

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 INTRODUCCIÓN

Con el avance científico y tecnológico acelerado en estas últimas décadas, con una sociedad cada vez más exigente y técnicas mayormente competitivas, es necesario atender a un sector importante de la sociedad que contribuye al bienestar y desarrollo de la familia, como son las amas de casa en la organización y confort del hogar, el mismo que debe de ser un ambiente agradable, que facilite la ubicación de los diversos elementos de su vivienda por lo que es preciso elaborar nuevos diseños modulares que ocupen diferentes espacios y sean más funcionales, por su delicadeza, estructura del diseño y distribución de los espacios.

El verbo "diseñar" se refiere al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto para uso humano. El sustantivo "diseño" se refiere al plan final, fruto del proceso de diseñar, es decir, al resultado de poner esa propuesta en práctica que sería el objeto producido.

Mobiliario, conjunto de objetos que constituye el equipamiento de un inmueble (camas, sillas, mesas, etc.) y que confiere a las diferentes estancias funciones particulares, como la del dormitorio, comedor, sala, cocina y otros ambientes. El material más utilizado para fabricar muebles es la madera.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 Diseño Gráfico e Industrial

Introducción

Diseño industrial, disciplina que trata de la concepción formal de los productos manufacturados. En consecuencia, debe ocuparse del aspecto estético, de su eficiencia funcional y de la adecuación productiva y comercial.

A los industriales les compensa invertir en un desarrollo cuidadoso del producto antes de lanzarlo a un mercado determinado. Descuidar esta fase previa puede provocar fracasos muy costosos, como la devolución de un producto por defectos de seguridad, o un volumen de ventas muy bajo.

También pueden estar involucrados en ciertos campos de la decoración de interiores (por ejemplo, el diseño de vitrinas, escaparates y exposiciones). Un signo de la importancia de esta disciplina es que numerosos fabricantes desean contratar a diseñadores industriales dentro de sus equipos, ya sea como consultores o como miembros de la plantilla. Cuanto



más directo es el contacto de un producto con sus usuarios, mayores oportunidades tiene el diseño industrial de intervenir.

- Citas textuales

Para Le Corbusier, Página sobre el arquitecto y pintor franco-suizo Le Corbusier: biografía, proyectos y enlaces <http://www.fondationlecorbusier.asso.fr/> Charles Édouard Jeanneret, pintor, arquitecto y teórico franco-suizo Definió la arquitectura como *“el juego correcto y magnífico de los volúmenes bajo la luz”*, fundamentada en la utilización lógica de los nuevos materiales: hormigón armado, vidrio plano en grandes dimensiones y otros productos industriales. “

Para Le Corbusier, Capítulo IV: El hombre y la naturaleza. (1948) En el libro llamado "Le Modulor" dice: El modulor es por tanto *“una gama de dimensiones armónicas a la escala humana, aplicable universalmente a la arquitectura y a la mecánica”*, representa un sistema *“en el que se pretenden conciliar los deseos de orden y proporción típicos del renacimiento, basados en trazados reguladores geométricos y en series matemáticas que comportan composiciones musicales, con la nueva cultura moderna de la construcción industrializada. Le Corbusier quería superar la dislocación producida por el abstracto sistema métrico decimal, recuperando antropomorfismo de los sistemas de medidas tradicionales”*.

Para Le Corbusier (1948) en el libro llamado "Le Modulor" dice: “El sistema parte desde la medida del hombre con la mano

levantada (226 cm.) y de su mitad, la altura del ombligo (113 cm.). Desde esta primera dimensión y sumando y restando sucesivamente de igual manera la sección áurea se obtiene la llamada serie azul, y de la segunda del mismo modo la roja. Siendo cada una sucesión de Fibonacci y permitiendo miles de combinaciones armónicas. Se alcanza así la dimensión de un mueble, un edificio o una ciudad.”

Para José Luis Oliver Domingo - ALIANZA EDITORIAL
Arquitectura-La síntesis del cielo en la tierra dice: “como tan privilegiados talentos, tan admirable habilidad natural se conceden a unos pocos hombres y no a todo el mundo, y como el arquitecto debe estar ejercitado en todos los conocimientos, debido a la complejidad de la profesión, su capacidad intelectual le ha de posibilitar el conocer si no profundamente todas las ciencias”

Para Pitio, en el libro Arquitectura-La síntesis del cielo en la tierra notorio arquitecto del templo de Minerva en Priene, dice: “Que el arquitecto deberá ser más eficaz apoyándose en las ciencias especulativas y en las artes que los que han alcanzado extraordinaria celebridad en ciencias exclusivamente muy concretas y particulares”

Para Vitruvio: <http://www.arqweb.com/vitrum/arq.asp>

EL MODULOR VITRUVIANO No es el "Modulor" Vitruviano dibujado por Leonardo un sistema para dotar escala humana a la

arquitectura, al contrario, para Vitruvio la arquitectura debe de tener simetría (medida y proporción) ya que solo a partir de un "módulo constante y calculado" la obra puede ser creada"

Para Vitruvio <http://www.arqweb.com/vitrum/arq.asp>

EL MODULOR VITRUVIANO, dice: "La disposición de los templos depende de la simetría, cuyas normas deben observar escrupulosamente los arquitectos. La simetría tiene su origen en la proporción, que en griego se denomina analogía. La proporción se define como la conveniencia de medidas a partir de un módulo constante y calculado y la correspondencia de los miembros o partes de una obra y de toda la obra en su conjunto."

Para Vitruvio: <http://www.arqweb.com/vitrum/arq.asp>

EL MODULOR VITRUVIANO dice: "Igualmente a partir de otros miembros del cuerpo, concluyeron el cálculo de las distintas medidas que son precisas en cualquier construcción, como son el dedo, el palmo, el pie y el codo, y las fueron distribuyendo en un computo perfecto, que en griego se llama teleo. Los autores antiguos fijaron un número perfecto, que es el llamado diez, pues es el número total de los dedos de la mano; a partir del palmo, descubrieron el pie. A Platón le pareció perfecto el número diez, ya que sumando cada una de las sustancias individuales monadas, se obtiene la decena (es decir el número diez es el total de sumar 1+2+3+4)."

