



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE DISEÑO DE ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Arquitecta de
Interiores

**“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en
escenarios post-pandemia COVID-19”.**

Autora: Arias Meneses, Solange Lizbeth

Tutor: Mg. Suárez Abril, Eduardo Santiago

Ambato-Ecuador

Septiembre, 2022

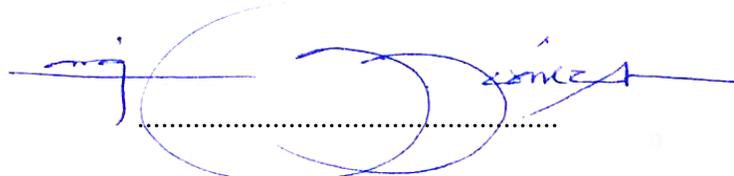
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el Tema: **“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios post-pandemia COVID-19”** de la alumna Solange Lizbeth Arias Meneses, estudiante de la carrera de Diseño de Espacios Arquitectónicos, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, septiembre del 2022

EL TUTOR

FIRMA

A handwritten signature in blue ink is written over a horizontal dotted line. The signature is stylized and appears to be 'Eduardo Suárez Abril'.

Arq. Mg. Suárez Abril, Eduardo Santiago

C.C.: 1802158020

AUTORÍA DEL TRABAJO DEL TITULACIÓN

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación “**Tema: Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19**”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, septiembre del 2022

LA AUTORA

FIRMA



Solange Lizbeth Arias Meneses

C.C.: 0401913223

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora

Ambato, septiembre del 2022

LA AUTORA

FIRMA



Solange Lizbeth Arias Meneses

C.I. 0401913223

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema **“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios post-pandemia COVID-19”** de Solange Lizbeth Arias Meneses, estudiante de la carrera de Diseño de espacios arquitectónicos, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, septiembre del 2022

Para constancia firman

Nombres y Apellidos
PRESIDENTE

NOMBRES Y APELLIDOS
MIEMBRO CALIFICADOR

NOMBRES Y APELLIDOS
MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

Dedico el presente proyecto a todos los miembros de mi familia que estuvieron a cada paso, los que estuvieron y ya no están pero que fueron la pieza clave a través del amor para lograr culminar esta nueva etapa de mi vida, a cada colega que en han aportado a mi desarrollo personal y a los docentes que enriquecieron mi curiosidad por esta carrera, el interés por seguir aprendiendo y que siguen guiándome fuera de la honorable institución académica.

Solange Lizbeth Arias Meneses

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todas las personas que me han apoyado en el proceso de mi crecimiento personal y profesional, principalmente a Dios, a mi madre y mi hermana, que han visto talento en mí, que me levantaron cuando estaba caída, por quienes cada día encuentro motivación; a mis abuelitos que diario me apoyaron con una sonrisa, lágrimas y un abrazo sincero, a toda mi familia que día a día han logrado incentivar mi crecimiento personal, a John Ruiz, que fue una persona de gran apoyo durante el proceso de investigación de este aporte educativo, por su apoyo incondicional, a mis amigos Michelle, Álvaro, Mónica, Christian, Shirley, Sebastián y Valentín gracias a los cuales este camino fue dulce y sereno.

Gracias infinitas

Solange Lizbeth Arias Meneses

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iii
DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN	xvii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Tema	1
1.2 Planteamiento del problema	1
1.2.1 Contextualización.....	3
1.2.2 Árbol de problemas.....	9
1.3 Justificación.....	10
1.4 Objetivos.	13
1.4.1 Objetivo general.....	13
1.4.2 Objetivos específicos	13
1.5 Antecedentes de la investigación (Estado del Arte)	14
1.6 Fundamentación (Legal, Axiológica, Ontológica).....	17
1.6.1 Fundamentación Legal.....	17

1.6.2 Fundamentación Axiológica.....	18
1.6.3 Fundamentación Ontológica.....	19
1.7 Categorías fundamentales.....	20
1.7.2 Red conceptual: Variable Dependiente.....	22
1.8 Bases Teóricas.....	24
1.8.1 Bases Teóricas-Variable Independiente.....	24
1.8.2 Bases Teóricas-Variable Dependiente.....	71
1.10 Señalamiento de las variables.....	98

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA.....	99
2.1 Método.....	99
2.1.1 Enfoque de la investigación.....	99
2.1.2 Modalidad Básica de la Investigación.....	99
2.1.3 Nivel o tipo de Investigación.....	100
2.2 Población y muestra.....	102
2.3 Operacionalización de variables.....	104
2.3.1 Variable Independiente: Vivienda unifamiliar.....	104
2.4 Técnicas de recolección de datos.....	108
2.4.1 Técnicas e instrumentos.....	108
2.5 Plan de recolección de la información.....	108
2.6 Plan de procesamiento de información.....	110
2.8 Instrumentos de recolección de la información.....	111
2.8.1 Entrevista a profesionales.....	111
2.8.1.2 Perfil profesional.....	117
ARQUITECTOS.....	117
2.8.2 Investigación de campo.....	118
2.8.2.1 Observación - Cuestionario abierto a usuarios de viviendas unifamiliares- Sector Picaihua ...	118

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	124
3.1 Entrevistas a profesionales-Gerardo Caballero	125
3.2 Entrevistas a profesionales-Ricardo Serrano	131
3.3 Entrevistas a profesionales-David Hidalgo.....	137
3.2 Análisis y discusión de resultados.....	143
3.2.1 Narrativa visual Gerardo Caballero.....	143
3.2.2 Narrativa visual Ricardo Serrano.....	143
3.2.3 Narrativa visual David Hidalgo	144
3.2.4 Insights resultados de entrevistas profesionales.....	146
3.3 Casos de estudio	147
3.3.1 Casa Chon.a.....	147
3.3.2 Casa Workhome - Playhome.....	148
3.3.3 Casa Budji-Rojal.....	148
3.3.4 Casa Underground House	150
3.3.5 Casa Barnaby-American at home study concept home.....	151
3.3.6 Matriz de resultados de referentes	152
3.4 Investigación de campo	153
3.4.1 Encuestas-FAMILIA 1.....	153
3.4.2 Encuestas-FAMILIA 2.....	170
3.4.3 Encuestas-FAMILIA.....	188
3.4.4 Encuestas-FAMILIA.....	206
3.5.4 Encuestas-FAMILIA.....	218
3.4.6 Narrativas Visuales Familia 1	236
3.4.7 Narrativa vivienda Familia 2.....	236
3.4.8 Narrativa vivienda Familia 3.....	237
3.4.9 Narrativa vivienda Familia 4.....	238
3.4.10 Narrativa vivienda Familia 5.....	239
3.4.11 Insights de resultados de investigación de campo	240
3.5 Consulta bibliográfica.....	242

3.5.1 Diagrama I-Arquitectura Saludable (Del sanatorio a la vivienda moderna)	242
3.5.2 Diagrama II.- La intimidad cuando solo queda la casa. (Una disección de los espacios íntimos en tiempos de cuarentena).....	244
3.5.3 Insights resultados de consulta bibliográfica.....	246
3.6 Verificación de la hipótesis-Triangulación de datos	247

CAPÍTULO IV

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	256
4.1 Conclusiones	256
4.2 Recomendaciones	258

CAPÍTULO V

PROPUESTA	259
------------------------	------------

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable independiente	104
Tabla 2 Operacionalización de la variable independiente	106
Tabla 3 Técnicas de recolección de datos.....	108
Tabla 4 Plan de recolección de la información.....	108
Tabla 5 Verificación de hipótesis – Variable Independiente	247
Tabla 6 Verificación de hipótesis -Variable dependiente.....	251

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Árbol de problema	9
Gráfico 2	Categorías fundamentales	20
Gráfico 3	Variable Independiente	21
Gráfico 4	Variable dependiente	22
Gráfico 5	Constelación de ideas	23
Gráfico 6	Interpretación de la clasificación de los niveles de diseño de Jordan y Tiger	30
Gráfico 7	Interpretación de la relación de la estética con el objeto	49
Gráfico 8	Adaptado de Propiedades y posibilidades, equilibrio al otorgarles sentido	51
Gráfico 9	Interpretación de las relaciones de interacciones del sentido-objeto-diseñador	53
Gráfico 10	Fragmento del cartel para la Internationale Bau-Ausstellung (IBA), Berlín, 1987...	56
Gráfico 11	Adaptación del modelo propuesto por Jean-Marie Floch-valoración de un producto	60
Gráfico 12	Asaptación del diagrama de acoplamiento estructural de Humberto Maturana y Francisco Varela	73
Gráfico 13	Instalación, Serie Peter Shire, MFA Fine Arts lecture, 2018	77
Gráfico 14	INTERPRETACIÓN DEL DIAGRAMA: FUNCIONES DEL PRODUCTO, BÜRDEK	83
Gráfico 15	Plan de procesamiento de la información	110
Gráfico 16	Narrativa visual Gerardo Caballero	143
Gráfico 17	Narrativa visual Ricardo Serrano	144
Gráfico 18	Narrativa visual David Hidalgo	145

Gráfico 19 Insights resultados de entrevistas profesionales	146
Gráfico 20 Casa Chon.a	147
Gráfico 21 Casa Workhome - Playhome	148
Gráfico 22 Casa Budji-Rojal.....	149
Gráfico 23 Casa Underground House	150
Gráfico 24 Casa Barnaby-American at home study concept home	151
Gráfico 25 Matriz de resultados de referentes	152
Gráfico 26 Narrativas Visuales Familia 1	236
Gráfico 27 Narrativa vivienda Familia 2	237
Gráfico 28 Narrativa vivienda Familia 3	238
Gráfico 29 Narrativa vivienda Familia 4	239
Gráfico 31 Insights de resultados de investigación de campo	241
Gráfico 34 Diagrama II.- La intimidad cuando solo queda la casa. (Una disección de los espacios íntimos en tiempos de cuarentena)	244

RESUMEN EJECUTIVO

A través del proceso de investigación este proyecto se fundamentó en un diagnóstico entre la relación de la vivienda con respecto a la experiencia y la percepción del mismo entorno a los cambios que trajo consigo en el modus vivendi de los habitantes en la presente pandemia Covid-19, logrando de esta manera evidenciar criterios de diseño para que la vivienda admita la posibilidad de adaptarse a los nuevos requerimientos del contexto, el entorno y los habitantes a lo largo de las distintas etapas de su vida en el espacio habitable.

Para la presente investigación fue necesario reconocer el proceso de evolución y las diversas características funcionales y físicas de la vivienda, esto a través del aporte bibliográfico-documental, referentes de diseño, entrevistas a profesionales e investigación de campo a familias del sector “Picaihua” de la ciudad Ambato, con la finalidad de generar estrategias y criterios de diseño que permitan que la vivienda responda a los cambios y transformaciones en el contexto y modus vivendi de los habitantes en este nuevo punto de evolución de la vivienda que conecta con el contexto actual y el contexto post-pandemia.

PALABRAS CLAVE: Covid-19, post-pandemia, Experiencia de usuario, vivienda unifamiliar, criterios de diseño, cognición, habitabilidad.

ABSTRACT

Through the research process, this project was based on a diagnosis of the relationship between housing in terms of the experience and perception of the same environment with the changes caused in the modus vivendi of the inhabitants in the current pandemic of Covid-19. In this way, it was possible to demonstrate the design criteria so that the housing could be adapted to the new requirements of the context, the environment, and the inhabitants throughout the different stages of their lives in the living space.

For this research, it was necessary to recognize the process of evolution and the diverse functional and physical characteristics of housing, through bibliographic-documentary contributions, design references, interviews with professionals, and field research with families in the "Picaihua" sector of the city of Ambato, to generate strategies and design criteria that allow housing to respond to the changes and transformations in the context and modus Vivendi of the inhabitants in this new point of evolution of housing that connects with the current context and the post-pandemic context.

KEYWORDS: Covid-19, post-pandemic, user experience, single-family housing, design criteria, cognition, livability.

INTRODUCCIÓN

A lo largo del proyecto de investigación se ha logrado conocer, reconocer, analizar, evaluar y proponer características en la vivienda unifamiliar que guíen al diseñador para la reestructuración de la vivienda post-pandemia a través de la revisión de casos de estudio, información bibliográfica, entrevistas e investigaciones de campo. Es así, como se obtuvo como resultado principios, criterios y propuestas de reestructuración de los espacios que conforman la vivienda, a través del vínculo entre las relaciones sociales y el vínculo cognitivo en la relación espacio-usuario.

La investigación se compone por cuatro capítulos que estudian y analizan diferentes puntos de manera cronológica:

Capítulo I Marco teórico: Establece la información general del proyecto, como el tema, el planteamiento del problema, la contextualización, formulación del problema, justificación, objetivo general y específicos, antecedentes investigativos, fundamentaciones, categorías fundamentales, formulación de la hipótesis y el señalamiento de variables. Dentro de las categorías fundamentales se encuentran las bases teóricas que contribuyen significativamente con la información bibliográfica –documental.

Capítulo II Marco metodológico: Describe el método a emplear, en este caso es cualitativo con un enfoque inductivo, y las técnicas e instrumentos de investigación que se utilizarán para la recopilación de la información como entrevistas y estudios de casos. Además, se detalla la

población y muestra a entrevistar, con la operacionalización de las variables se establecen las dimensiones e indicadores a desarrollar, para finalmente establecer el plan de recolección de todos los datos.

Capítulo III Análisis e interpretación de resultados: Examina la información

recopilada a través de cuadros, diagramas, matrices y triangulaciones de resultados, obtenidos en las entrevistas, estudios de casos, diagramas de las generaciones posmodernas, modos de habitar y la fundamentación bibliográfica documental inicial, para finalmente comprobar o descartar la hipótesis.

Capítulo IV Conclusiones recomendaciones

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19

1.2 Planteamiento del problema

Los seres humanos son seres sociales, que con el proceso evolutivo ha ido adaptándose a distintas situaciones físicas, psico-sociales, políticas, históricas, entre otras variantes, las cuales han influenciado nuestro estilo de vida hasta el presente a través de las experiencias que, conseguidas en conjunto en el entorno, así como los constantes cambios a los que han sido sometidos y viceversa.

La habitabilidad es definir como el agente que nos vincula a nuestro entorno inmediato, “la vivienda”, y resulta uno de los enfoques se debe asumir en el diseño interior. Como Mercado, S. (1998) cita a continuación respecto a su importancia:

La habitabilidad se refiere a la relación de los seres humanos con la vivienda, escenario de interacción más antiguo e importante, tanto en lo individual como colectivo y dado que es la unidad social fundamental en los asentamientos humanos que se relaciona estrechamente con la vida familiar (Mercado, 1998).

Dando la importancia que merece a la vivienda el *modus vivendi* exige adaptabilidad en la etapa que actualmente se está travesando y consigo como consecuencia se debe adaptar al escenario postpandemia que se vivirá en un futuro cercano y que poco a poco narra cómo se debería asumir el entorno con respecto al aporte en diseño interior. Cuando un diseño no es bien concebido, no presenta todas las características y variantes para que el usuario se desenvuelva adecuadamente y se desarrolle en toda su plenitud, este problema acarrea consigo diversas problemáticas dentro de la topografía natural del sujeto que pueden recaer en afecciones a su integridad tanto física como psico-social, que apoyado con la presencia de la pandemia ha generado una problemática dentro de estos parámetros de diseño de la vivienda, por ello se presenta la necesidad de un diseño que actúe ante estas variantes mejorando los viejos modelos mentales.

En referencia a los modelos mentales que se han desarrollado con el tiempo Donald Norman (1988) afirma que son “modelos que tiene la gente de ambiente y de las cosas con las que interactúa. La gente forma modelos mentales mediante la experiencia, la formación y la instrucción. El modelo mental de un dispositivo se forma en gran parte mediante la interpretación de sus actos percibidos y de su estructura visible”. (p.32).

La habitabilidad de la vivienda se ha visto fuertemente afectada en esta pandemia, los modelos de vivienda que se han obtenido a lo largo del tiempo no han preparado a la sociedad para un escenario tan alarmante, cuya influencia redireccionó los objetivos se han planteado entorno a la evolución de la arquitectura y el diseño, generando que se reevalúe este nuevo problema como una fuente de innovación para una solución que se vuelve urgente, ciertamente siempre se ha intentado

mejorar la adaptabilidad, funcionalidad y flexibilidad de la vivienda, pero la pandemia presenta nuevos parámetros y entornos; además, el escenario postpandemia presentará nuevos y más complejos problemas que como constantemente se tendrán que asumir para adaptarnos a las nuevas exigencias del futuro.

Es decir que en comparativa a la situación actual se desarrollarán nuevos modelos mentales que se podrían considerar como las marcas y secuelas que ha dejado la vivienda como estructura visible y entorno de desarrollo ; como se ha estado acostumbrado a los previos modelos de vivienda ahora estos viejos modelos mentales deberán servir como modelo base para presentar una alternativa en la evolución de la vivienda y su diseño interior diferenciándose de aquellos que ya estaban preestablecidos en la funcionalidad y la habitabilidad que actualmente debe prestar una vivienda, presentando una comparativa con la importancia del diseño de un pequeño objeto con la magnitud que representa e influencia la vivienda en el diario vivir y el desarrollo de cada miembro de los usuarios de la vivienda unifamiliar cuyas necesidades han cambiado con el tiempo y con las circunstancias que presenta esta nueva perspectiva post pandemia.

1.2.1 Contextualización

La habitabilidad de la vivienda se vio afectada por un nuevo escenario que ha influenciado en gran magnitud a las actividades que normalmente llevábamos a cabo dentro de la misma, además en consecuencia de lo mismo se prevé un nuevo escenario postpandemia que poco a poco se va abriendo camino hacia nuevos parámetros en el diseño interior en relación con la estructura visible de nuestro escenario y nuestra experiencia dentro del espacio, lo mismo que requiere un replanteo en la adaptabilidad, funcionalidad y flexibilidad que podrá tener la vivienda en un futuro.

En Latinoamérica la perspectiva entorno al problema se genera más allá que la base que vendría a ser el Diseño Interior de las viviendas, este continente a diferencia del continente europeo representa un ecosistema cuyos contextos sociales, económicos, culturales, políticos, tecnológicos, etc. han generado que la evolución del continente sea distinta, y que a su vez la pandemia le direccione de una manera diferente, con una influencia mucho más grave.

De esta manera podemos visualizar que, como Tapias, (2017) indica:

“América Latina es un territorio en construcción, en movimiento y la arquitectura no debe dar soluciones permanentes a problemas temporales, es necesario dudar de lo que hacemos, reconocer nuestra naturaleza proyectada en las ciudades que construimos, pues no son otra cosa más que nuestro reflejo, y nosotros un reflejo de ellas.”

