permite a diseñadores y afines de todo el mundo comunicar el diseño con un idioma común. Los sistemas se complementan entre sí y permiten tener una idea acabada del proyecto aunque en palabras de Bruno Zevi "Cuando exista una completa experiencia espacial para la vida, ninguna representación es suficiente."

Los avances tecnológicos en nuevos dispositivos, programas y aplicaciones digitales relacionados al dibujo y la representación de espacios; junto con nuevos materiales aplicados, iluminación y domótica en los espacios interiores, sitúan al diseñador en el compromiso ineludible de manejar recursos de representación y expresión de la materialidad acordes al momento que transitamos.

En el ámbito educativo, los espacios que abordan contenidos relacionados a la representación gráfica de los espacios tienen la responsabilidad de incorporar estas nociones para poder brindarle a los estudiantes las herramientas que les permitan representar sus proyectos en clave contemporánea.

La Tecnicatura Universitaria(TU) en Diseño de Interiores, es una carrera de formación técnica para la generación y transformación de espacios interiores mediante el manejo de nuevas herramientas conceptuales, instrumentales y tecnológicas que habilitan al futuro egresado en su práctica profesional tanto individual como colectiva en función de su contexto social, ambiental y cultural.

El cursado de esta nueva carrera está planificado para ser desarrollado en tres años de formación.

**LECTURA OBLIGATORIA****UC. Sistemas de Representación**

Los diseñadores de interiores comunican y materializan sus ideas a través del dibujo, la asignatura Sistemas de Representación tiene como objetivo que las/los estudiantes adquieran habilidades, destrezas y metodologías que permiten perfeccionar los diferentes tipos de dibujos para comunicarse con profesores, profesionales, clientes y proveedores.

Sistemas de Representación es un espacio curricular que forma parte del primer año de la carrera de Tecnicatura Universitaria en Diseño de Interiores de la Facultad de Arte y Diseño (FAD) de la Universidad Provincial de Córdoba (UPC). En conjunto con otras asignaturas tales como Maqueta, Técnicas de Expresión Gráficas, Morfología I y Lenguaje Plástico Visual, realizan un aporte instrumental de forma analógica en el marco de la comunicación gráfico-conceptual del Diseño de Interiores.

Sistemas de Representación es una asignatura anual de cursado presencial, con una carga horaria de 4 horas semanales haciendo un total de 128 horas anuales, están distribuidas en dos etapas divididas por el receso de invierno. La carga horaria es alta con respecto a otras asignaturas debido a la importancia de que los/las estudiantes adquieran contenidos conceptuales y procedimentales para la comprensión y representación del espacio interior habitable mediante el uso de códigos y normas de representación, con el fin de poder lograr una representación que le sea propia y puedan aplicar al resto de las asignaturas, principalmente en el espacio curricular Proyecto I, materia troncal de primer año. También los conocimientos adquiridos son las bases para las asignaturas correlativas de segundo año, tales como Morfología II, Gráfica Digital I y II y Proyecto II.

La complejidad de la tarea del Diseñador de Interiores requiere de dominar los distintos sistemas de representación, desde los croquis a mano alzada, perspectivas paralelas, perspectivas polares y planos de dibujos técnicos (plantas, cortes, y detalles), para poder utilizarlos en los diferentes momentos del proceso de diseño, comenzando desde los dibujos preliminares hasta la presentación y materialización del proyecto.

Sistemas de Representación es una asignatura de modalidad taller, el aula es el espacio donde sucede el aprendizaje, donde se explican los contenidos, se realizan los ejercicios o dibujos, se exponen los trabajos, se comparte el conocimiento. Las clases son teóricas – prácticas, con diferentes actividades, que permitirán ir afianzando los conocimientos específicos del EC, a la vez que se respetarán los ritmos de aprendizaje propios de cada estudiante permitiendo revisar sus propias prácticas y mejorarlas.



Figura 1. Sistema de Representación.: Taller Prof. Arq. Silvana Bonafe. 2022

## LECTURA OBLIGATORIA

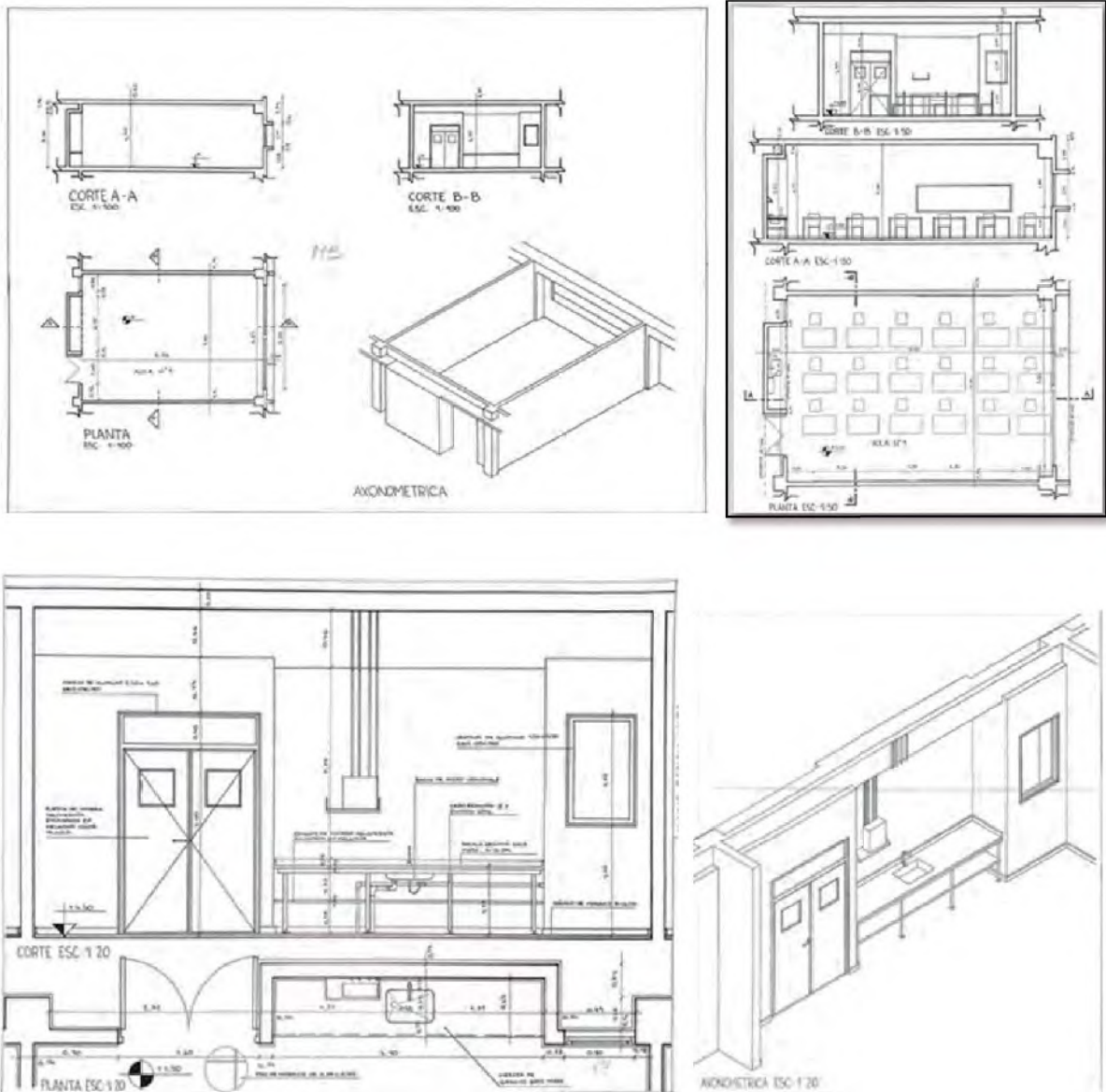


Figura 2. Trabajo de la alumna Becaria Mara 1ºB turno tarde

LECTURA OBLIGATORIA



Figura 3

Trabajo de la alumna Capogrossi Martina 1°A turno mañana

Figura 4

Trabajo de la alumna Capogrossi Martina 1°A turno mañana



Figura 5

Trabajo de la alumna Frutos Natali 1°A turno mañana



Figura 6

Trabajo de la alumna Bazán Julieta 1°A turno mañana

## LECTURA OBLIGATORIA

**UC. Técnicas de Expresión Gráfica**

“Creo que el estudio por medio del dibujo es absolutamente esencial. Si el dibujo nace del espíritu y el color de los sentidos, es preciso dibujar para cultivar el espíritu y ser capaz de guiar el color por los senderos del espíritu”. Henry Matisse.

La UC. Técnicas de expresión Gráfica, es un espacio curricular de segundo año de la tecnicatura Universitaria en donde ampliamos lo aprendido en Sistemas de representación, sobre el tema específico del croquis en sus diversos formatos.

Al dibujar estimulamos el pensamiento y esta situación se da fundamentalmente al dibujar a mano alzada. Traducimos a través de nuestra mano lo que está en la mente, las ideas, sin intermediarios más que el lápiz y el papel. Allí radica la importancia de adquirir las habilidades para croquizar a mano. Si bien hoy existen programas de computación para la representación del espacio en tres dimensiones, pueden ser utilizadas para representar un diseño acabado pero difícilmente para su gestación o un relevamiento.

Es por ello que el croquis, gracias a su versatilidad, se transforma en un instrumento vital para el campo del diseño, desde el esbozo de las primeras ideas, el registro de lo real, las alternativas del diseño, hasta la comunicación del proyecto final.

Este espacio involucra todo lo aprendido acerca del dibujo tridimensional y el lenguaje plástico durante el primer ciclo y permite instrumentar técnicas de dibujo y post-producción para que los estudiantes descubran su propia expresividad, para que puedan encontrar su propia identidad gráfica. Se desarrolla el dibujo en croquis comenzando con espacios existentes mediante croquis de registro, continuando en espacios imaginarios de prefiguración o boceto y vamos avanzando en la materialización de croquis de presentación que acompañen los proyectos del segundo ciclo. Se utilizan tanto técnicas tradicionales (acuarela, lápiz de color, etc.) como técnicas mixtas o colage.

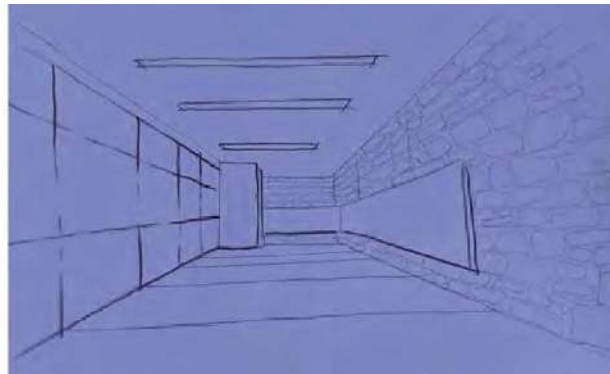
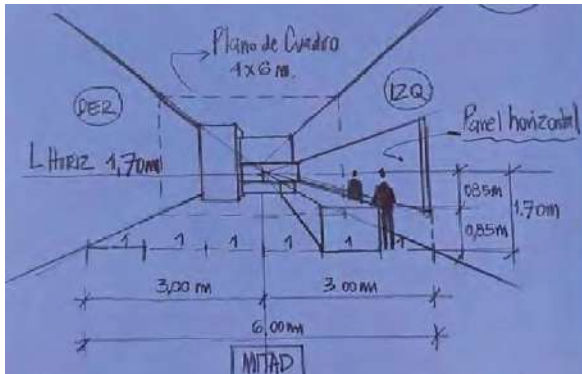


Figura 7.TEG: Trabajo de alumnos en el año 2022. Prof. Arq. Cecilia Bueno. Año 2022

Los Fotomontajes. Son una herramienta importante para representar espacios interiores. Partimos de una imagen hecha a mano o tomada con fotografía y luego pintamos una parte a mano con lápiz.