Para Charlotte y Peter Fiell, <http://www.guiadkn.com/> editores de múltiples libros de diseño, dicen que “en época de penurias, el funcionalismo tiende a colocarse en primer plano, mientras que en períodos de prosperidad florece el antirracionalismo” Cuando las necesidades básicas están cubiertas, el ser humano mira hacia lo prescindible. Se pasa de buscar funcionalidad a la necesidad de diseñar bonito, sin necesidad de buscar utilidad.

2.2.2 Métodos de diseño

Como el diseñador industrial se enfrenta a muchas demandas que entran en conflicto entre sí, los métodos de diseño industrial son muy variados. Puede ser que un producto necesite una forma expresiva para encarnar su idea, o una textura o color determinados (que transmita una impresión de solidez o delicadeza, por ejemplo); puede tener que comunicar información; es probable que tenga que ser fácil de mantener y reparar; debe poder fabricarse de forma económica y con el coste ecológico más bajo posible, y tiene que tener un aspecto y precio atractivos una vez enviado a las tiendas y comercios.

El enfoque y métodos empleados en el diseño industrial tienen que responder a una gama muy amplia de intereses y preocupaciones, por lo que es inevitable que los criterios entren en conflicto. Esto hace que el diseñador industrial deba tener algo de los conocimientos, sensibilidad y competencia del ingeniero, el artista, el científico, el economista y el sociólogo.

Hoy las computadoras ocupan un lugar significativo en el diseño industrial, y han reducido mucho el tiempo de desarrollo. Es posible generar rápidamente imágenes fotográficas muy realistas de los productos propuestos. Los tradicionales métodos artesanos para crear los modelos están siendo sustituidos por las rápidas tecnologías que permiten la realización de proyectos con los que poder construir directamente modelos tridimensionales utilizando herramientas controladas por computadora, a partir de dibujos realizados mediante diseño asistido por ordenador.

Los efectos de simulación permiten obtener modelos muy próximos a los reales, incluso predecir todas las características técnicas y estéticas mediante la tecnología informática, utilizando programas de animación y simulación. Los ordenadores también permiten la planificación, coordinación e interacción de equipos multinacionales de diseñadores a través de las videoconferencias.

2.2.3 Auto CAD

Es un programa de diseño asistido por ordenador (CAD "*Computer Aided Design*"; en inglés, Diseño Asistido por Computador) para dibujo en 2D y 3D. Actualmente es desarrollado y comercializado por la empresa Autodesk.

2.2.4 Características del Auto CAD 3D

Al igual que otros programas de Diseño Asistido por Ordenador (DAC), Auto CAD gestiona una base de datos de entidades geométricas (puntos, líneas, arcos, etc.) con la que se puede operar a través de una pantalla gráfica en la que se muestran éstas, el llamado editor de dibujo.

Como todos los programas de DAC, procesa imágenes de tipo vectorial, aunque admite incorporar archivos de tipo fotográfico o mapa de bits, donde se dibujan figuras básicas o primitivas (líneas, arcos, rectángulos, textos, etc.), y mediante herramientas de edición se crean gráficos más complejos. El dibujo de objetos seriados se gestiona mediante el uso de *bloques*, posibilitando la definición y modificación única de múltiples objetos repetidos.

2.2.5 Ventajas del Auto CAD 3D

Probablemente a estas alturas ya ha descubierto que el CAD tiene varias ventajas sobre el dibujo a mano. Una gran ventaja es que una vez que ha dibujado algo, no tiene que dibujarlo nuevamente. Si usted dibujara manualmente la planta de una casa, también tendría que dibujar una vista frontal, vistas laterales y posiblemente una vista en perspectiva. Con un solo modelo tridimensional hecho con CAD, usted puede generar vistas desde cualquier ángulo, ya sea dentro o fuera de la casa.

Entonces, si su cliente necesita que se modifique algo en el dibujo, usted hará los cambios una sola vez. Si usted está dibujando partes mecánicas, puede generar prototipos virtuales o incluso crear prototipos rápidos.

Tendrá la oportunidad de dibujar el mismo objeto utilizando distintos procedimientos para ver las diferencias entre los diversos métodos.

Antes de entrar al emocionante mundo de 3-D, tendrá que aprender un poco más de terminología de CAD.

2.2.6 TERMINOLOGÍA PARA CAD EN 3-D

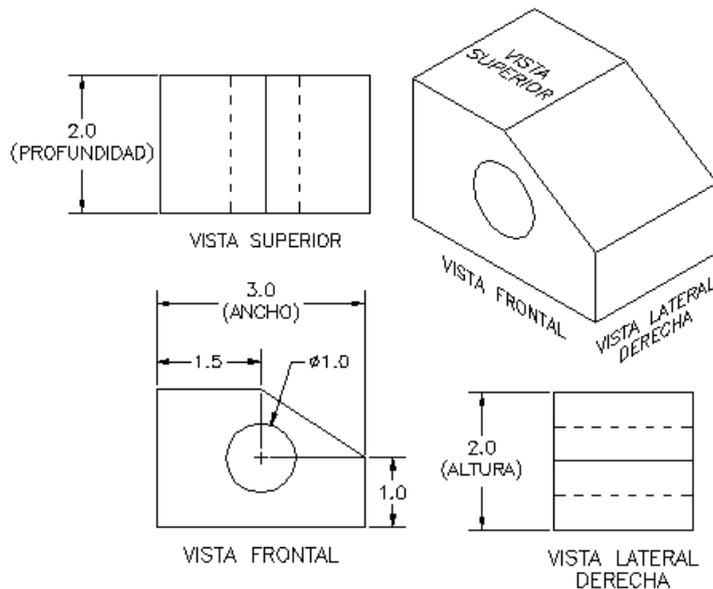
2-D	Una manera de representar objetos del mundo real sobre una superficie plana, en la que sólo se observa altura y ancho. Este sistema solamente utiliza los ejes X e Y.
3-D	Una forma de representar objetos del mundo real en un modo más natural, al representar ancho, altura y profundidad. Este sistema utiliza los ejes X, Y y Z.
Elevación	La diferencia entre un objeto que se encuentra en 0 respecto del eje Z y la altura que está sobre cero.
Extrudir	El comando EXTRUDE eleva la figura bidimensional para formar un sólido en 3-D. Por ejemplo, al extrudir un círculo se obtiene un cilindro.
Cara (Face)	La superficie verdaderamente tridimensional más simple.
Faceta (Facet)	Un polígono de tres o cuatro lados que representa una parte (o una sección) de una superficie tridimensional.
Dibujo isométrico	Una sencilla forma de lograr una apariencia tridimensional utilizando métodos de dibujo en 2-D.
Vista en Planta	También conocida como 'vista superior'. Una vista en planta observa directamente hacia