En una comparativa con este contexto en la opinión de Tapias con respecto a un panorama de diseño interior reemplazando las ciudades por viviendas se puede notar la relación e influencia que tiene la vivienda con el individuo que la habita y como esta misma lo representa; además, como María Torres, (2021) plantea:

El común denominador en, al menos, América Latina, es el priorizar el déficit absoluto de vivienda faltante y suponer efectivo el dotar de una vivienda mínima cuya eficiencia estriba en existir, sin considerar que pueda ser origen de déficits relativos, cuando sus dimensiones y calidad urbana arquitectónica dificultan proveer salud a sus habitantes y cuya magnitud impacta de modo negativo a la salud en las ciudades.

En Ecuador “el derecho a la vivienda, como lo identifica la constitución ecuatoriana es un derecho que se interrelaciona con los demás, por lo tanto, esto debe ser considerado para la toma de decisiones gubernamentales que afectan a la arquitectura nacional” (Pachay-Cañarte & Jorge Erick, 2021).

De hecho, este derecho encamina a que el gobierno debe empezar a preocuparse mucho más por la vivienda y todos los espacios donde la sociedad nacional se desarrolla, dándole importancia y generando una mejor arquitectura que en consecuencia encaminará a la apreciación del diseño y su papel en un escenario postpandémico ya que como Wang afirma “la afectación al bienestar físico y psicológico de las personas durante el confinamiento se debe además del estrés, a la pérdida de hábitos y rutinas” (Wang C, 2020), cuya afectación se centró en la vivienda como centro de estas actividades y estos cambios en el *modus vivendi*.

La vivienda en Ambato se concibe con simplicidad, más aún se debe replantear reconociendo como la habitabilidad se vio afectada en esta etapa de la pandemia ya que el objeto- “vivienda” se torna el centro de su vida bajo un confinamiento, se transforma en el eje de sus relaciones por el aislamiento social y restricciones del COE Nacional.

Haramoto, (2011) define la habitabilidad como:

“El conjunto de propiedades y características de la edificación que le confieren aptitud para satisfacer tanto los requerimientos expresamente estipulados en reglamentos, planos y especificaciones técnicas, como también los requerimientos implícitos, propios de las reglas del arte y de la buena práctica profesional que aseguran, en definitiva, una adecuada respuesta a las necesidades habitacionales de los usuarios”

Las normativas de la ciudad de Ambato en el contexto de la construcción tienen una gran influencia en cómo se han concebido las viviendas actualmente, y en como este hecho influyó en la experiencia de los usuarios de cada vivienda bajo el contexto pandémico, cuyos problemas generados influyen en el futuro post-pandémico y requieren normativas que aporten a que la vivienda se presente como un entorno seguro de desarrollo que solicita se le incluya como características adaptable, flexible y funcional.

La vivienda busca readaptarse, y debe readaptarse bajo la influencia que ejerce directamente en quienes la habitan, es decir la experiencia del habitante que se vio afectada en estos últimos años solicita un diseño distinto, un diseño que comprenda la relación del usuario con la concepción de la vivienda en el escenario postpandemia, bajo un nivel más elevado que el diseño de la misma bajo un perfil generalizado, normado insatisfactoriamente y por consecuencia mal aplicado para la experiencia que va a tener la persona que le da uso, se apropia y se vuelve parte del espacio en teoría.

La evolución de la vivienda guarda relación íntima con cada uno de los elementos que la conforman, desde el envolvente y la forma que ha adquirido en diferentes realidades sociales, hasta el mobiliario que permite que se generen las actividades en el interior del espacio como un ecosistema de desarrollo de la cotidianidad de cada familia.

Los muebles, las habitaciones, los edificios, las ciudades son fruto de emergencias médicas que han dejado capas de huellas que se han ido superponiendo a lo largo de los siglos (...). Sin embargo, la arquitectura enferma no es simplemente la arquitectura de las emergencias médicas. Por el contrario, es la arquitectura de la normalidad, la manera en que las crisis sanitarias han quedado grabadas en lo cotidiano –no solo llevando las huellas de ese pasado, sino completamente modelado por ellas–. Cada nueva enfermedad se aloja dentro de esta arquitectura construida a partir de las dolencias anteriores, en una especie de anidación arqueológica. Cada nuevo suceso médico activa la historia de la arquitectura y la enfermedad junto con los miedos, malentendidos, prejuicios, injusticias e innovaciones asociadas.

Con este hecho podemos visualizar como el contexto local, se ve fuertemente influenciado por las variantes que influyen su estado actual y como el hecho de direccionar su contexto macro en Latinoamérica los procesos sociales, culturales, tecnológicos, políticos y económicos representan un papel muy importante en cómo se concibe la vivienda hoy en día y como se concebirá en un futuro de esta manera Beatriz Colomina, (2021) sugiere que “Las enfermedades y la arquitectura son inseparables. Hasta se podría defender que los inicios de la arquitectura coinciden con los de la enfermedad.” (COLOMINA, 2021) esto conlleva a que los agentes biológicos y la naturaleza del entorno se muestran como otra variante con mayor fuerza en este escenario postpandemia además de la experiencia que el usuario exige de los espacios interiores, de su escenario de vida y como Tadeo ando mencionó en una entrevista para El Cultural “A lo largo de la pandemia se ha recordado la importancia de recibir estímulos sensoriales y de embarcarse el diálogo.

En este sentido, la experiencia espacial de la arquitectura también ha sido parte de esas conversaciones perdidas.” (Ando, T, 2021), resaltando como a pesar del contexto todo converge en el usuario, sus experiencias y su posición dentro del espacio de la vivienda, como se vio sometido a habituarse a algo que no genera una incomodidad en su diario vivir, que no satisface sus necesidades pero que al mismo tiempo se vuelve un requerimiento para el futuro el resto de su vida, consigo y la influencia de la tecnología el diseño perdió terreno, al encontrarse con un usuario inperceptivo del entorno inmediato que le rodea que hace un llamado a reeducar al usuario para traer de vuelta al agente observador consiente y perceptivo que valora su entorno y su relación con el mismo.

1.2.2 Árbol de problemas

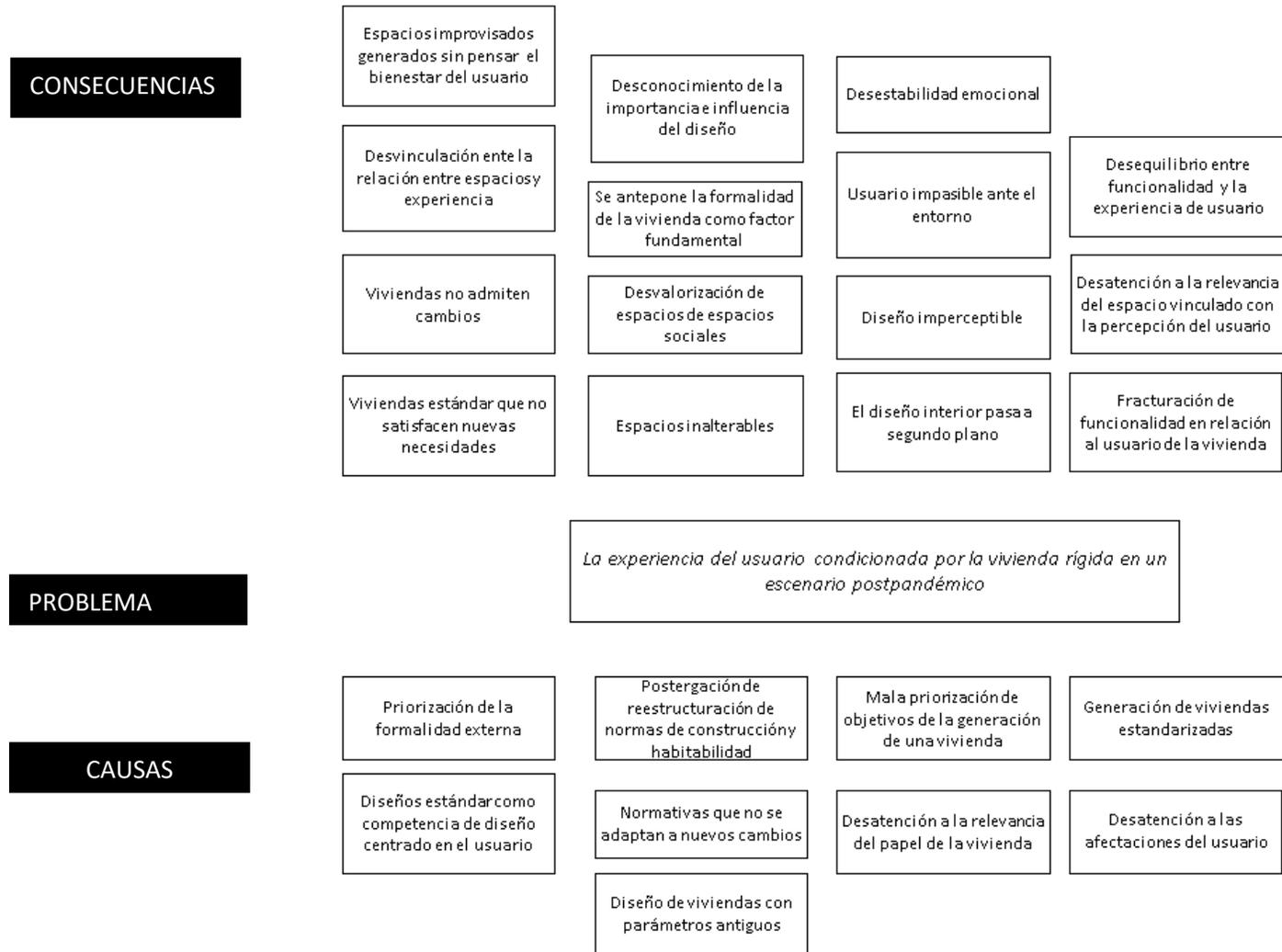


Gráfico 1 Árbol de problema

1.3 Justificación.

La habitabilidad y la interacción que se da constantemente entre el usuario y la vivienda representa una influencia en la experiencia que se genera dentro del espacio, el lenguaje que comunica la vivienda y la manera en que se interactúa con los demás usuarios del espacio en común.

La **importancia** del desarrollo del presente proyecto se plantea para evaluar la interacción actual de los usuarios de una vivienda unifamiliar en sus diferentes características físicas, y funcionales con un enfoque en la situación de encierro y el correcto uso de los espacios interiores de acuerdo a las nuevas necesidades que se proponen bajo una circunstancia de encierro en relación con la experiencia que atraviesa el usuario en su entorno inmediato y como la misma presenta una influencia en su modus vivendi. De acuerdo a la Revista Cubana de Higiene y Epidemiología (2011):

Considerando que el ambiente es un factor fuertemente relacionado a las condiciones de salud y que las personas permanecen en la vivienda no menos del 50 % de su tiempo diario en estas instalaciones, se hace necesario que la vivienda se torne un importante escenario de la salud pública para la gerencia del riesgo y la promoción de la salud, Por eso puede pensarse en la vivienda como un primer espacio de construcción de la salud pública.

El **interés** se vincula con el enfoque en el microhábitat en el que nos desarrollamos será el principal punto para la implementación del diseño, se direccionará de acuerdo a diversos parámetros que solicita el escenario venidero postpandemia, entorno a los diversos desafíos a los que se han enfrentado las familias del sector Caranqui que han afectado a su salud.

De acuerdo a Francis D.K. Ching y Corky Binggeli (2012):

El diseño de interiores consiste en la planificación, la distribución y el diseño de los espacios interiores de los edificios. (...). En este sentido los objetivos del diseño de interiores son el logro de ventajas funcionales, el enriquecimiento estético y la mejora psicológica de dichos espacios interiores.

Se plantea explorar el correcto uso y disposición de la vivienda. “Considerando que la modalidad de teletrabajo seguirá siendo una forma de trabajar durante la pandemia” (Secretaría Nacional de Planificación, 2020), y que la modalidad de estudio actualmente continúa de manera virtual además del uso de espacios abiertos dentro de los domicilios para sus habitantes; se plantea usar estas necesidades como nuevos requerimientos que coadyuven con la propuesta de diseño del nuevo interior para casas unifamiliares, y de esta manera regular el uso y el diseño de los diversos ambientes de la vivienda, para preparar el escenario venidero postpandemia y una futura crisis similar en características a la que estamos viviendo actualmente, planteando una posible solución.

La vivienda como formalmente la conocemos en nuestro contexto debe readaptarse, a pasado por una etapa de fuerte influencia y ha permitido que se detecten los déficits de la misma para generar ideas que satisfagan las necesidades que la experiencia del usuario entorno a la vivienda que habita solicita, en base a esto la habitabilidad y con ello la flexibilidad que puede llegar a tener la vivienda serán las alternativas para generar una posible alternativa de solución para que los miembros de la vivienda sean los **beneficiarios** de dicha investigación y que en un futuro este aporte sirva como una pequeña base para generar el estudio de la vivienda que constantemente se va readaptando bajo nuevas circunstancias influenciadas directamente por el tiempo, agentes naturales, biológicos, antropométricos, los avances tecnológicos y la presencia de nuevas variantes similares a las antes

mencionadas. . “Todos estos elementos deben ser desarrollados logrando satisfacer las necesidades de los usuarios del interior y respondiendo a las limitaciones establecidas por el espacio existente en el que residirá el esquema interior” (Higgins, 2015).

“La experiencia espacial de la arquitectura ha sido una de esas conversaciones perdidas con la pandemia” (Ando, 2021) y es de suma importancia recuperar esta experiencia del usuario con su entorno que poco a poco se va perdiendo, es por ello que en esta investigación se va a considerar ejes primordiales como la importancia del espacio físico y su injerencia en el bienestar de los usuarios y su experiencia física y psicosocial.

Centrarse en el bienestar y el confort de las personas ante la influencia que representa el espacio físico en el desarrollo de sus actividades cotidianas y sus relaciones bajo una constante interacción dentro de la vivienda en un escenario post pandémico es el punto clave de como influenciaran las diversas variantes que proporciona el diseño interior y como repercute en generar un espacio habitable que proporcione diversas características para que el individuo de cada ambiente pueda ejercer una sensación de seguridad personal, familiar y de esta manera pueda desarrollarse a nivel social adaptándose a las nuevas exigencias de comportamiento que establecerá el escenario postpandemia, siendo este el **impacto y la factibilidad** que tendrá el proyecto en el futuro.

1.4 Objetivos.

1.4.1 Objetivo general

Analizar el diseño interior de viviendas unifamiliares para su aplicación la generación de experiencias de usuario en el escenario de postpandemia

1.4.2 Objetivos específicos

4.1. Definir los principios que determinan la concepción de espacios interiores en viviendas unifamiliares mediante análisis bibliográfico y estudio de casos.

4.2. Determinar los factores que inciden en la generación de experiencia de usuario en viviendas unifamiliares en el escenario postpandemia mediante investigación de campo.

4.3. Proponer estrategias de diseño interior para la generación de experiencia de usuario en viviendas unifamiliares en escenarios de postpandemia.

1.5 Antecedentes de la investigación (Estado del Arte)

La pandemia ha traído consigo diversas opiniones en base a las mismas para lograr generar oportunidades en base a esta problemática global, una vista a la historia de la vivienda y la habitabilidad de los espacios para llegar a como los conocemos actualmente y un paso hacia delante intentando previsualizar el futuro a través de este problema y su conexión con una “utopía” que puede llegar a ser real en el futuro.

De esta manera como un ejemplo de una vista hacia el pasado Beatriz Colmina (2021) habla respecto al tema argumentando:

Toda arquitectura está enferma. Las enfermedades y la arquitectura son inseparables. Hasta se podría defender que los inicios de la arquitectura coinciden con los de la enfermedad (...). Los muebles, las habitaciones, los edificios, las ciudades son fruto de emergencias médicas que han dejado capas de huellas que se han ido superponiendo a lo largo de los siglos (...) Cada nuevo suceso médico activa la historia de la arquitectura y la enfermedad junto con los miedos, malentendidos, prejuicios, injusticias e innovaciones asociadas.

Entonces las enfermedades tienen un vínculo con la humanidad y su paso por la sociedad en búsqueda de adaptarse a los nuevos sistemas de habitabilidad que han ido modificándose con el paso del tiempo a través de distintas épocas, con distintos agentes de cambio que han generado consigo soluciones que permanecen viables hasta la fecha actual, pero que así como surgieron como una solución hacia una necesidad, esto puede ir readaptándose o mejorándose hasta que su

huella sea solo la historia de algo que se conciba en el futuro; además, los diversos contextos que envuelven a una sociedad tienen una gran influencia en como un agente natural o una patología rompe un esquema y activa una alarma para generar un cambio y una innovación. (Ayala, 1983, como se citó en Sánchez, 2009)

Como un aporte en base al presente Sanders, 2020, como se citó en Kim Tingley (2020) resalta la influencia de la Pandemia en el presente:

Las personas se volvieron muy conscientes de sí mismas en relación a los otros y las superficies que podrían tener que tocar. De repente, se dio cuenta Sanders, todos se habían convertido en “cuerpos no conformes”. Con esto se refiere a las personas cuya edad, género, raza, religión o habilidades físicas o cognitivas a menudo los ponen en desacuerdo con el entorno construido, que generalmente está diseñado por personas que incorporan normas culturales dominantes (...). El virus no era simplemente una crisis de salud; también era un problema de diseño (...). “Caminamos dormidos en nuestro recorrido por el mundo”; “A menos que el interior de un edificio sea sorprendentemente diferente, lujoso o inusual, no nos damos cuenta”. La COVID, (...), “nos obliga a todos a ser conscientes de cómo el diseño del entorno construido dicta el modo en que experimentamos al mundo y a los otros”.

De esta manera se percibe desde otro punto de vista como la Pandemia ocasionada por el Covid 19 en el presente nos transformó, trasladándonos a una involución hacia una realidad desconocida que se pudo atravesar, el diseño tuvo que retroceder a todo lo que buscaba, la interacción, la conexión, los espacios abiertos ya no eran más una solución, nos vimos obligados a retroceder para

reescribir nuevas formas de generar espacios que satisfagan nuevas necesidades y requerimientos que no fueron pensados en un contexto macro, no solo la vivienda, sino también su entorno, con ello el ecosistema, hasta llegar al bioma y al mundo en sí en el que nos trasladamos, convivimos y habitamos. Desaprender para volver a aprender forma parte de la metodología de Diseño que está en constante cambio y cuya proyección es circular, permitiendo que reflexionemos del pasado, abramos los ojos al presente y empecemos a pensar en el futuro.

Podemos llegar a trasladarnos a los orígenes de los objetos y su vínculo con el diseño interior que es completamente intrínseca dado su origen, y de esta manera repensar en las necesidades, tal como nos habla Juhani Pallasma (2009) en su libro “La mano que piensa”:

De hecho, el arte y la arquitectura nos devuelven a los orígenes del lenguaje, a la maravilla y al asombro imaginario de cuando nos topamos con lo imprevisto. Las imágenes artísticas nos acercan a imágenes y descubrimientos de cosas antes de que el lenguaje pudiera atraparlas, tocamos las cosas y captamos su esencia antes de ser capaces de hablar sobre ellas, (...). Unas casas perfectamente adaptadas a su entorno y a sus requerimientos funcionales, y que expresan de un modo preciso las condiciones climáticas y su esencia estructural y material sin intenciones estetizantes arbitrarias-, se convierten en herramientas arquitectónicas con la misma inevitabilidad y belleza que las herramientas de los oficios.

