

La colaboración interdisciplinaria en la enseñanza de Diseño de Interiores

Mgtr. Ida Liliana Barreto Bardales
Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú
ORCID: 0009-0009-3968-7130

RESUMEN

El modelo educativo de la Universidad San Ignacio de Loyola busca una formación integral de los estudiantes, considerando los valores institucionales, los requerimientos profesionales, el desarrollo humano y el impacto social. Por ello, la carrera de Arte y Diseño Empresarial viene desarrollando algunas estrategias que permitan consolidarlo, entre ellas podemos mencionar el aprendizaje basado en proyectos reales. Ajustado a las necesidades específicas de los clientes que plantea el desarrollo de proyectos de intervención de inmuebles en los cursos de Planos y Maquetas y el curso de Diseño de Interiores.

Por tanto, este artículo tiene como finalidad mostrar la experiencia generada en el curso Diseño Interior Residencial a través de una estrategia de aprendizaje basado en proyectos colaborativos, la cual responde a las necesidades específicas de cada vivienda, integrando trabajo interdisciplinario, un enfoque sistémico y una visión estratégica.

Esta investigación trata de estudiar la interacción entre las diversas disciplinas del diseño al involucrarse en un determinado proyecto, campaña publicitaria, manejo de identidad comercial o corporativa, o desarrollo de marca.

Palabras Clave: Diseño de interiores, ciencias del hábitat, interdisciplina, proyectos colaborativos, arquitectura, diseño.

ABSTRACT

The education philosophy of San Ignacio de Loyola University strives for an integral and comprehensive development for students, taking into account institutional values, professional requirements, humanitarian development and social engagement. This is how the "Business art and Design" degree has been developing strategies that allow to consolidate these practices like learning throughout projects with an application to the real world. Adjusted to specific needs of clients arising from the development of real estate intervention projects in the Blueprints and Models and the Interior design classes.

The objective of this article is to demonstrate the experience created by the class of Residential interior design through a learning strategy based on collaborative projects, which answers to the specific needs of each household, combining an interdisciplinary work with a systematic and strategic focus.

This research studies the interaction of different disciplines of design when it's applied to a specific project, advertising campaign, commercial or cooperative identity or brand development.

Keywords: Interior design, habitat sciences, interdisciplinary, collaborative projects, architecture, design.

Introducción

El diseño interior ha pasado por muchos cambios en los últimos años. Lo que una vez fue una actividad individual es ahora una actividad que se ha diversificado mediante disciplinas tanto afines como opuestas.

En la última década hemos podido apreciar cómo las disciplinas del diseño han venido trabajando de forma independiente, sin embargo, en la actualidad la colaboración interdisciplinaria y la gestión se han vuelto más importantes y relevantes en la enseñanza de esta disciplina. Hoy en día, al existir una competencia significativa en el ámbito comercial, el diseño interior ha ido encontrando formas innovadoras de posicionarse mediante una gestión interdisciplinaria.

Según Yakubu (2023), los arquitectos llevan el proceso de diseño más allá de su práctica y se involucran con los posibles usuarios como participantes del diseño. Esto amplía el marco de diseño y hace que la contribución de los futuros usuarios sea clave para el desarrollo del proyecto. Al buscar el conocimiento, las habilidades y la toma de decisiones de un colectivo comunitario, el proyecto se adapta más a sus necesidades, se diseña mejor para encajar en su contexto local y se convierte en una plataforma para intercambiar técnicas y habilidades vernáculas. También crea un sentido general de pertenencia en las comunidades y otorga a los usuarios la autoridad para reclamar el entorno que los rodea.

Cabe destacar que el diseño participativo es un proceso que se puede aplicar a todas las escalas de la arquitectura (casas, oficinas, espacios públicos y espacios interiores).

La colaboración comunitaria hace que los diseñadores obtengan una comprensión más profunda del valor que tiene el proceso de diseño, desglosándose los principios teóricos de colaboración, co-creación y empoderamiento participativo en ejemplos concretos.

Metodología: trabajo en equipo

Un buen ejemplo es la forma como viene desarrollándose la Mención de Interiores en la Universidad San Ignacio de Loyola, pues es una rama muy ligada a la arquitectura

en la que una de las principales actividades, cuando los alumnos salgan a la vida profesional, será el desarrollo de proyectos de diseño o remodelación de viviendas. En este contexto, se vienen reforzando temas como el lenguaje arquitectónico, los materiales y acabados, la reglamentación oficial, las funciones y la ergonomía. Así, en la vida profesional, los egresados podrán trabajar en equipo y utilizar conocimientos de arquitectura, ingeniería, diseño gráfico, etc.