	abajo los ejes X e Y desde el eje Z.
Primitivo	Un bloque constructivo sólido básico. Ejemplos de ello son los cubos, conos, cilindros.
Rendering (Representar)	Una compleja forma de agregar cualidades con aspecto realista a un modelo en 3-D que usted ha creado.
Shading (Sombreado)	Una manera rápida de agregar color a un objeto tridimensional que usted ha dibujado (comando: SHADE).
Modelo Sólido	Un modelo en 3-D que es creado valiéndose de 'bloques constructivos'. Esta es la manera más precisa de representar objetos reales en CAD.
Espesor (Thickness)	Una propiedad de líneas y otros objetos que les confiere una apariencia tridimensional, debido a que les agrega profundidad en el eje Z. No debe confundirse con el concepto de 'ancho de línea' (line width).
UCS	El Sistema Coordinado de Usuario (User Coordinate System). Es definido por la persona que está dibujando, con la finalidad de facilitar el acceso a diferentes zonas del modelo en 3-D.
Vista	Un punto de vista particular desde donde se observa el objeto que usted ha creado.
Viewport	Una ventana ubicada en su dibujo que

	muestra una vista en particular. Puede disponer varias de ellas en su pantalla. Son distintas a los viewports que se usan en el Espacio de Papel para imprimir.
Eje "Z"	El tercer eje coordenado; se encarga de definir la profundidad.

2.2.7 DIBUJO ISOMÉTRICO

Esta es la manera más simple de hacer una representación tridimensional mientras se utilizan únicamente comandos en 2-D. Ha sido la forma usual de hacer las cosas antes de que el CAD permitiera el auténtico trabajo en 3-D. Comúnmente un isométrico sirve para complementar un dibujo con tres vistas ortogonales. Observe el siguiente ejemplo:

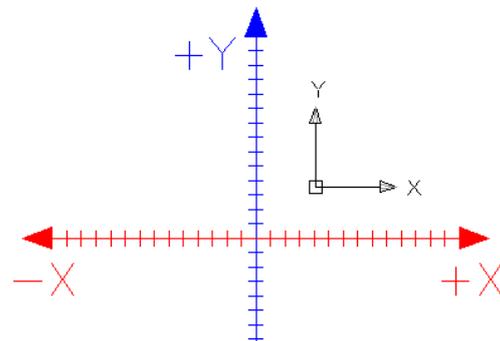


Auto CAD dispone de un comando llamado ISOPLANE que le permite dibujar fácilmente a 30 grados, tal como se necesita para dibujar un

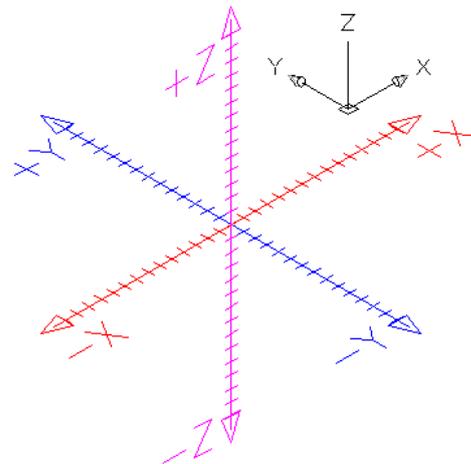
isométrico. Usando ése mismo comando o presionando la tecla <F5> usted puede alternar entre los tres planos del isométrico (llamados 'isoplanes'): superior, derecho e izquierdo.

TRABAJANDO EN 3 DIMENSIONES EL SISTEMA COORDINADO TRIDIMENSIONAL

Observando desde la vista en planta (superior), esto es lo que ve para averiguar dónde está la parte positiva de los ejes X e Y.



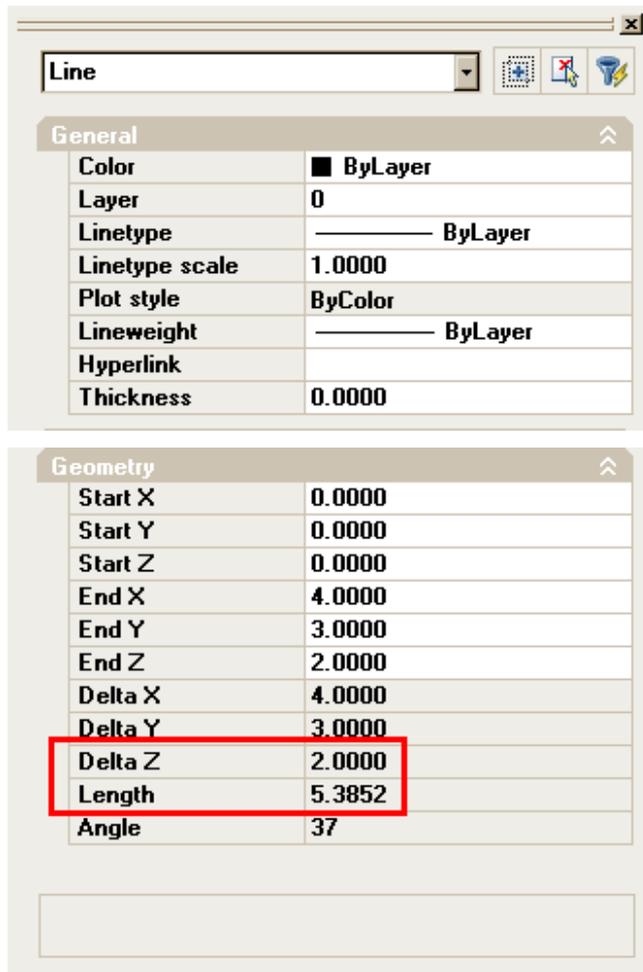
Si usted viera la misma imagen, pero con un ligero ángulo de inclinación, podría apreciar el tercer eje. Este nuevo eje se denomina "Z". Imagine que la parte positiva del eje Z sale del monitor y se dirige hacia usted.



