



UCUENCA

FACULTAD
DE ARTES/
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Nº14 Diciembre de 2023

Metodología integral del diseño interior de casa habitación, hacia el bienestar del ser humano

Integral methodology for the interior design of a residential house, towards human wellbeing

LILIANA NARANJO MERINO
Universidad Anáhuac México (México)
liliana.naranjo@anahuac.mx

Recibido: 28 de junio de 2023

Aceptado: 20 de noviembre de 2023

RESUMEN:

De los espacios que habita el ser humano, la casa habitación constituye un espacio de conexiones físicas y emocionales fundamentales para su desarrollo, y el diseño de interiores es el medio por el cual comprende el espacio e influye en su comportamiento, por tanto, el diseñador debe crear espacios que generen un impacto positivo en el ser humano, sin embargo, no hay una metodología con base científica que parta del usuario para la generación de bienestar. Por tanto, el objetivo de esta investigación es proponer una metodología, partiendo de un análisis comparativo entre análogos del diseño industrial y la arquitectura, para así presentar una metodología de diseño interior integral. Esta es una metodología holística que da un sustento científico al diseñador, para crear espacios en función del bienestar del ser humano.

PALABRAS CLAVE: metodología de diseño, diseño interior de casa habitación, diseño para el bienestar, diseño para ser humano.

ABSTRACT:

Of the spaces inhabited by human beings, the home is a space of physical and emotional connections that are fundamental for their development, and interior design is the means by which they understand the space and influence their behavior, therefore, the designer must create spaces that generate a positive impact on human beings, however, there is no scientifically based methodology that starts from the user for the generation of wellbeing. Therefore, the objective of this research is to propose a methodology, starting from a comparative analysis between analogues of industrial design and architecture, in order to present a methodology for integral interior design. This is a holistic methodology that gives scientific support to the designer to create spaces for the well-being of the human being.

KEYWORDS: design methodology, home interior design, design for wellness, design for human beings.

1. Introducción

El enfoque del diseño de interiores ha cambiado a través del tiempo, siendo relevante su impacto en el comportamiento del ser humano, sin embargo, no hay una metodología que le dé una base científica para alejar a la disciplina de conceptos de gustos e intuición del usuario o el diseñador. Y al ser la vivienda un espacio relevante en la vida y para el desarrollo del individuo, este documento plantea una metodología de diseño integral de casa habitación que aporte al bienestar del ser humano. Para esto primero se parte de los conceptos de metodología y método, y con base en ello, se realiza una comparación y análisis entre las diferentes metodologías del diseño industrial y la arquitectura desde los métodos científicos hasta incluir el diseño emocional y la neurociencia, se parte de estas disciplinas ya que, hasta el momento, no existen referencias teóricas desde el bienestar para el diseño interior.

Por ello, diseñar una metodología para el diseño de interiores de casa habitación a partir del usuario, beneficiará al diseñador a tener una herramienta de diseño para dar una respuesta más acertada a las necesidades del usuario, luego entonces, el diseño de dicha metodología debe involucrar tanto las necesidades físicas como emocionales del ser humano, para que así el resultado final del diseño genere una experiencia positiva que aporta así a su bienestar.

2. Materiales y métodos

La investigación es de tipo cualitativa con método deductivo, en donde se desarrollan temas como diferenciación entre método y metodología, la evolución y análisis comparativo de las metodologías desde el diseño industrial y la arquitectura. El enfoque se dirige hacia el conocimiento del usuario y el entendimiento del espacio, y proponer una metodología integral para casa habitación que hace énfasis en el análisis del ser humano.

3. Discusión

El ser humano modifica su entorno inmediato para adaptarlo a sus necesidades particulares, esto como resultado de los cambios de la sociedad, relacionado con la economía, cultura y política. Desde el inicio de la historia el hombre transformó la naturaleza para subsistir. Como artesano evolucionó la producción de objetos y del espacio hacia la industrialización, y en la actualidad, con los procesos tecnológicos y digitales que llevan al desarrollo de tareas de manera más eficaz. Es así como el ser humano siempre está en la búsqueda de cumplir con sus necesidades físicas y emocionales, todo en función de su bienestar.

El bienestar está relacionado con la calidad de vida de los individuos, son conceptos relacionados que involucran sus diferentes facetas, desde la salud, la psicología y el ambiente que lo rodea. La Organización Mundial de la Salud (OMS) menciona que la calidad de vida del ser humano se ve influenciado tanto por el medio social que lo rodea como la salud física, psicológica y la relación con el entorno. En el foro mundial de la salud 1996, la OMS publica un cuadro donde enlista los contextos para evaluar la calidad de vida de las personas, en donde especifica en la esfera de Entorno, el entorno doméstico, así como otros temas relacionados como la seguridad y entorno físicos (contaminación, ruido, tráfico, clima) entre otros. Este cuadro se muestra en la figura 1.