En este aporte se vincula a la arquitectura con algo tan similar en funcionalidad como lo son los objetos, como estos dos nos traslada a un estado de “asombro” ante aquello que no hemos imaginado previamente pero que a través del contacto con este elemento que transforma nuestra percepción logramos concebir los requerimientos que deberán poseer en base a su esencia, su

esencia se compara con la funcionalidad y su belleza en la forma de impresionar a los usuarios, haciendo uso de la háptica que nos conecta con esa arquitectura y ese diseño con lo que nos rodea a través de su vínculo con los sensorial; retroceder al origen del mismo nos permitirá generar nuevas alternativas, innovaciones que aporten más que aquello que ya conocemos y reconocemos como el “origen” de todo.

1.6 Fundamentación (Legal, Axiológica, Ontológica)

1.6.1 Fundamentación Legal

La fundamentación legal para el estudio y el desarrollo de la siguiente investigación se fundamenta y conecta con tres de los 17 objetivos que se ha trazado la ONU centrados en el Desarrollo Sostenible:

Objetivo 9. Industria, innovación e infraestructuras: La crisis ha acelerado la digitalización de muchos negocios y servicios, incluido el teletrabajo y los sistemas de videoconferencia tanto dentro como fuera del lugar de trabajo, así como el acceso a la sanidad, la educación y los bienes y servicios esenciales (...), la pandemia del coronavirus ha puesto de manifiesto la urgente necesidad de una infraestructura resiliente.

Objetivo 11. Ciudades y Comunidades Sostenibles: Alrededor del mundo, la COVID-19 está amenazando a las ciudades y comunidades, poniendo en peligro, no solo la salud pública, sino también la economía y el tejido social (...), está trabajando con los Gobiernos a nivel nacional y

local para ayudarlos a prepararse, prevenir, responder y recuperarse de la pandemia de la COVID-19.

Objetivo 13. Acción por el clima: Es necesario tomar medidas urgentes para abordar tanto la pandemia como la emergencia climática con el fin de salvar vidas y medios de subsistencia.

1.6.2 Fundamentación Axiológica

A partir de la presencia de la primera sociedad nómada el sentido de habitar una vivienda ha sido influenciado por diversos agentes del entorno, agentes naturales y agentes producto del deficiente origen de la vivienda como centro de actividades diarias, de esta manera la evolución de la vivienda ha ido de la mano con las necesidades de la sociedad de mejorar su estilo de vida, de emergencias que han puesto en peligro la supervivencia de la humanidad y que la han obligado a trasladarse y adaptar su vivienda a estos peligros, cada uno de los avances que hemos logrado, ha generado un porcentaje de peligro en el bienestar humano, pero la naturaleza del ser humano es adaptarse para sobrevivir, y hasta el presente, seguimos en un continuo estado de adaptación por un agente biológico que nos obliga a readaptarnos nuevamente; si la sociedad ha ido cambiando con el tiempo, nuestro hábitat lo ha hecho de manera consecuyente y esto es lo que permite reconocer la influencia de la experiencia del usuario en la historia de la arquitectura y la vivienda hasta como la conocemos en el presente con sus características; cada objeto y elemento ha sido diseñado para satisfacer nuestras necesidades, más aún el Diseño Interior, cuya función es mejorar el habitar y generar soluciones para conservar el bienestar del usuario no ha sido tan importante como en la actualidad donde poco a poco se reconoce la importancia del mismo por la presencia de un escenario post pandémico que trajo consigo perturbaciones en el bienestar personal, es de esta

manera como esta investigación busca retratar la importancia y el aporte del diseño interior hacia el centro de nuestras actividades “la vivienda”, y la íntima relación que guardará siempre con el usuario y su experiencia con el espacio.

1.6.3 Fundamentación Ontológica

El aporte que dejará este proyecto de investigación es generar la certeza de que de la misma manera en que el ser humano es naturalmente adaptable a todos los cambios y esto le ha permitido sobrevivir como el animal más inteligente de la tierra, de esta manera seguiremos modificando nuestro entorno; en base a esta característica hemos aportado una evolución en el sentido de habitar el entorno que nos rodea y así hemos moldeado el mismo a nuestro beneficio, en el futuro esto seguirá como una constante en relación al tiempo y su transcurso. Viendo al pasado encontramos como diversos agentes han estimulado nuestras reacciones ante lo que necesitamos y requerimos, y esto en consecuencia ha permitido que cada día innovemos en diferentes ámbitos de la arquitectura y el diseño interior, generando mayor valor para el verdadero aporte que tiene el Diseño interior en la evolución del habitar de la humanidad y la generación experiencial de espacios desde el centro del desarrollo que es la vivienda hasta el bioma en el que convivamos con los demás miembros de la sociedad.

1.7 Categorías fundamentales.

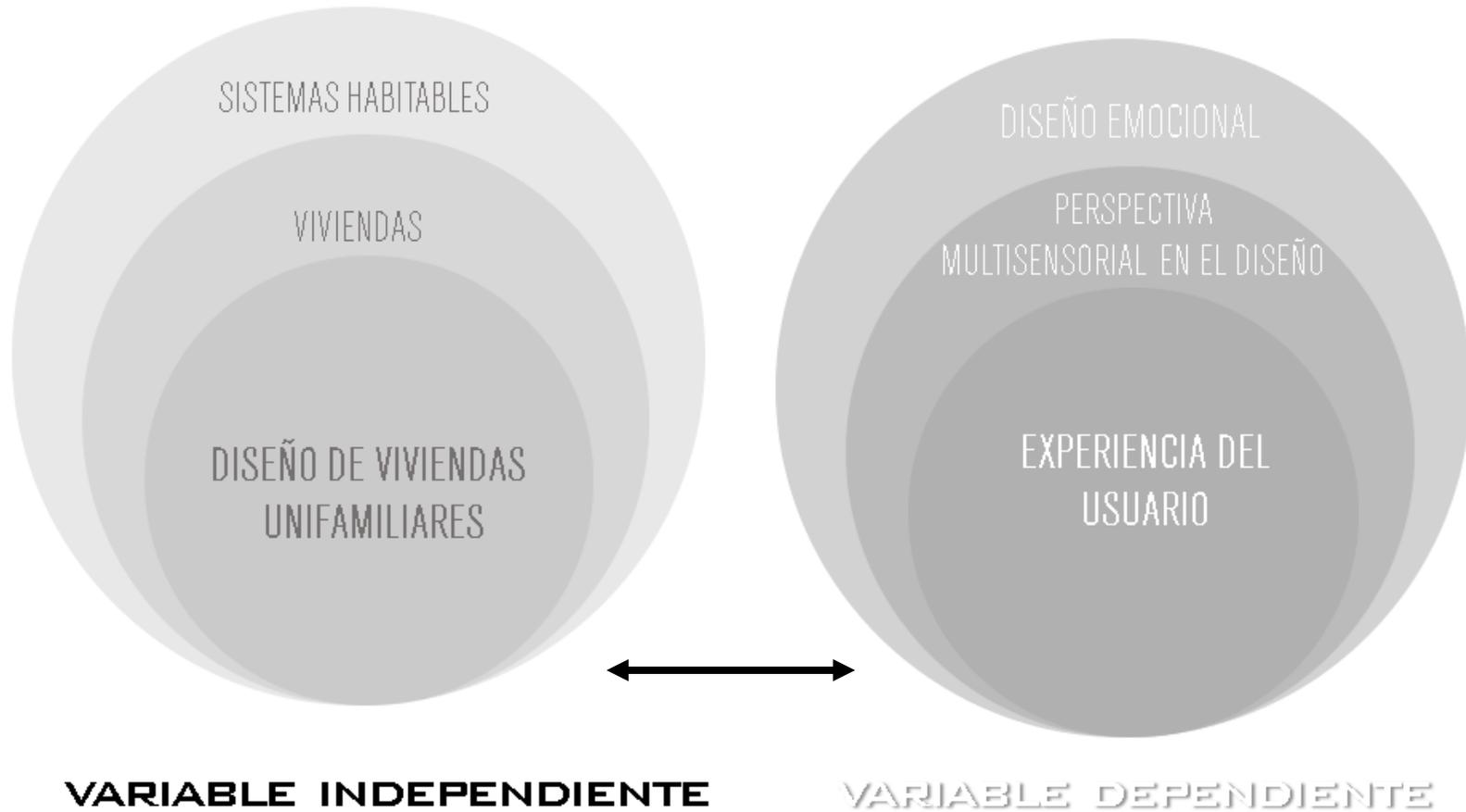


Gráfico 2 Categorías fundamentales

1.7.1 Red conceptual: Variable Independiente

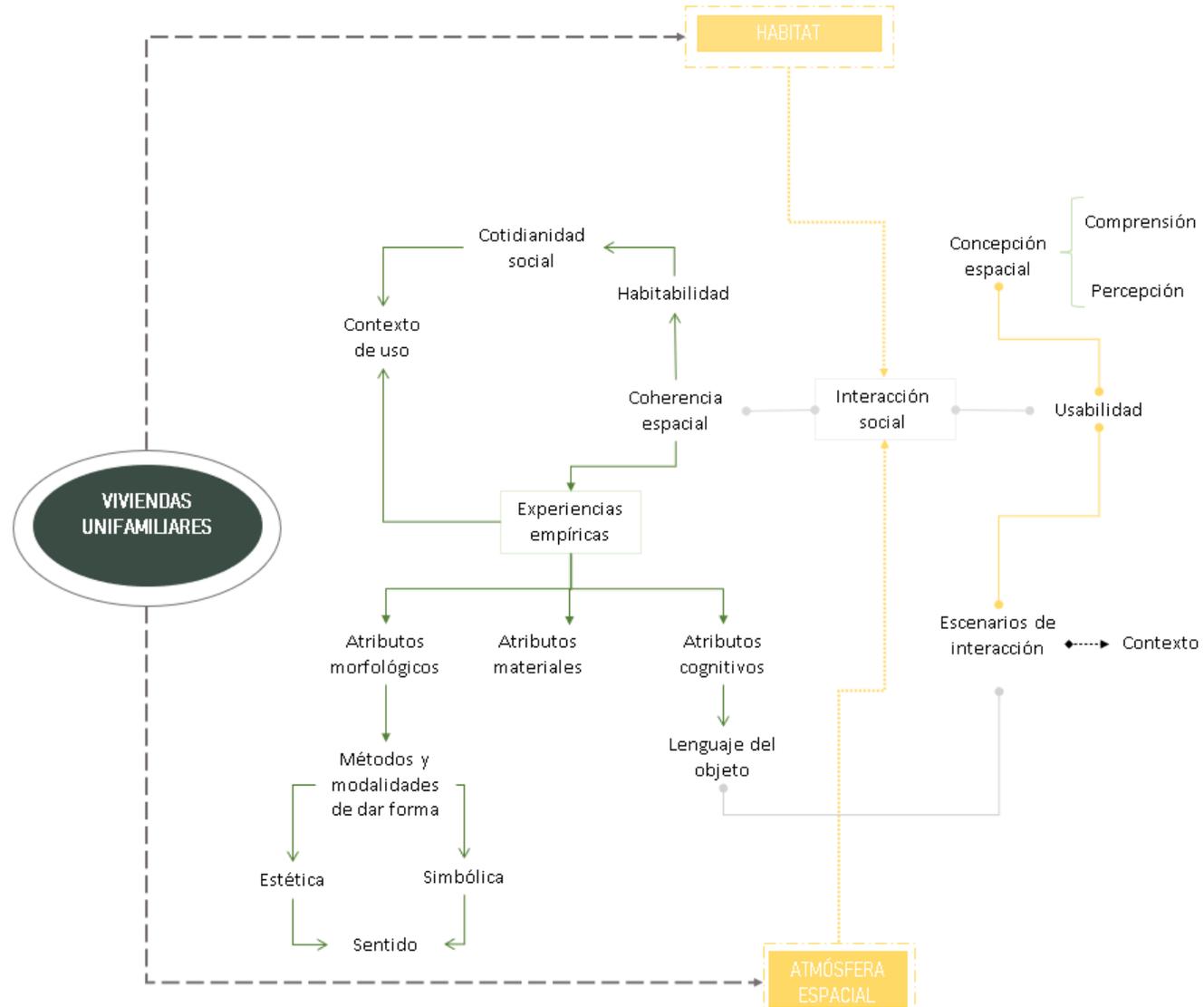


Gráfico 3 Variable Independiente

1.7.2 Red conceptual: Variable Dependiente

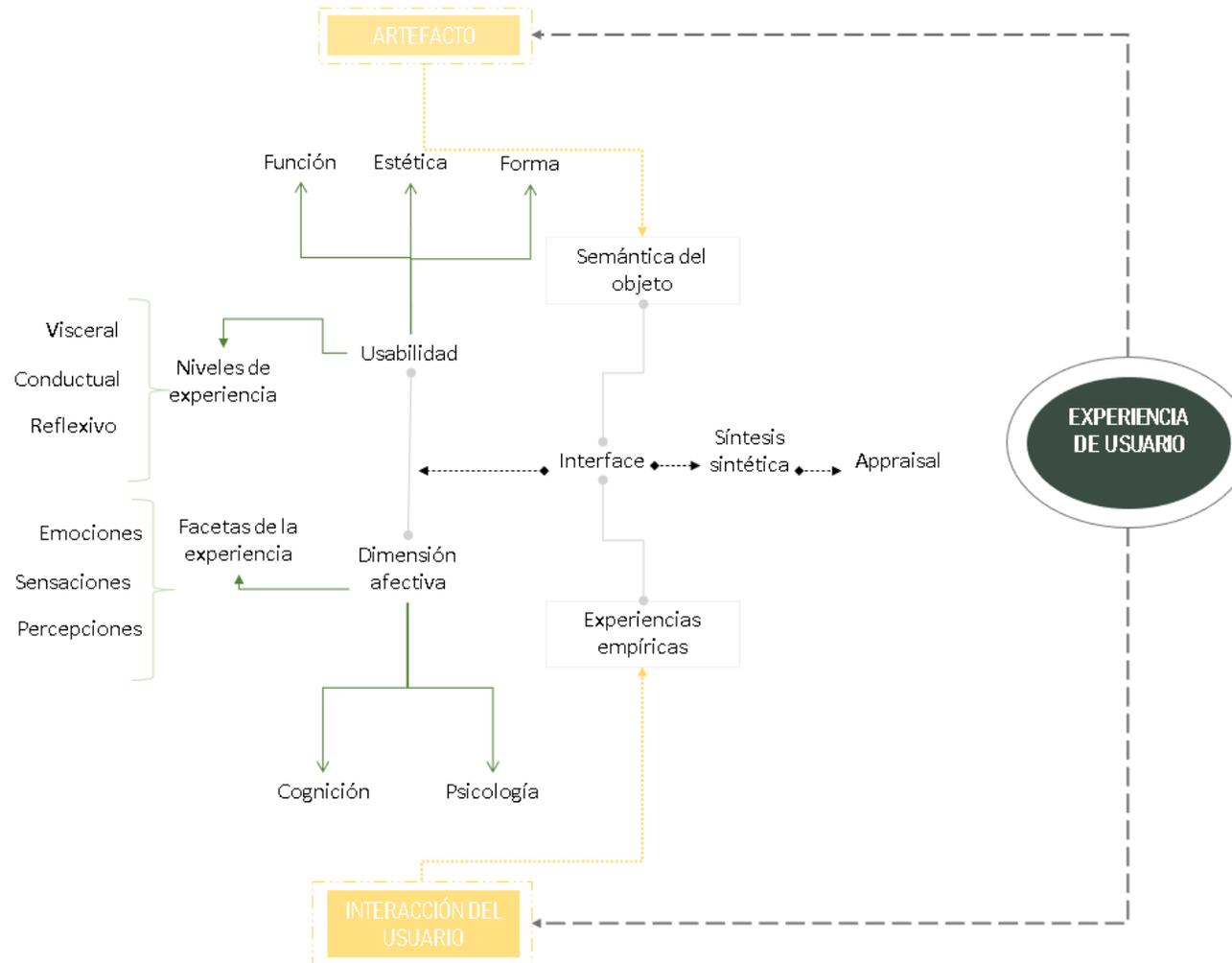


Gráfico 4 Variable dependiente

1.7.2 Constelación de ideas

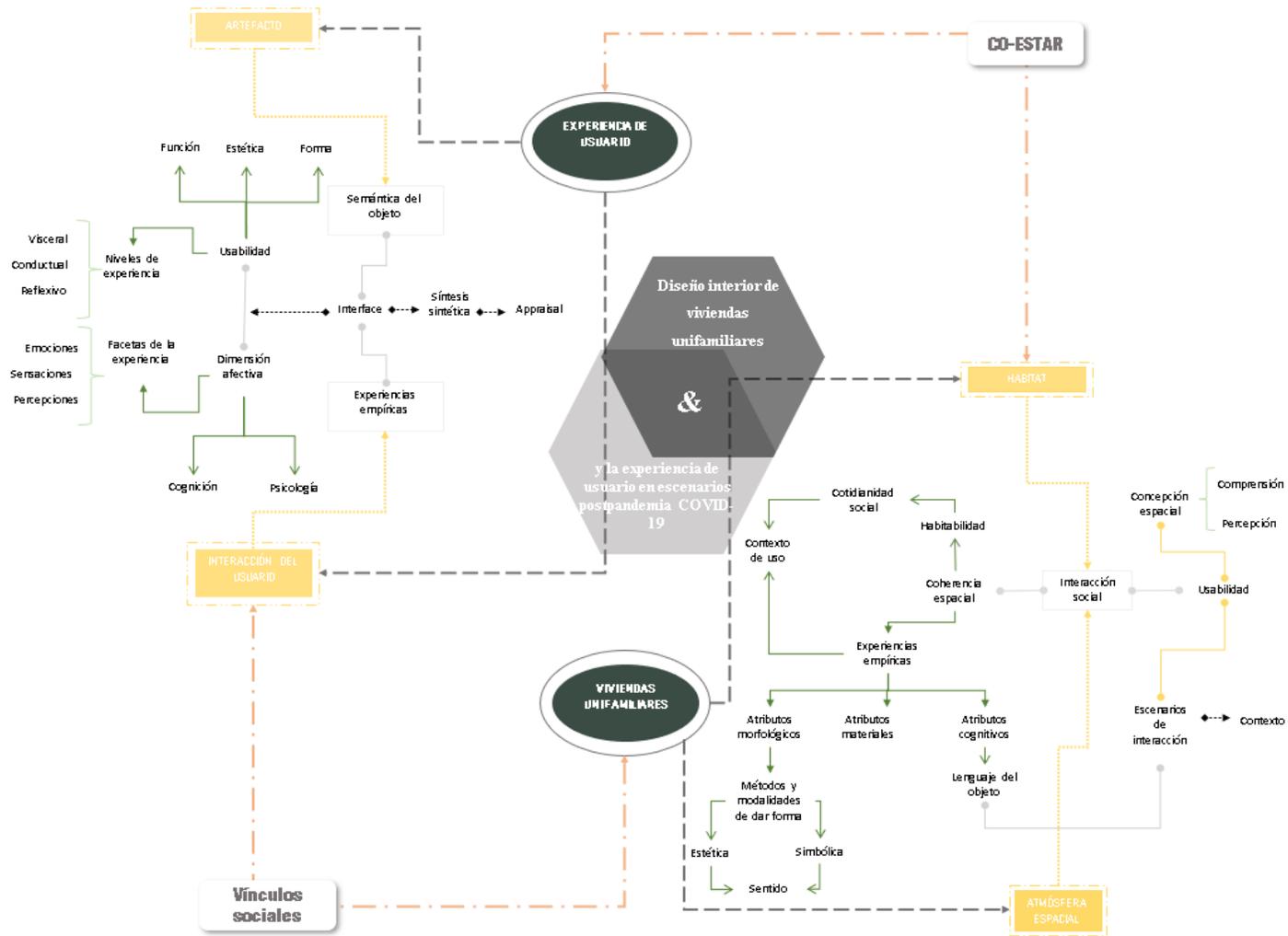


Gráfico 5 Constelación de ideas

1.8 Bases Teóricas

1.8.1 Bases Teóricas-Variable Independiente

1.8.1.1 Hábitat

El autor *Bitetti* tiene una interpretación entorno a la definición de lo que se considera como hábitat, siendo el espacio físico en donde llevan a cabo la vida cotidiana dos o más individuos, que a su vez tiene un sentido y un significante influenciado directamente a partir de la vida cotidiana de sus habitantes (Bitetti, 2012, p.138).