El eje Z siempre ha estado ahí, *acechando en el fondo*, esperándole.

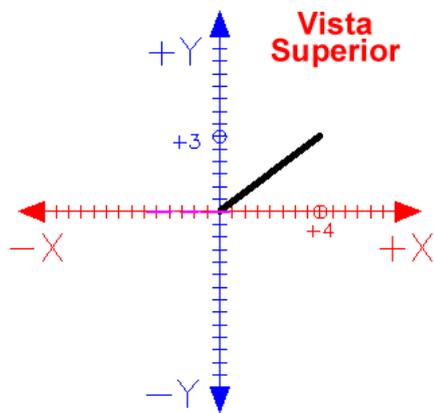
Cuando usted introdujo puntos en las lecciones anteriores, lo hizo siguiendo el modelo: X,Y. De esta forma le hizo saber a Auto CAD que en estos casos la coordenada en Z era igual a cero. Introducir la coordenada 4,3 sería lo mismo que 4,3,0. Ahora, si usted dibujara una línea desde el origen (0,0,0) hasta un punto ubicado en 4,3,2, obtendría una línea con las siguientes dimensiones: 4 pulgadas a la derecha, 3

pulgadas hacia arriba y 2 pulgadas hacia usted. Las propiedades de esta línea serían las siguientes:

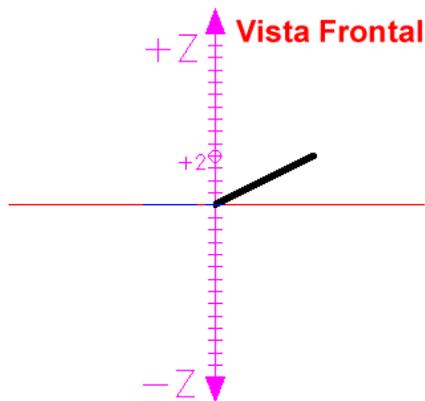


Note que la línea tiene una longitud de 5.3852". Si usted la observara desde la vista superior, se vería exactamente igual que una línea dibujada entre los puntos 0,0 y 4,3. Dibújela y revise las propiedades de dicha línea.

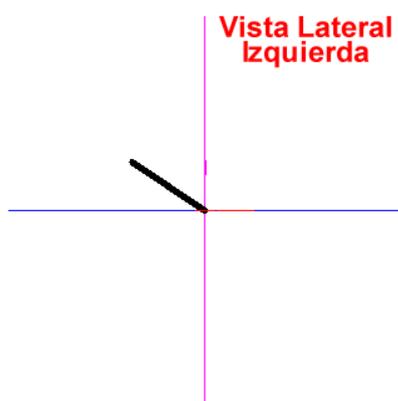
Los siguientes diagramas muestran esta línea desde 4 vistas diferentes para ilustrar cómo es que las cosas pueden verse diferentes en 3D. Observe cuidadosamente cada uno, y vea si tienen sentido para usted.



Esta es la vista corriente que usted ha visto en pantalla cuando utiliza AutoCAD en 2D. Usted está observando directamente hacia abajo a lo largo del eje Z (la parte positiva del eje Z apunta hacia usted). Se ve como cualquier otra línea de las que usted ha dibujado, yendo de 0,0 a 4,3; pero hay una diferencia...

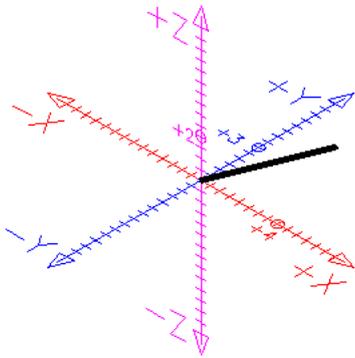


Si usted mirara la línea desde la parte frontal en vez de la superior (como se mostró antes), notaría la elevación de 2 unidades que existe en el eje Z. Esta es la misma línea de antes, sólo que vista desde un ángulo distinto. En el caso de esta vista, usted está mirando a lo largo del eje -Y.



Sólo por diversión, aquí se muestra la misma línea pero vista desde la izquierda, es decir a lo largo del eje -X.

Perspectiva Sureste



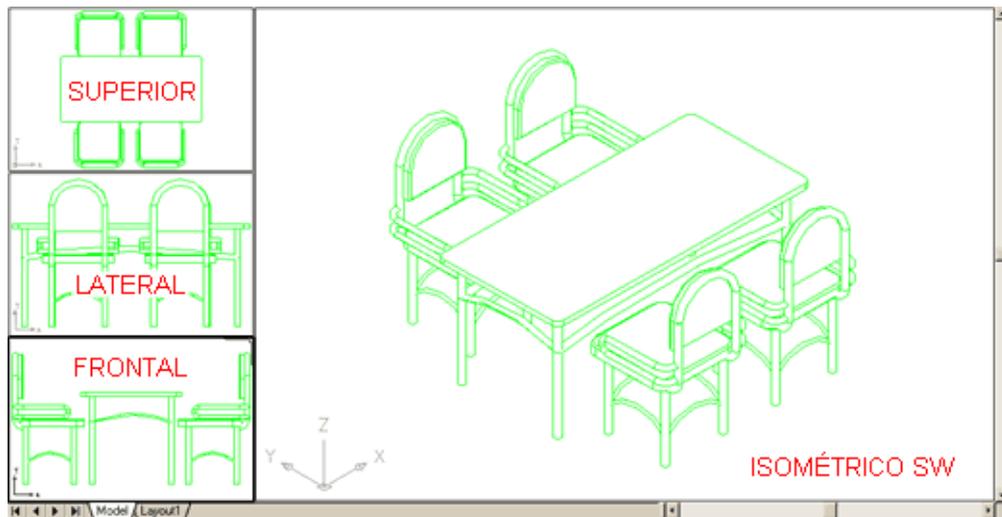
Finalmente, así es como se vería la línea en el espacio en 3D, vista desde la dirección Sureste.