Esferas y facetas adoptadas en el instrumento para evaluar la calidad de vida

Esferas	Facetas
Físico	Dolor, malestar Energía, cansancio Sueño, descanso
Psicológico	Sentimientos positivos Labor de reflexión, aprendizaje, memoria, concentración Autoestima Imagen y apariencia corporales Sentimientos negativos
Grado de independencia	Movilidad Actividades de la vida diaria Dependencia respecto de medicaciones o tratamientos Capacidad de trabajo
Relaciones sociales	Relaciones personales Apoyo social Actividad sexual
Entorno	Seguridad física Entorno doméstico Recursos financieros Atención sanitaria y social: disponibilidad y calidad Oportunidades para adquirir información y aptitudes nuevas Actividades recreativas: participación y oportunidades Entorno físico (contaminación, ruido, tráfico, clima) Transporte
Espiritual	Espiritualidad/religión/creencias personales

Figura 1. Esferas y facetas adoptadas en el instrumento para evaluar la calidad de vida. (OMS, 1996)

Abraham Maslow (1991), en la teoría de la motivación humana, representa en una pirámide las necesidades humanas, clasificando en orden inferior los primeros niveles de la pirámide los que corresponden a todo lo que se necesita para la supervivencia y la seguridad, y los siguientes niveles de orden superior, lo relaciona con todo lo relativo a la pertenencia, reconocimiento y autorrealización como se ve en la figura 2.

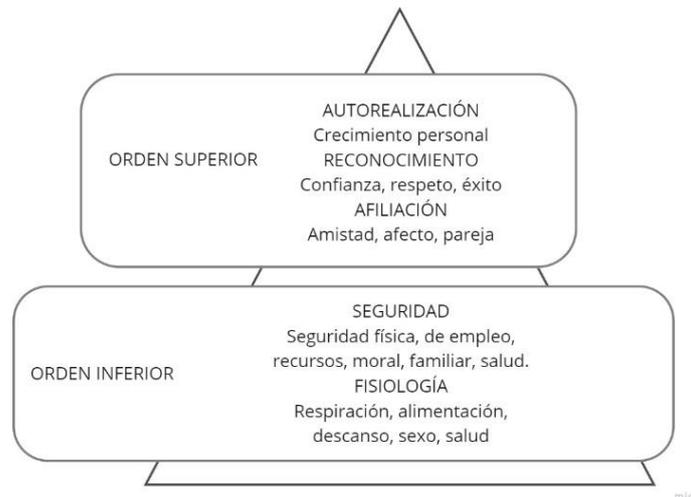


Figura 2. Pirámide de Maslow. Elaboración de la autora.

Es así como para que el ser humano alcance una calidad de vida y a su vez su bienestar, está relacionado con el entorno que habita, y se hace énfasis en la casa habitación, la OMS lo dispone como entorno doméstico y en la pirámide de Maslow se ubica en el orden inferior al ser el espacio que cubre las necesidades básicas del ser humano.

Así mismo, la vivienda es el espacio donde se desarrollan las personas y genera vínculos particulares de conexiones emocionales, como la sensación de refugio, protección e identidad, como lo menciona Alain de Botton en su libro *La Arquitectura de la felicidad* (2008)

Necesitamos un hogar por cuestiones psicológicas tanto físicas: para compensar nuestra vulnerabilidad. Necesitamos un refugio para reforzar nuestros estados de ánimo, porque a menudo el mundo es desleal con nosotros. Necesitamos nuestras habitaciones para evocar los aspectos más deseables de nosotros mismos y mantener vivas nuestras facetas importantes y escurridizas (Botton, 2008, pág. 105).

Es así como la casa habitación tiene un impacto significativo en el ser humano, tanto a nivel físico como emocional y espiritual, que debe cumplir con sus necesidades básicas de supervivencia como lo es lo material, biológico y el confort físico, así como la sensación de seguridad y pertenencia. Todo esto se materializa en la vivienda por medio de todos los elementos que la conforman, es decir por el espacio que habita el usuario y todos los objetos dispuestos en él, y por medio del diseño de interiores se genera la interrelación entre ellos.

La vivienda debería generar un impacto positivo en el usuario. Se sugiere que aporte confort, bienestar y calidad de vida, para esto, Pieter Desmet¹ habla sobre el diseño positivo como “un término genérico para todas aquellas actividades de diseño, de investigación de diseño y de educación del diseño que se enfocan específicamente en el impacto del diseño en el bienestar y el florecimiento humano” (Desmet & Vela, S, 2020, pág. 30). Y Deyanira Bedoya² afirma que el desarrollo de un diseño sensorial conduce a un mejor resultado de las capacidades cognitivas e intelectuales de las personas como también en la obtención de mejores resultados emocionales, lo que impacta de manera directa en el bienestar de las personas.

Es así como el diseño de interiores de la vivienda apropiado logra generar el impacto positivo en el usuario, por medio del diseño del espacio y de los objetos, los cuales facilitan la comunicación del usuario con el espacio, por tanto, los diseñadores deben crearlos de manera responsable, diseñar entornos funcionales, atractivos y significativos para quien lo habita, todo en función del bienestar físico y emocional del ser humano, que proporcione habitabilidad y calidad de vida.