## LECTURA OBLIGATORIA

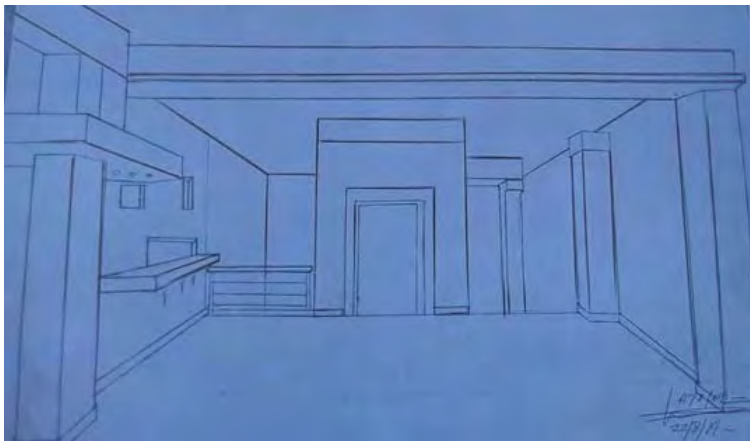
Después agregamos equipamiento, figura humana, luces y sombras con algún soporte digital como por ejemplo Photoshop.



**Figura 8.TEG:** Armado de Croquis e Incorporación de materiales Alumnos a cargo de Prof. Arq. Oscar Capellino



**Figura 9.TEG:** Fotomontaje espacio comercial en gama cálida y gama fría. Alumnos a cargo de Prof. Arq. Oscar Capellino



**Figura 10.TEG:** Croquis usado como modelo (Hall ascensor 1° Piso ESAA Spilimbergo) Alumnos a cargo de Prof. Arq. Oscar Capellino



**Figura 11.TEG:** Fotomontaje de bar temático. (Aportes realizados a Proyecto II y Equipamiento.) Alumnos a cargo de Prof. Arq. Oscar Capellino





## LECTURA OBLIGATORIA



Figura 13. GD1: Paneles de trabajo final armado en Corel Draw con compilación de piezas gráficas realizadas en Autocad y Sketchup

## LECTURA OBLIGATORIA

**UC. Gráfica Digital 2 ( GD2)**

La Unidad Curricular Gráfica Digital 2, se ubica en el tercer nivel dentro de la estructura curricular de la carrera. El dictado de la asignatura, es cuatrimestral y en formato taller.

La materia toma como insumo básico el manejo de los sistemas de representación tradicionales abordados en las materias de primer año: Sistemas de Representación, Lenguaje Plástico Visual y Maqueta. Así como también los conocimientos y habilidades desarrollados en el dibujo de espacios interiores en las materias de segundo nivel: Técnicas de Expresión Gráfica y Gráfica digital 1.

La UC propone estudiar y reflexionar sobre el rol que cumplen dentro del proyecto y del proceso de diseño los diferentes Sistemas de Representación. En este sentido, propone vinculación directa con el desarrollo del trabajo de Proyecto 3 y demás materias del nivel.

Solo desde la integralidad disciplinaria se puede abordar y entender la Comunicación Proyectual.

Interesa que el que estudia pueda detectar las particularidades y potencialidades, a nivel comunicativo, tienen los diferentes sistemas tanto analógicos como digitales y su aplicación en el desarrollo de su propuesta de diseño. Se propone el abordaje de la complejidad de programas y técnicas digitales, sin dejar de lado la incorporación de los recursos analógicos, para desarrollar Sistemas Híbridos de Comunicación del Proyecto que incorporen procesos sucesivos de producción gráfica a través de la combinación de sistemas digitales.

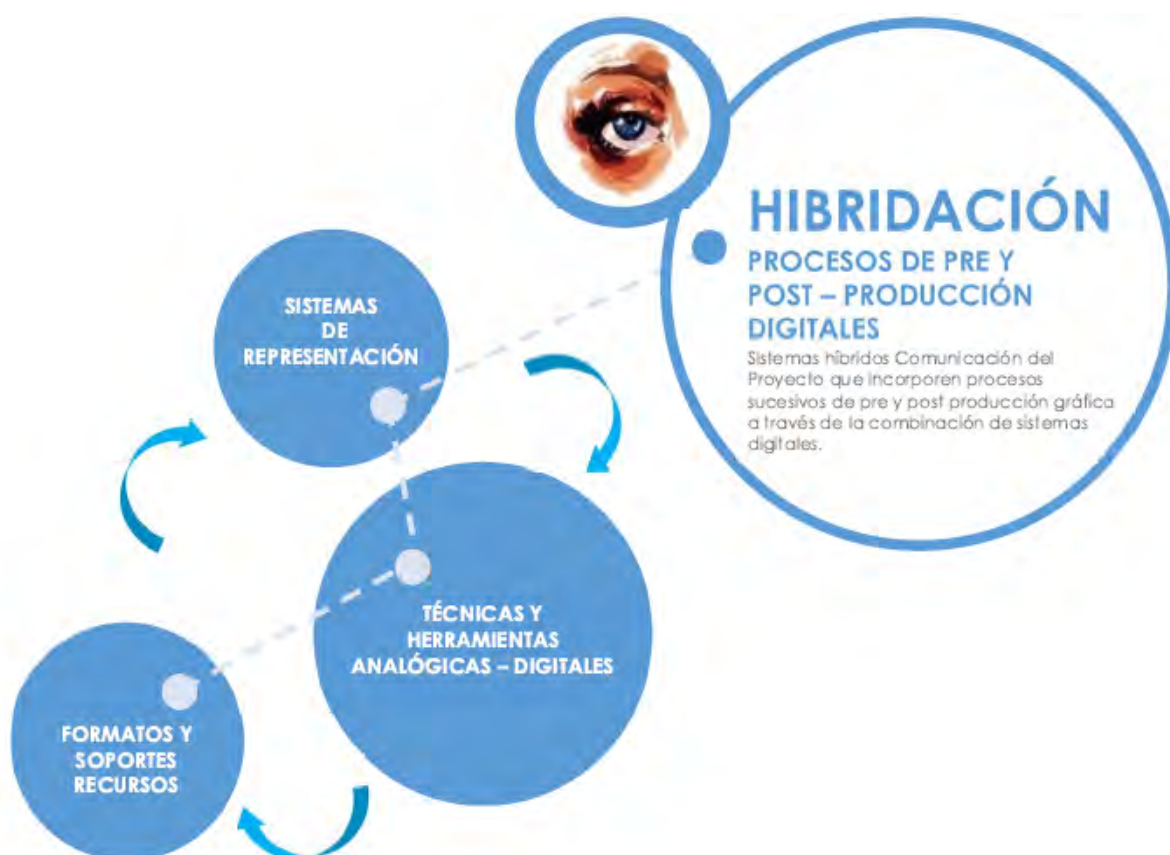


Figura 14. GD2: Gráfico síntesis : relación contenidos temáticos de la UC.

## LECTURA OBLIGATORIA

Se plantea incorporar diversos sistemas y técnicas como: Fotografía, fotomontaje, collage digital, maqueta digital o analógica, dibujo técnico y expresivos, infografía, animación, video y combinarlos en procesos de pre y post producción digital realizados con diversos programas de edición, dibujo y representación gráfica para poder comunicar el proyecto en la etapa de presentación o figuración del mismo.

El objetivo final es que el estudiante desarrolle objetos o piezas de comunicación proyectual que hagan foco en las potencialidades y características singulares de su propuesta de diseño interior.

Programación de la materia

## TALLER EXPERIMENTAL

## ¿CÓMO COMUNICAMOS EL PROYECTO ?



Figura 15. GD2: Proceso de diseño e instancias de comunicación proyectual abordadas en la UC

Los trabajos que se desarrollan durante el cuatrimestre están anclados en la lógica del proceso de diseño. El primer trabajo es el desarrollo y definición de la comunicación de una Idea o concepto, el segundo se realizan imágenes gráficas que comuniquen el avance de esas ideas con una mayor definición de aspectos en instancia de prefiguración, el tercero es la comunicación del proyecto desarrollado y definido en una gráfica que pretende comunicar el espacio la más fiel posible a la realidad. El trabajo final es el desarrollo de una estrategia comunicativa general de proyecto que evidencie todo el proceso recorrido de manera eficiente.

## LECTURA OBLIGATORIA

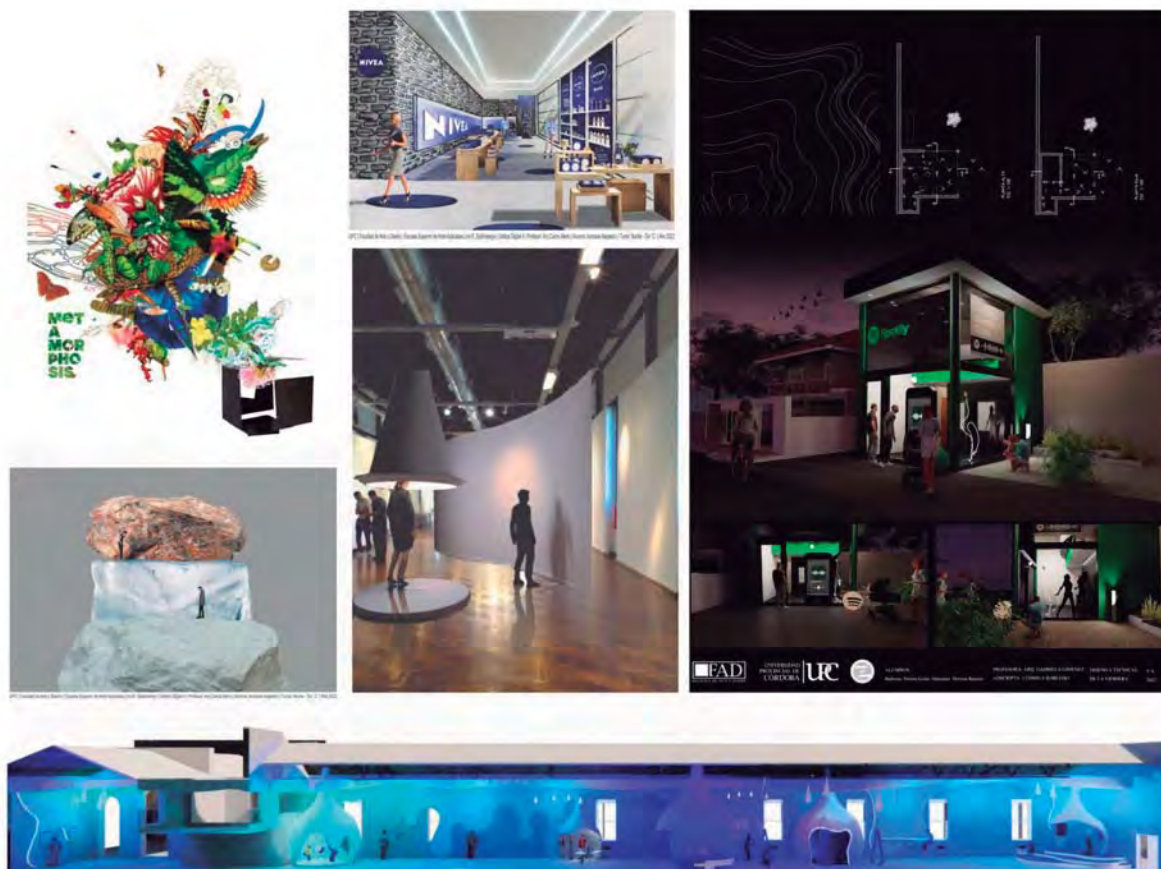


Figura 16. GD2: Trabajo de alumnos en el año 2022, comunicación en las distintas etapas del proceso proyectual.