Este espacio que es habitado llega a poseer una comodidad técnica, un lenguaje, se llega a considerar como “la expresión simbólica de un comportamiento globalmente humano”, *Gourhan* considera que este espacio habitable responde a tres necesidades. “La de crear un medio técnicamente eficaz, la de asegurar un marco al sistema social y la de poner orden, a partir de allí, en el universo circundante” (Gourhan, 1971, p.82).

En base a los autores el espacio se considera como hábitat vinculado con la realidad tiene una relación directa entre el espacio físico, cuya concepción se ve influenciada por el *modus vivendi* de las personas que influyen en cómo se forma respondiendo a una triple necesidad conectada con nuestro entorno en base al sistema social, el orden que implica y la eficacia del hábitat en su función con el usuario.

1.8.1.2 Interacción social

En su etimología hace referencia a “una acción mutua, en reciprocidad”, donde un sujeto es directamente influenciado a partir de su percepción y como la misma sufre modificaciones, el hecho de que el sujeto en sí se sienta percibido, puede llevar a que el mismo modifique diversos puntos de su personalidad, su apariencia física, su léxico, sus conductas, etc.; es decir la influencia de la interacción social con otro miembro de su entorno evoca un cambio en los ejes principales a partir de los cuales establecerá juicios de lo que percibe en su entorno. Para comprender mucho más esta influencia se debe visualizar a partir de la percepción del individuo, conocer como interactúa con el entorno y cada contexto que conforma su vida diaria, además sus relaciones con los miembros de la sociedad, como base determinante para conocer la influencia que puede llegar a ejercer (Picard, 1992, p.14).

En base a la conceptualización previa se puede entender a la interacción social como las relaciones que tiene un individuo con otro en un determinado panorama modificando e influyendo mutuamente un individuo en el comportamiento del otro del otro, dentro del mismo entorno, evidenciando de esta manera una verdadera relación social.

1.8.1.3 Coherencia Espacial

La coherencia espacial es el sentido que se ejerce en un espacio que va a cumplir con una función y que va a ser habitado por los individuos, las nociones sobre este espacio y sus tipologías forman parte del estudio realizado por el diseño de interiores como disciplina. El espacio “de esta manera está vinculada estrechamente con los mecanismos de percepción y la memoria de la experiencia previa” (Cordero Salazar, 2017, p.69).

Todo entorno espacial posee como características tener lógica y coherencia, en relación al entorno y las formas que lo conformen; estos espacios entran en un proceso de metaforización, que se da a través del nivel de coherencia sintáctica que posea, el aspecto poético que comunique subyacente al principio de acción de este sistema organizacional, que evoca en sí mismo de distintas maneras la intensidad de la experiencia estética que va a estimular la vida de él o los usuarios que habiten determinado espacio (Pokropek, Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos, 2020, p.25).

Pokropek repasa en sus notas acerca de la coherencia espacial en su trabajo (2015), hablando sobre la diversificación y clasificación de las diversas estructuras formales en los diversos espacios interiores de los distintos ambientes, que en sus textos denomina como “envueltas”, otorgándole una noción de fusión continuo, ante la lectura en la percepción del individuo que lo habita, en este punto entra la lógica espacial y la lectura disciplinar de la experiencia estética (Pokropek, Facultad de Diseño y Comunicación-PALERMO, 2020, como se citó en Banegas, 2019, p.130).

La coherencia espacial encamina a la función del diseñador y la comunicación que tendrá un determinado espacio con el usuario, con un mayor de diversos recursos que permiten generar la verdadera coherencia en la configuración espacial que solicita el espacio basándose en el usuario como el generador de requerimientos, necesidades y usos que va a tener el espacio vinculándolo con la identidad física y psicológica del mismo, además de su relación con el entorno en el que transita.

1.8.1.4 Habitabilidad

“La habitabilidad esté determinada por la relación y adecuación entre el hombre y su entorno y se refiere a cómo cada una de las escalas territoriales es evaluada según su capacidad de satisfacer las necesidades humanas” (Molina, 2015, p.4).

Los seres humanos buscan adaptar la vivienda para satisfacer sus necesidades de acuerdo a los problemas que revele el contexto en el que desarrolla su vida diaria, los cambios del entorno han obligado a cada sociedad a modificar el entorno en el que habita con el paso del tiempo; la manera en que percibe el entorno el individuo y la necesidad de obtener un entorno físico que lo proteja, es el resultado de los factores sociales, culturales, económicos, naturales, etc., a los que se ve expuesto, esa necesidad por habitar una edificación es a través del cual se han modificado los espacios habitables como las “viviendas” basados en el modo de vida de los grupos sociales o de los individuos (Molina, 2015, 5).

La habitabilidad esta impuesta de acuerdo a las necesidades que presenta un usuario con base en el entorno que habita, estas necesidades se ven fuertemente diferenciadas a partir de diversos factores basados en la ubicación geográfica, la época, la socio-cultural, economía, etc. Que representan al usuario, estos factores van adaptándose con el paso del tiempo a nuevos cambios.

1.8.1.5 Cotidianidad Social

La cotidianidad es un fenómeno humano que se conecta con el carácter social, y de hecho representa la complejidad social de la humanidad, para comprender la cotidianidad social se debe considerar los fenómenos que enmarcan a la sociedad, como interviene y como se interrelaciona la sociedad (García, 2008, p.41).

De acuerdo con Heller (1997), “Es en la vida cotidiana que hombres y mujeres “[...] hacen su propia historia, pero en condiciones previamente dadas” (p.1), que en el desarrollo de su vida se enfrentan a diversas circunstancias entre ellas el legado construido y constituido, este encuentro es transmitido por sus padres antes incluso de que el individuo sea consciente de su existencia, y se vuelve algo incondicional (Heller, 1997, como se citó en Veronoze, 2014, p.139).

En su teoría social Marx, manifiesta al respecto como el ser humano puede modificar conscientemente estas circunstancias que Heller considera como el legado transmitido, a través de diversos procesos impulsados por los esfuerzos e inspiraciones, se pueden crear o recrear diversas alternativas, que se dan por la objetividad de la vida cotidiana del individuo, respondiendo a sus intereses, necesidades o requerimientos, sirviendo como el fundamento de lo que se conoce como libertad, y conciencia ética y política. Estas características son las que le dan la oportunidad al individuo en su carácter singular o particular, por como se muestra ante la sociedad en su cotidianidad o en su alineación con la sociedad, para esta condición genéticamente humana o para la no cotidianidad. “Para eso, convertirse hace necesario asumir la conciencia de-sí-mismo, en su singularidad, de los valores ético-morales, ético-políticos, de libertad y de responsabilidad en y para la vida cotidiana” (Veronoze, 2014, p.139).

La cotidianidad social surge a partir de la experiencia previa aprendida por el individuo en su primer desarrollo y en la adultez al vivir y trazar la cotidianidad a través de todo lo aprendido y la interacción de lo aprendido con la experiencia y su conciencia que se vincula directamente con sus relaciones sociales, la ética, diversos factores morales, políticos, etc. Que pueden generar la particularidad de la cotidianidad de cada individuo en su entorno. Los individuos absorben y son

partícipes de la cotidianidad dentro de su entorno, construyendo la historia a través del tránsito que se tiene en un determinado tiempo y que a su vez influenciará a la cotidianidad e las generaciones futuras.

1.8.1.6 Contexto de uso

De acuerdo con Donald Norman en su libro “El Diseño Emocional” el contexto de uso para la obtención de un objeto de diseño es una de las principales variantes que determinan la concepción del mismo, guardando una relación entre el elemento de uso y la situación, circunstancia, momento y tiempo de uso, no solamente interpretando una influencia del contexto externo, si no también tomando en consideración el contexto interno del usuario.

Los objetos cada vez tienen una relación más íntima con el usuario, cada objeto puede resultar significativamente útil dependiendo directamente del contexto en que se usará, imponiendo una relación con la usabilidad del objeto de diseño.

El contexto de uso surge a partir de la relación de los usuarios con el objeto de diseño, de la investigación de cómo se presentan y cómo funcionan, las mejoras que puede llegar a tener, permitiendo que los mismos de acuerdo a su forma de uso e inconvenientes que presenten en su forma o función se puedan mejorar, debiendo visualizar los problemas a partir de la perspectiva del diseño. (Norman D., 2004, p.92).

Jordan y Tiger proponen una clasificación en donde combina en partes iguales los tres niveles de diseño, con resultado que resulta agradable y divertido, para demostrar como lo que se considera en gran manera amigable depende completamente del contexto (Norman D., 2004, p.130).

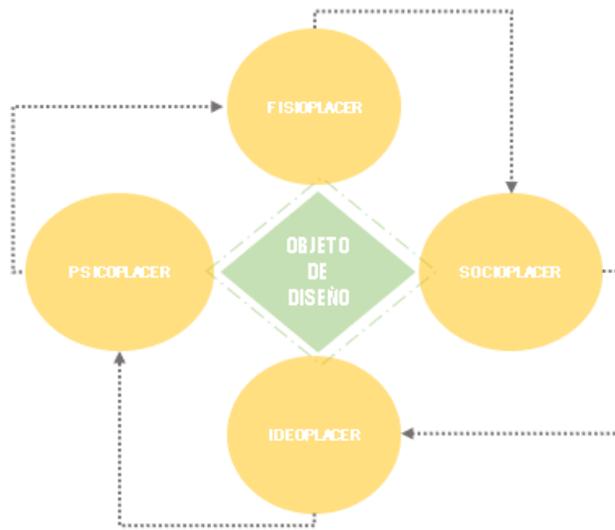


Gráfico 6 Interpretación de la clasificación de los niveles de diseño de Jordan y Tiger

Fisioplacer. Los placeres del cuerpo. Lo que se puede ver, los sonidos, los olores, los sabores y las sensaciones táctiles. El fisioplacer combina muchos aspectos del nivel visceral con algunos del conductual.

Socioplacer. El placer social deriva de la interacción con los demás.

Psicoplacer. Este aspecto del placer trata de las reacciones que tenemos, así como de nuestro estado psicológico mientras utilizamos los productos. El psicoplacer reside en el nivel conductual.

Ideoplacer En este aspecto del placer reside la reflexión sobre la experiencia. Aquí es donde apreciamos la estética, o la calidad o quizás el grado en que un producto mejora la vida y respeta el entorno (Norman D., 2004, p.129).

El contexto se puede detectar en diversas variantes tal y como lo presentan Jordan y Tiger en su clasificación; de esta manera, abriendo paso a que este presente en el fisioplacer, en el socioplacer, el psicoplacer y el ideoplacer en lo que corresponde a cada uno de ellos; además, el contexto

permite que se conozca la razón de concepción del objeto en estudio y a través de esta experiencia de uso en determinado contexto, el mismo sea objeto de mejora y evolución reconociendo sus aportes en determinadas situaciones de uso y permitiendo que sus deficiencias sean consideradas para el futuro, al hablar y referirnos a un objeto, hablamos de algún elemento, experiencia que haya influenciado a sus usuarios y que a su vez haya sido sometido a un contexto de uso.

1.8.1.7 Experiencias Empíricas

“No hay duda alguna de que todo nuestro conocimiento comienza con la experiencia” (...) “Pero, aunque todo nuestro conocimiento empiece con la experiencia, no por eso procede todo él de la experiencia”. (Amengual, 2007, p.4). De acuerdo con Kant y su conocimiento acerca del empirismo, en una aproximación del mismo con la experiencia la define como el conocimiento empírico por su relación; el conocimiento no debe ser por otro parte confundido con la simple sensación, que no se conecta con el conocimiento, el conocimiento empírico surge a partir de la sensación; es decir, “lo que nosotros recibimos por medio de impresiones”, la impresión sensitiva conecta una receptividad pasiva a partir del individuo afectado por el entorno o un objeto que lo estimula, por otro lado, el conocimiento empírico se ve influenciado por una receptividad activa, apuntando a la intencionalidad que implica la acogida (Amengual, 2007, p.4).

La experiencia empírica se da a través del conocimiento adquirido empíricamente por el individuo a través de su experiencia personal en diversas circunstancias, más aún, debe reconocerse en qué circunstancias se adquiere una experiencia empírica; el resultado, de esta experiencia es la obtención de conocimiento. La experiencia guarda una relación compleja con el conocimiento, siendo la experiencia el desencadenante de la adquisición del mismo, como un resultado.

1.8.1.8 Morfología

“El término morfología designa comúnmente el estudio de la forma o formas que presentan los objetos que estudia cualquier ciencia y las variantes que estas formas pueden presentar” (Bosque, 1983, p. 1).

Se debe considerar la sintaxis formal de los objetos de estudio que están explorándose desde su morfología desde sus volúmenes o espacios, la forma importa Allen (2009), pero no tanto como la manera en que se diseña el objeto para obtener un espacio de contención, que se da mediante la interacción de las formas de las cosas y la interacción de sus morfologías.

En un enfoque orgánico mirando a través de la perspectiva del diseño los objetos individuales y su conformación grupal que proyecta el contexto en el desplazamiento interior y el contexto general, de esta manera responde a un principio hilemórfico porque de hecho se ve conformado por las dos dimensiones esenciales (Ruiz Trujillo, 2015, p.71)

De acuerdo con Pellicer (2011) “un objeto puede ser mirado como un conjunto de elementos interconectados que constituyen de una manera determinada y en ciertas circunstancias una entidad diferenciada”. A partir de esta perspectiva se afirma que la forma autónoma que tienen los objetos ya en su conformación final, permite descubrir las interacciones que tienen sus formas, que al estar interconectados dan como resultado un “espacio de cobijo”. Dichas determinaciones permiten reconocer los elementos y factores que posee y que a su vez generan un intercambio recíproco, por la red de relaciones que a su vez le otorgan un dinamismo en el espacio de cobijo, el espacio

vincula a estos elementos que poseen características que se definen como disímiles, y que en su encuentro causan una tensión (Pellicer, 2011, como se citó en Baffoni, 2019, p.5)

Por lo tanto, el proyectar la forma no se reduce solo a determinar la apariencia externa de los objetos, sino que supone integrar y articular todos los factores que, de una manera u otra, participan en el proceso de materialización del producto, y responde, desde una mirada vitruviana, a la triada utilitas - firmitas - venusta, como actores funcionales, técnicos y simbólicos. (Baez, 2020, p.80).

La morfología en el diseño interior toma una conceptualización que va más allá que la que es designada por su etimología, la morfología tiene la capacidad de enlazarse en el diseño de una manera distinta, es así como la conformación morfológica de los espacios interiores y los objetos que forman parte de la concepción del diseño en su totalidad, guardan una relación que conecta con los principios hilemórfico, dando a entender como la forma se da gracias a la materia, y además actualmente a través de los diversos procesos llegamos a reconocer que las interacciones del individuo con el objeto permite que se complete la morfología del diseño haciendo referencia a un objeto de diseño interior, cuya concepción es originada para la interacción del espacio con el individuo que formará parte del mismo otorgándole a su característica morfológica un dinamismo claro que se vincula con la concepción del diseño a través del tratado vitruviano en base a la triada, utilitas, firmitas y venusta, en los verdaderos factores de concebir la morfología en diseño.

1.8.1.9 Métodos y modalidades de la forma

“La forma arquitectónica es el punto de contacto entre la masa y el espacio”, que conjuntamente con las características que posee, infunde calidad o espíritu en la conformación del espacio; además, su calidad depende concretamente del diseñador, de la manera en que relacione los objetos, tanto en el interior como en el contexto que lo rodea. (Bacon, 1974, como se citó en Ching, 1982, p.33)

Forma (...) puede referir se a una apariencia externa reconocible como sería la de una silla o la del cuerpo humano que en ella se sienta. (...). En arte y en diseño se emplea a menudo para denotar la estructura formal de una obra, la manera de disponer y de coordinar los elementos y partes de una composición para producir una imagen coherente. (Ching, 1982, p.34)

1.8.1.9.1 Propiedades visuales de la forma

Al hablar de la forma de los elementos que conforman la forma debemos reconocer y estudiar cada uno de los elementos como son:

El contorno es fruto de la específica configuración de las superficies y aristas de las formas. Además del contorno a su vez tiene propiedades visuales como el tamaño, el color y la textura.

El tamaño son las dimensiones verdaderas de forma son la longitud, la anchura y la profundidad; mientras estas dimensiones definen las proporciones de una forma, su escala está determinada por su tamaño en relación con el de otras formas del mismo contexto.

El color es el matiz, la intensidad y el valor de tono que posee la superficie de una forma; el color es el atributo que con más evidencia distingue una forma de su propio entorno e influye en el valor visual de la misma.

La textura es la característica superficial de una forma; la textura afecta tanto a las cualidades táctiles como a las de reflexión de la luz en las superficies de las formas. (Ching, 1982, p. 34)

Las formas poseen también cualidades de relación que rigen la pauta y la composición de los elementos.

La posición, es la localización de una forma respecto a su entorno o a su campo de visión.

La orientación, es la posición de una forma respecto a su plano de sustentación, a los puntos cardinales o al observador.

La inercia visual, es el grado de concentración y estabilidad visual de la forma; la inercia visual de una forma depende de su geometría, así como de su orientación relativa al plano de sustentación y al rayo visual propio del observador. (Ching, 1982, p. 35)

El perfil está referido a la arista perimetral de un plano o a la arista de un volumen. Es el medio básico del cual nos servimos para identificar la forma de un objeto, Puesto que se observa como línea que separa una forma de su fondo, es obvio que nuestra percepción del perfil de una forma se subordinará al grado de contraste visual entre la forma y su fondo.