En el desarrollo de proyectos, las ideas de los diseñadores no surgen de manera casual o aleatoria, conllevan una reflexión, planificación y estrategias para ser desarrolladas de manera detallada, y así alcanzar el fin propuesto. Cada problema de diseño puede desarrollarse en múltiples opciones, sin embargo, la solución de diseño adecuada es la que más se acerque a cumplir con las necesidades particulares del usuario. Para llegar a esto, y alejar al diseño del concepto irracional, se han desarrollado distintas metodologías de diseño a lo largo del tiempo, las cuales han ido evolucionando de acuerdo con las circunstancias del momento. Éstas plantean una serie de pasos a realizar en un proceso detallado para así llegar al objetivo final de manera racional.

4. Método y metodología

Para desarrollar una propuesta de una metodología de diseño interior para casa habitación con visión holística que tenga un impacto positivo en el usuario que abone a su bienestar, primero se define método y metodología y a partir de esto, se realiza una comparación de las metodologías de diseño desde la arquitectura y el diseño industrial dadas a partir de los años 60. Se toman dichas

¹ Profesor de diseño para la experiencia y director del departamento de diseño centrado en el ser humano en Delft University of Technology.

² Doctora en proyectos de innovación tecnológica.

disciplinas ya que son las que convergen en el espacio interior, y porque desde el diseño de interiores no se encuentran metodologías hasta este momento, o alguna establecida a través del tiempo.

El uso de metodologías para el diseño aporta a que el diseñador genere un fundamento para el proceso creativo de la idea a la materialización, y así las soluciones dadas son más certeras, pero el término de método y metodología se usa indistintamente en el medio del diseño, por lo cual se aclara para el objetivo de esta investigación. El método es el proceso que se da por medio de unos pasos establecidos, los cuales se deben de seguir de manera lineal y sistemática; y la metodología como lo menciona Gabriel Simon Sol “bajo el término de metodología del diseño entendemos el conjunto de recomendaciones para accionar y actuar en el campo específico de la resolución de problemas que pueden ser abordados mediante el diseño (Sol, 2009, pág. 26)”, y Luz Carmen Vilchis Esquivel describe que “ la metodología de diseño integra conjunto de indicaciones y preinscripciones para la solución de los problemas derivados del diseño, ella determina la secuencia más adecuada de acciones, su contenido y los procedimientos específicos. (Esquivel, 2014, pág. 42).”

Es así como para el desarrollo de proyectos de diseño lo adecuado es el uso de una metodología, dentro de la cual se incluyan métodos. Éstos como herramientas de apoyo para el entendimiento del proyecto y el usuario. La metodología para el diseño de interiores para vivienda se convierte en un instrumento que acerca a el diseñador a encontrar la solución adecuada para cada usuario, al vincular el pensamiento abstracto hacia su materialización, por medio de un sistema de pensamiento que analiza de forma sistemática y holística los elementos que conforman el proyecto de interiores.

4.1 Comparación de metodologías de diseño industrial y arquitectura

Al ser el diseño de interiores una disciplina relativamente nueva y que no se han encontrado en el campo profesional metodologías, se realiza una comparación de las planteadas desde la arquitectura, como el contenedor del ambiente, y el diseño industrial, como el generador de los objetos dispuestos en él.

En el estudio de las metodologías del diseño industrial se encuentran varios autores, las primeras se basan en métodos científicos, y poco a poco éstas fueron actualizadas según la época. Los primeros representantes fueron Morris Asimov (Estados Unidos 1906-1982), Bruce Archer (Reino Unido 1922-2005), Hans Guglelot (Indonesia 1920-1965), los cuales presentan sus metodologías como métodos científicos; Christopher Alexander (Austria 1936- Reino Unido 2022) en 1971 hace notar que son procesos rígidos y hace falta incluir el proceso inconsciente de la creatividad del diseñador, a lo que se refiere como caja negra y caja de cristal. La primera corresponde a los procesos subconscientes del diseñador y la segunda a los procesos racionales.

Si se comparan estas metodologías y conceptos, Bruno Munari (Italia 1907-1998) y Giu Bonsiepe (Alemania 1934) plantean el uso de las metodologías integrales, en donde la complementan con la creatividad e intuición del diseñador y estableciéndolos no como etapas rígidas, sino como pasos flexibles que se adaptan según la particularidad de cada proyecto, y a la problemática específica que se busca resolver. En la metodología de ambos, se pueden establecer tres bloques principales conformados por la definición del problema, proyección del problema y solución del problema, los cuales se desglosan una serie de puntos detallados para profundizar en cada bloque, esquema que se puede trasladar al diseño interior, al dar prioridad en el primer paso a identificar el problema de diseño a resolver con todas las partes involucradas con sus necesidades, para pasar

a plantear alternativas que cumplan estas, y al final el desarrollo técnico particular de la solución que cumpla los requisitos planteados, tal y como se puede observar en la figura 3.