Lo que muestran las imágenes anteriores es que usted tendrá que acostumbrarse a observar un mundo tridimensional representado en una pantalla bidimensional. En cada imagen, la línea negra se ve plana, pero usted tiene que valerse de sus puntos de referencia para determinar dónde está la línea verdaderamente.

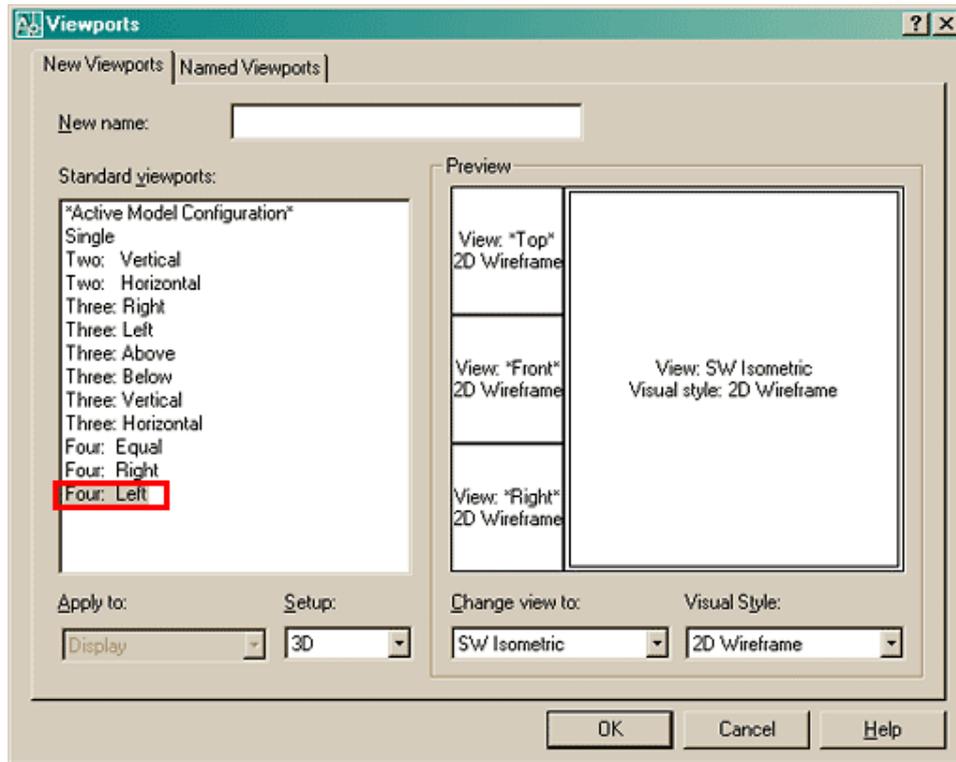
2.2.8 OBSERVANDO OBJETOS EN 3D

AutoCAD pone a su disposición varias maneras para ver un objeto, distintas a la vista en planta que usted ha usado con sus dibujos en 2-D. Para obtener perspectivas rápida y fácilmente, utilice las opciones del menú. Elija View > 3D Viewpoint > (luego elija una de las últimas cuatro opciones *isométricas* en la lista). Observe la siguiente imagen para ver las diferencias existentes entre las cuatro vistas. Cuando realiza dibujos básicos, es una buena idea utilizar sólo una vista, así se mantendrá orientado fácilmente. Es muy común utilizar la perspectiva Southwest (Suroeste), puesto que mantiene las porciones positivas de los ejes X e Y en una posición lógica.

Puede entonces usar fácilmente las otras vistas preestablecidas para ver su modelo. También puede tener más de una vista a la vez en su pantalla. Observe la siguiente imagen:



Para obtener este arreglo, use la opción Tiled Viewports  del menú View. En el cuadro de diálogo haga clic en la pestaña 'New Viewports' y elija una distribución entre la lista disponible. Cualquier configuración de vista o de viewport puede ser guardada bajo un nombre único. Más tarde puede restaurar esta vista cuando la necesite. Éstas son las configuraciones preestablecidas de viewport que usted puede utilizar en el Espacio de Modelo.



2.2.9 Conceptualización de Muebles

Conjunto de objetos que constituye el equipamiento de un inmueble (por ejemplo, camas, sillas y mesas) y que confiere a las diferentes estancias funciones particulares, como la de dormitorio, comedor, salón o cocina.



El material más utilizado para fabricar muebles es la madera, aunque también se utilizan otros, como el metal y la piedra. El diseño del

mobiliario siempre ha reflejado el estilo propio de cada época, desde la antigüedad hasta nuestros días.

Observe que las metas para el diseño de muebles tienen mucho en común con las metas para otros tipos de productos. En hecho, ha habido tanta investigación sobre las metas *generales* del desarrollo de productos que los resultados de estos estudios se pueden considerar como teorías meta-específicas de productos en general.

- Usabilidad de los productos
- Belleza de los productos
- Semiótica de los productos
- Ecología de los productos
- Economía de los productos
- Seguridad de los productos.

2.2.10 Tipos de madera

La madera es un recurso muy versátil, porque los distintos tipos difieren considerablemente en cuanto a su color, densidad y dureza. Cada una de las maderas aquí mostradas tiene características particulares.

La caoba es un árbol tropical apreciado por su madera densa, resistente y fácil de trabajar.

El nogal americano tiene una madera dura de gran resistencia empleada para mangos de herramientas y muebles, y también para el ahumado de alimentos. Los fabricantes de instrumentos musicales aprecian mucho la madera de cerezo.

El tejo es resistente, de veta fina, y se emplea en ebanistería y para la fabricación de arcos.

El iroko, como la caoba, resiste a la podredumbre y los insectos, y tiene la veta 'entrelazada' de muchos árboles tropicales.

El roble es una de las maderas más duraderas: se emplea en tonelería, chapado y revestimiento de suelos.

El alerce es una madera resistente relativamente barata empleada en la construcción y en la fabricación de papel.

Aglomerados. Son planchas (placas, tableros, etc.) hechas con una mezcla de partículas de madera (generalmente pinos) y colas especiales, prensadas en condiciones de presión y temperatura controladas. Obteniéndose planchas de Aglomerado, de medidas fijas estandarizadas, con características mecánicas y físicas uniformes y bien definidas. Estas planchas de Aglomerado pueden ser enchapadas, melaminizadas, o decoradas para diversas aplicaciones.