Junto al contenido teórico específico de la materia, y análisis de casos de la cultura del Diseño y Artes, se plantea el formato de TALLER EXPERIMENTAL de producción. El desarrollo y avance de la propuesta comunicativa del proyecto en el taller, se complementa con exposiciones reflexivas, debates y crítica colectiva.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnheim, Rudolf (1971). El pensamiento Visual. Eudeba. Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Berger, John (2005). Sobre el Dibujo. Editorial Gustavo Gili SL.
- Bertero, Claudia (2009). La enseñanza de la Arquitectura. Entre lo dibujado y lo desdibujado (Colección Ciencia y Tecnología). Ed. Universidad Nacional del Litoral.
- Dondis, Donis A. (2017). Sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Editorial Gustavo Gili SL.

---

# Glosario » 5

**TÉRMINOS MÁS APLICADOS  
A ESTA CARRERA**

## TU\_DIN

CURSO DE INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

## CIEU 2025

**GLOSARIO****DISEÑO DE INTERIORES**

Interiorismo es un vocablo que ha adquirido vigencia hace ya bastantes años, como sustitutivo de DECORACIÓN DE INTERIORES, en virtud de que DECORAR tal como lo define el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia (“adornar, hermohear una cosa o sitio”) nos remite tradicionalmente sólo a una intervención que podríamos considerar “epidérmica”, casi “un maquillaje”, mientras la labor de los profesionales que intervienen en la definición de los espacios interiores atiende a aspectos tanto expresivos como funcionales.

El Interiorismo constituye una de las facetas del diseño (por ello también hablamos de Diseño de Interiores) ya que todo interiorista desarrolla un proceso – intuitivo, racional y operativo a la vez – que tiene como objetivo la creación de espacios interiores que dan respuesta a necesidades del hombre, espacios que son útiles al hombre.

Crespi – Ferrario definen al diseño como “un trabajo de creación que atiende a la `función` y a la `expresión`”. Scott al referirse al diseño, dice que “la `expresión` en la creación de un instrumento científico con un fin preciso, es equivalente al `significado de la forma` y al referirse a la necesidad humana, implícita en el acto de creación - necesidad que puede ser `personal` o `social` - la califica como causa primera, impulso del acto de diseñar, imprescindible por otra parte para la `evaluación` del objeto creado...”, Diseñar implica desarrollar un proceso ( intuitivo, racional y operativo a la vez) cuyo objetivo es la creación de formas útiles al hombre, por ello, definimos al Diseño de Interiores como: la acción de organizar, transformar, calificar espacios arquitectónicos interiores e intermedios para que los usuarios puedan desarrollar determinadas actividades.

Lidia Samar

El diseño de interiores busca crear espacios agradables, confortables y funcionales para el usuario. Asimismo, proyecta teniendo en cuenta la morfología, la ubicación geográfica y las necesidades del comitente. En consecuencia, logra que el espacio sea más utilizable y placentero, para hacer más fácil la actividad de quien lo habite. Al respecto, el diseño de interiores está estrechamente relacionado con la arquitectura y, en forma interdisciplinaria, con el diseño industrial, diseño de mobiliario, diseño de escenografía, entre otras.

Se estima que, en promedio, la cantidad de horas que las personas pasan en un interior ocupa el 90% del tiempo del día, para destinar sólo un 10% al tiempo que se pasa en el exterior. En consecuencia, exista o no una preferencia por estar en contacto con la naturaleza, la vida actual transcurre mayormente dentro de edificios. De esta manera, expresa la importancia del diseño de interiores en la vida de las personas. Desde los comienzos de la historia de la humanidad, ha existido la intención de crear los espacios interiores más agradables para sus ocupantes. Las pinturas rupestres descubiertas en diferentes cuevas del mundo dan testimonio de ello. Durante la primera mitad del siglo XX, el diseño de interiores era considerado un bien de lujo, que solo las clases sociales altas podían preocuparse. Los profesionales del área eran, por lo general, artistas o arquitectos. Hoy en día, la expansión de esta rama del diseño ha llegado a todos, para convertir el diseño de interiores en una carrera universitaria. En efecto, cobró una importancia decisiva a la hora de ambientar los recintos más diversos: una vivienda, una oficina, un hospital, un local comercial, etc.

Silvia Brusa

## COMPONENTES DEL ESPACIO

Podemos reconocer tres grandes grupos de componentes que definen, estructuran y califican el espacio interior:

Se define entonces al diseño de interiores como una profesión multifacética, en la que las soluciones creativas y técnicas se aplican dentro de una estructura, para lograr un ambiente interior construido. Estas soluciones son funcionales, y tienen como objetivo principal, mejorar la calidad de vida de los ocupantes, teniendo en cuenta su cultura, entre otros aspectos, para hacer estéticamente más atractivos los espacios.

Asimismo, explican que los diseños se crean como respuesta, y en coordinación con la envolvente del edificio en el cual se encuentra implantado el interior. Para esto, es necesario reconocer la ubicación física y el contexto social del proyecto. Los diseños deben cumplir con el código de edificación, los requisitos reglamentarios y fomentar los principios de la sustentabilidad del medio ambiente. El profesional del diseño de interiores, debe seguir una metodología a la hora de realizar un proyecto. Es decir, que el interiorista debe comenzar por realizar una investigación y un análisis de varios aspectos, tales como las necesidades del comitente, la finalidad del proyecto, para poder decidir no solamente cómo se lo va a realizar, sino también qué aspectos relacionados con el confort, la calidad ambiental, la percepción del espacio, etc. serán tenidos en cuenta.

- **La estructura resistente:** constituida por los elementos portantes de la edificación y sobre los cuales el diseñador de interiores puede intervenir sólo manejando el grado de integración con el conjunto a través de la integración, del ocultamiento, del énfasis en esos elementos.
- **La estructura envolvente:** constituida por todos los planos que limitan el espacio (envolventes horizontales superior e inferior, envolventes verticales laterales). Esta estructura tiene una amplia gama de posibilidades para intervenir a partir de los componentes:
  - **Los planos** que pueden ser según:
    - Su materialidad: opacos – translúcidos – transparentes – rugosos - brillantes
    - Su forma: inclinados – rectos – curvos
    - Su organización: rítmicos – dados por alternancias
  - **Los materiales** que pueden ser clasificados según:
    - Su origen en naturales o artificiales
    - Sus propiedades físicas (rigidez, elasticidad, plasticidad, dureza, temperatura, peso, resistencia, textura, brillo, capacidad, transparencia, color, etc.)
    - Su uso (resistente, ligante, aislante, etc.)
- **La estructura acondicionante:** constituida por todos los elementos que hacen posible que el hombre pueda `vivir`, desarrollar sus actividades en ese espacio:
  - Elementos de aprovisionamiento de iluminación (natural y artificial), de ventilación (natural y mecánica), calefacción, refrigeración, agua, gas, etc.
  - Elementos componentes del equipamiento considerado bajo dos tipos: estético y utilitario.

Lidia Samar

## REPRESENTAR

Es la acción de volver a presentar aquello que está en la mente/cuerpo del sujeto o aquello real que existe fuera de él. Es la acción espontánea de poner en relación los datos percibidos de la realidad o imaginados. Consiste en externalizar, asentar/anotar/registrar una cosa atentamente.

Permite hacer visible el pensamiento arquitectónico. La experiencia espacial se completa con la representación en el registro: hablar, escribir, dibujar, pintar, bailar, esculpir, ejecutar instrumentos musicales, etc. El lenguaje es la forma más común de representar aquello que pensamos.

Constituye una forma de mirar, un medio de expresión para hacer públicas las concepciones de mundo en las decisiones que se toman.

Así, las representaciones cambian conforme el sujeto descubre, experimenta, viven permiten intercambio y retroalimentación hacia la activación operativa individual y colectiva, analiza, explora, interpreta, o proyecta el objeto de estudio en función del contexto.

Las distintas formas de representar se combinan e interactúan en el objetivo de comunicar como lenguaje proposicional en relación con la naturaleza del pensamiento y en función del medio

Gabriela Giménez

## USO

*“Se entiende como el conjunto de actividades que el hombre desarrolla con y por medio del objeto”*

Liliana Rainis

El uso o utilización del espacio está determinado por el tipo de actividad que se desarrolla en él. Las actividades dan respuesta a necesidades humanas básicas como comer, dormir, etc. y las que derivan de estas como intimidad, seguridad, compartir, comodidad, confort. A su vez podemos decir que hay actividades principales y actividades secundarias que las complementan.

Por otra parte, para el desarrollo correcto y confortable de estas actividades el diseñador debe responder a los requerimientos que derivan de las mismas, como iluminación, oscuridad, ventilación, provisión de servicios, circulación, permanencia, contención, planos de apoyo y guardado, etc. Un requerimiento es una condición que demanda la actividad para poder realizarse adecuadamente.

Más adelante desarrollaremos estos conceptos.

## FUNCIÓN

“Es la determinada relación que el hombre percibe, sabe, recuerda, reconoce, etc., con respecto al posible ‘uso’ del objeto y que condiciona su actividad en relación con el mismo. La ‘función’ está dada por la forma del objeto (forma- material) y por las características bioculturales del hombre.”

Liliana Rainis



## EQUIPAMIENTO

“Cuando hablamos de equipamiento, es de alguna manera, lo que hasta hoy llamamos mobiliario, aunque en algunas propuestas esta definición no es apropiada, de ahí que preferimos llamarla equipamiento. El equipamiento es entendido como un sistema de productos, que se orienta a resolver el conjunto de necesidades que tiene un usuario, pero considerándolo a éste como un grupo social determinado y por lo tanto refiere al no realizado por la industria en forma seriada.”