	<i>Definición y estructura del problema</i>	<i>Proyección del problema</i>	<i>Solución del problema</i>
Bruno Munari	<ul style="list-style-type: none"> -Definición del problema. -Definición de las partes del problema. -Análisis de los datos 	<ul style="list-style-type: none"> - Estudio de los materiales y tecnologías posibles. Creatividad: realización de posibles soluciones. - Experimentación en el proceso de materialización, realización de modelos. - Validación con personas para la mejora del modelo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo técnico del modelo. - Solución final.
Gui Bonsiepe	<ul style="list-style-type: none"> -Identificación del problema. - Valoración de la necesidad, y definición del problema legítimo. - Formulación particularizada del problema en donde se plantean los requisitos específicos y funcionales. - Fraccionamiento de un problema en cuanto sea necesario para facilitar la solución. - Jerarquización de los problemas parciales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis y desarrollo de alternativas por medio de lluvia de ideas, bocetos, esquemas. - Verificación y selección de alternativas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de detalles particulares. - Prueba del prototipo. - Modificación del prototipo. - Fabricación de la primera línea de producción.

Figura 3. Conceptos de las metodologías de Munari y Bonsiepe. Elaboración de la autora.

Ahora, al investigar las metodologías de la arquitectura no son fácilmente reconocibles como en el diseño industrial que se encuentran en múltiples publicaciones en libros y artículos, por lo que los representantes que se estudian a continuación se eligieron en base a los textos desarrollados sobre análisis de metodologías para la arquitectura, como lo son el arquitecto Francisco Moreno Vargas³, arquitecto Edwin Haramoto⁴, y los arquitectos Mariela Gaete-Reyes, Paola Jirón Martínez y Ricardo Tapia Zarricueta⁵,

En la tesis doctoral de Francisco Moreno Vargas (1992) se enlistan conceptos para una metodología de diseño para espacios interiores habitacionales y comerciales, en donde comenta que en el proceso de diseño se involucran elementos antropológicos, simbólicos, espirituales y sociológicos, los cuales implican un desarrollo de proyecto transdisciplinar que permite conocer a detalle al usuario. Sin embargo, esto no lo desarrolla, y se enfoca en los elementos materiales del interior del espacio, como lo son el diseño, elementos y factores del espacio, como lo menciona el autor “Todos los aspectos definidos en el trabajo se refieren a los elementos fijos de la ambientación interior (Moreno Vargas, 1992, pág. 14).”

Por su lado, el arquitecto Edwin Haramoto (1987), desarrolla una metodología transdisciplinar que busca incluir desde los elementos esenciales de la arquitectura a los que se encuentran relacionados con la identidad cultural. Como lo mencionan Gaete-Reyes, Jirón y Tapia “El arquitecto y académico Haramoto, buscó desarrollar una forma de racionalizar el proyecto arquitectónico, y así asegurar la consideración de múltiples aspectos habitualmente desatendidos, desde los más básicos y funcionales, hasta otros relacionados con identidad y cultura (Gaete-Reyes, Jirón Martínez, & Tapia Zarricueta, 2018, pág. 9).”

³ Doctor y profesor titular de la Universidad de Granada.

⁴ Decano de la facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile entre 1990 y 1994.

⁵ Académicos del instituto de la Vivienda de la Facultad y Urbanismo FAU de la Universidad de Chile, editores del libro “Metodología de diseño arquitectónico Edwin Haramoto. Adopciones y Adaptaciones”.

A partir de la propuesta que realiza el arquitecto Haramoto, los académicos Gaete-Reyes, Jirón y Tapia, adaptan la metodología e incluyen métodos cualitativos con el objetivo de obtener información detallada del usuario para el desarrollo del diseño, entre los que incluyen son: la entrevista abierta y semiestructurada, la observación etnológica y video y fotografía, como se observa en la figura 4. La entrevista es un primer acercamiento a las necesidades del usuario en base a historias y experiencias, la observación etnológica y video se construye a través de una convivencia con el usuario las cuales se complementan para elaborar relatos, y la fotografía como proceso de registro de elementos, e igual la elaboración de relatos particulares del usuario.

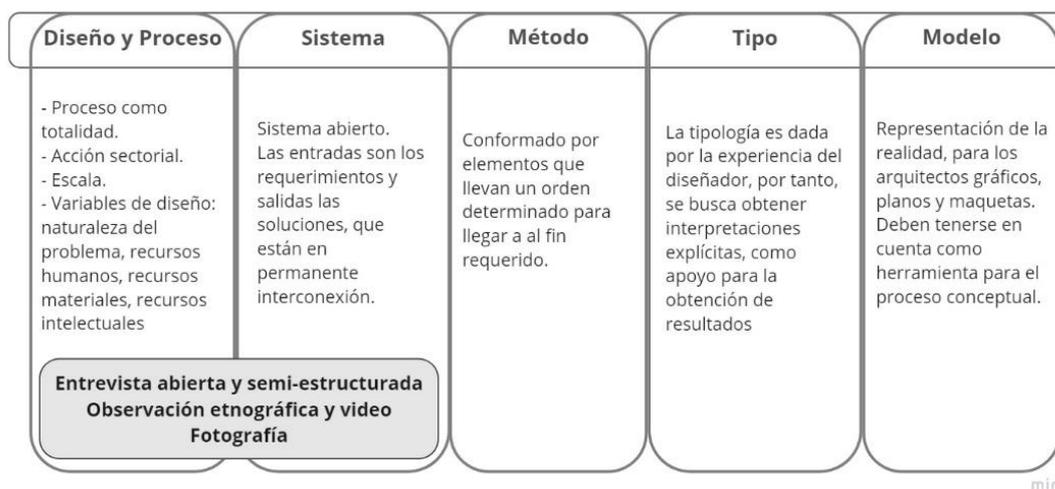


Figura 4. Metodología de Gaete Reyes, Jirón y Tapia en base a la presentada por el arquitecto Haramoto. Elaboración de la autora.