Placas MDF. Las placas MDF (Medium Density Fiberboard), son construidas con una mezcla de pequeñas partículas de madera (generalmente pinos) y colas especiales, prensadas en condiciones de presión y temperatura controladas. Obteniéndose planchas, de medidas fijas estandarizadas, con características mecánicas y físicas uniformes y bien definidas.

Estas placas MDF, a diferencia del Aglomerado, pueden ser mecanizadas obteniendo excelentes terminaciones. Generalmente son de color claro y de superficie lisa y uniforme. Se la utiliza para múltiples propósitos como muebles, molduras, puertas, divisiones, etc.

Contrachapado. El primer uso de él estaba en las espaldas de guardarropas y en fondos de cajones pero se amplió gradualmente a otras partes planas de muebles y animó a diseñadores a utilizar formas planas más frecuentemente. Un uso novelo de él comenzó con la invención de contrachapado doblado.

Estética de los muebles

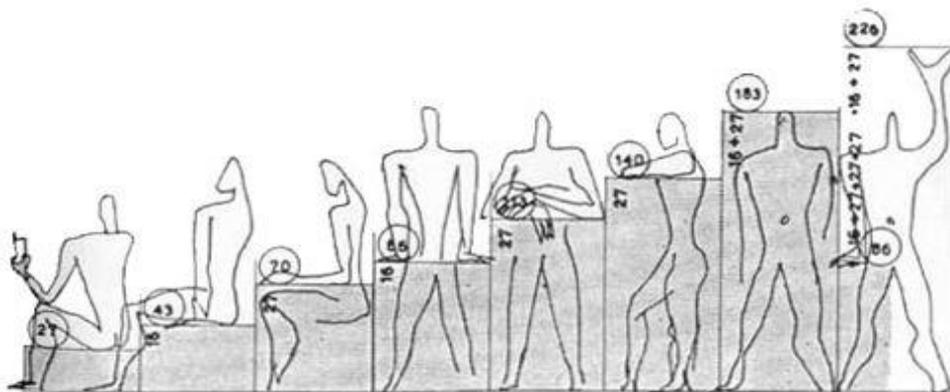
Todos convenimos que es un placer ver objetos hermosos alrededor de nosotros y que algunos muebles son más hermosos que los otros, pero es difícil dar los argumentos para nuestras preferencias y discutirlos, o saber cómo un diseñador podría lograr belleza al crear productos nuevos.



2.2.11 ¿Qué es El Modulor?

Le Modulor 1942 - 1954 [sistema de medida y proporción]

“Para formular respuestas que dar a los formidables problemas planteados por nuestro tiempo y relativos al aspecto extremo de nuestra sociedad, hay un único criterio aceptable, que reconducirá todos los problemas a sus verdaderos fundamentos: este criterio es el hombre”.



Es precisamente en aquel tiempo que Le Corbusier presenta en el modulator los resultados de tantos años de estudio de un trazado proporcional establecido por la medida humana, a usar como instrumento clarificador en fase de proyecto. Entendido como grille de proporción, el modulator esta formado por los principios de la sección áurea replanteada en la propia e inmutable definición de *“expresión fundamental de un universo unitario..., proporción basilar, que resuena en las cosas mas pequeñas y en las mas grandes, que armoniza cada cosa con el todo”*.

2.2.12 Diseño de Interiores

Introducción

Decoración de interiores o Interiorismo, amueblamiento y decoración de interiores domésticos y laborales, normalmente desde una perspectiva tanto práctica como estética.



2.2.13 Principios del diseño de interiores

La decoración se aplica a interiores privados, como edificios o viviendas unifamiliares, y públicos, como salas de conciertos, bancos, oficinas, teatros, restaurantes, hoteles y lugares de culto.

El decorador dispone de una amplia gama de elementos decorativos para crear diferentes efectos, cuyo conjunto debe armonizarse en un esquema coherente y agradable. Entre estos elementos decorativos se encuentran los puntos de luz, los colores, las telas, los acabados de suelos (pisos) y paredes, los accesorios y el mobiliario.

La luz (natural, artificial o una combinación de ambas) influye considerablemente en el ambiente de la habitación y es un elemento básico a tener en cuenta a la hora de elegir los colores. Los colores fríos (azul, verde y gris), los colores cálidos (rojo, amarillo y anaranjado), los colores fuertes y violentos (rojo, castaño oscuro, púrpura y negro) y los colores discretos (beige y rosa) definen el ambiente de una habitación.



Variando el tono y la intensidad de un color puede conseguirse que éste se integre de forma discreta o que destaque de forma poderosa de los demás colores. Un objeto pequeño puede resaltar en una habitación si su color contrasta con el color de fondo de la habitación.

La textura de tapizados y recubrimientos es otro elemento importante. La pizarra, el ladrillo, el cristal, la escayola, la madera barnizada, el linóleo, el chintz, el damasco, el lino, la seda y la lana, todos ellos presentan texturas que pueden ser utilizadas para crear un efecto diferente.

En nuestro sitio en más de una ocasión, son los muebles aquellos componentes de una vivienda los cuales son los únicos capaces de otorgarle a la misma un estilo y personalidad única; pero como no todo mobiliario es similar o parecido, cada uno de ellos aporta sensaciones distintas.

2.2.14 El mobiliario

Puede clasificarse utilizando otros parámetros, por ejemplo, los materiales que se emplean para su construcción; uno de los tipos de muebles más empleados son aquellos confeccionados en metal. Es muy común que esta clase de mobiliario se destine a exteriores debido a sus propiedades resistentes, pero también podemos encontrar algunos en casas antiguas o coloniales; debemos afirmar que el metal se convierte en mueble al realizarse tres acciones: extrusión, fundido y forjado.

La cocina ha pasado de ser uno de los sitios en los que tenías que estar por obligación para cocinar o lavar la ropa, a una de las salas más apreciadas de la casa. Por ello, la decoración de las cocinas ha cambiado con el paso del



tiempo. Actualmente, las cocinas combinan una estética y unas formas

modernas, con lo práctico y lo necesario. Porque no podemos olvidar que una cocina debe ser, ante todo, útil, por ello, quizás lo más importante a la hora de decorar una cocina es tener clara su funcionalidad y la necesidad que debemos satisfacer con ella.