Ricardo Blanco

## DISEÑO DE ILUMINACIÓN INTERIOR

La luz (natural o artificial) no solo cumple un rol funcional, como lo es para el desarrollo de diferentes tareas. Sino que la luz, como un material intangible es la que nos hace posible percibir los espacios; es la que transforma la percepción de un espacio interior en diferentes espacios lumínicos, según sean las variables que manejemos (naturaleza de la luz, tipo, posición, color, entre otros factores). Considerando a la luz como hecho plástico, con su inmaterialidad contribuye a la construcción, composición y definición de los espacios, revela el color y la tridimensionalidad y además, la manipulación de sus variables puede condicionar o promover cambios en los comportamientos de las personas.

En la actualidad, las nuevas tecnologías en constante desarrollo e innovación, permiten obtener diferentes espacios lumínicos y crear atmósferas, que generan nuevas experiencias en las personas. Así, la iluminación arquitectónica en espacios interiores cobra protagonismo integrando diferentes factores y variables que conducen a soluciones más eficientes, creativas, innovadoras y económicas.

Carlos A. Zoppi

## TÉCNICA

“Son los procedimientos prácticos que tienen como objetivo la fabricación de bienes (transformación de la materia) o la provisión de servicios. Implica tanto los conocimientos de las operaciones como el manejo de habilidades, tanto las herramientas como la capacidad de inventiva.”

**La técnica: los conocimientos técnicos, las herramientas y la capacidad inventiva y productiva**

**La ciencia: el campo de los conocimientos científicos**

**La estructura sociocultural, económica y productiva: el campo de las relaciones sociales, las**

**formas organizativas, los modos de producción, los aspectos económicos, la estructura cognoscitiva, el marco cultural, etc.”**

**La Tecnología integra técnicas, conocimientos científicos y empíricos, valores socio-culturales y económicos, esquemas productivos y formas organizativas y de gestión.”**

Aquiles Gay

## TECNOLOGÍA

“Es el resultado de relacionar la técnica con la ciencia y con la estructura sociocultural, económica y productiva a fin de solucionar problemas técnico-sociales.

Es el conjunto ordenado de conocimientos, y los correspondientes procesos, que tienen como objetivo la producción de bienes y servicios, teniendo en cuenta la técnica, la ciencia y los aspectos económicos, sociales, productivos y culturales involucrados, abarcando tanto lo tangible como lo intangible.

## BIBLIOGRAFÍA

Blanco, Ricardo (1979) Relaciones entre el equipamiento y la arquitectura. En *Cinco enfoques sobre el hábitat humano*. Espacio Editora, Buenos Aires.

Crespi, Irene y Ferrario, Jorge (1971) *Léxico Técnico de las Artes Plásticas*. EUDEBA, Buenos Aires.

Gay, Aquiles (2010): *La tecnología como disciplina formativa. La educación tecnológica*. Editora TEC, Córdoba.

Litwin, Blanca; Sorondo, Rodolfo y Uriburu, Jaime (2008) *Pasos hacia una metodología de diseño*. Nobuko, Buenos Aires. Rainis, Liliana (1983) *Guía simplificada para el análisis interpretativo de “Procesos de uso” de un objeto arquitectónico-urbanístico*. FAUD-UNC, Córdoba.

Referencias: Real Academia Española: “Diccionario de la Lengua Española” Madrid 1970

# 6

- **PLAN DE ESTUDIO  
Y ÁREAS DE CONOCIMIENTO  
TECNICATURA UNIVERSITARIA  
EN DISEÑO DE INTERIORES**

# TU\_DIN

CURSO DE INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

# CIEU 2025

# TU\_DIN

## PLAN DE ESTUDIO Y ÁREAS DE CONOCIMIENTO

### TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO DE INTERIORES

#### AUTORES:

Prof. Giménez, Gabriela

Prof. Priotti, Sergio

Prof. Colombano, Natalia

---

La TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO DE INTERIORES es una oferta académica de PREGRADO de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba. Es una carrera con una duración de tres años, la cual comenzó a cursarse como tal en el año 2020, por lo que en el 2022 se egresaron los primeros Técnicos/as Universitarios/as en Diseño de Interiores y ofrece a los y las estudiantes el ciclo de Complementación en la Licenciatura con dos alternativas.

#### PLAN DE ESTUDIO

Esta carrera se estructura y planifica su aprendizaje, según el currículum o PLAN DE ESTUDIO. Este diseño curricular académico establece las actividades y el cómo se transita una carrera durante su cursado, comprendiendo desde el punto de partida hasta la meta a alcanzar. Ha sido elaborado por el equipo docente de la institución en función de su experiencia en la docencia y en el campo profesional, y aprobado por el Ministerio de Educación de la Nación en función de las exigencias establecidas para las carreras de pregrado según lo establece el Ministerio de educación de la Nación y la CONEAU, Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria, organismo que fue creado con la finalidad de contribuir al mejoramiento de la educación universitaria y asegurar y mejorar la calidad de las carreras e instituciones universitarias argentinas que constan en EX-2019-90388307- -APN-DNGYFU#MECCYT - U. PROV. DE CÓRDOBA - TEC. UNIV. EN DISEÑO DE INTERIORES - PLAN DE ESTUDIOS

Cuenta con la fundamentación de la disciplina a partir de la concepción del diseñador de interiores, su historia y evolución de la carrera en esta Institución y la organización y cantidad de las Unidades Curriculares (materias) por cada año de cursado, sus contenidos, tiempos de duración de cada una de ellas y de la carrera completa. Despliega en su texto los alcances del título otorgado por la institución, el cual se ampara en el art. 42 de la Ley de Educación Superior (LES) N° 24.521 conforme a lo expresado en el Dictamen N° III-12414 de la Dirección General de Asuntos Jurídicos del Ministerio de Educación de Nación. Define el perfil del egresado y los objetivos de la formación académica para orientar y facilitar el desarrollo de las capacidades y habilidades del futuro Técnico/a Universitario/a en diseño de interiores en el medio donde ejerza profesionalmente.

También se detallan los requisitos de ingreso según el artículo 7 de la LEY N° 24.521: *“Para ingresar como alumno a las instituciones de nivel superior, se debe haber aprobado el nivel medio o el ciclo*

*polimodal de enseñanza" Excepcionalmente, los mayores de 25 años que no reúnan esa condición, podrán ingresar siempre que demuestren, a través de las evaluaciones que las provincias, la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires o las Universidades en su caso establezcan, que tienen preparación y/o experiencia laboral acorde con los estudios que se proponen iniciar, así como aptitudes y conocimientos suficientes para cursarlos satisfactoriamente".*

Para más información se presenta el siguiente Enlace da acceso al PLAN DE ESTUDIO: <https://upc.edu.ar/fad/tecnicatura-universitaria-en-diseno-de-interiores/>

**Las Unidades Curriculares-UC** del Plan de Estudio corresponden a lo que normalmente llamamos como materias. Cada una de las UC, en un total de 33, tiene un nombre, contenidos y un tiempo, horarios, asignados para organizar y planificar el cursado de la carrera en las distintas comisiones A, B, C, D, según los turnos mañana, tarde y noche. En cada una de ellas los docentes proponen de manera creativa y dinámica el aprendizaje de los conocimientos que se requieren para desarrollar las capacidades y habilidades necesarias para el futuro egresado.

## ÁREAS DE CONOCIMIENTO

A su vez, las Unidades Curriculares del plan de estudio se organizan en Áreas de Conocimiento teniendo en consideración los contenidos y prácticas abordadas que tienen en común:

### UNIDADES CURRICULARES (UC) por año de cursado



Figura1. Áreas de conocimientos según PLAN DE ESTUDIO propuesto por el equipo docente y la Comisión de Seguimiento del

## PLAN DE ESTUDIO

Las Áreas de conocimiento trabajan articuladas entre sí a través de actividades y prácticas acordadas entre los docentes y coordinadas según los propósitos de cada UC en el marco de los alcances del Título de la carrera. Además, favorecen la organización de temáticas y actividades encadenando y haciendo progresivo el aprendizaje y aplicación a los procesos proyectuales, a partir de los cuales los/las estudiantes aprenden a Diseñar los espacios interiores en muchos casos simulando la labor profesional que puede plantearse a un egresado. Crean y sostienen permanentes relaciones y finalidad, por lo tanto, no son espacios estancos sino interconectados, comparten acciones comunes. Así, las vemos organizar articulaciones entre sí planteadas por los y las docentes, o por las coordinaciones de las distintas carreras de la Escuela Superior de Artes Aplicadas "Lino E. Spilimbergo para favorecer la enseñanza y aprendizaje del diseño, la producción de experiencias diferentes y constructivas que permiten propiciar el desempeño de las y los estudiantes durante el cursado en el objetivo de favorecer su formación integral acorde a lo que la sociedad y mercado laboral demandan.



Figura 2. Fuente: elaboración propia.

Nuestros docentes enriquecen la enseñanza valiéndose de la formación en investigación y la extensión para acompañar en el camino académico del futuro/a Técnico/a Universitario/a en Diseño de Interiores.

## IMPORTANTE

A continuación, se presentan breves reseñas de qué y cómo se aprende en TU\_DIN producidas por los equipos docentes para que cada estudiante visibilice cómo se recorre el camino del aprendizaje técnico-proyectual.

Este material también será insumo para las preguntas de las instancias evaluativas. **Parte de este material será insumo para las preguntas de la evaluación, en cada caso está indicada su lectura como OBLIGATORIA. Sugerimos leer con atención todas las reseñas, no sólo para conocer las diversas disciplinas y unidades curriculares, sino también porque refuerza conceptos y contenidos comunes y se complementa con el resto del material teórico y audiovisual.**

---

# Reseña materias » 7 troncales

- PROYECTO 1 - Espacio interior y habitabilidad
- PROYECTO 2 - El espacio corporativo
- PROYECTO Y PRÁCTICAS PROF. Y DISEÑO
- PROYECTO 3 - Trabajo final
- PRÁCTICA PROFESIONALIZANTE  
En la profesión del Diseñador de Interiores

## TU\_DIN

CURSO DE INTRODUCCIÓN A LOS ESTUDIOS UNIVERSITARIOS

## CIEU 2025

# PROYECTO 1

## ESPACIO INTERIOR Y HABITABILIDAD

Prof. Colombano, Natalia María

Prof. Brusa, Silvia

Prof. JTP Cecilia Bueno

---

### Introducción

La Tecnicatura Universitaria en Diseño de Interiores es una de las propuestas académicas de la UPC que propone un espacio de formación técnica adecuada al manejo de nuevas herramientas instrumentales y tecnológicas para el desarrollo en el mercado laboral de un profesional que pueda posicionarse en una actitud crítica y reflexiva en relación a su contexto regional, nacional e internacional; como también, con compromiso y participación en la comunidad de pertenencia con una mirada puesta en lo colectivo y ambiental. (Res.0169/19).