1.8.1.9.2 Los perfiles básicos de la forma

La psicología de la Gestalt afirma que la mente simplifica el entorno visual a fin de comprenderlo. Ante una composición cualquiera de formas tendemos a reducir el motivo que abarque nuestro campo de visión a los contornos más elementales y regulares que sea posible.

Entre los perfiles básicos tenemos a las formas geométricas, que como previamente se manifestó es como simplificamos aquello que vemos a través de procesos mentales (Ching, 1982, p. 35)

Están el círculo, el triángulo y el cuadrado que a través de las primeras interpretaciones de la mente se les otorga determinada característica.

Círculo

Es una figura centrada e introspectiva, generalmente estable y auto centrada en su entorno.

Triángulo

Significa estabilidad, (...). No obstante, cuando se inclina hasta sostenerse sobre uno de sus vértices puede quedar en un estado de precario equilibrio o ser inestable y tener la tendencia a caer hacia uno de sus lados.

Cuadrado

Representa lo puro y lo racional. Es una figura estática y neutra., carece de una dirección concreta. El resto de los rectángulos son variaciones del cuadrado, consecuencia de un aumento en altura o anchura a partir de la norma del cuadrado. (...), el cuadrado es estable cuando descansa sobre uno de sus lados, y dinámico cuando lo hace en uno de sus vértices.

1.8.1.9.3 Formas regulares e irregulares

Las formas regulares

Las formas regulares son aquellas en que sus partes se relacionan entre sí con un vínculo fijo y ordenado. Generalmente sus características son estables y sus formas simétricas respecto a uno o más ejes. Los ejemplos básicos las formas regulares son la esfera, el cilindro, el cono, el cubo y la pirámide.

Formas irregulares

Las formas irregulares son aquellas cuyas partes son desiguales en cuanto a sus características y no disfrutan de vínculos firmes que las unan entre sí. Por lo general son asimétricas, más dinámicas que las regulares. Pueden presentarse como formas regulares de las que se extraen elementos irregulares, o como la composición irregular de unas formas regulares.

1.8.1.9.4 Transformación de la forma

Cualquier forma es susceptible de ser percibida como una transformación de los sólidos platónicos, variaciones fruto de la manipulación dimensional o de la adición o sustracción de elementos.

1.8.1.9.4.5 Transformaciones dimensionales

Una forma puede transformarse mediante la modificación de sus dimensiones, pero no por ello pierde su identidad familiar geométrica

1.8.1.9.4.5 Transformaciones sustractivas

La sustracción de una parte del volumen de una forma; implica su transformación. El alcance de esta sustracción condiciona que la forma conserve su identidad original o, por el contrario, la pierda y cambie de familia geométrica.

1.8.1.9.4.5 Transformaciones aditivas

La transformación de una forma puede también llevarse a cabo por medio de la adición de elementos a su volumen inicial. La naturaleza de tal proceso aditivo supondrá la conservación o la modificación de la identidad original de la forma.

En este punto reconocemos factores que ayudan a generar un proceso de adición de formas, tales como espacial, contacto arista-arista, contacto cara-cara, volúmenes maclados y a su vez, formas centralizadas, lineales, radiales, agrupadas, trama, etc.

Los sentidos son nuestro punto de conexión entre el individuo que percibe la forma, de esta manera podemos reconocer las variedades geométricas con las cuales está estructurado nuestro entorno, los elementos básicos de las formas que conocemos que podríamos definir como puras, nos permiten a través de diversos procesos de transformación como lo son las dimensiones, sustractivas y aditivas y gracias a estas transformaciones y los vínculos de la memoria podemos volver a percibir los volúmenes.

Le Corbusier hizo algunas observaciones en relación con la forma y su generación similar a la evaluación de la forma mencionado previamente en base a:

Composición acumulativa

- forma aditiva
- tipología bastante simple
- agradable, llena de movimiento
- se puede ordenar mediante su clasificación y su jerarquía

Composiciones cúbicas (prismas puros)

- Muy difíciles (para dar satisfacción al espíritu)
- Muy fáciles (adecuadamente combinadas)

Forma sustractiva

- muy desprendida
- en el exterior confirma una intencionalidad arquitectónica
- en el Interior satisface todas las exigencias funcionales (entrada de luz, continuidad, circulación. (Corbusier, 1935)

1.8.1.9.5 Impactos

En referencia a impactos se trata sobre la supremacía de una forma ante otra en la percepción visual del individuo que habitará el entorno u que a su vez evalúa la organización tipológica simple ante el diferenciador de las formas en su geometría y orientación.

De esta manera pueden existir diversas reinterpretaciones de la forma, como la fusión de dos o más para conformar una forma final “nueva”, una forma que contiene a otra y a su vez forman una relación, una unión de las formas conservando la característica formal de la esencia que tiene la nueva forma producto de la unión, además, las formas pueden estar unidas, pero a través de un vínculo de conexión que permite conservar la esencia de la forma con un elemento que las une y conecta. (Ching, 1982, p. 73)

1.8.1.9.6 Articulación de la forma

El concepto de articulación se refiere al modo como se reúnen las superficies de una forma para llegar a definir su contorno y su volumen. Cualquier forma correctamente articulada acusa con claridad las aristas de sus superficies, los ángulos que éstas forman.

Una forma, puede articularse mediante:

- La diferenciación de superficies adyacentes por cambios de material, color, textura o modelo.
- El uso de los vértices como un elemento diferenciador de carácter lineal e independiente, constitutivo de las superficies.
- La eliminación de los vértices que físicamente separan planos contiguos.
- La iluminación de la forma a fin de crear en los ángulos acusados distintos matices de luz y sombra.

1.8.1.9.7 Forma en relación al espacio

Cuando en una hoja de papel colocamos un elemento bidimensional, éste articulará e incidirá sobre el espacio en blanco que restará. De igual manera, toda forma tridimensional articulará el volumen espacial envolventes y generará un área de influencia o territorio que reivindicará como propio.

De esta manera podemos reconocer una relación de la forma en base al espacio que lo rodea por distinciones que podemos tomar a partir de una forma base y un juego con sus formas, como:

Plano base

Un campo espacial sencillo puede definirse mediante un plano horizontal que esté dispuesto a modo de figura en contraste con un fondo.

Plano base elevado

Un plano horizontal del plano del terreno, produce, a lo largo de sus bordes, unas superficies verticales que refuerzan la separación visual entre su campo y el terreno circundante.

Plano base deprimido

El plano horizontal situado bajo el plano de terreno recurre a las superficies verticales de la misma depresión para definir el volumen espacial.

Plano deprimido

Un plano horizontal que sobresalga define un volumen espacial situado entre él mismo y el terreno.

1.8.1.8 Organización y relaciones de la forma

Cuando se considera que el orden es una cualidad que es lo mismo aceptar que abandonar, algo a lo que es posible renunciar y sustituir por otra cosa, el resultado no puede ser sino la confusión. Hemos de entender el orden como algo indispensable para el funcionamiento de cualquier sistema organizado, sea la de éste una función física o mental. Así como un motor, una orquesta o un equipo deportivo no pueden operar sin la cooperación integral de las partes, tampoco una obra de arte o de arquitectura cumplirá su función ni transmitirá su mensaje, a menos que presente un modelo ordenado. (Ching, 1982, p.319)

Principios ordenadores:

Eje

Es la recta que mediante la unión entre dos puntos que en el espacio marca la disposición entre espacios y formas dando como resultado una relación de simetría y un equilibrio visual, a través del eje se define la organización de los elementos, con diversas variaciones en su conformación, el eje puede llegar a ser imaginario, pero es percibido.

Simetría

Corresponde a como se distribuyen y organizan las formas y espacios en un entorno en base a un eje, en simetría podemos conocer dos tipos, la simetría bilateral de los elementos que pueden ser análogos o iguales y la simetría central, que hace referencia a una disposición equilibrada de elementos análogos y en este tipo de simetría radiales que en su composición puede formar parte

de dos mitades similares con un eje central, se organiza en el espacio arquitectónico al usar esta característica para disposición del entorno.

Jerarquía

En base a una conformación espacial de un grupo de elementos obtenemos una jerarquía en base a sus características, que puede ser, dimensión, forma o situación relativa a otra, podemos hacer uso de esta característica para la composición de los elementos del entorno que a través de la misma que genera en la composición un peculiar sentido, que de esta manera permite que se defina un grado de importancia en la composición en su formalidad, funcionalidad y simbolismo que puede llegar a vincularse con las características del contexto con el que interactúan los objetos de la composición jerárquica.

Ritmo

El ritmo se define como Movimiento unificador que se caracteriza por la repetición o alternancia modulada de elementos o motivos formales que tengan una configuración idéntica o diversa

Pauta

Hace referencia a un elemento ya sea en una, dos o tres dimensiones que a través de sus características sirven para reunir, acumular y organizar diversas formas y espacios.

Transformación

En diseño arquitectónico se puede definir como principio por el que una idea, estructura u organización arquitectónica puede modificarse a través de una serie de manipulaciones y

permutaciones discontinuas en respuesta a un contexto o a un grupo de condiciones específicos sin que por estas causas se produzca pérdida de identidad o de concepto.

1.8.1.9.9 Proporción y escalas de la forma

Escala alude al tamaño de un objeto comparado con un estándar de referencia o con el de otro objeto, y la proporción se refiere a la justa y armoniosa relación de una parte con otras o con el todo; entonces, en diseño interior en un espacio se puede las diversas características de los objetos pueden generar un factor diferenciador que a través de las mismas manifiesta la proporción.

1.8.1.9.10 Sistemas de proporcionalidad

Tienen el poder de unificar visualmente la multiplicidad de elementos que entran en el diseño arquitectónico, logrando oye todas as partes pertenezcan a la misma familia de proporciones, introducen un sentido de! orden y aumentan la continuidad en una secuencia espacial y, además, son capaces de determinar unas relaciones entre los elementos externos e internos de un edificio, el objetivo de estos sistemas de proporción permite a los diseñadores darle un sentido, un orden a través de la perspectiva que al final tendrá el objeto de aplicación de dichos sistemas, se trata de dar una razón para la generación, estética, objetual y funcional de un elemento diseñado. (Ching, 1982, p. 284)

Teorías de la proporción:

- **La Sección áurea**

La sección áurea se puede definir geométricamente como un segmento rectilíneo dividido de manera que la parte menor es a la mayor como ésta lo es al total. Algebraicamente se expresa mediante una ecuación de dos razones: $a/b = b/a+b$

A través de este sistema de sección aurea se propone que el universo guarda sentido y armonía con una relación matemática que hace que cada elemento y su forma contemple el producto de estos procesos matemáticos, en la antigua Grecia se buscaba una significación filosófica que de conocer el sentido de la existencia de cada elemento del universo, a través de aquello, se reconoció la sección aurea que ha definido a partir de ese momento la generación de edificaciones, objetos y la misma proporción del cuerpo humano para ejercer la perfección de la naturaleza en elementos creados por el hombre, de esta manera fue avanzando hasta el renacimiento y la colaboración de Le Corbusier con su sistema de medir al “hombre perfecto” mediante la proporción aurea, “el modulator”. (Ching, 1982, p. 286)

• Los Ordenes

“Para los griegos y los romanos de la Antigüedad clásica, los órdenes, en la proporción de sus elementos, representaban la expresión perfecta de la belleza y la armonía”. (Ching, 1982, p. 292), de esta manera los griegos y romanos establecen un principio básico para la configuración de sus diseños, en este caso la columna es la base de todo, como un sistema modulador de la proporción que tendrá la arquitectura conservando un sentido, podríamos referirnos a la columna como una constante del módulo para el proceso, pero las transformaciones en la escala de la misma no permiten reconocer como una constante, pero si como una pauta para generar armonía.

Estos órdenes fueron estudiados por Augusto Vitruvio, en su tratado Los Diez Libros de la Arquitectura, dando a conocer a través de su perspectiva las proporciones ideales, más aún estas

fueron reevaluadas por Vignola en la época del renacimiento italiano, siendo hoy en día las más reconocidas en el campo.

• **Las Teorías renacentistas**

“Pitágoras descubrió que las consonancias del sistema musical griego se podían expresar por la sencilla progresión numérica 1:2:3:4, y por sus razones 1:2, 1:3, 2:3, 3:4.” (Ching, 1982, p.298) Este descubrimiento permitió que los griegos asuman que habían descubierto la armonía universal que rige en todo lo que conocemos. La razón y el sentido de todo era numérica a partir de esta creencia. Los griegos decidieron concebir a través de un orden numérico la música y su arquitectura, de la misma manera los renacentistas eligieron un sistema matemático a través de una progresión numérica con proporciones ininterrumpidas para el diseño arquitectónico.

La interpretación de la proporción surge como una vista de la belleza en la época del renacimiento, como lo plasma Andra Falladlo, en el primer libro del tratado “Los Cuatro Libros de la Arquitectura:

“La belleza surgirá de la forma y de la correspondencia del todo con las partes, de éstas entre sí mismas y una vez más, de éstas con el todo, así la arquitectura puede aparecer como un cuerpo absoluto y completo, donde cada miembro concuerda con el otro y con todo aquello que sea preciso para componer lo que uno pretende”. (Falladlo, 1570)

• **El Modulor**

“Las dimensiones de aquello que contiene y de lo que es contenido” es el objetivo por el cual Le Corbusier desarrolló al Modulor, gracias a los diversos principios y sistemas de proporcionalidad desarrollado por los griegos, egipcios y otras civilizaciones a lo largo de la historia de la sociedad,

a través de la matemática del cuerpo humano al cual lo considera, ágil, elegante y sólido, fuente de belleza y como una representación de la armonía que nos mueve, planteó al modulator a través de las dimensiones estéticas de la sección áurea y la serie de Fibonacci en relación con las dimensiones funcionales del cuerpo humano.

Podemos visualizar como se puede emplear el modulator como sistema modular de proporción gracias a su trabajo en Unité d'habitation de Marsella, en el año 1946-1952, donde usó 15 medidas del modulator para el edificio de 140m de largo por 24m de ancho y 70m de alto. (Ching, 1982, p. 304)

• El Ken

“Esta unidad se normalizó para aplicarse en la arquitectura residencial, es la clásica unidad de medida que usan los japoneses” (Ching, 1982, p.307), hasta el día de hoy ha evolucionado hasta ser un módulo que sirva para otorgarle a los objetos características de estética, ya que influencia la estructura, materiales y el espacio nación como la dimensión que se daba gracias al espacio existente entre una columna a otra.

• Las Proporciones antropomórficas

A través de este principio se plantea la base de la proporción y escala de todos los elementos a la figura humana, exigiendo que los espacios que contienen a los seres humanos son netamente eso, contenedores o prolongaciones del cuerpo, proponiendo que deben estar determinados en base a esta variable, pero, esta escala no es algo establecido, estático, puede tener una serie de variaciones en distintos puntos del mundo a través de sus características como: la raza, edad y sexo. (Ching,

1982, p. 310); la ergonomía trabaja a través de las proporciones antropomórficas, permitiendo situar ciertos elementos en un lugar específico.

1.8.1.10 Estética

La estética es una experiencia que hemos vivido al largo de experimentar nuestro entorno, al estar inmersos en circunstancias y lugares que han encaminado a esta experiencia. La estética la encontramos en diversas manifestaciones, desde el arte hasta la música, que a su vez nos genera una reacción placentera, la estética perceptivo mental o de repercusión anímica es un objeto de estudio de la disciplina de la Psicología, su estudio surge a partir de la perspectiva psicológica desde 1735 a través d la tesis doctoral de Alezander G. Baumgarten, posteriormente en los años 1750 al 1758, en *Aesthetica*, generando la circulación del término, interpretando a la estética como sensibilidad, de los hechos materiales susceptibles de experimentarse sensorialmente, que ameritan un proceso de comprensión mental a través del intelecto y la razón (Zaragoza, 2007, p. 23-24).

Mutatis mutadis, si se reconoce que un diseño manifiesta en su manufactura geométrica, y de su composición con referencias artísticas solo se caracteriza como “estético” por su aspecto, o si además de ello se refiere a todo el proceso de concebirlo, siendo vinculado este proceso con una corriente estilística proveniente o anuente con otra artística homologable, generando aquello que se manifestó previamente como la necesidad de que represente un concepto racional, armónico; por otro lado, los diseños de Alchymia en la década post moderna se definen con una carga de ironía que esta misma se puede categorizar como una representación estética, aplicable al diseño en determinada época (Zaragoza, 2007, p. 37-38).

La estética viene a manifestarse de acuerdo a la experiencia de cada individuo, que en su esencia un objeto, elemento, o espacio puede evocar una reacción satisfactoria o poco satisfactoria, se deberá valorar su aspecto y atractivo formal sin contrarrestar la importancia de su funcionalidad como un objeto del diseño; de esta manera en diseño se propone que el entorno objetual no solo satisfaga necesidades y requerimientos que se puede llegar a tener, sino que más aún gracias a la estética se reproduzca como bello y generando de esta manera la satisfacción en los individuos. (Zaragoza, 2007, p. 39-40).

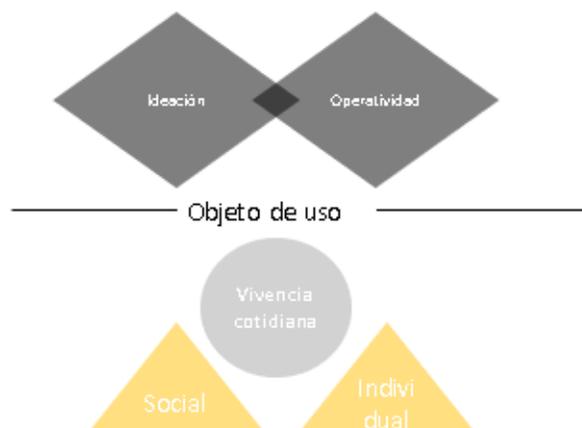


Gráfico 7 Interpretación de la relación de la estética con el objeto

1.8.1.11 Simbólica

El simbolismo de los objetos que usamos en la vida cotidiana está marcado por antecedentes históricos de la sociedad, el lenguaje con el cual nos reconocemos, evolucionamos, esto con un marco diferenciador en base al contexto cultural, con formas y mensajes que se busca que el usuario interprete en su relación con otras materias que envuelven al diseño, de índole

psicológica, social y cultural. En el movimiento post moderno hay un quiebre evolutivo entre un debate entre el lenguaje, las artes y la semiótica, vinculados con el objetivo de la comunicación que deben tener los objetos (Galán Serrano & Felip Miralles, 2013, p.6).

Es así como en la historia en diferentes épocas se ha reinterpretado el simbolismo de los objetos; así como, en 1980 la emergencia del simbolismo fue en la producción industrial, en este punto las características previas conocidas de cómo se percibían los objetos, pasando a segundo plano la funcionalidad de los mismos, ocasionando que la estética tome el papel más importante como un “símbolo con la capacidad de emocionar al usuario”.