El salón de una casa es la parte de la casa dónde la mayoría de gente pasa más tiempo. Allí recibimos a las visitas, nos relajamos, vemos la televisión, hablamos con la familia, etc. Por eso todos intentamos darle un toque cálido a esta sala de la casa, para que todo el mundo se sienta bien en ella.



Los colores también son esenciales para una buena decoración del salón. Depende de los colores transmitiremos unas sensaciones u otras. Por ejemplo, el azul nutre el intelecto, el verde facilita la concentración, el violeta estimula la espiritualidad y el amarillo aumenta la moral. Por tanto, evitemos los colores tristes o demasiado oscuros.

El dormitorio es una habitación usada, sobre todo, para el sueño, el descanso, pero también se realizan en ella otras actividades, algunos leen o ven la tele, otros escuchan música o se relajan, es habitual vestirse en ella, maquillarse y mirarse al espejo, hablar por teléfono y



mucho más, de hecho si el espacio lo permite el dormitorio cuenta habitualmente con varios muebles por ejemplo, un dormitorio puede incluir una o varias camas de formas y tamaños específico (individual o de matrimonio, literas, empotradas, etc.), aparadores, mesillas, uno o más armarios y una alfombra. Algunos dormitorios también incluyen artículos tales como un tocador o escritorio, una televisión, y otros accesorios (tales como lámparas, teléfono, despertador, etc).

El comedor es un espacio o lugar de un edificio especialmente equipado para la ingesta y degustación de alimentos y platos que se preparan por lo general en una cocina. Normalmente dispone de una mesa y sillas para tales efectos.



Un **Cuarto de Baño** es una habitación utilizada para el aseo personal, el baño y la evacuación. Los elementos más habituales de un baño son: Bañera y/o ducha, Inodoro, Lavabo, ocasionalmente armarios para almacenar los productos de aseo. Los accesorios más habituales que se encuentran son: toalleros, tanto para toallas de mano como de baño; portarrollos, para colocar el papel higiénico, y escobillero.



2.3 POSICIONAMIENTO TEORICO PERSONAL

Cuando se habla del diseño de interiores parte de esto es la arquitectura como lo dice: *“La arquitectura también debe ocuparse del equipamiento interno de los edificios y sus instalaciones.”*. El diseñador gráfico trabajará con un amplio equipo o deberá compartir o adquirir la ayuda de especialistas para la fabricación de nuevos productos, ellos le asesorarán en materiales aptos para la construcción, que den seguridad y confort, de esa manera desarrollar todo un producto desde su dibujo, hasta la culminación del mismo listo para la exhibición requiere de un amplio equipo.

Las formas y texturas que se den a los muebles nos darán la posibilidad de ubicarlos indistintamente, sea en forma vertical u horizontal, además visualmente el espacio mejorará y se optimizará dando paso a una distribución ordenada de los objetos.

La elaboración de módulos conllevará a la aparición de nuevas formas con la simple norma que al cambiar o combinar su orden, se acondicionará a los estantes habituales según la necesidad.

Utilizar los recursos materiales de elaboración de muebles necesarios será una parte importante, de esa forma se ajustará el costo más bajo conveniente al público, una vez elaborados en serie la demanda del producto nos ayudará en el coste y en diseño.

2.4 GLOSARIO DE TÉRMINOS

A

Analogía f. Relación de semejanza entre cosas distintas.

Aglomerados m. Plancha de fragmentos de madera prensados y mezclados con cola.

Animación Acción y efecto de animar o animarse. Viveza, expresión en las acciones, palabras o movimientos.

Amueblar tr. Dotar de muebles un edificio o alguna parte de él

Arquitectura f. Arte de proyectar y construir edificios.

Armonía Conveniente proporción y correspondencia de unas cosas con otras.

Argumento m. Razonamiento que se emplea para probar o demostrar una proposición, o bien para convencer a alguien de aquello que se afirma o se niega.

Acondicionamiento Acción y efecto de acondicionar. Dar cierta condición o calidad

Armonizar tr. Poner en armonía, o hacer que no discuerden o se rechacen dos o más partes de un todo, o dos o más cosas que deben concurrir al mismo fin.

Artificial Hecho por mano o arte del hombre. No natural, falso.

C

Calidad f. Propiedad o conjunto de propiedades inherentes a algo, que permiten juzgar su valor.

Cálculo m. Cómputo, cuenta o investigación que se hace de algo por medio de operaciones matemáticas.

Cánones Regla o precepto.

Científico adj. Perteneiente o relativo a la ciencia. Que se dedica a una o más ciencias.

Contraste Oposición, contraposición o diferencia notable que existe entre personas o cosas.

Consonancia Relación de igualdad o conformidad que tienen algunas cosas entre sí.

Construir tr. Fabricar, edificar, hacer de nueva planta una obra de arquitectura o ingeniería, un monumento o en general cualquier obra pública.

Clásica Perteneiente o relativa al momento histórico de una ciencia, en el que se establecen teorías y modelos que son la base de su desarrollo posterior. Que no se aparta de lo tradicional, de las reglas establecidas por la costumbre y el uso.

Criterio Norma para conocer la verdad. Juicio o discernimiento.

Cubital adj. Perteneiente o relativo al codo. || **2.** Que tiene un codo de longitud.

D

Diagnosticar. Recoger y analizar datos para evaluar problemas de diversa naturaleza.

Diseñar tr. Hacer un diseño.

Diseño m. Traza o delineación de un edificio o de una figura.

Decoración f. Acción y efecto de decorar. Conjunto de elementos que adornan una habitación, un ambiente, etc.

Dislocación f. Acción y efecto de dislocar. tr. Sacar algo de su lugar.

Dinámico Perteneiente o relativo a la fuerza cuando produce movimiento.

Dimensión Cada una de las magnitudes de un conjunto que sirven para definir un fenómeno.

E

Especulación Pertenciente o relativa a la especulación.

Estándar adj. Que sirve como tipo, modelo, norma, patrón o referencia.

Estilo Conjunto de características que individualizan la tendencia artística de una época.

Elegante adj. Dotado de gracia, nobleza y sencillez.