La colaboración interdisciplinaria en proyectos creativos es una práctica que involucra a equipos de diferentes departamentos dentro de una organización para trabajar juntos en proyectos importantes.

Reditúa más crear marcas

Analizando la importancia de la marca, Estupiñán (2010) menciona:

De chicos, ver una eme amarillita al horizonte de una autopista, aún y cuando no sabíamos leer, nos refería a un lugar paradisíaco que, además de ofrecernos de comer, nos daría un tiempito de diversión, una cajita con juguetes sorpresa, una pausa en el viaje familiar, los personajes que animaban el lugar y sus gráficos. Sabíamos incluso lo que pediríamos de comer y el gusto que tendría, que nunca era lo más importante, sino la suma de un todo que, con solo imaginarlo, nos dibujaba una sonrisa. Toda la identidad de McDonald's, estratégicamente diseñada para seducir a los niños, es una suma de mensajes que para nosotros tenía un significado muy superior a esa eme amarillita.

Figura 1

Logotipo de McDonald's



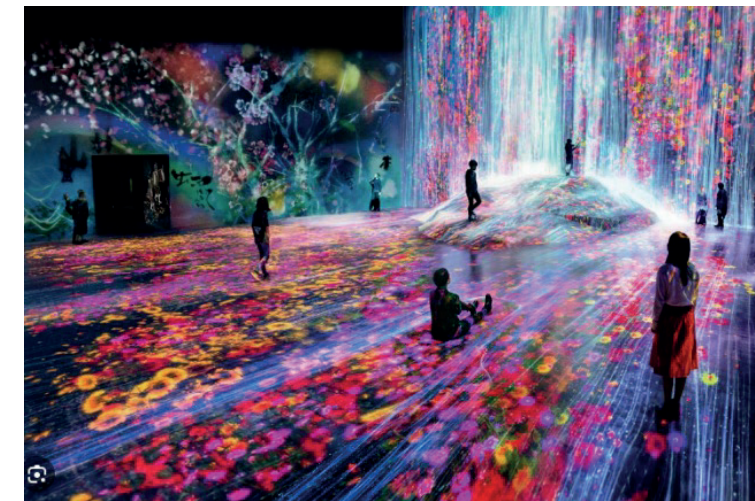
Schindler, 1953.

Los proyectos y la tecnología

Otro ejemplo interesante podría ser un proyecto de arte multimedia en el cual los estudiantes puedan crear una obra de arte multimedia que combine diferentes formas de arte, como música, video, fotografía y diseño gráfico. Para ello, pueden trabajar en equipo y utilizar conocimientos de arte, tecnología y diseño.

Figura 2

Museo de Arte Digital, edificio Mori, Tokio.



Adaptado de MORI Building, Digital Art Museum [Fotografía], 2024. teamLab (<https://www.teamlab.art/>).

Todo el estudio sobre diseño interdisciplinario busca, además de definirlo y entenderlo, utilizarlo para construir un plan de estudios que pueda ser aplicado en un futuro cercano a través de esta y otras universidades que estén dispuestas a ofrecer una enseñanza que forme a los diseñadores para dirigir proyectos interdisciplinarios de cualquier magnitud.

Según Zurro (2020), los proyectos interdisciplinarios y multidisciplinarios son una excelente manera de fomentar el pensamiento crítico y el diálogo entre disciplinas divergentes. Algunas propuestas de proyectos interdisciplinarios y multidisciplinarios son:

1. Proyecto de diseño urbano: Pueden pedir a sus estudiantes que diseñen un espacio urbano que tenga en cuenta la sostenibilidad, la accesibilidad y la estética. Para ello, pueden trabajar en equipo y utilizar conocimientos de arquitectura, ingeniería, diseño gráfico, entre otros.
2. Proyecto de investigación científica: Pueden pedir a sus estudiantes que realicen un proyecto de investigación científica sobre un tema de su elección. Para ello, pueden trabajar en equipo y utilizar conocimientos de biología, química, física, entre otros.
3. Proyecto de arte multimedia: Pueden pedir a sus es-