La tecnicatura de 3 años de formación, se organiza en torno a cuatro áreas de conocimiento, la Unidad curricular Proyecto 1 pertenece al área de conocimiento Proyecto y Prácticas profesionalizantes, y se dicta en primer año de la carrera. Con Proyecto 1 el estudiante toma contacto por primera vez con el conocimiento, comprensión y diseño del espacio interior. En los años sucesivos, continúa el aprendizaje en Proyecto 2 y Proyecto 3. Se consideran troncales por constituirse en espacios de síntesis e integración de contenidos, de articulación interdisciplinar y de preparación para el ámbito profesional.

Las Unidades Curriculares de Proyecto se constituyen de alguna manera como práctica proyectual integradora y articuladora de los contenidos adquiridos en el resto de las unidades curriculares. Proyecto 1, se constituye así en base y pilar de los siguientes espacios curriculares destinados a Proyecto y diseño del espacio interior.

El objeto de estudio es el diseño del espacio interior y todas sus variables que son estudiadas en articulación con otras unidades curriculares para ser aplicadas en los proyectos de diseño espaciales mediante prácticas pedagógicas que denominamos Procesos de Diseño entendidos como exploraciones prácticas de aprender haciendo, y que son realizadas en las unidades curriculares de **Proyecto**.

Se aborda el diseño del espacio interior, desde una mirada integral con los contenidos de las asignaturas relativas a la representación y expresión gráfica del espacio, al desarrollo tecnológico-material, a los componentes históricos y a la expresión morfológico-expresiva. Esta unidad curricular tiene la modalidad de "taller", donde se va produciendo el conocimiento, a modo de un laboratorio proyectual. En esta modalidad no aparece un modelo vertical sino articulador. Este formato estimula y disciplina la reflexión individual al mismo tiempo que concentra las energías de un grupo en torno a un objetivo común (Naselli, 2013).

El proceso de diseño, se transita en la búsqueda de soluciones a los problemas específicos de diseño del espacio interior y a la comprensión de los mismos, sus posibilidades, sus condicionantes espaciales y tecnológicas a fin de lograr un espacio habitable y con calidad ambiental.

Estos Procesos de Diseño son instancias de aprendizaje que permiten prácticas, secuenciales y activas de construcción del conocimiento, en el que, además, el estudiante integra los contenidos adquiridos en otras áreas de conocimiento mediante el abordaje de diseños espaciales con creciente complejidad tipológica.



## El espacio doméstico

Proyecto 1, introduce a la comprensión del espacio habitable y sus elementos conformadores, al proceso de diseño del mismo, desarrollando ejercicios relacionados al Espacio Doméstico.

Proyecto II en 2do año, aborda el espacio comercial y Proyecto III en 3er año que, abordando el espacio público institucional, se constituye de alguna manera en la síntesis proyectual para el desarrollo de procesos y productos de diseño del espacio interior y de los contenidos aprendidos durante toda la carrera.

Podemos fundamentar Proyecto 1 desde la centralidad de introducir al estudiante en la comprensión del espacio **habitable** y sus variables, posicionándose desde un lugar donde el protagonista es el estudiante, permitiéndole desarrollar su potencial creativo. Consideramos que la creatividad se desarrolla desde posición activa y comprometida, adhiriendo a la frase "A la personalidad creativa le corresponden algunas cualidades esenciales: actividad frente a pasividad, expresividad frente a mutismo, innovación frente a repetición, descubrimiento de posibilidades frente al síndrome de impotencia adquirida, apertura frente a cerrazón, autonomía frente a dependencia". (Marina, J. 2013). Se cursa en 1° año en los distintos turnos y en cuatro comisiones, A,B,C,D y tiene el formato de espacio-taller que además de socializar el conocimiento, posibilita el desarrollo de la **capacidad creadora** potenciada a partir del trabajo en el "pensar haciendo". Los estudiantes toman contacto por primera vez con el concepto de hábitat y su complejidad, esto conlleva un proceso de entendimiento del oficio y pensamiento disciplinar, que implica comprender los alcances de la disciplina.

Es por esta razón que el proceso de diseño del espacio comienza desarrollando ejercicios simples relacionados al Espacio Doméstico, teniendo en primer lugar una etapa de análisis crítico de variables como las actividades, las condicionantes del espacio, características del usuario-habitante y las posibilidades tecnológicas que contemplan además una mirada desde el diseño sustentable.

Los tres contenidos principales que se abordan son: El espacio como totalidad integrada de variables (funcionales/morfológicas/tecnológicas; materiales/perceptuales); El espacio doméstico; El diseño interiorista y el proyecto como síntesis.

Este desafío comienza a transitarse desde el Curso Introductorio a los Estudios Universitarios, en donde desde allí y a lo largo del cursado de la asignatura se desarrollan instancias de lectura, investigación, experimentación, comprensión y conceptualización, con la concepción del espacio interior cultural-social enfocado en espacios domésticos conocidos y habitados por el estudiante, con lo cual se parte de un conocimiento previo y apropiado del mismo.

Durante la primera etapa del cursado se realizan trabajos prácticos orientados a favorecer la introducción a los y las estudiantes en la problemática del diseño del espacio interior y las variables que intervienen, propiciando la generación de un espacio disciplinar para la transferencia y síntesis de contenidos de los espacios curriculares del nivel: Morfología 1; Lenguaje plástico visual: Tecnología aplicada 1; Sistemas de representación; Diseño y Técnicas del equipamiento 1, en trabajos prácticos concretos de diseño.

Como trabajo final de síntesis, y en grupos de dos o tres estudiantes, se propone la realización de un proyecto integrador que permite poner en interacción lo aprendido en el transcurso del año, abordando el diseño de una vivienda de escala media. Se trata de una simulación de una situación problemática en un espacio y con un usuario-habitante proporcionado por las docentes.

Este proyecto se trabaja en forma coordinada con otros espacios curriculares, permitiéndole al estudiante integrar y aplicar los conocimientos adquiridos durante el cursado del primer año.

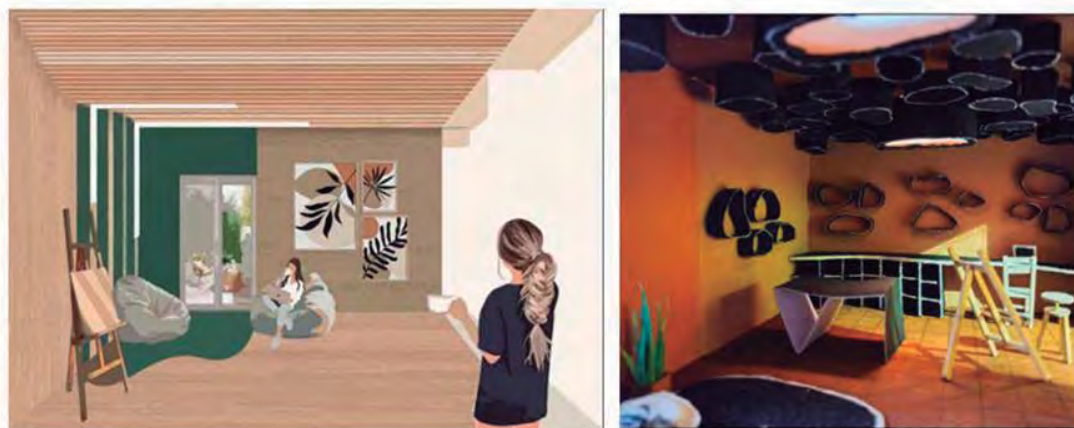
Los criterios evaluativos toman como parámetros el proceso de aprendizaje durante el año y cómo llega el estudiante a incorporar en su proyecto final los conocimientos que se integran al diseño espacial. Se requiere para la aprobación que en el proyecto logrado, se refleje la comprensión del diseño interior como posibilitante de desarrollar las actividades humanas domésticas en un entorno de calidad ambiental, con tecnología adecuada al medio, de forma creativa e innovadora, como también la representación gráfico conceptual del diseño a través de piezas gráficas técnicas y maquetas.



Figura 1. El trabajo en taller de Proyecto 1



Figura 2 Primer proyecto espacial a escala doméstica  
Contenedor



**Figura 3** Proyecto final del año. Vivienda -

### REFERENCIAS

Marina, J. (2013) en

<https://www.joseantoniomarina.net/articulos-en-prensa/el-aprendizaje-de-la-creatividad/>)

Naselli, C (2013). El rol de la innovación creadora. Córdoba: 30/60

# PROYECTO 2

## PROYECTO Y PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES Y DISEÑO

AUTORES :

Prof. Becan, Alejandra

Prof. Bueno Cecilia

Prof. Giménez, Gabriela

Prof. Romano, Daniel

---

Esta materia anual se cursa en el Segundo año de la carrera y en todos los turnos, mañana, tarde y noche, según el Plan de estudio de la oferta académica de la TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO DE INTERIORES.

### ¿Qué aprendemos?

Se aprende a imaginar, diseñar, proyectar y dibujar el espacio comercial, esos espacios interiores de los locales que encontramos en los centros comerciales de nuestras ciudades, ya sean pequeños o grandes, de diferentes complejidades donde acudimos a comprar productos que hacen a nuestra vida cotidiana.

Esos locales, en muchos casos nos sorprenden por su impacto visual: las formas del espacio, de los equipamientos, los colores, las texturas, la iluminación ; todo ello en diálogo con los productos o servicios que se ofrecen, nos atrae y genera una experiencia particular.

### ¿Para qué aprendemos?

El comercio representa el último eslabón de la cadena de producción de un país y es parte de la actividad económica regional de alta incidencia social. Un local comercial es un establecimiento donde se realizan diferentes actividades, que en la exceden su función exclusiva de ser solo punto de venta ya que ofrecen otros recursos para implementar las estrategias de promoción, identificación y venta. Por lo tanto, es fundamental para la inserción laboral de un Técnico Universitario en Diseño de Interiores aprender a diseñar espacios con identidad corporativa.

### ¿Quiénes aprendemos?

En el taller compartimos estudiantes, docentes, adscriptos egresados y ayudantes alumnos de manera cooperativa y colaborativa donde cada uno aporta desde su historia personal y académica de manera generosa bajo la convicción que el taller es una construcción colectiva.

### ¿Qué nos proponemos?

- Trabajar desde la personalidad creativa del estudiante, anclando en sus conocimientos previos, orientando, guiando para desarrollar lo proyectivo, en un ambiente propositivo, abierto y de acción.
- Introducir al estudiante en la problemática del diseño del espacio interior comercial y las variables que intervienen en su proceso de diseño de complejidad media.
- Generar un espacio disciplinar específico de síntesis para la transferencia y aplicación de los conocimientos adquiridos en las subáreas de conocimiento del diseño interiorista.
- Abordar la complejidad del contenedor arquitectónico en los aspectos funcionales, formales, técnicos y significativos en relación al contexto socio-cultural.
- Propiciar acciones posibilitantes del aprendizaje desde el "pensar-haciendo".