Se vuelve esencial la comunicación entre los dos interlocutores que vienen a ser objeto y usuario, permitiendo que se establezca una comunicación que posibilite la apertura a un discurso (Galán Serrano & Felip Miralles, 2013, p.6).

Una arquitectura simbólica entendida como aquella que emerge bajo la consideración de la cultura, de las costumbres, desde hechos sociales más que funcionales o estéticos. La identidad cultural, y, por ende, el carácter antrópico del diseño arquitectónico se ha visto trastocados, dado que, por situaciones multifactoriales, el diseño centrado (pensado) en el usuario, no es concebido generalmente en una concepción arquitectónica profunda (Solano Meneses, 2016, p.62).

De esta manera, Galán Serrano y Felip Miralles, la cotidianidad de la sociedad y los cambios históricos permiten reconocer la simbología de los objetos y su vínculo con los seres humanos quienes le otorgan sentido, y de la misma manera Solano Meneses, abarca esta misma significación de como la influencia de diversos hechos de diversa ídolos que enmarcan a la sociedad son los

agentes que permiten otorgarle un característico simbolismo acorde a la época y el contexto en que se manifiesten los objetos como los conocemos.

1.8.1.12 Sentido

Para otorgar sentido a un objeto de diseño se debe transformar la idea base en un elemento tangible, susceptible a la interpretación a través de los sentidos y su interacción, el sentido de un objeto tiene relación con la intención con la cual ha sido concebido, a partir de las propiedades que tiene el objeto con el objetivo de generar una intención en aproximación al uso que se le dará al objeto, y cuando el usuario interactúa con el objeto, esta cobra un sentido completo (Pinilla Gamboa, 2014, p.27).

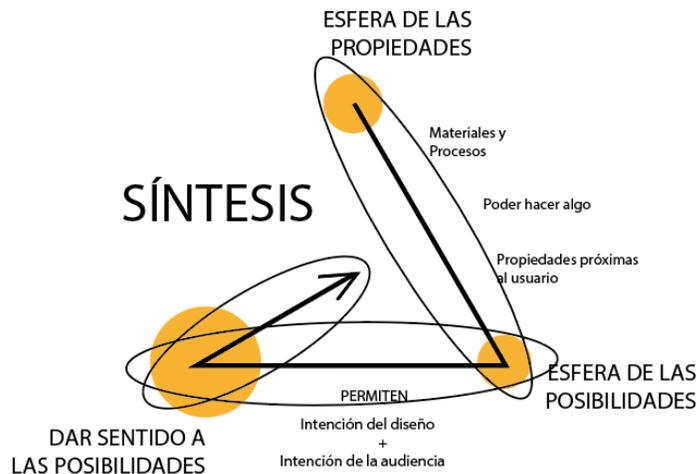


Gráfico 8 Adaptado de Propiedades y posibilidades, equilibrio al otorgarles sentido

Es importante buscar el equilibrio en el otorgamiento de sentido a las posibilidades que se presentan cuando el diseñador y los diferentes actores coinciden en torno a un prototipo; por una parte, un sentido que se asigna a partir del conocimiento adquirido por el diseñador

en el desarrollo y elaboración del artefacto, y, por otra parte, otro que se concede desde el conocimiento que exponen las personas cuando interactúan con el prototipo (Pinilla Gamboa, 2014, p. 32).

De la misma manera, a través de recursos de diferentes sentidos y nociones se vincula a la sociedad con el sentido, con el cual las personas le dan un sentido, entorno a la arquitectura que los rodea, y los envuelve, a través de las referencias culturales como las experiencias vividas, relatos, es decir la historia cultural se construyen las identidades, a través de este giro narrativo, se puede llegar a concebir el sentido de lo que nos rodea

Solano, reafirma que la búsqueda de este sentido simbólico en el diseño, visto desde la perspectiva arquitectónica, ha permitido que la misma se diferencie de otras, que, gracias a un proceso de investigación científica cuantitativa, ha permitido generar los diversos espacios arquitectónicos (Solano Meneses, 2016, p.62).

De esta manera, vinculándolo con el diseño interior, que es un factor de la habitabilidad que ejerce un espacio hacia el usuario, podemos llegar a considerar el significado simbólico antrópico que puede llegar a tener centrándose en el usuario y su experiencia como el generador del sentido de aquello que queremos lograr; por otra parte, de manera similar Pinilla argumenta sobre el sentido se le otorga a través de la interacción del usuario y el objeto al unísono, con el conocimiento del diseñador, siendo más específico en la función de cada uno de los actores de este proceso de significación del sentido.

Además, Solórzano, manifiesta como las dinámicas que están en constante cambio dentro de la sociedad, se relacionan con las dinámicas cambiantes del diseño, en donde el manifiesta que “estriba la captación del suelo originario de la experiencia creativa, de la ética del diseño, pero

también de los horizontes investigativos que ha de trazar en ese mundo circundante donde el hombre está en relación con las cosas y con los otros”, al igual que Solano y Pinilla, se habla sobre la actividad de co-estar, con el entorno que nos rodea en nuestra cotidianidad y co-existir, con los miembros de la sociedad.

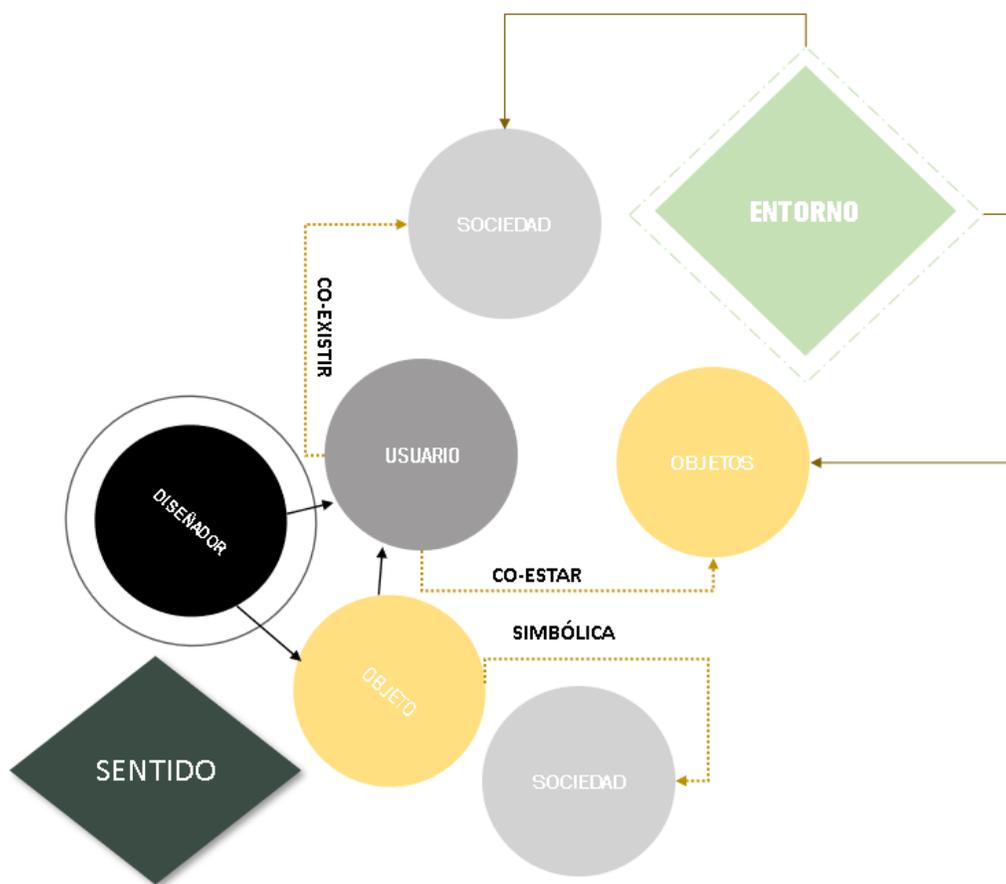


Gráfico 9 Interpretación de las relaciones de interacciones del sentido-objeto-diseñador

1.8.1.13 Materialidad

El material de los objetos resulta como una característica de su objeto, que guarda un vínculo con la sociedad, es así como todo radica en el materialismo histórico, donde se rechazó guardar un vínculo con el lujo, procurando evitar goces innecesarios, el materialismo debería haber celebrado los sentidos y su vínculos con las cosas, pero, este principio con el pasar de los años ha apuntado a ofrecer estética de lo agradable, placer, confort, en una movimiento contradictorio al que ofrecería la historia de Occidente que apuesta al control de los placeres y el ascetismo como la forma ética de como un hombre tiene una autorrealización en la cultura material. La materialidad de los objetos guarda relación con la epistemología detrás del diseño, su ontología, los sucesos históricos que han ayudado a mejorar los procesos y métodos que intervienen en su concepción que permite la diferenciación entre las superficies que permiten interpretar el objeto a través de los cambios del material, en sus texturas o modelos.

El material lo detectamos a través de un proceso a nivel visceral, con una reacción al contacto con el objeto que nos permite decidir si el objeto nos atrae, nos gusta o quizá tenemos una reacción negativa que nos repele, refiriéndonos al factor “wow” al impresionar o no al usuario, en este proceso de percibir el elemento guarda relación con otras reacciones que se dan simultáneamente, permitiendo que se conserve o no en nuestra memoria, tomando de cierta manera un valor emocional en la memoria, evocando que los recuerdos conecten con la importancia que implica un objeto en la vida del usuario, tal como Donald Norman lo da a conocer (Norman D., 2004, p.84).

El material guarda íntima relación con el usuario como podemos ver a través de la perspectiva de Norman, pero a su vez tiene relación con la complejidad y el orden, además del lenguaje que un producto comunica a quien pretende entenderlo, comparando con la tradición del funcionalismo de los objetos pretende evaluar la complejidad de los objetos ya que en el funcionalismo se perdió el punto de vista a través de la percepción del usuario que conecta con su psicología, y la complejidad se busca alcanzarla a través de medios creativos variados entre ellos los materiales que le dan el lenguaje del objeto, con sus superficies, texturas, estructuras, colores, grafismos, etc.

La aplicación de materiales ha ido evolucionando con cada año permitiendo generar nuevos métodos de elaboración de objetos, manejando nuevos conceptos de diseño, como por ejemplo en los años sesenta el diseño integrativo, con un juego en la transición de las formas, haciendo que los objetos que previamente se unían a través de piezas, se conecten formalmente con cada pieza, generando la visión del objeto como un solo conjunto, conectándose con las funciones estéticas formales del lenguaje del objeto, haciendo que los usuarios se interesen a través de que postura tecnológica o social se proyectó el objeto con el que interactúan, incentivando que se desee una mayor complejidad y diversidad en los objetos provocando un efecto aliciente en los usuarios (Bürdek, 2002).

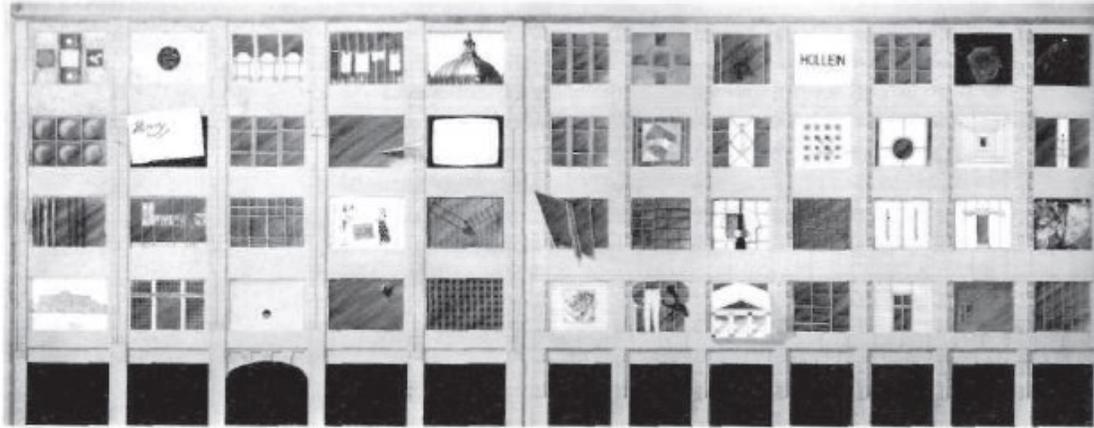


Gráfico 10 Fragmento del cartel para la Internationale Bau-Ausstellung (IBA), Berlín, 1987

Además podemos hablar de la psicología de los materiales de las cosas, a través de las prestaciones en el sentido de aquellas características son percibidas y efectivas por el usuario, las características que ayudan a determinar maneras de usar un objeto, el vidrio se usa por su característica de transparencia, y su fragilidad es evidente, la madera se usa por su resistencia y solidez en el diseño de mobiliarios, las superficies que percibimos como lisas, porosas y blandas al tacto son para escribir sobre ellas (Norman D. A., 1988, p.21).

1.8.1.14 Atributos Cognitivos

La emoción es una reacción cognitiva necesaria en la vida de cada ser humano, que influye en cómo se siente, comporta y piensa, sin emociones, la toma de decisiones en base a cualquier actividad se vería afectado, a través de las emociones se obtiene la información acerca del ecosistema, y el mundo que nos rodea.

Uno de los modos en que funcionan las emociones es a través de sustancias neuroquímicas que bañan determinados centros del cerebro y modifican la percepción, la toma de decisiones, así como la conducta y el comportamiento. Y estas sustancias neuroquímicas modifican asimismo los parámetros del pensamiento (Norman D., 2004, p. 25).

Existen diversos niveles en el sistema cognitivo y emocional, que son visceral, conductual y reflexivo.

El nivel visceral es el más básico, correspondiente a la reacción inmediata y positiva que se tiene antes la interacción con un objeto, evocando una reacción con la memoria, pero en el proceso de reflexión se puede manifestar un conflicto negativo en base a las experiencias vividas en el pasado (Norman D., 2004, p.52).

El nivel conductual trata de la experiencia que tenemos con un producto, entorno al uso, pero en base a la experiencia también tiene facetas, la función referente a las actividades que permite realizar o para lo cual fue diseñado un producto, el rendimiento, entorno a la funcionalidad y como cumple sus características funcionales; y su usabilidad describe la correcta interacción entre el usuario con el objeto al comprender su finalidad, y como hace que el producto se desarrolle en su mejor capacidad en base al rendimiento (Norman D., 2004, p.52).

El nivel reflexivo se conecta con la memoria y la visualización a futuro, según Norman Donald, (2004):

El diseño reflexivo, por tanto, trata de relaciones a largo plazo, de las sensaciones de satisfacción que se producen al tener en propiedad, mostrar y usar un producto. La propia identidad que tiene una persona se halla emplazada en el nivel reflexivo, y en este nivel es

importante la interacción entre el producto y nuestra identidad tal y como lo demuestra el orgullo (o la vergüenza) que sentimos con su uso o propiedad. En este nivel lo que importa es la interacción con el comprador y el servicio de atención al cliente (p.53).

Es así como podemos vislumbrar que nuestro cerebro esta acondicionado para poder comprender e interpretar el mundo de una manera extraordinaria, y así diversos objetos diseñados tienden a ser fáciles de interpretar y comprender si están “bien diseñados”, haciendo uso de principios psicológicos que aplicamos para que estos objetos sean inteligibles y utilizables, entre los atributos cognitivos que debe tener un producto de diseño tenemos la visibilidad adecuada, en donde las partes que comunican la funcionalidad y el lenguaje del objeto (Norman D. A., 1988, p.16-39).

La psicología de los materiales, es otra de las características que nos comunican como debe usarse un objeto, con las prestaciones que son percibidas en la interacción del usuario con el objeto, sin necesidad de indicaciones, guardando relación con la psicología de la causalidad, tenemos también a la percepción visual se refiere a como la funcionalidad de las cosas tiene relación con su estructura visible a través de las prestaciones y limitaciones que presentan en su topografía, la conceptualización de diseño también permite que la percepción completa que se tiene del objeto este de acuerdo con su funcionalidad. Otro de los factores que influyen en sus atributos cognitivos en relación al usuario son los modelos mentales que los usuarios tienen como conocimiento en base a la experiencia empírica, su formación y su instrucción a lo largo de su vida y su topografía del objeto, es también una de las características cognitivas que interactúan con el usuario al momento de experimentar el objeto a través de los sentidos, para una comprensión basada en las analogías físicas y normas culturales (Norman D. A., 1988, p.16-39).

De acuerdo con Norman, el conjunto de estas características debe ser concebidas adecuadamente. “Cuando las cosas son visibles, tienden a ser más fáciles que cuando no lo son. Además, debería existir una relación estrecha y natural entre el mando y la función: una topografía natural” (Norman D. A., 1988, p.43).

1.8.1.15 Lenguaje de los objetos

“En la teoría del lenguaje del producto, se califica a las funciones estético-formales como aquellos aspectos que pueden considerarse independientemente del significado de su contenido” (Bürdek, 2002). Podemos conocer el lenguaje de los objetos a través de varios autores, entre ellos el psicólogo Jochen Gros para la escuela de diseño de Offenbachen, con su trabajo “ La Teoría del lenguaje de los productos”, donde se plantea evaluar las funciones de los productos, en base a las funciones indicativas, en base a los rasgos que caracterizan al producto; las simbólicas, que se vinculan al contexto, cultura e historia del producto y estético formales, que guardan relación con la composición y la armonía del producto (Lacruz Rengel, 2008, p.158-159).

De esta manera se plantea partir en base a la intuición del usuario ante la interacción con el objeto y su lectura en base al objeto. Martín Krampen, habla sobre una nueva perspectiva que denomina como “Semiótica Ecológica”, es decir, el estudio del significado de nuestros ambientes construidos y sus objetos con base en la interacción que tienen los individuos con ellos. Helga y Hans-Jurgen Lannoch (1989) comparten el pensamiento de Martín Krampen proponiendo seis dimensiones semánticas como parte de este espacio semántico, las cualidades vivenciales o sensorialidad, la orientación o posición relativa frente a un usuario o espectador, los estados de las cosas o vinculada a sus cambios y condición de identidad, los juicios comparativos o desviaciones frente a ciertos

referentes, las prestaciones o capacidad intuitiva de incitar acción y la de valores y convenciones; ante los cuales, otros autores buscan agregar contextos de carácter disciplinar como los contextos operativos, socio-lingüísticos y genésico de los productos (Krippendorff, 1989: 16).

Norman ha propuesto tres niveles de manejo estético en el diseño que él llama: visceral (centrado en el impacto inmediato y sensualidad del producto); conductual (que trabaja en torno al placer derivado de la efectiva ejecución del producto) y reflexivo (concentrado en impresiones generales, mensajes, significados y aspectos culturales del producto) (Norman D., p.25).