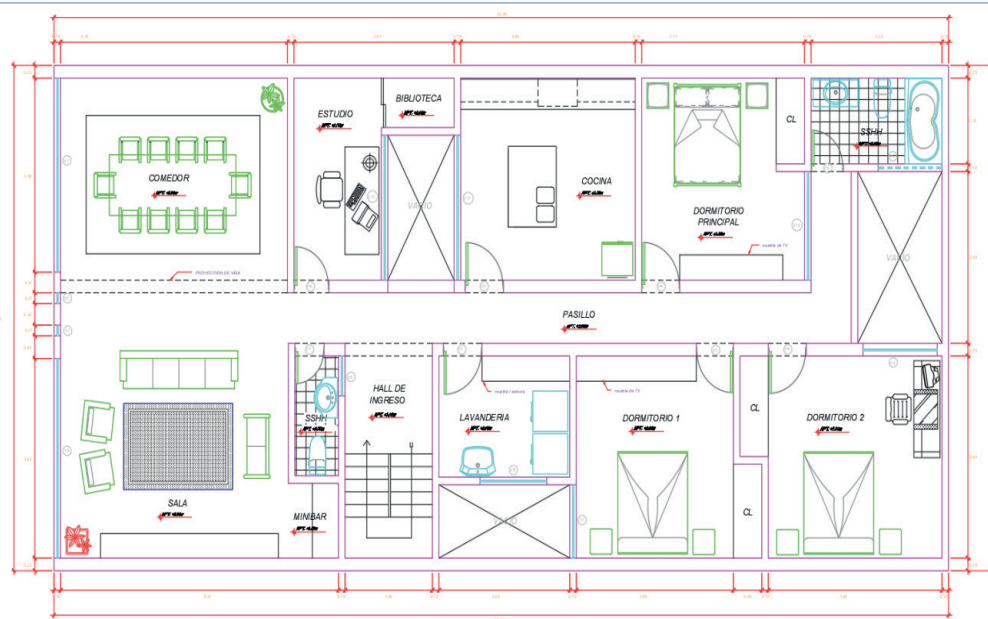
tudiantes que creen una obra de arte multimedia que combine diferentes formas de arte, como música, video, fotografía y diseño gráfico. Para ello, pueden trabajar en equipo y utilizar conocimientos de arte, tecnología y diseño.

4. Proyecto de emprendimiento social: Pueden pedir a sus estudiantes que desarrollen un proyecto de emprendimiento social que aborde un problema social relevante. Para ello, pueden trabajar en equipo y utilizar conocimientos de negocios, economía, ciencias sociales, entre otros.
5. Proyecto de literatura comparada: Pueden pedir a sus estudiantes que realicen un proyecto de literatura comparada sobre dos o más obras literarias. Para ello, pueden trabajar en equipo y utilizar conocimientos de literatura, historia y cultura.

Es importante tener en cuenta que estas propuestas no son exhaustivas y que pueden ser adaptadas según las necesidades específicas del grupo de estudiantes y del contexto educativo.

Propuesta arquitectónica de remodelación de una vivienda

Figura 3
Plano de arquitectura.



Nota: La estudiante propuso el diseño de una vivienda en base a los planos de un proyecto real. Torres, A., 2023.

Figura 4
Moodboard.



Nota: La estudiante realizó un collage del estilo y los colores, el cual será la base para su propuesta de remodelación interior. Torres, A., 2023.

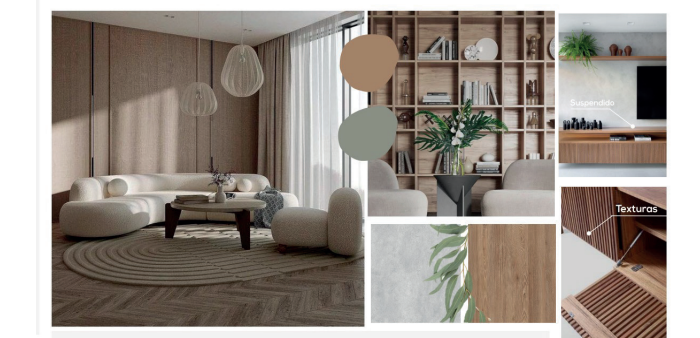
Propuesta arquitectónica de remodelación de una vivienda

Figura 6
Plano de arquitectura.