Ahora, para el desarrollo de una metodología aplicada al diseño de interiores de la vivienda, que busca dar respuesta a las necesidades particulares del usuario, se debe incluir tanto todo lo material como lo es el espacio, la iluminación, el mobiliario y ornamentación, así como lo relacionado con los recuerdo y emociones. Y que, en paralelo con el desarrollo de las metodologías estudiadas, da cabida al diseño emocional y en la actualidad con los estudios de neurociencia ligado al diseño.

4.2 Metodología de investigación centrado en el diseño emocional

En el diseño industrial, se estudian a diseñadores referentes del diseño emocional como lo es Donald Norman⁶ (1935), Patrick W. Jordan⁷ (1967) y Pieter Desmet⁸ (1983), quienes exponen desde cada perspectiva, como las emociones son un elemento importante para el ser humano con el mundo que lo rodea. Norman expone que “el objetivo del Diseño Emocional es hacer que nuestras vidas sean más placenteras (Norman, 2007).” Jordan a su vez, expone que el diseño puede generar una experiencia positiva. Y Desmet, habla sobre como el diseño genera emociones. El diseño emocional genera una nueva línea de pensamiento para reflexionar en el momento de diseñar, al incluir la variable de la percepción del individuo sobre lo que lo rodea.

⁶ Profesor de la ciencia cognitiva de la Universidad de California, principal exponente del Diseño Emocional.

⁷ Consultor de diseño, *Marketing* y Estrategia de marca.

⁸ Profesor de diseño para la experiencia en la Facultad de Ingeniería en Diseño Industrial en la Universidad Tecnológica de Delft.

Para la arquitectura, los representantes Mathias Goeritz⁹ (Polonia 1915-México 1990), Juhani Pallasmaa¹⁰ (Finlandia 1936) y Peter Zumthor¹¹ (Suiza 1943), son quienes hablan de la arquitectura emocional. Goeritz crea el manifiesto de la arquitectura emocional y plantea pasar de una arquitectura funcionalista a una que genere emociones. Pallasmaa expone que la arquitectura es multisensorial en donde el ser humano al experimentar la arquitectura con los cinco sentidos se genera una mayor experiencia. Y Zumthor en el libro “Atmósferas” explica que los espacios forman atmósferas las cuales generan experiencias emocionales.

Es así como desde el diseño industrial y la arquitectura reconocen la importancia de la emoción en el proceso de percepción del usuario, ya que al generar objetos materiales como lo son los objetos y los espacios, según como estén materializados generan experiencias particulares en el usuario. Lo que se vincula en la actualidad con los trabajos interdisciplinarios con la neurociencia, esto debido a un interés de ir más allá y analizar como el ser humano reacciona ante determinados elementos de diseño para que el espacio y sus objetos aporten experiencias positivas.

De esta manera la neurociencia se anexa a los procesos de diseño como un instrumento científico para conocer el funcionamiento del cerebro, y así comprender de manera más cercana y acertada la relación de la persona con el espacio. Así lo menciona Carlos Blanco Pérez “La neurociencia abre nuevas posibilidades para conocer y comprender mejor la naturaleza de la cognición y la conducta humana y nos brinda un acercamiento científico al sujeto final de la actividad proyectual (Pérez, 2014, pág. 20)”.

Si bien es cierto que las neurociencias cuentan con diferentes métodos para el estudio del cerebro, éstos se realizan con técnicas especializadas por medio de equipos específicos y son procesos que los diseñadores no cuentan para el desarrollo de sus proyectos en la cotidianidad, además que para su interpretación es necesario el conocimiento de la ciencia como tal.

4.3 Metodología para el diseño interior integral

La metodología se desarrolla a partir de la triada de ser humano–ambiente–bienestar, esta genera una unidad indivisible para el desarrollo de proyecto de casa habitación, en donde el usuario es la parte esencial para el desarrollo del proyecto e interviene en todo el proceso de la creación del ambiente, el cual se crea para cumplir con las necesidades físicas y emocionales para así tener como resultado final un impacto positivo en el usuario, la generación de bienestar.