En muchos sentidos, diseñar es algo así como situarse al borde de un abismo y estar presto a saltar al vacío. Una situación que en ocasiones resulta difícil de explicar, pues, para el caso del diseño, requiere hallar el lenguaje apropiado para conjugar adecuadamente en un mismo mensaje la poética y la técnica, dos dialectos distintos del conocimiento reparados solo por el puente de la creación y/o de la filosofía (Solórzano, 2014, p.85).

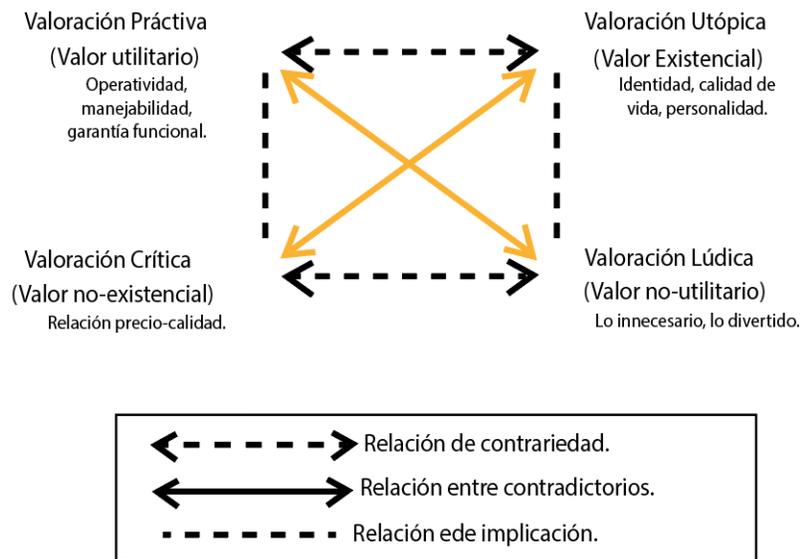


Gráfico 11 Adaptación del modelo propuesto por Jean-Marie Floch-valoración de un producto

1.8.1.16Atmósfera espacial

La atmósfera es un entorno que se percibe en el entorno que nos rodea, con una perfecta concordancia que guarda una íntima relación con el espacio construido y comunicación con quienes lo habitan, contemplan y experimentan. Desde la perspectiva de Zumthor una atmósfera representa una categoría estética, la calidad propiamente arquitectónica, que guarda relación con evocar una reacción conmovedora en los usuarios que lo experimentan, vinculándose con la sensibilidad emocional, la percepción que los seres humanos tienen para sobrevivir (Zumthor, 1984, p.3).

Al referirnos sencillamente a atmósferas se vincula a un sentido del ambiente, pero de la misma manera que la perspectiva de Zumthor la atmósfera puede ser sublime, agradable, tensa o melancólica, etc. De la misma manera Peter Sloterdijk, “en su trilogía “Esferas” propone la reconceptualización del ser humano a través de la experiencia y la configuración del espacio” guardando cierta relación con lo que manifiesta Zumthor (Bernad, 2016, p.3).

Schmitz comprende a las atmósferas de manera fenomenológica, con referencia a las experiencias cotidianas, desde la atmósfera tensa de la sala o la serena de un jardín, comprendiendo las atmósferas de manera independiente de los objetos, considerando que las atmósferas flotan en el aire como algo etéreo, divino, que llena el vacío que nos rodea, que llena el vacío del entorno y nos embriaga, generando una reacción sentimental y emocional que embriaga al cuerpo. La teoría de Schmitz se orienta ante la perspectiva que tiene quien recepta las atmósferas, “media-estética de la recepción” (Bernad, 2016, p.4).

A diferencia de Schmitz, Böhme en su teoría no coincide, considerando que las emociones y sentimientos no necesariamente deben estar en el cuerpo del individuo, pueden estar afuera. través del pensamiento de Böhme que lo define como “una síntesis entre la realidad común de lo percibido y del perceptor aportando así una localización de lo atmosférico”, Böhme le otorga una aportación a la materia considerando un concepto de las atmósferas de la dicotomía “sujeto-objeto”, considerando que el cuerpo del ser humano es espacial, pero que a su vez asume la conciencia del exterior, del entorno y a su vez las del interior, los sentimientos y estímulos, afirmando que “cada cosa es lo que es, independientemente de su existencia, atribuida en última instancia por el sujeto cognitivo, quien asume su existencia “Introduce la expresión éxtasis de las cosas, permitiendo que consideremos las segundas propiedades de los objetos, como una representación del éxtasis que evocan (Bernad, 2016, p.5).

En otra posición, contraria a la de Böhme tenemos a Seel, quien enfoca su pensamiento en el individuo que percibe, en noción con el tiempo, como un agente en el juego que él denomina como “el juego fenomenológico del aparecer y desaparecer “en referencia a apariciones efímeras o fugaces y duraderas. Propone pensar en las primeras cualidades, forma, solidez y volumen de los objetos como una extensión de las que consideramos secundarias color, sonido, olor (Bernad, 2016, p.6).

Nos alejamos de la idea clásica ontológica de la forma como elemento delimitador que cierra el volumen acotándolo, para centrarnos en el efecto externo que el volumen ejerce en su entorno. En palabras de Böhme: “el volumen pensado como la voluminosidad de una cosa, es el poder de su presencia en el espacio” (Bernad, 2016, p.6).

Las diversas perspectivas de lo que comprendemos como atmósferas y su relación con los individuos amplifican el pensamiento, abriendo paso a un debate de cómo deben ser consideradas, Zumthor, Schmitz, Böhme y Seel, coinciden en que guarda relación con el individuo, pero la forma en que es percibida, en que se manifiesta, se origina y sus lazos, viene a ser un tema de debate, que abre las puertas a estudiar mucho más a fondo las atmósferas a través de la perspectiva propia.

1.8.1.17 Concepción espacial

Se advierte una concepción morfológica exploratoria entre la configuración espacial y el valor funcional-social estableciendo una condición adaptativa a la condición formal. Se puede hablar de una nueva concepción espacial, en base al espacio tiempo, entorno a diversos factores tanto científicos como previamente se han considerado, como también las artes, presentando una nueva perspectiva en base a nuestros sentimientos y emociones, varios eventos de la vida emocional tienen relación con eventos de los cuales no tenemos el control, las técnicas, las ciencias y las artes; todas tienen relación y están impulsadas con un grupo de personas que comparte un determinado tiempo. La cognición a partir de esta perspectiva ante la influencia del arte nos hace ver otra perspectiva desde la sensibilidad del artista, considerando esto como “objects á réaction poétique, frase de Le Corbusier, que significa que hay objetos que provocan una reacción poética, que, de esta manera, son objetos sujetos a la sensibilidad (Baez, 2020, p.87).

Se observa como los movimientos artísticos tienen una gran influencia tras el renacimiento, generando una evolución en la concepción espacial, así es como el cubismo rompe con la perspectiva renacentista, buscan ampliar la visión óptica espacial, visualizando los objetos de manera relativa; el arte abstracto con la intervención de un nuevo enfoque, una nueva presentación

espacial y los medios para conseguir este resultado. El enfoque espacial contemporáneo tiene que apartarse del punto de referencia único, en el primer período antes de 1910, se logró quebrando las formas naturales para formar formas angulares, con una escasa aplicación de colores en este período. A través de este enfoque, con el uso de tonos grises, los fragmentos lineales, la reunión de estos tonos, permitieron que se desarrolle la representación del espacio-tiempo: el plano.

1.8.1.18 Comprensión

Desde la perspectiva fenomenológica más precisa sobre el espacio, Christian Norberg Schulz en su teoría, *Genius Loci* propone la comprensión del espacio arquitectónico como lugar, para entender el lugar como fenómeno, como una totalidad que se estructura en dos categorías, “espacio y carácter, es decir, el espacio entendido como una distribución tridimensional objetiva concreta y el carácter, concebido como la atmosfera vivencial que es el carácter cualitativo del espacio”.

Para esta comprensión se debe relacionar con la acción de habitar que ejerce el usuario dentro del mismo, el individuo lo habita, generando un proceso de experimentación con variaciones como el tiempo, el espacio natural o artificial, llenos y vacíos, movimiento o quietud, dimensiones, etc.

“La estructura del lugar puede ser entendida por medio de tres dualidades: Paisaje-asentamiento, Cielo-tierra y afuera-adentro” (Shulz, 1979, pág. 8), de esta manera comprendiendo la dualidad paisaje-asentamiento. Cielo y tierra es la dualidad vinculada con se compara con la psicología de Gestalt comparándola en la relación figura, fondo, donde el fondo corresponde al paisaje, y la figura al asentamiento del espacio artificial. los límites naturales de la existencia física. En la dualidad afuera-adentro resulta en la relación entre el espacio interior y el exterior en términos

físicos y psicológicos, reconociendo el espacio arquitectónico entre el ser en el mundo y el ser del mundo, resultando en una evaluación metodológica en su percepción que amerita entender la experiencia empírica (Olaya, 2017, p.12-13).

Otra manera de comprender el espacio que nos rodea es con las condiciones funcionales, las características formales y las propiedades semánticas, pudiendo ser de índole físico-espacial y socio-cultural, destacando las condiciones naturales, valores históricos y patrimoniales, determinantes jurídicas y normativas, organización social, usos del suelo, densidad poblacional, equipamiento, redes de la infraestructura y el mobiliario urbano (Briceño Avila & Gómez Gonzales, 2011).

La comprensión que se debe tener del espacio que nos rodea se vincula con el entorno, sus características ontológicas, a partir de la perspectiva y percepción del individuo, tiene relación con el todo que experimentamos y deducimos a través de procesos cognitivos que pueden conectar con las emociones.

1.8.1.19 Percepción

La percepción se emplea para contemplar el mundo mediante los sentidos, sin restarle la importancia a los sentidos se quienes captan la existencia del ser, sino que es un proceso mucho más complejo, debido a la misma complejidad que tiene el sistema perceptivo, en el diseño arquitectónico se plantea la necesidad de que sugiera emociones que sean un resultado de la percepción sensorial y la memoria eidética espacial experiencial, para que este mismo se traduzca en la vida cotidiana del usuario que habitará el espacio.

El proceso de diseño requiere de procesos perceptuales que debe responder a las necesidades de los usuarios, no solo funcionales si no también sus anhelos, evidenciando la importancia de la fenomenología de la percepción, responder a la teoría y la praxis como lo manifiesta Moisés Barrera Sánchez (2019):

La teoría y la praxis son elementos que se deben trabajar con una relación entre la percepción y el espacio, a partir de la experimentación del diseño arquitectónico que propicie la exacerbación de los sentidos para crear un espacio heterotópico y antrópico, permitir la observación además de la argumentación para convertir a la arquitectura en un trabajo de vida. (p.34)

De esta manera podemos vincular el lenguaje de los objetos con la percepción y la lectura que el individuo tendrá del mismo, esta interpretación se origina a partir de los vínculos de el habitante con la atmósfera habitable en la que se desenvuelve, generando la constante conexión entre el diseñador, el usuario, y el espacio arquitectónico que se percibe en esta interacción, esta lectura debe tener un componente teórico mediante la indagación y experimentación con los diversos contextos o problemáticas de la realidad contemporánea.

1.8.1.20 Usabilidad

El análisis se centra en una de las características de calidad de producto más relevantes desde la perspectiva del usuario, que es la usabilidad. Esta se define como el “grado en el cual un producto o sistema puede ser usado por usuarios específicos para lograr metas específicas con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado” (García Mireles, García, Moraga, & Piattini, p.2)

La usabilidad se puede mejorar a través de diversos procesos, métodos y herramientas que harán que se mejore la experiencia de usabilidad de los productos; previo al su uso un objeto se expone a variados signos que le aportan valor al usuario, y que al mismo tiempo hacen parte constitutiva del objeto de diseño, posterior a la interacción con el usuario, sus dimensiones simbólicas del objeto potenciada por el universo simbólico de las dos partes, el objeto recibe una significación que a su vez permite el uso de contenidos simbólicos como una extensión de la experiencia estética que sostiene, desde aportes conceptuales, evidentes o simplemente perceptibles. Estos objetos están constituidos por aportes multisignícos derivados de la interacción con diferentes usuarios, con una interacción física, y con otras manifestaciones conceptuales, alterando la percepción del objeto y los valores agregados.

Sus significados los transforman y las intervenciones que le realizan los hipervaloran, recogiendo significados a partir de los usuarios, con un nuevo universo signíco que surge a partir de los aportes de la interacción con los mismos. El objeto fuera del planteamiento de la usabilidad que debe experimentar en la interacción con el objeto permitirá que el mismo se exteriorice, logrando socializar con la cultura, la individualidad, la colectividad y la sociedad, el objeto creado y recreado es decir la cultura material que representa. (Roldán García, 2015, p.104-107)

1.8.1.21 Escenarios de interacción

El espacio público y el espacio privado constituyen escenarios de interacción de gran parte de la humanidad, con pequeñas excepciones. En estos espacios es posible encontrar

muestras de las prácticas de intervención en las expresiones culturales sobre la materialidad de los objetos. (Roldán García, 2015, p.60)

Cada espacio cumple una función, que bien se relaciona con la dinámica de lo cotidiano y social, permitiendo el acceso a todos los miembros, en el caso de viviendas el núcleo familiar y a los transeúntes, estos procesos de interacción y de intervención está en constante configuración, por el tránsito, la comunicación de los espacios (Roldán García, 2015).

La interacción guarda comunicación con la ontología de cada objeto, en sus características, en su dinámica adiciona y sustrae contenidos, reubica, transforma y complementa, e invita a estas prácticas de intervención, configurando una experiencia multiusuario Los espacios exteriores representan manifestaciones culturales, con intervenciones sumisas, exterioridades individuales o del colectivo social, que incluso podría entenderse como inconcluso (Roldán García, 2015, 23).

La vida social, se desarrolla bajo la constante cotidianidad y las relaciones con la exterioridad entorno a sus necesidades, emociones y sentimientos, que altera al mundo y al escenario de interacción entre los espacios públicos y privados que los individuos habitan, tiene un vínculo con los trazos espacio – temporales, cuando empieza a cobrar un valor histórico y sirven de referente que da evidencia de las transformaciones sufridas, esto permite una redefinición de las interacciones sociales dentro de estos espacios, los espacios de tránsito, por donde el individuo habita, mora, transita y se encuentra los espacios de interacción, el lenguaje y lo que comunican los espacios tiene gran diversidad, que surgen como manifestaciones existenciales (Roldán García, 2015, p.96-100).

Los espacios anónimos son aquellos que conocemos como conectores, como pasillos, espacios de transición que evoca posturas poco profundas, pero son esenciales; la interacción, significa una

afectación mutua que resulta en una actividad creadora. Lo cotidiano genera que los escenarios envíen una lectura simbólica a quienes los habitan, en base a los objetos y espacios que interactúan, subyacen, sobredimensionan, como medios de conocimiento y cultura, con evidencias previas de individuos que previamente los habitaron, que resulta en la interacción con otros sujetos pares (Roldán García, 2015, p.102-103).

1.8.1.22 Contexto

En diversas interpretaciones en relación con la arquitectura planteando de esta manera que el contexto es simplemente un “atributo que proporciona mayor calidad en la arquitectura donde la globalidad nos obliga a no perder la identidad (Mind Land & Society, 2004, p.15).

De acuerdo como podemos encontrar en el Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, contexto tiene múltiples significados. 1. Entorno lingüístico del cual depende el sentido y el valor de una palabra, frase o fragmento considerados. 2. por ext., Entorno físico o de situación (político, histórico, cultural o de cualquier otra índole) en el cual se considera un hecho. 3. p.us. Orden de composición o tejido de un discurso, narración, etc. 4. desus. Por ext. Enredo, maraña o unión de cosas que se enlazan y entretajan (ESPAÑOLA).

En la arquitectura se toma en consideración el contexto de acuerdo al segundo significado que le otorga la Real Academia Española, más aún el primero enlaza mucho más la importancia del contexto, situándolo como una parte activa, en el proceso de construcción del sentido y significado, permitiendo que se deba considerar partes esenciales como el vínculo del usuario con su origen

cultural, entre otros, permitiendo que de esta manera no se transforme en una arquitectura ahistórica y acultural (Mind Land & Society, 2004, p.15-16).

La importancia del contexto conlleva al verdadero significado que pueden llegar a tener la arquitectura y el diseño, el sentido a través del cual estas, para que se considere con la importancia que ejerce, y no como una mera pieza de diseño que se deja llevar por tendencias, modas, como un mero objeto de fascinación temporal sin funcionalidad objetiva (Mind Land & Society, 2004, p.15-17).

Más allá de la perspectiva de Mind Land & Society se puede tomar a la de Arquine, en donde asume la importancia del contexto ante la concepción de la arquitectura, diferenciándolo de aquello que en los años 80 y 90 había sido considerado contextualismo estético implícito, en una comparación entre el concepto y el contexto, resalta como el concepto puede llegar a negar el entorno que rodea a la arquitectura, y el contexto, puede llegar a afectar a la precisión que debe tener una idea de diseño arquitectónica; la arquitectura, el contexto y el concepto vienen a estar relacionados (Arquine, 2017).

Sin la visión genérica que proporcionan los conceptos, ningún conocimiento objetivo sería posible; sin embargo, sin la especificidad impuesta por los contextos y los contenidos, el mundo se vería reducido a la regla rígida y predecible de un marco conceptual (Arquine, 2017).

1.8.2 Bases Teóricas-Variable Dependiente

1.8.2.1 Artefacto

En el diccionario de la Real Lengua Española el artefacto se define de diversas maneras, 1. m. Objeto, especialmente una máquina o un aparato, construido con una cierta técnica para un determinado fin. Un artefacto electrónico. Un artefacto volador. 2. m. despect. Máquina, mueble o, en general, cualquier objeto de cierto tamaño. 3. m. Carga explosiva; p. ej., una mina, un petardo, una granada, etc. 4. m. En un estudio o en un experimento, factor que perturba la correcta interpretación del resultado. (ESPAÑOLA).

Al comprender estas definiciones se puede abordar su significado desde la perspectiva del diseño donde cumple un papel más importante como objeto de diseño, aquello que se ofrece a la vista con diversas connotaciones a través de la interacción que tenemos con el artefacto, permitiendo que sean características visuales, físicas, y contextuales; generando reacciones en el receptor en su semántica, “el objeto sirve al hombre para actuar sobre el mundo, para modificar el mundo, para estar en el mundo de una manera activa, el objeto es una especie de mediador entre la acción y el hombre” señalando que responde a un principio, una función, una utilidad, uso, teniendo siempre un sentido, un significado y un significante que comunica al receptor ante una interacción (Barthes, 1964, p.1-3).

1.8.2.2 Semántica del objeto

En la semántica del objeto en el mundo contemporáneo, pero al hablar del significado no solo transmite información, también aporta entorno a los signos, las diferencias, oposiciones y contrastes, los objetos forman parte de la vida del hombre, y el sentido queda otorgado por parte del usuario, presentando una característica en base a la subjetividad del mismo, ante su apariencia estricta, y en el fondo; la semántica aporta definiciones a través de sus connotaciones, lo define a través de lo que es fabricado; la material que le da forma, entorno a las normas; escapando a lo social a partir de esta connotación (Barthes, 1964, p.1).