- Valorar el diseño de espacios comerciales contemporáneo como espacio de experiencias centrado en los habitantes.
- Comprender el rol fundamental de la imagen y la identidad de marca, institucional/ empresarial, como herramienta de comunicación y percepción del público; el concepto o valores que se quiere transmitir a los potenciales clientes; en especial haciendo foco en su influencia en el diseño del espacio comercial.

### ¿Cómo aprendemos?

Para aprender transitamos distintos momentos y formas de abordar y formarse durante el año académico que se emprende en abril y termina en noviembre, momento en el que descubrimos lo mucho que aprendimos.

Comenzamos analizando locales representativos de los distintos rubros comerciales para identificar los aspectos relevantes que hacen del local un espacio de diseño y reconocer el cómo se construyó técnicamente para sacar conclusiones que nos permitan iniciar este camino. En el espacio curricular Proyecto 2 se aprende a través de hacer síntesis, esto significa que esta unidad curricular recoge y aplica aquellos conocimientos producidos en las otras materias de primer año y del mismo año de cursado. Esto se produce en diferentes Trabajos Prácticos a resolver, en el primer cuatrimestre de manera individual y en el segundo cuatrimestre de forma grupal. En el primer cuatrimestre resolvemos un local de baja complejidad como barberías, local de venta de artículos varios (zapatería, marroquinería, etc.).

En el segundo cuatrimestre profundizamos todos los contenidos con un Trabajo Práctico increíblemente interesante, en equipo de dos o tres estudiantes se proyecta con más aspectos a incorporar y resolvemos, por ejemplo, un bar temático, una agencia de viajes, etc.

Construimos los conocimientos a partir de clases teóricas y clases taller; las clases teóricas abren el tema y desde esa conceptualización se pone en práctica en las clases taller aquello que se va comprendiendo paso a paso y donde todos trabajamos intercambiando contenidos específicos, ideas, información a través de lo que dibujamos y maqueteamos (maquetear: hacer maquetas).



Figura 1:Exposición de trabajos

Figura 2:Trabajo en taller



IEFI 2021 | BAR TEMÁTICO  
**BAR | SERRANITO**

Alumnos: **CARO, Romina & CHALUB, Yasi**  
 Proyecto II | Prof.: Arq. Gabriela Giménez

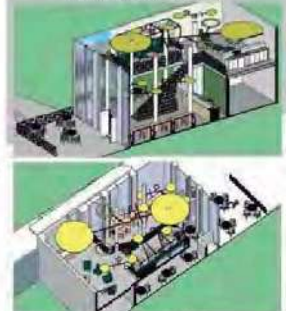


**MEMORIA DESCRIPTIVA**

Ubicada en el centro de la ciudad de Córdoba (frente al Patio Olmos y la Plaza Veintisiete) este bar se encuentra en una zona muy concurrida y caótica, debido a la gran cantidad de tráfico vehicular y peatonal que hay. Por estas razones decidimos generar un "carácter" en forma ciudad con un bar temático llamado Serranito, inspirado en el espíritu y los picos de piedra tan típicos de las Sierras Cordobesas. Reformamos este concepto mediante la paleta cromática: grises, marrones, amarillos y verdes opacos, la morfología representada en barandas, escaleras y muebles de autor de los diseñadores Hans Wegner y Gio Ponti, en las que prevalecen las líneas y materiales simples (maderas, tejidos y óptica), pero sumamente confortables y funcionales. Este bar cuenta con diversidad de espacios, donde el usuario podrá ubicarse según qué sea su experiencia. En la planta baja se encuentra la barra principal, la zona de venta de productos, las mesas de consumo interior y exterior, con mesas E230 y sillas wahlbom del diseñador Hans Wegner y la barra de consumo rápida con taburcetes CR56 del mismo diseñador. En el entre piso se encuentra el sector más privado: los cubículos para dos personas instalados en base a la morfología de la pica de piedra. La zona de chéveres con sillones Round D de Gio Ponti para crear un espacio cómodo y "personero" donde se darán charlas sobre plantas medicinales, y una barra pequeña exclusiva de esta zona.



**AXONOMETRÍAS**



**INTERIORES**

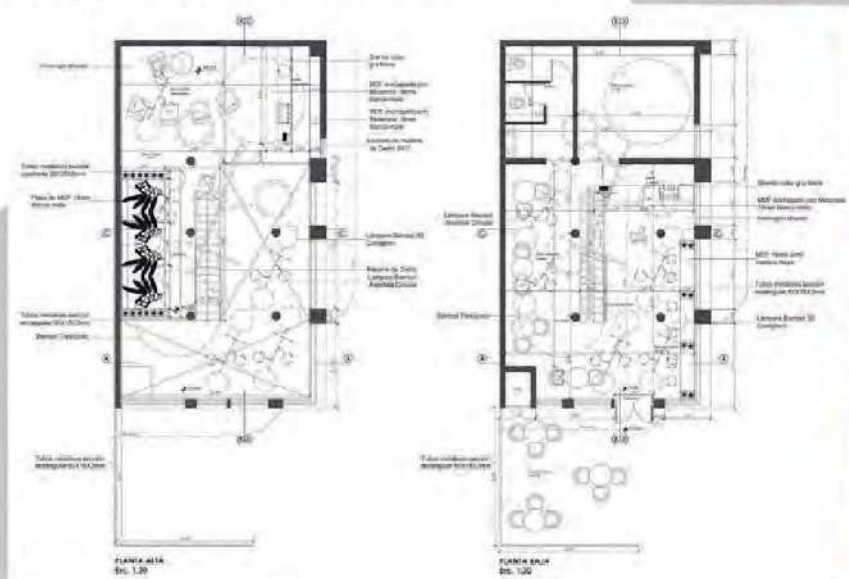
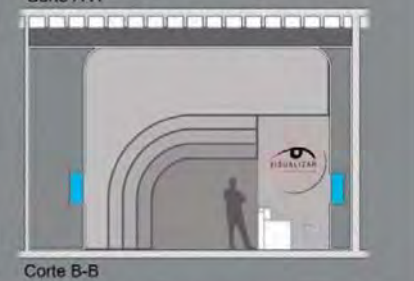
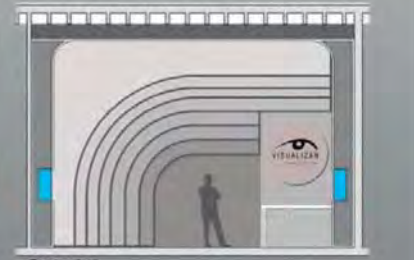
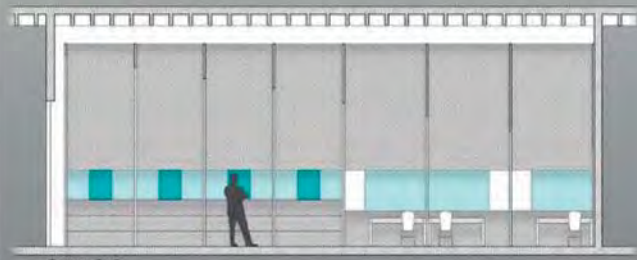


Figura 3: TP3 - Trabajo Práctico Final: Bar Temático - Complejidad media - Panel 1 de 3

# VISUALIZAR



El museo es un espacio de tipo "visualizar" situado en el barrio de Nueva Córdoba, en la ciudad de Córdoba. El espacio es un espacio de tipo "visualizar" situado en el barrio de Nueva Córdoba, en la ciudad de Córdoba. El espacio es un espacio de tipo "visualizar" situado en el barrio de Nueva Córdoba, en la ciudad de Córdoba.



UC UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CORDOBA -PROYECTO II Profesora: Arq. Becan Alejandra Alumnos: Aranda Maximiliano / Capó Fátima / Delbón Ignacio TP N2  
 -DIV. "C"

Figura 4

# VISUALIZAR



- 1 ESTRUCTURA HORIZONTAL MODULAR. CASO RECTANGULAR. MEDIDAS: 50 X 150 MM X 2MM DE ESPESOR.
- 2 ESTRUCTURA VERTICAL MODULAR. CASO RECTANGULAR. MEDIDAS: 50 X 50 MM X 2MM DE ESPESOR.
- 3 PLACA DE POLICARBONATO COMPACTO DE 6MM DE ESPESOR. PLACA DE 2,44 X 1,22MTS.
- 4 PANELES DE CHAPA DE ALUMINIO PERFORADA CON CIRCULOS. MEDIDAS: 1250 X 2000 M. ESPESOR: 2 MM.
- 5 UNIONES CON TORNILLOS.
- 6 FIJACIÓN CON TORNILLOS EN CHAPA Y PANELES DE POLICARBONATO A ESTRUCTURA.
- 7 FIJACIÓN CON TORNILLOS TIRA FONDO EN PISO Y PAREDES.

**BOX ATENCION**

ESCRITORIO EJECUTIVO SAHARA 120X70X74 ESTRUCTURA METALICA TAPA DE MELAMINA AMBERES SOBRE MDF DE 18 MM.

SILLA EFT E TAPIZADO GRIS

PEARSON SILLÓN GUBERNADOR CON REGULACION EN ALTURA TAPIZADO EN COLOR GRIS

**ILUMINACION**

PARED Y CIELO RASCO: PERFIL AL VIBRADO APLICAR O ENBITIR 5,5MM ANCHO TIRA LED X2M ANCHO DEL PERFIL ES 84,40 MM LARGO: 1 M

PERFIL CON LED PARA ENBITIR EN PARED Y CIELO RASCO ANCHO: PERFIL 84,40 MM

EXHIBIDORES Y CAJA TIRA LED 5050 BLANCO CRI 4000K FUENTE AUTOADHESIVA ROLLO 5 METROS - 220V

SILLÓN CUBRAT 3R

CAJA

SILLÓN ALTIMA ALTO BASCULANTE GUBERNADOR REGULABLE EN ALTURA

ESPACIO DE EXHIBICIÓN DE LENTES ENBITIDAS

DISPOSITIVO VERTICAL DE ACERO SOPORTE DE LENTES

ESPEJO DE 35 CM X 25 CM SOBRE MESA

UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CORDOBA

-PROYECTO II -DIV. "C"

Profesora: Arq. Becan Alejandra

Alumnos: Aranda Maximiliano / Capó Fátima / Delbón Ignacio

TP N2

Figura 4 y 5: TP 2 - Proyecto de Local Comercial, baja complejidad - Tema: Optica Visualizar



# PROYECTO 3

## PROYECTO Y PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES Y DISEÑO

### AUTORES

Prof. Arq. Priotti, Sergio

Prof. Arq. Germán Soria

Esta Unidad curricular corresponde al Trabajo Final Integrador de carrera en el tercer y último año en todos los turnos, mañana, tarde y noche, y todas las comisiones, según el Plan de Estudio de la oferta académica de la **TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO DE INTERIORES** y pertenece al área de conocimiento: Proyecto y Prácticas profesionalizantes

Se constituye en la síntesis y cierre de las Unidades curriculares de Proyecto, PROYECTO 1 / PROYECTO 2 / PROYECTO 3 consideradas troncales, por lo que se plantea como un espacio de formación técnica integrador de los saberes adquiridos a lo largo de toda la cursada en función de las demandas sociales, laborales y culturales de la sociedad a la que nos debemos como parte de la Universidad pública y gratuita.