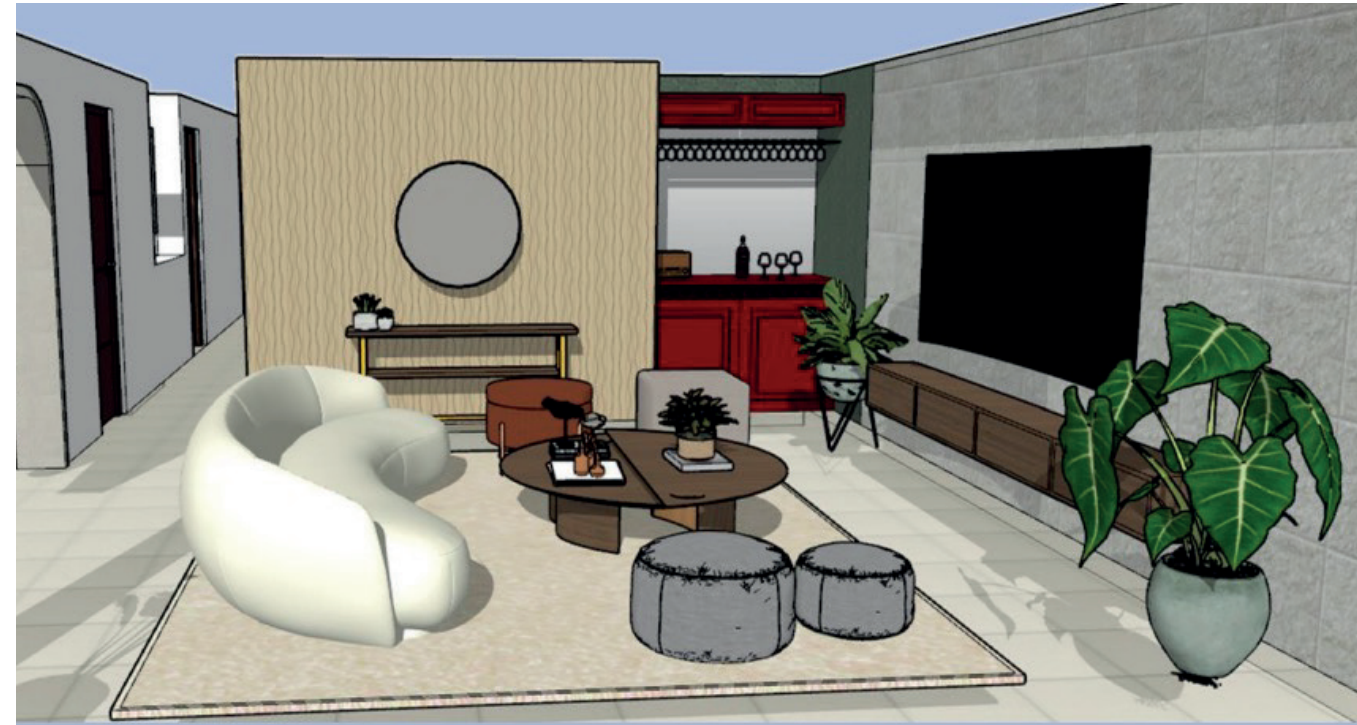
Nota: La estudiante propuso el diseño de una vivienda con base en los planos de un proyecto real. Milussich, G., 2023.

Figura 7
Moodboard.



Nota: La estudiante realizó un collage del estilo y colores, el cual será la base para su propuesta de remodelación. Milussich, G., 2023

Figura 5
Vista fotorrealista de la sala propuesta.



Nota: Los trabajos finales de los estudiantes empezaron a tener similitud con los portafolios de proyecto de interioristas profesionales. Torres, A., 2023.

En el curso Diseño Interior Residencial los alumnos proponen al cliente la remodelación de algunos ambientes de su vivienda. El levantamiento de los planos de arquitectura ya fue realizado y aprendido en el curso anterior, con el soporte de un programa de modelamiento en 2D y 3D, trabajando de acuerdo a los requerimientos. Por ejemplo, en la figura 3 se muestra el plano arquitectónico de la vivienda con las remodelaciones representadas en planta. En la figura 4 se muestra el moodboard de inspiración donde figuran imágenes de ambientes, entre ellas la sala, que contiene mobiliario, paleta de colores y texturas propuestas. En la figura 5, se muestra la aplicación de la propuesta en una representación en 3D. Este trabajo se desarrolla paso a paso durante el curso de diseño residencial y culmina hasta la aprobación de los clientes (en este caso son los padres de los alumnos).

Figura 8

Vista fotorrealista de la sala propuesta.