Con el análisis y comparación de las metodologías revisadas, y a partir de la triada mencionada, se establecen tres grupos los cuales se desglosan en partes y estas a su vez en particularidades de cada uno, que profundizan y detallan cada una, para que así el trabajo proyectual del diseñador desarrolle todos los elementos necesarios, y que al integrarlos en la unidad indivisible genere bienestar. Estos pasos se plantean como sugerencias para el diseñador, para ser adaptados según la particularidad del proyecto, al igual que se plantea como un desarrollo no lineal, es decir, todas las partes se complementan y se pueden desarrollar y retomar según la necesidad de cada problema de diseño como se ilustra en la figura 5.

⁹ Arquitecto de origen alemán, historiador del arte y artista, reconocido como una figura vanguardista del S XX.

¹⁰ Arquitecto finlandés, autor de artículos y libros sobre filosofía, psicología y teoría de la arquitectura y el arte.

¹¹ Arquitecto suizo, recibió el Premio Pritzker en 2009.

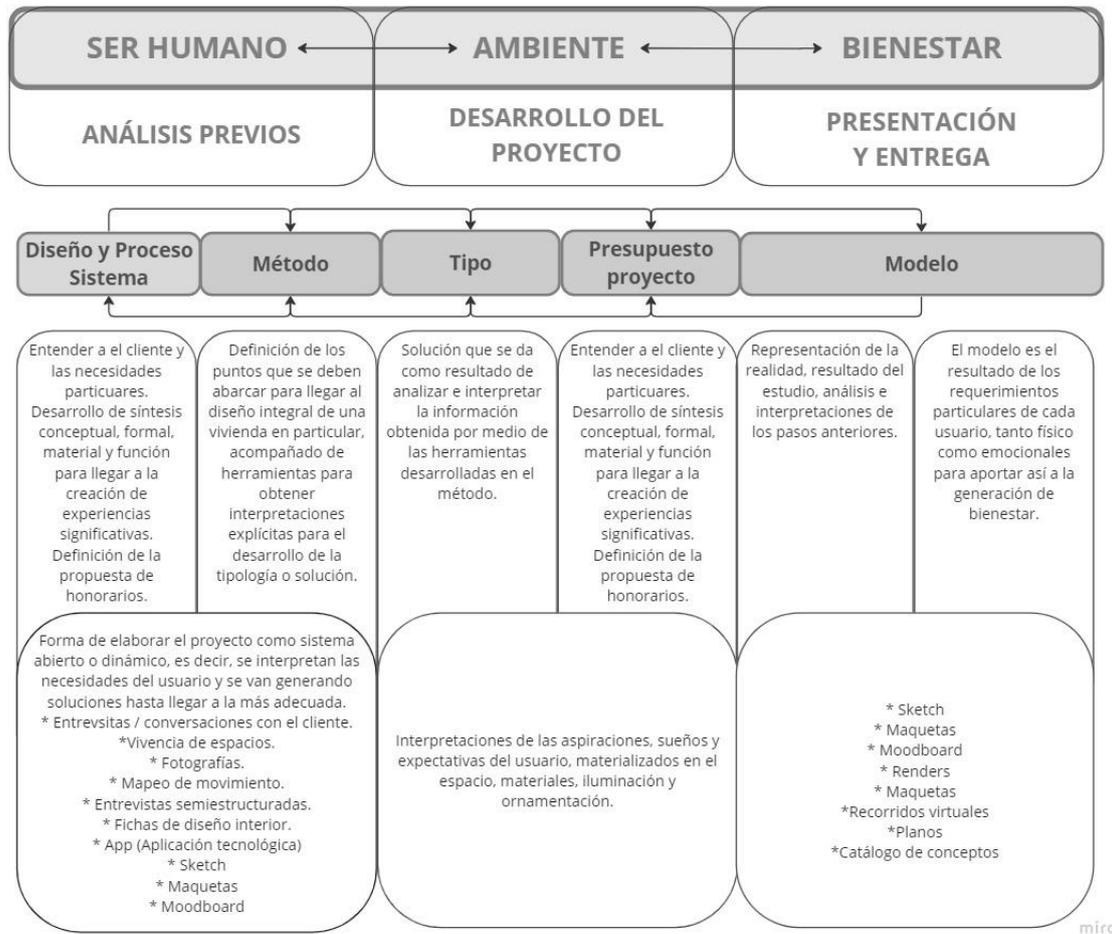


Figura 5. Metodología de diseño integral del diseño interior de casa habitación. Elaboración de la autora.

La triada de la cual se parte: ser humano-ambiente-bienestar, se relaciona en tres grupos como lo son los análisis previos, el desarrollo del proyecto y la presentación y entrega, los cuales a su vez están conformados por partes que desglosan a detalle y se plantean herramientas para su desarrollo, lo cual se explica a continuación.

El desarrollo de la metodología inicia con los análisis previos, ya que son el punto de partida para conocer y entender al ser humano, el primer elemento de la triada, a partir del cual y para quien se desarrolla el proyecto. El diseñador debe de conocer al usuario de manera integral, es decir, tanto las necesidades físicas como emocionales, el cómo quiere, para qué, como se imagina y necesita el espacio, y profundiza en los vínculos emocionales con determinados elementos, formas o materiales. El diseñador debe de escuchar y observar al cliente y el medio que habita, para así conocer, analizar e interpretar tanto su estilo de vida como sus necesidades actuales y proyectar el nuevo ambiente.