Ecológico Pertenciente o relativo a la ecología.

Englobar tr. Incluir o considerar reunidas varias partidas o cosas en una sola.

Entramado m. Conjunto de láminas de metal o tiras de material flexible que se cruzan entre sí.

Ergonomía Estudio de datos biológicos y tecnológicos aplicados a problemas de mutua adaptación entre el hombre y la máquina.

Equipamiento Conjunto de todos los servicios necesarios en industrias, urbanizaciones, ejércitos, etc.

Escaparates Especie de alacena o armario, con puertas de vidrios o cristales y con anaqueles para poner imágenes, barros finos, etc.

Esmerado adj. Que se esmera. Sumo cuidado y atención diligente en hacer las cosas con perfección.

Estéticos Pertenciente o relativo a la percepción o apreciación de la belleza.

Exóticos adj. Extranjero, peregrino, especialmente si procede de país lejano. Extraño, chocante, extravagante.

Exhaustivo Que agota o apura por completo.

Expresiva Dicho de cualquier manifestación mímica, oral, escrita, musical o plástica: Que muestra con viveza los sentimientos de la persona que se manifiesta por aquellos medios.

F

Fibonacci En matemáticas, la **sucesión de Fibonacci** es la siguiente sucesión infinita de números naturales: 1,1,2,3,5,8,13,21,34,55...

Formidable adj. Muy temible y que infunde asombro y miedo.

Funcionalidad Cualidad de funcional. Se dice de todo aquello en cuyo diseño u organización se ha atendido, sobre todo, a la facilidad, utilidad y comodidad de su empleo.

Fundamental adj. Que sirve de fundamento o es lo principal en algo.

Funcionalismo m. Tendencia de la arquitectura racionalista moderna, que hace prevalecer los elementos formales y prácticos.

H

Habitación En una vivienda, cada uno de los espacios entre tabiques destinados a dormir, comer, etc.

Hábil adj. Capaz y dispuesta para cualquier ejercicio, oficio o ministerio.

Hormigón m. Mezcla compuesta de piedras menudas y mortero de cemento y arena.

I

Innovar tr. Mudar o alterar algo, introduciendo novedades.

Interacción Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

Inducir Instigar, persuadir, mover a alguien.

Industrial Perteneciente o relativo a la industria. Conjunto de operaciones materiales ejecutadas para la obtención, transformación o transporte de uno o varios productos naturales.

Instalaciones Acción y efecto de instalar o instalarse. Colocar en un lugar o edificio los enseres y servicios que en él se hayan de utilizar; como en una fábrica, los conductos de agua, aparatos para la luz, etc.

L

Lógica f. Ciencia que expone las leyes, modos y formas del conocimiento científico.

Longitud Magnitud física que expresa la distancia entre dos puntos. Su unidad en el Sistema Internacional es el metro.

M

Madera Parte sólida de los árboles cubierta por la corteza.

Manufacturados Obra hecha a mano o con auxilio de máquina.

Maquetas Modelo plástico, en tamaño reducido, de un monumento, edificio, construcción, etc.

Magnitud f. Tamaño de un cuerpo. Grandeza, excelencia o importancia de algo.

Medida f. Acción y efecto de medir.

Métrica Pertenece o relativa al **metro** (ll unidad de longitud).

Modulación f. Acción y efecto de modular.

Modular adj. Pertenece o relativa al módulo.

Módulo m. Pieza o conjunto unitario de piezas que se repiten en una construcción de cualquier tipo, para hacerla más fácil, regular y económica.

Modelo m. Arquetipo o punto de referencia para imitarlo o reproducirlo.

Monada Gesto o figura afectada y enfadosa.

Mobiliario Dicho por lo común de los efectos públicos al portador o transferibles por endoso: muebles

Modular Modificar los factores que intervienen en un proceso para obtener distintos resultados

Mueble m. Cada uno de los enseres movibles que sirven para los usos necesarios o para decorar casas, oficinas y todo género de locales.

P

Perito adj. Entendido, experimentado, hábil, práctico en una ciencia o arte.

Planificación f. Acción y efecto de planificar.

Poliuretano Quím. Resina sintética obtenida por condensación de poliéster y caracterizada por su baja densidad.

Poli funcional varias funciones, utilidades, etc. de elementos.

Precepto Cada una de las instrucciones o reglas que se dan o establecen para el conocimiento o manejo de un arte o facultad.

Prescindir intr. Hacer abstracción de alguien o algo, pasarlo en silencio.

Prensadas m. Acción y efecto de prensar. Apretar algo en la prensa, o mediante otro procedimiento, para compactarlo.

Prototipos Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.

Proporción Disposición, conformidad o correspondencia debida de las partes de una cosa con el todo o entre cosas relacionadas entre sí.

R

Racionalismo Doctrina filosófica cuya base es la omnipotencia e independencia de la razón humana.

Razonamiento m. Acción y efecto de razonar. Discurrir, ordenando ideas en la mente para llegar a una conclusión.

Reevaluarlos Volver a evaluar

Resistencia Acción y efecto de resistir o resistirse.

S

Semiótica Teoría general de los signos.

Significado m. Significación o sentido de una palabra o de una frase.

Significante adj. Que significa. Fonema o secuencia de fonemas que, asociados con un significado, constituyen un signo lingüístico.

Simulación f. Acción de simular. Representar algo, fingiendo o imitando lo que no es.

Simetría Correspondencia exacta en forma, tamaño y posición de las partes de un todo.

Solidez Cualidad de sólido. Volumen de un cuerpo.

Sofisticación f. Acción y efecto de sofisticar. Adulterar

Sustentable adj. Que se puede sustentar o defender con razones.

T

Teórico Perteneiente o relativo a la teoría. f. Conocimiento especulativo considerado con independencia de toda aplicación.

Tridimensionales De tres dimensiones.

U

Utilidad Cualidad de útil. Provecho, conveniencia, interés o fruto que se saca de algo.

Usabilidad significa enfocarse en los usuarios.

V

Volumen Magnitud física que expresa la extensión de un cuerpo en tres dimensiones: largo, ancho y alto. Su unidad en el Sistema Internacional es el metro cúbico (m^3).

Versátil Capaz de adaptarse con facilidad y rapidez a diversas funciones.

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