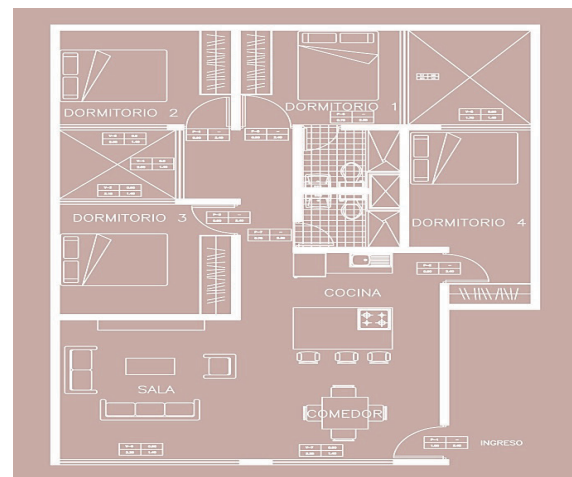
Nota: Los trabajos finales de los estudiantes también incluyen iluminación y renderizados de tipo profesional. Milussich, G., 2023.

Las propuestas de diseño nacen desde una realidad (sus propias viviendas) y se inspiran a través de los moodboards. Los alumnos amplían sus conocimientos del curso, más allá de la estética, a través de las visitas programadas a los centros de exposición y venta de materiales y acabados de construcción. Asimismo, se imparte a los estudiantes los conocimientos necesarios a fin de lograr un manejo de criterios normativos, antropométricos, ergonómicos y de construcción.

Propuesta arquitectónica de remodelación de una vivienda

Figura 9

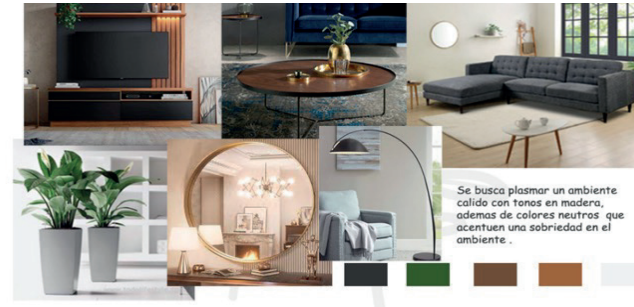
Plano de arquitectura.



Nota: La estudiante propuso el diseño de una vivienda con base en los planos de un proyecto real. Ortega, H., 2023.

Figura 10

Moodboard.



Nota: El estudiante realizó un collage del estilo y colores, el cual será la base para su propuesta de remodelación. Ortega, H., 2023.

Figura 11

Vista fotorrealista de la sala propuesta.



Nota: Los trabajos finales de los estudiantes empezaron a tener similitud con los portafolios de interioristas profesionales. Ortega, H., 2023.

El portafolio

El portafolio es el documento final que muestra el proyecto más destacado del estudiante. Está orientado a la comprensión del usuario para su aprobación. Es una forma de explorar otras disciplinas comerciales para la publicación y difusión de sus proyectos.

Se orienta a los estudiantes para la creación de una marca personal, de manera que inicien una forma de publicidad de sus propios trabajos, a fin de ir creando, poco a poco, un portafolio sólido y variado que los hará reconocidos en el ámbito profesional.

Los planos representan la propuesta en dos dimensiones. Para su realización, los estudiantes revisan regla-

mentos técnicos oficiales. Por otra parte, los moodboards representan la inspiración de los alumnos referente a la paleta de colores, las texturas y los tipos de acabados. Finalmente, imágenes en 3 dimensiones representan la propuesta con la representación y la aplicación de acabados de piso, pared, techo, mobiliario y accesorios debidamente codificados y disponibles en el mercado. Cabe resaltar que se les da preferencia a las marcas que tienen publicada una política de responsabilidad social ambiental en su página web (RSA).

Figura 12

El cuadro de acabados.