Se trabaja articuladamente con las otras UC del nivel a partir de estrategias didáctico pedagógicas que habilitan al futuro egresado para manejar las variables y condiciones del Diseño interior a nivel de un profesional en su vida laboral y, por consiguiente, el compromiso ético-político y responsabilidad social de su accionar.

Cada año se proponen referentes temáticas como Hotel Boutique, Co-working, Centros de Divulgación Cultural, Salas de exposición, Centros de promoción turística, etc., cuyo proceso de enseñanza aprendizaje da acceso a la reflexión sobre un determinado problema a resolver y proponer desde el diseño, potencia las capacidades y habilidades del futuro profesional, poniendo en relación diseño-culturas-ambiente-economía-sociedad, el respeto por la identidad y por el patrimonio construido.

Tiene como propósito abordar la síntesis proyectual desde el proceso de Diseño de un espacio institucional de mediana complejidad en sus distintas instancias de conceptualización, ideación y resolución técnico-constructiva. Y sus objetivos apuntan a consolidar los conocimientos adquiridos y alcanzar una postura profesional, en el que todas las variables consolidan la tarea del diseñador de interiores y lo reconocen como un operador Cultural comprometido con el contexto.

- Concretar propuestas de diseño complejas que se resuelvan desde lo general a lo particular y que culminen en soluciones listas para construir, utilizando las diferentes formas de representación pertinentes a cada etapa.
- Promover la importancia de diseñar con la tecnología, la forma y la función, variables fundamentales del interiorismo y que deben ser consideradas desde la misma génesis de la idea.
- Generar nuevas inquietudes en relación con otros campos del diseño.
- Desarrollar y afianzar la agilidad proyectual que habilite para resolver todos los problemas de diseño, ya sean propios o en coordinación con otras disciplinas u otras áreas de la propia disciplina.
- Incentivar la autogestión y la autocrítica en el desarrollo completo de proyecto y su ponderación, con visión profesional.

Se aprende trabajando coordinadamente desde y hacia la síntesis de contenidos con experimentación de materiales, investigando referentes de diseño y sus producciones, concientizando sobre los diferentes aspectos ambientales, creando con imaginación y creatividad para el re-uso de recursos y la sostenibilidad del proyecto diseñando también sus instalaciones.

Así, vamos comprendiendo la importancia del diseño para hacer más comfortable la vida de las personas en su vida cotidiana en el hogar, en su trabajo, en los espacios de esparcimiento, en los de educación etc., donde función, forma, tecnología y la maravillosa luz natural y/o artificial en todas sus posibles composiciones convierten una idea en realidad en el objetivo de hacer entender que *el Diseño no es solo lo que se ve sino lo que se siente. El diseño es cómo funciona (Steve Jobs, 2003)*. En cada diseño todo se relaciona y conecta, todo se explora a partir de abordar distintas escalas para analizar en cada uno de sus componentes y sus respectivos detalles donde... *los detalles no son los detalles. Ellos son el Diseño.* Charles Eams (1950).

Los colores los detalles son resultados accidentales sino previstos en el estudio de los materiales.



**Figura 1:** Trabajos de Alumnos de Proyecto Final: Irina, Friedrich Bernal Francisca Perassi, Alejandra Briceño  
Profesores responsables: PROYECTO 3: Prof. Arqto. Sergio Priotti / TÉCNICAS del DISEÑO de Equipamiento: Arqta. Esp. Miriam Agosto / DISEÑO LUMINICO: Arqto. Carlos Zoppi



Figura 2: Trabajos de Alumnos de Proyecto Final: Lourdes Perez, Lucía Quiroga, Aixa Olimpio Saura  
Profesores responsables: PROYECTO 3: Prof. Arqto. Sergio Priotti / TECNICAS del DISEÑO de Equipamiento: Arqta. Esp. Miriam Agosto / DISEÑO LUMINICO: Arqto. Carlos Zoppi

# DISEÑO Y TÉCNICA DEL EQUIPAMIENTO

## PROYECTO Y PRÁCTICAS PROFESIONALIZANTES Y DISEÑO

### AUTORES :

Prof. Agosto, Miriam

Prof. Hoffmann, Gabriela

Prof. Priotti, Sergio

Prof. Romano, Daniel

Prof. Schiavi, Valeria

---

Esta materia anual, se cursa en el 1º, 2º y 3º año de la carrera , en todos los turnos, mañana, tarde y noche, según el Plan de estudio de la oferta académica de la TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO DE INTERIORES.

Es oportuno en esta instancia exponer que el Diseño de Interior fue considerado una disciplina superficial sin ningún tipo de base teórica ni principios propios. Pero el avance de su estudio y de su práctica lo han transformado, a lo largo de los años, en una disciplina independiente e intelectual y con un peso que va mucho más allá de las preocupaciones estéticas de los programas de reformas del hogar que se ven en la televisión. La arquitectura, el diseño, la decoración, las reformas de interiores mantienen una estrecha relación, ya que de algún modo tratan de transformar un determinado espacio. Esta conversión de un lugar o alteración del mismo exige un proceso de conocimientos propio del espacio y de las necesidades del usuario (Hoffmann, 2021). "...el interiorismo constituye una de las facetas del diseño ya que el interiorista desarrolla un proceso-intuitivo-racional y operativo a la vez que tiene como objetivo la creación de espacios interiores que dan respuestas a las necesidades del hombre, espacios que son útiles al hombre" Samar, Lidia (2019). Así mismo define al Diseño de Interiores como la acción de organizar, transformar, calificar espacios arquitectónicos interiores e intermedios para que los usuarios puedan desarrollar determinadas actividades.

Como disciplina de carácter proyectual, el aprendizaje del diseño del espacio interior y equipamiento es un hecho complejo; entendiendo la complejidad como lo señala Morin "un tejido (complexus: lo que está tejido en conjunto) de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados: presenta la paradoja de lo uno y lo múltiple."(2007, p.32) Así mismo afirma que "la complejidad es, efectivamente, el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones que constituyen nuestro mundo fenoménico."(2007, p.32).

En nuestro campo de estudio intervienen disímiles variables tales como la forma, función, tecnología de acuerdo a un tema-problema a resolver. Dentro de la práctica proyectual de la asignatura de Diseño y Técnica del Equipamiento, el estudiante debe resolver un equipamiento de un determinado tema-problema dentro de un espacio interior. El estudiante toma el rol de diseñador y transita por un proceso de diseño en el cual se distinguen diversas etapas tales como la etapa de ideación, proyección y materialización (Hoffmann, 2021).

En la etapa de ideación, el estudiante analiza y explora las necesidades, comportamientos y objetivos de un usuario para luego vincularlo con las características técnicas (forma, función, tecnologías) propias del espacio interior y relacionarlo con el tema-problema planteado a diseñar. Es en esta instancia, debe pensar el tema-problema-equipo como un sistema... Ricardo Blanco definía al equipamiento como: "... un sistema de productos, que se orienta a resolver el conjunto de necesidades que tiene un usuario, pero considerándolo a este como un grupo social determinado y por lo tanto refiere al no realizado por la industria en forma seriada".

Es aquí donde comienza el problema ya que el equipo/los equipos deben responder a un todo en relación a las características propias del espacio y las necesidades de un usuario, y en sí mismo el equipo/los equipos son un sistema que conforman o componen un todo (Hoffmann, 2021).

### El Taller:

Las asignaturas Diseño y Técnica del Equipamiento I, II y III se ubican en los tres niveles de la carrera perteneciendo al área de conocimiento de Proyecto, Prácticas Profesionalizantes y Diseño. Estos espacios curriculares son esenciales para los estudiantes de Diseño de Interiores ya que el diseño de equipamientos implica un área de conocimientos fundamental, tanto por la pertinencia del objeto de conocimiento como por la coherencia que el equipamiento debe tener respecto del diseño del espacio en su conjunto. Por ello es preciso construir junto al estudiante los conocimientos (funcionales, técnicos, morfológicos etc.) necesarios para el diseño de muebles o mobiliario en el ámbito del diseño interior, así como también las herramientas para proveerse en el futuro de nuevos conocimientos y tecnologías. Los aportes teóricos y prácticos que se brindan, en este espacio curricular, se refieren tanto al significado del equipamiento en la construcción del espacio complejo, como a la respuesta de diseño específico y su materialización.



El dictado de las asignaturas es anual y las prácticas pedagógicas de aprendizaje se desarrollan bajo el formato de aula-taller favoreciendo el "aprender haciendo" en los estudiantes a partir de un contexto de trabajo cooperativo, estableciéndose en los mismos las clases teóricas y prácticas.

En el primer año del cursado de la carrera, el espacio curricular aborda la aproximación y reconocimiento de los equipos en los espacios habitados, su rol y función principal. Esto facilita, a continuación, la intervención de espacios de baja complejidad con la finalidad de interpretar estructuras morfológicas y tecnologías empleadas en el diseño de equipamientos. Finalmente, es objetivo prioritario al final de esta cursada, la propuesta de diseño y resolución técnica de equipamientos sencillos aplicados al uso doméstico (tipología vivienda).

Los contenidos principales a abordar en **segundo año** son:

- Equipos: Materiales y Sistemas Tecnológicos
- Diseño de microespacios comerciales. (Imagen 1 y 2)
- Diseño de Equipamiento integral en el rubro comercial gastronómico El equipamiento como componente de la envoltente, la exhibición, la comunicación, la venta. El equipamiento como servicio, apoyo, guardado, organizador. (Imagen 3 y 4)

En tercer año el espacio curricular aborda la resolución de equipamientos de mayor complejidad destinados a tipologías de uso público ( institucionales) como son los espacios destinados a la cultura, educación ,administración ,etc. Es en este nivel en donde se trabaja como objetivo central del espacio curricular, la exploración , búsqueda e innovación tecnológica en las propuestas de equipamientos.

El espacio curricular trabaja bajo un formato de organización tipo Cátedra, en el cual los docentes participan de manera activa y colaborativa para el dictado de la unidad.

Así mismo, se promueve la articulación interauricular promoviendo aprendizajes situados que motiva al estudiante, permitiéndole que sus aprendizajes sean significativos para ser transferidos y aplicables en otras áreas, tales como Proyecto, Gráfica Digital.