El diseño de la vivienda como se ha mencionado al inicio de este documento conlleva una conexión emocional particular, tanto por el espacio en sí como por su significado, por lo que se debe prestar atención al espacio habitado, al mismo tiempo que conocer el momento de vida del usuario con sus expectativas para dar línea al espacio a proyectar. Para esto, el diseñador puede implementar diferentes herramientas, que para llegar a un mejor resultado se sugiere que utilice

varios métodos para conocer y analizar al usuario desde diferentes perspectivas, con los que pueda reflexionar y acercarse a una propuesta integral.

Algunas de las herramientas sugeridas son las entrevistas y conversaciones con el usuario, puede guiarse por medio de preguntas abiertas y cerradas, de esta manera el diseñador puede llevar al usuario a puntualizar elementos claves del diseño que pueda tener definido, pero a su vez, escuchar la narrativa por medio de la cual se pueda expresar abiertamente, dando espacio a contar la historia del ambiente que sueña con el que tiene un vínculo emocional, y será la habilidad y experiencia del diseñador, guiarlo a materializar esas ideas. El diseñador podrá aplicar entrevistas y/o conversaciones desde el inicio y tanto las necesite durante todo el proceso, ya que el desarrollo del proyecto es el proceso como el diseñador va concretando ideas, y esto mismo pasa con el cliente, que al conocer a detalle el proceso sus ideas o perspectiva del diseño se puede transformar, aclarar o cambiar.

Si el proyecto de casa habitación a diseñar es la transformación de un espacio existente, lo ideal es que las entrevistas en su mayoría se realicen en este espacio, para que el diseñador conozca el estilo de vida del usuario y observe su entorno, y con su narrativa comprenda lo que busca, si el espacio a diseñar fuera otro, las visitas se deben alternar con el nuevo espacio, y de esta manera reconocer la realidad del momento y visualizar el nuevo. Para ambos casos, se debe visitar el espacio a diferentes horas del día, para identificar como se transforma ~~este a lo largo del día~~, e identificar elementos como clima interior, luminosidad, acústica, además de reconocer todos los elementos formales que conforman el espacio. De la misma forma, el diseñador puede plantear visitar lugares que tengan relación con lo que se busca en el nuevo espacio, esto para generar una experiencia inmersiva del usuario y tenga un acercamiento a lo que pueda sentir antes de construirlo en su proyecto.

El diseñador se puede apoyar con aplicaciones tecnológicas, fotografías, anotaciones, sketches, y/o grabaciones de audio, tanto para registrar toda la información recibida como para apoyar al cliente a puntualizar elementos que no tenga muy definidos al momento de expresar sus necesidades. Toda esta información recibida, son los elementos claves para el diseñador, los cuales debe de enlistar y analizar, que dará pie a la interpretación de las aspiraciones, sueños y expectativas del usuario.

Para este primer paso de los análisis previos del ser humano que habitará el ambiente, se deben utilizar tantos métodos sean necesarios, y así mismo aplicarlos, para que el diseñador pueda abarcar lo más cercano posible toda la información con una visión holística. De esta primera parte de la metodología depende el buen desarrollo de todos los demás elementos, entre más certero y cercano sea al cliente, el proceso de desarrollo del ambiente y su materialización será más claro, y se evitarán reprocesos y fricciones con el cliente, es la parte en donde se genera empatía y entendimiento para el resto del proyecto.

Una vez el diseñador define de manera detallada todos los elementos que debe abarcar el proyecto de casa habitación, de manera integral con sus particularidades, el segundo paso es el desarrollo del proyecto, que es en donde se genera la propuesta para el ambiente, se desarrolla la síntesis conceptual, formal, funcional y material en función de la experiencia que se quiera lograr, el bienestar. Es aquí donde el diseñador genera una interpretación que integra los puntos detallados de las necesidades expresadas, es un proceso interno de taller del diseñador, el cual se puede apoyar de imágenes, materiales, formas, colores, como fuente de inspiración para la materialización del proyecto.

En el desarrollo del proyecto, el diseñador genera una propuesta de como quedaría el espacio, materializa las aspiraciones, sueños y expectativas del cliente en distribución espacial, materiales a utilizar en recubrir el espacio y en los elementos dispuestos en él, en la iluminación definiendo las escenas lumínicas a crear según actividades y sensaciones, acompañado de las formas y materialidad de las luminarias, selección y distribución de mobiliario, y ornamentación. Todas estas especificaciones implican el conocimiento del diseñador adquirido en estudios, experiencia, como también la intuición y creatividad, por medio de todo el conocimiento técnico lo aplica y transforma basado en los análisis previos.

Este conocimiento también implica el conocer el medio en cuanto a proveedores y marcar, ya que la propuesta creada se materializa por medio todo lo que hay en el medio, por lo que debe de conocer sus características técnicas, estéticas y económicas cumplan con los requisitos del proyecto, desde su adquisición, instalación y mantenimiento en el tiempo. Una vez que el diseñador realice las especificaciones de tipo de materiales, muebles y ornamentación, se sugiere realizar visitas a las tiendas con el usuario, para que de manera física lo perciba, involucrando así las texturas y olores que puedan tener determinados materiales.