SALA				
CUADRO DE MATERIALES				
ITEM	CARACTERÍSTICA	COLOR	MARCA	ACABADO
Sofá	Medida total 360x97x alt.75 cm. Lounge: 90x180x alt. 75 cm. Base1: 160x97xalt.75 cm. Base2: 1.10x97x alt.75 cm.	Acero	Milk	Fibra natural, Algodón, Madera, Tela
Lámpara de pie	160 cm	Negro Mate	Just Home Collection	Metal
Wall panel	290x20 cm	Castaña	Pisopak	Poliestileno
Melamina	244X215 CM	Negro mate	Pelikano	MDF
Mesa de centro	0.60m diámetro x0.40m de altura.	Negro	DECORATI	Mármol, Metal
Alfombra	160x225cm	Gris, negro	MICA	Sintético

BAÑO				
CUADRO DE MATERIALES				
ITEM	CARACTERÍSTICA	COLOR	MARCA	ACABADO
Inodoro	Alto 75.5 cm Ancho 48.5 cm Profundidad 69 cm	Bianco	Trebol	Losa vitrificada
Lavamanos	Alto 13 cm Ancho 48 cm Profundidad 37 cm	Bianco	Trebol	Losa vitrificada
Espejo	70x55 cm	Bianco	Zaga	Vidrio
Grifería	Alto 30 cm Ancho 19 cm	Negro Mate	XM	Metal
Ducha	Alto 110 cm Ancho 22 cm	Negro mate	Sensi Docquis	Metal
Melamina	1.8x215x244 cm	Castaña	PELIKANO	MDF

Nota: El estudiante elabora un cuadro de acabados y materiales, el cual contiene información sobre el acabado final que se le dará al proyecto (tipo de puertas, ventanas, pisos, acabados en muros y techo, etc.). Ortega, H., 2023.

El cuadro de acabados es un documento técnico, elaborado luego de las visitas a las casas comerciales. Contiene la información detallada del acabado final que se le dará al proyecto. Es a partir de su elaboración que los alumnos inician la exploración e investigación de otras disciplinas y elementos como la arquitectura, las instalaciones eléctricas, las instalaciones sanitarias, las consideraciones de seguridad en materia de defensa civil, etc.

Conclusiones y recomendaciones

Dada la situación actual del diseño contemporáneo, se tendría que analizar su interacción con el cliente, los proveedores y el usuario, para así mostrar cómo el diseñador actual abarca áreas que trascienden las disciplinas específicas de estudio que se imparten académicamente (arquitectura, diseño gráfico, diseño industrial, diseño de indumentaria, publicidad, diseño web y multimedia, animaciones, etc.).

Resulta urgente capacitar al diseñador en niveles de gestión, así como completar su formación artística y estética con un perfil profesional que tenga a su cargo la labor de gestionar el correcto desempeño de múltiples disciplinas encausadas a la satisfacción de una tarea común: el ejercicio interdisciplinario.

Entonces, a partir del argumento supuesto de que el diseñador contemporáneo no egresa del aula preparado para dirigir proyectos interdisciplinarios, sino que dicha formación la adquiere empíricamente a lo largo de los años en el ejercicio profesional, se deberá buscar la figura de un gestor de diseño interdisciplinario capacitado para dirigir proyectos de esta envergadura.

Para fomentar el trabajo interdisciplinario en las aulas es importante crear un ambiente en el que los equipos se sientan cómodos y seguros para expresarse creativamente. Además, es fundamental que los equipos se comuniquen regularmente y definan un lenguaje y objetivos comunes al principio del proceso de planificación. El trabajo interdisciplinario puede ser fundamental para que las empresas trabajen de manera eficiente y finalicen sus proyectos de manera exitosa.

Referencias

- Aaker, D.** (2007). *Construir marcas poderosas*. Ediciones Gestión 2000.
- Aaker, D.** (1994). *Gestión del Valor de Marca*. Ediciones Díaz de Santos.
- Ander-Egg, E.** (1995). *Interdiscipliniedad en la Educación*. Magisterio del Río de la Plata.
- Armario, E. M.** (1980). *La gestión publicitaria*. Pirámide.
- Bachelard, G.** (2000). *La formación del espíritu científico*. Siglo Veintiuno Editores.
- Baughman, J.** (1980). *Encyclopedia of American Economic History*. Vol. 1. Charles Scribner's Sons.
- Bernsed, J.** (1998). *La empresa basada en el diseño*. Bernsed Jens Editores.
- Bunge, M.** (1989). *La ciencia. Su método y su filosofía*. Ediciones Nueva Imagen.
- Bürdek, B.** (1994). *Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Editorial Gustavo Gili.
- CASACOR.** (sf). *Anuario digital*. <https://casacorperu.com/>
- Estupiñán, C. A.** (2010). *Diseño interdisciplinario. Rol y perfil del diseñador gestor*. [Tesis de maestría, Universidad de Palermo]. https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/64%20Estupinian.pdf