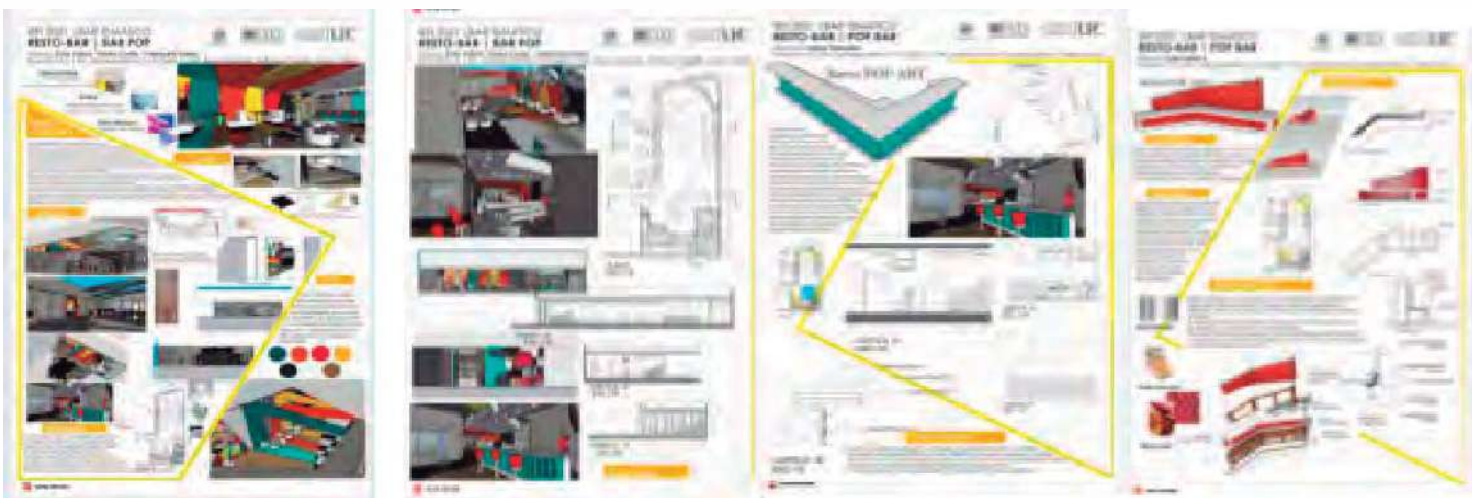
Link de acceso a paneles de trabajos:

<https://app.mural.co/t/profeschiavivaleria3516/m/profeschiavivaleria3516/1635525016025/1834801d1a6c09ef3cca97a9939612cdb0954fc9?sender=uc0f116ce977c73a618410548>



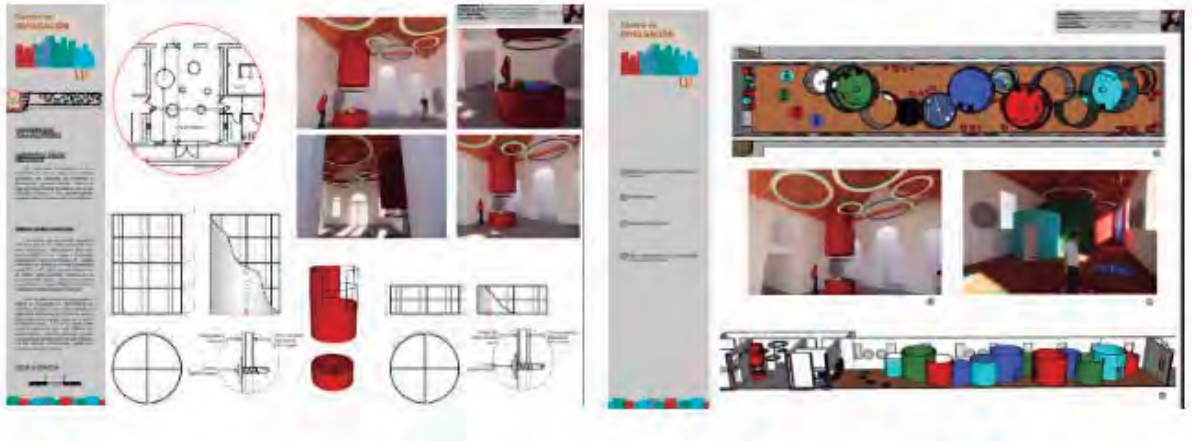
**Imagen 1** - Diseño - Pop up Store – alumnos: Lutri, Vegas Vargas y Sandobal. 2C. 2021

**Imagen 2** - Diseño - Pop up Store – alumnos: Colla Robles y Valenzuela, 2C. 2021



**Imagen 3** - Bar Temático – alumnos: Colla Robles y Valenzuela, 2C. 2021

Los siguientes trabajos pertenecen a estudiantes de 3° año A y C. prof. Miriam Agosto.



**Imagen 4** - Centro de Difusión – alumnos: Bjorklund-Garcia  
3A. 2022



**Imagen 5**- Centro de Difusión – alumnos: Valenzuela- Robles  
3C. 2022

## REFERENCIAS

**Blanco, Ricardo**(1979) Relaciones entre equipamiento y la arquitectura .Cinco enfoques sobre el hábitat humano. Buenos Aires: Espacio

**Hoffmann, G.** (2021) La Percepción del usuario en la práctica proyectual del Equipamiento.. Especialización en enseñanza universitaria de la arquitectura y el diseño. Córdoba FAUD UNC (inédito).

**Morin, E.** (2007). Introducción al pensamiento complejo. Barcelona: Gedisa.

**Samar, Lidia.** Curso Introductorio a los Estudios Universitarios, Tecnicatura Superior en Diseño de Interiores , Fad, UPC , (Apuntes Febrero 2019)

# PRACTICA PROFESIONALIZANTE

## EN LA PROFESION DEL DISEÑADOR DE INTERIORES

### AUTORES:

Prof. Cristina Chaves

Prof. Daniel Romano

---

### Área de Conocimiento:

**Unidades Curriculares (UC.):** Práctica Profesionalizante

Este espacio curricular es anual y se cursa en el tercer y último año de la Tecnicatura Universitaria en Diseño de Interiores como parte del área de las practicas profesionalizantes

### Introducción

El Diseñador de Interiores en su tarea profesional debe estar preparado, para relacionarse de manera adecuada, con conocimientos, responsabilidad, ética y diligencia de modo tal que su accionar profesional, sea obras o servicios, lleguen a buen término.

Asimismo, está en su competencia saber redactar la documentación legal y conocer todas las reglamentaciones técnicas y ordenanzas que rigen la construcción que condiciona su proyecto.

### UC. Práctica Profesionalizante

Son propósitos específicos de esta unidad curricular:

- Introducir al futuro profesional en los aspectos principales de lo legal y las responsabilidades que le tocan como tal.
- Promover el cumplimiento de todas las normas que rigen su accionar como profesional.
- Que el alumno cumpla el rol que le compete como profesional, en las distintas situaciones que deberá afrontar como diseñador frente a la sociedad.
- Que el alumno reconozca las actividades y roles que puede realizar como futuro profesional

En el espacio curricular se desarrollan los contenidos que el estudiante debe conocer sobre los aspectos referidos a su tarea como profesional, no solo sobre el diseño y concreción de su obra, sino sobre cuestiones legales y las responsabilidades que origina el oficio.

En este espacio curricular se abordan todos los aspectos concernientes al desenvolvimiento de la relación con el Comitente y el Contratista.



Entre sus objetivos se encuentran, principalmente Introducir al alumno en la práctica profesional directa.

#### VISITAS A OBRA:

A tal fin se desarrollan múltiples visitas técnicas, ya sea a obras o diversos contratistas.

Todo ello con el fin de generar una familiarización con la metodología real en la práctica del ejercicio profesional

Esto permite acercar al estudiante al mundo de la construcción y del trabajo en diseño de interiores.



Visita Técnica a Scheimberg S.A.

La profesión del Diseñador de Interiores y su campo de acción

Se pone de manifiesto la importancia de adquirir los conocimientos básicos necesarios para resolver problemas relativos al trabajo de campo específico profesional.

- Desarrollar la capacidad de resolución de proyectos de interiorismo.
- Capacitar al estudiante en las diferentes normativas de diseño (tanto públicas como privadas) para su trabajo como diseñador de interiores. (Reglamentaciones y Ordenanzas que rigen la construcción.)
- Concientizar al estudiante en la importancia del conocimiento de los materiales y el manejo de la tecnología como herramienta y medio no solo en el diseño, sino en el campo laboral en la ejecución de la obra.
- Desarrollar en el estudiante la búsqueda de alternativas y capacidad de gestión de Obra, en colaboración con los diversos oficios involucrados.
- Desarrollar su propia capacidad de inserción laboral directa, mediante una pasantía o intercambio profesional en una empresa y/o estudio de desarrollo de proyecto, para ir perfilando su propia línea de trabajo futuro. A este fin se desarrolla un Plan de desarrollo Profesional (PDP)

**EJERCICIO DE LA PROFESION:**

El rol del diseñador de interiores y los actores involucrados (diseñador/conductor obra Comitente-Contratista)

Ética profesional. Ejercicio profesional independiente: relación con el comitente, deberes y derechos.

- El campo laboral específico Incumbencias del título.
- Los diversos encargos o encomienda de tareas profesionales
- Las etapas del trabajo: desde el croquis al legajo técnico de Obra
- Diversos modos de contratación
- Juego de roles con estudio de casos prácticos reales diversos.
- Honorarios en base a las diferentes categorías de tareas encomendadas.



Juego de Roles Comitentes/ Estudio Profesional

**PLAN DE DESARROLLO PROFESIONAL (PDP)**

Se parte de la idea de pensarse como futuro profesional para poder incorporarse al universo laboral dentro de las posibilidades y potencialidades que la formación universitaria ofrece.

Esto implica un trabajo que logre arribar a un proyecto coherente y posible, que contemple una propuesta pensada de acuerdo a recursos personales y en un contexto real.

El PDP contempla:

- El diseño como oportunidad laboral
- Las motivaciones personales y el contexto.
- Oportunidad y nicho de mercado
- Comprensión de la propuesta de valor y modelo de negocios.
- Descripción y fundamentos del proyecto
- Descripción del servicio o producto.
- La búsqueda de antecedentes en el medio.
- Creación de micro emprendimientos
- Nuevas formas de comunicación y comercialización



Ej. Plan de Desarrollo Profesional

Bibliografía:

Arquitectura Legal .PDF

[https://drive.google.com/file/d/1A08vFUvuuGQ\\_mfQqpDgW2WuyTDkIpZPh/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1A08vFUvuuGQ_mfQqpDgW2WuyTDkIpZPh/view?usp=sharing)

Contratos.PDF [https://drive.google.com/file/d/1LX3-rt6X2-](https://drive.google.com/file/d/1LX3-rt6X2-AjOtmxBKuisR_tfnB5DKED/view?usp=sharing)

[https://drive.google.com/file/d/1SxaByU3mpaU1SmZVMU-G4ZNV\\_MtAgv9HT/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1SxaByU3mpaU1SmZVMU-G4ZNV_MtAgv9HT/view?usp=sharing) Código de Edificación 9387/95 .PDF

[https://drive.google.com/file/d/1SxaByU3mpaU1SmZVMU-G4ZNV\\_MtAgv9HT/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1SxaByU3mpaU1SmZVMU-G4ZNV_MtAgv9HT/view?usp=sharing)

**BIBLIOGRAFÍA GENERAL**

DODSWORTH, Simon, (2009), Principios básicos del diseño de interiores, Nerea, San Sebastian.

LASEAU, Paul, (1982), La expresión grafica para arquitectos y diseñadores, Editorial Gustavo Gili, México.