En este paso, el desarrollo del proyecto es tan eficaz dependiendo los análisis previos realizados, sin embargo, al reconocer la complejidad del ser humano, el diseñador puede regresar a hacer análisis de elementos que en su momento no se tuvieron en cuenta, o que cambiaron en el transcurso del proceso, también, al involucrar al usuario en el proceso se pueden replantear necesidades o ideas que en conjunto con las variables que pueda presentar el proyecto en el proceso, se puedan afinar en su momento para que así se puede llegar a la propuesta integral.

La propuesta generada por el diseñador se presenta al usuario, por medio de *moodboards* virtuales y físicos, *sketches*, *renders*, recorridos virtuales o por medio de todo método necesario para comunicarle al cliente y que sea claro para éste. En la cual se explica el desarrollo de todo lo dispuesto en el espacio, el por qué y para qué está, y como está hecho, de que material, forma, color, textura. Según la retroalimentación del cliente se puede cambiar, modificar o ajustar, la complejidad de los cambios dependerá del buen análisis e interpretación hechos por del diseñador y el desarrollo del proyecto. El proceso de presentación y ajuste de la propuesta se puede regresar al análisis, interpretación según sea necesario, hasta llegar a una propuesta donde el cliente acepte según sus necesidades.

Una vez la propuesta de diseño del ambiente se encuentra definida y aceptada por el usuario, se desarrolla el último paso de la metodología, que es la entrega del proyecto el cual se desarrolla con todas las especificaciones necesarias para generar el impacto positivo en el usuario, el bienestar. Aquí se establece cada elemento que conforma el espacio, desde su construcción, material y vista final, con maquetas, recorridos virtuales finales, acompañados con todas las especificaciones técnicas necesarias que expliquen el cómo se debe hacer e instalar, esto se verá reflejado en fichas técnicas, catálogo de conceptos y planos arquitectónicos, de interiores y detalles especiales. El desarrollo de toda esta información de manera detallada, es base para quien vaya a construir el espacio lo realice tal cual se proyectó, para que de esta manera cumpla con todos los requisitos del cliente.

El modelo final debe responder a la interpretación de los requerimientos particulares del ser humano que habitará el espacio, dará solución a las necesidades físicas y emocionales, para propiciar conexiones y experiencias positivas con el ambiente, que impactarán de manera directa a su bienestar.

5. Conclusiones

El ser humano está en constante cambio, es el resultado de su evolución individual, dado por las circunstancias particulares de vida, en donde intervienen la sociedad, la familia y el aprendizaje personal. Es por esto por lo que los diseñadores de espacios tienen la responsabilidad de crear ambientes adecuados para su bienestar.

Desde la disciplina del diseño de interiores, el uso de una metodología se convierte en una herramienta que acerca al diseñador a desarrollar la mejor solución al usuario para cumplir sus necesidades físicas y emocionales, dicha metodología debe ser un medio adaptable según las necesidades particulares del usuario.

La vivienda al ser el espacio fundamental en donde se desarrolla el ser humano con sus sueños y expectativas, el uso de una metodología integral adaptable se convierte en la herramienta fundamental y toma importancia para el diseñador, la cual debe de tomar como punto de partida al usuario, a las personas que habitarán el espacio, quien será parte del proceso de diseño y receptor de su impacto, por tanto, al ubicar al ser humano como centro del diseño, se desarrolla un proyecto en función de sus particularidades para la generar un impacto positivo, el bienestar.

6. Bibliografía

- Botton, A. d. (2008). *La Arquitectura de la Felicidad*. Lumen.
- Desmet, P. M., & Vela, S, F. (2020). La regulación de los estados de ánimo como tema de diseño: entrevista con Pierter Desmet. *Diseña 17*.
- Esquivel, L. d. (2014). *Metodología del diseño fundamentos teóricos*. Designio.
- Gaete-Reyes, M., Jirón Martínez, P., & Tapia Zarricueta, R. (2018). *Metodología de diseño arquitectónico Edwin Haramoto. Adopciones y adaptaciones*. Adrede.
- Moreno Vargas, F. (1992). *Una aportación a modelos conceptuales y de procedimiento a la metodología del diseño: los espacios ambientales de interior*. Granda.
- Norman, D. (1 de mayo de 2007). Donald Norman y el diseño emocional. (J. Cañada, Entrevistador)
- OMS. (1996). *Qué es calidad de vida?* Foro mundial de la salud.
- Pérez, C. B. (2014). *Historia de las neurociencias: el conocimiento del cerebro y la mente desde una perspectiva interdisciplinar*. Biblioteca Nueva.
- Sol, G. S. (2009). *La trama del diseño, porque necesitamos métodos para diseñar*. Designio.
- Vilchis, L. d. (2019). *Metdología del diseño, fundamentos teóricos*. Designio.