La paradoja que quisiera señalar es que estos objetos que tienen siempre, en principio, una función, una utilidad, un uso, creemos vivirlos como instrumentos puros, cuando en realidad suponen otras cosas, son también otras cosas: suponen sentido; dicho de otra manera, el objeto sirve para alguna cosa, pero sirve también para comunicar informaciones, todo esto podríamos resumirlo en una frase diciendo que siempre hay un sentido que desborda el uso del objeto (Barthes, 1964, p.2).

Un objeto toma sentido a partir del uso que le da uno o más individuos, “no existen objetos, en nuestra sociedad, sin algún tipo de suplemento de función, un ligero énfasis que hace que los objetos por lo menos se signifiquen siempre a sí mismos” (Barthes, 1964, p.3) El objeto se enmarca entre la simbólica y la taxonomía.

Es así como en diseño la semántica del objeto tiene gran influencia, no solo en diseño arquitectónico; también asume un papel muy importante en la vida la sociedad porque tiene influencia en cada parámetro, social, político, la evolución tecnológica, entre otras. Aportando al valor de la realidad de la sociedad actual y presentando un aporte al futuro (Cano, 2010, p.37).

1.8.2.3 Interfase

“El objetivo de una acción. un artefacto o una información en el ámbito de la acción comunicativa. La conexión entre estos tres campos se produce a través de una interfase” (Bonsiepe, 1995, p. 10). De esta manera reconocemos la importancia de la interfase y de comprenderla, es aquello que en su manifestación permite la interacción que se tiene con los artefactos, un intermediario entre el vínculo usuario-objeto, la interfase es de hecho el interés central del diseñador, siendo parte del sentido y la comunicación del objeto. Al ser el factor constitutivo del objeto, permite comprender todas las connotaciones del objeto direccionada hasta la dimensión formal y estética.

Bonsiepe toma como ejemplo la interfase de una tijera, de esta manera evalúa la importancia del aporte del diseñador ante la interfase que le presenta al usuario:

Un objeto puede ser llamado tijera solo si satisface las condiciones de tener dos cuchillas valoradas como partes activas de la herramienta. Para pasar de dos cuchillas al artefacto tijera se necesita también una empuñadura a través de la cual el cuerpo humano pueda

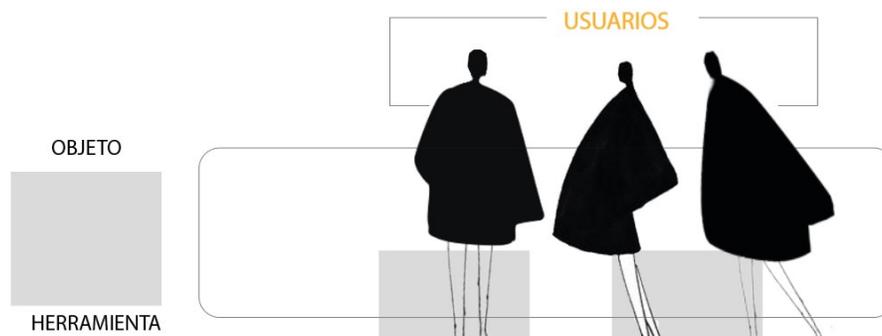


Gráfico 12 Asaptación del diagrama de acoplamiento estructural de Humberto Maturana y Francisco Varela

interactuar con las dos cuchillas. Solamente la empuñadura puede transformar junto con las dos cuchillas el objeto en cuestión en una tijera (Bonsiepe, 1995, p 18).

Es así como, la interfase es aquello que posibilita la interacción con los objetos forman parte del entorno, dentro del entorno encontramos diversos objetos que se proyectan gracias al diseño y la arquitectura, los individuos interactúan con diversos objetos a lo largo de cada día durante toda su vida, son parte de ella gracias a esta interacción que se da a través del canal de la interfase y el papel que cumple en cada uno de ellos.

1.8.2.4 Síntesis sintética

En referencia al término síntesis sintética

Sinestesia, del griego syn = unión + aisthaesis = sensación, significa “sensación unida”; de modo que un sonido como la voz o la música, por ejemplo, no solo se oye, sino que también se ve, se degusta o se siente como un toque físico. Mothersill se refiera aquí a esta unión de los sentidos que permite plasmar en su forma física un concepto abstracto e intangible (Cytowic and Eagleman, 2009).

Este término hace referencia a la forma a la obtención de la misma a través de diversos procesos y a como esta forma a través de la interacción de los individuos con el objeto de diseño permite una “síntesis sintética” de como el individuo interpreta a través de los sentidos y como comprende el mensaje abstracto que requiere comunicar y que al ser abstracto no le resta la importancia sino

que le da un aporte subjetivo, un plus entorno a algo inesperado que solo se puede comprender a través del vínculo objeto-usuario-interfase.

Se apega aportes que encaminan al significado simbólico que requiere comunicar el diseñador, estos significados abstractos aporta noción de esta síntesis sintética, en diversos aspectos implícitos, inmateriales cognitivos, emocionales y sensoriales que se materializan en los atributos explícitos en su morfología y materiales y a través de estas dos connotaciones se logra experiencias empíricas que se genera en la interrelación implícitos y explícitos con el usuario en la acción de uso (Dazarola & Reyes, 2018, p.281).

1.8.2.5 Appraisal

Corresponde a un juicio directo e inmediato, casi inconsciente que una persona realiza sobre un estímulo externo, categorizándolo como correcto e incorrecto, bueno o malo, agradable o desagradable, para entonces experimentar alguna emoción como este- reacción a la interacción con este. (Dazarola J., 2015)

El *Appraisal* corresponde concretamente al usuario que hace uso de un objeto de diseño, una manera de medir el resultado de la interacción que tiene, a través de procesos de deducción a nivel físico y emocional; el primero se da mediante el primer encuentro con el objeto con los sentidos y a través de diversos procesos en consecuencia esto evoca una reacción mental emocional. En el proceso de obtención del objeto de diseño todo empieza a través del objetivo que busca plasmar el diseñador, una emoción predefinida, que a su vez a través del *Appraisal* es evaluada por los individuos desde su perspectiva, para en consiguiente medir estas características y evaluarlo a

través de este proceso, evaluar su usabilidad, su interfaz y su adaptabilidad a las necesidades del usuario. (Dazarola J., 2015, p.285-286)

1.8.2.6 Experiencias empíricas

La experiencia es todo hecho de origen material que lleva al sujeto a formarse una idea concreta de la naturaleza del mundo circundante. El empirismo es el movimiento conceptual que lleva a su máxima expresión la idea de que todo estado psíquico tiene su origen en la sensación (Oviedo, 2004, p.90).

Se plantea que la experiencia empírica tiene relación con “la aprehensión sensible de la realidad moderna... antes de toda reflexión” (Ferraater Mora, 1983, p. 296). La experiencia se origina del conocimiento del entorno que tiene un individuo, siendo el empirismo un movimiento que vincula el estado psíquico del individuo y como se conecta con las sensaciones, que se unen al elementalismo en aquello que resulta fundamental y elemental, aquella huella que deja un impacto en los estímulos sensoriales y el proceso mental que lleva a cabo el individuo a través del registro de los elementos básicos del entorno que los rodea, registrando los acontecimientos “ de manera unitaria y elemental” (Oviedo, 2004, p.90).

Los empiristas hablan acerca del concepto que se refiere a la asociación mental, aquella resultado de la conciencia del individuo ante diversas ideas sensoriales, en relación a lo que comunica el objeto y aquellas nociones que se perciben del mismo en su realidad, nociones complejas que enlazan a la mente como generador de ideas sensoriales recibidas del exterior, de esta manera trasladándolas a un proceso de procesamiento de información integrando, uniendo o asociando

dichas ideas en base a diversos principios como la contigüidad y la semejanza de uno con otro (Oviedo, 2004, p.90).

Así, por ejemplo, una silla es un conjunto de experiencias sensibles elementales como el tamaño, color, peso, etc., que, en el momento de ser recibidas por el sujeto crean en él la impresión de una idea compleja o de un objeto definido en el que las ideas simples quedan mezcladas dentro de un solo estado mental.



Gráfico 13 Instalación, Serie Peter Shire, MFA Fine Arts lecture, 2018

Existen muchos otros principios asociacionistas, como la asociación por contraste o por repetición, que pueden ser consultados en autores como Boring (1992) y Garret (1958) (Oviedo, 2004, p.90-91).

El filósofo Kant reprocha el pensamiento del racionalismo y al empirismo, dando como resultado una crítica de como el contenido sensible puede llegar a ser vacío, sin conceptos, y como la razón es necesaria, pero no por sí misma, presentando una nueva perspectiva denominada la noción kantiana, Frankfurt, Wilfried Fiebig (1986), revela que las fuentes de la imaginación humana nacen

de la percepción sensorial y de la comprensión racional. De esta manera enlaza al dualismo de la razón y la sensación. “La teoría comunicativa del producto se remite igualmente al debate sobre la noción kantiana de razón. La finalidad del diseño es, por lo tanto, el desarrollo de soluciones” (Bemhard E, 2002, p.127-128).

1.8.2.7 Usabilidad

La usabilidad de un producto u objeto de diseño es aquella que le otorga la calidad e interés que tendrá el usuario en relación al producto.

Esta se define como el “grado en el cual un producto o sistema puede ser usado por usuarios específicos para lograr metas específicas con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado” (García Mielles , García, Moraga, & Piattini)

Chaca presenta su perspectiva entorno a como es necesario evaluar los objetos, se plantea como las organizaciones morfológicas complejas, con evidencian posibles combinaciones entre los espacios y objetos neutros generando que los mismos tendrán un carácter propio; además, se habla de un diseño sin preceptos, con rasgos eclécticos y estéticos que no siguen algo preestablecido. A través de esta tendencia se organizan los objetos, con relación funcional primaria, evidenciando una relación entre los elementos morfológicos y la usabilidad de los objetos (Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos II, 2020, p.110-111).

Philips es uno de los diseñadores que estudió la usabilidad aporta de manera distinta desde su perspectiva entorno a la importancia que se le otorga a la usabilidad de la siguiente manera: “el enfoque tradicional de la usabilidad es deshumanizador”. De hecho, se apoya en que la usabilidad

intenta adaptar los objetos y los sistemas a los usuarios, es decir humanizarlos; pero, se debe pensar más allá de los aspectos cognitivos agregando los aspectos emocionales. Revelando a través de su perspectiva la importancia de aplicar en la usabilidad el enfoque centrado en el usuario, en todas sus características considerando que el cerebro humano tiene dos hemisferios, los cuales trabajan en el proceso de interacción del individuo con los diversos objetos de diseño (Norman D., 2004, p. 75).

1.8.2.8 Forma

“La forma arquitectónica se produce en el encuentro entre la masa y el espacio. La lectura y la realización de las representaciones gráficas de un proyecto han de atender por igual a la forma de la masa que contenga un volumen de espacio y a la forma del propio volumen espacial” (Ching, 1982, p.95).

Dentro del diseño hablamos de los rasgos formales y constructivos de los objetos de diseño, aquellos que generan un impacto en los individuos que perciben e interactúan con el mismo, Pokropek entorno a la formalidad aporta que aquello que sostiene la idea y el argumento formas es el que le vuelve más definido o inteligible, esto asumiendo la presentación de una forma coherente (Pokropek, Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos II, 2020).

Boztepe aporta en base a la forma que “una forma agradable es una forma basada en un orden geométrico” mientras Peter Behrens en 1909 se enfoca en la simplificación armónica, a través de proporciones claras y no en una ornamentación. En relación con ello en tanto a la forma se percibe

a través del polo simple desde lo morfológico, de como un espacio vertical brilla o la línea horizontal retrocede y a través de una evaluación de los pares categóricos viable ante un análisis morfológico, sin caer en el formalismo, repensando los aspectos teóricos y metodológicos; así de esta manera, la concepción de los interiores con los exteriores resultan en una concepción que las vincula como un ADN racionalista que viene siendo uno mismo, siendo que las volumetrías que conforman el espacio arquitectónico y que nos dan lo que conocemos con la forma dejan de lado la “pureza geométrica” para transformarse en una yuxtaposición elaborada, que pasa de armar una caja que encierra a sus habitantes a una fusión de formas diversas que dan como resultado un hábitat más complejo (Rybak, Isidoro, & Sanmiguel, 2020, p. 58-78).

1.8.2.9 Estética

La estética entra como parte adicional de la configuración funcional y con ello no hace referencia a que no es necesaria o que es menos importante, al contrario, la estética es la que permite dar rasgos de diferenciación entre uno o más productos o espacios, se convierte entonces en la percepción multisensorial que el usuario experimenta al hacer uso del mismo, se posiciona como sensorial porque mantiene la activación constante de los sentidos del ser humano ya sea mediante la configuración de materialidad, color, superficie, acústica, lumínica, ambiental, etc. (Lobach,1964).

El arte es una manifestación de la cultura que a su vez a influenciado enormemente a la sociedad en diversos ámbitos incluyendo el diseño, permitiendo que en las diversas prácticas de la cotidianidad se emplea en la cultura material expandiéndose al igual que la sociedad, y ha influenciado en las características de los objetos enfatizando mucho más en la estética. Esto

implica a su vez una evaluación en la exploración y la retrospección en la historia, el ámbito socio cultura y la economía que a su vez está en las experiencias estéticas de la creación de los objetos. La estética se ve influenciada de diversas maneras, por las prácticas sociales en la cotidianidad, los diversos contextos que envuelven a un grupo social en donde se establezca un proceso de diseño, las diversas manifestaciones de la sociedad complementan las funciones del diseño sirviendo como una herramienta para plasmar en el objeto de diseño (Roldán García, 2015, p.14).

De la relación de los sujetos con los objetos en determinados contextos, se derivarán las prácticas estéticas, sus manifestaciones y soportes, características, donde la poética y la razón encuentran evidencias, claridades y confusiones; un espacio de diálogo donde la poética y la razón encuentran evidencias visuales de su incansable lucha por significar (Roldán García, 2015, p.35).

Las prácticas estéticas se dan en base a la interacción, al uso de los objetos, la dimensión simbólica se da en base a las relaciones entre sus características la forma, la materia y la función y a su vez liga los conceptos y lo transmite hacia el usuario a través de los mecanismos físicos altamente perceptivos. A su vez la estética guarda relación con el lenguaje del objeto, permitiendo conocer las diversas manifestaciones en la percepción del diario vivir, en el interior y exterior del entorno que se manifiesta en la vida de cada individuo (Roldán García, 2015, p.49-53).

La estética no solo se conecta con la ornamentación de un espacio, sino también con el proceso de obtención en sus diversas características, desde la forma, las características de la misma como la simetría, las relaciones jerárquicas, el contraste, etc.; la estética no solo busca mostrarse como algo efímero ante determinado usuario, si no también, busca estimular los sentidos y despertar emociones que tengan un efecto en las diversas experiencias empíricas, además la percepción de

lo que resulta ser estético guarda relación con el marco contextual donde el individuo se desarrolle. El idealismo de Platón es mucho más radical en cuanto a la consideración de la belleza, en cómo se concibe a pesar de que no existan cosas bellas, establece el dualismo entre lo real, las ideas y lo mundano, ante esta posición Perrault traza su propuesta ante dos tipos de belleza la que es universal fundamentada en la razón y aquel fruto de la convención y por tanto sigue a la moda (Alba, 2009, p.107-122).

Así, se puede evidenciar como la influencia estética surge de diversos elementos que permiten asumir que algo es o no estético desde diversas expectativas y perspectivas, la estética es el resultado de complejas interpretaciones de los usuarios encaminada a partir de las nociones que este mismo guarda asumiendo sus experiencias empíricas, su entorno y su contexto; además, los diversos procesos de diseño también tienen en sus fases variantes estéticas que buscan ser comunicadas a través de la interfaz o de la funcionalidad, generando de diversas maneras, en la conexión con los sentidos generando estímulos que permiten evocar emociones y diferenciar un objeto memorable de uno que es meramente pasajero en la cotidianidad de los individuos.

1.8.2.10 Función

La función de los productos está directamente conectada con el lenguaje que el diseñador intenta o pretende comunicar al individuo que hará uso del producto u objeto de diseño, existen diversas funciones en las que se debe centrar que vienen siendo funciones prácticas, que intervienen en la usabilidad, las funciones del lenguaje que relatan lo que el diseñador necesita comunicar, las funciones del signo, que tiene que ver con la semántica que pueden llegar a ser indicativas y simbólicas que guardan relación con el contexto cultural, histórico, que se enlaza con la identidad (Bürdek, 2002, p.178).

El enfoque en las funciones depende de la intención del diseñador, corresponde a un sistema organizado en que el diseñador busca que los individuos en el proceso de interacción perciban la funcionalidad en un orden jerárquico determinado, es así como muchas veces percibimos mayormente las funciones estético formales como parte primordial de los productos que forman parte de nuestro entorno, pero muchas veces la sintaxis y la semántica son toman mayor enfoque respecto a la funcionalidad dependiendo del producto. En base a lo antes dicho Max Bense tenía el siguiente lema: "La creación formal es la producción del orden." La creación formal siempre se engendra en un ámbito situado entre el orden y la complejidad, por tanto, la "medida de la creación" (M) es una función (f) de orden (O) y complejidad (C) (Bürdek, 2002, p.180-182).

Las funciones indicativas comunican la forma de uso, Platón reconoció la habilidad innata que posee todo objeto y ante esto se llama a una necesidad para comprender y definir su significado en relación con el individuo o usuario que busque dar uso de determinado objeto. El "buen diseño" es concebido a través de las funciones indicativas que no necesariamente deben ser visibles, o perceptibles si se habla de haber obtenido un "buen diseño". La funcionalidad junto al lenguaje nos da a conocer muchas bases que dan origen al diseño que tenemos en nuestras manos, conocer las bases del diseño, la postura, los principios, etc. (Bürdek, 2002, p. 215-216).



Gráfico 14 INTERPRETACIÓN DEL DIAGRAMA: FUNCIONES DEL PRODUCTO, BÜRDEK

El funcionalismo describe la relación creativa entre la dialéctica entre las funciones del producto y su aspecto, diversos; así, se puede evidenciar la importancia y diversos cambios que tuvo el diseño respecto a la funcionalidad, que se dan en base a la influencia de cada una de las diversas características que poseen los objetos donde se emplean las funciones indicativas en forma de precedentes que permite la aclaración y visualización de las funciones del lenguaje comunicativo, esta función la cumple a través de la semiótica (Bürdek, 2002).

Sin embargo, ya a principios de siglo se dieron ejemplos de "muebles con función comunicativa". El diseñador francés Emile Gallé diseñó y fabricó en Nancy mobiliario con un cierto espíritu, que tenía un vital lenguaje propio. Intentó transmitir artísticamente a sus muebles el alma de las plantas, entendida como gráciles estanterías, hojas marchitándose o finas maderas. Estos diseños debían ejercer en el hombre torturado por la técnica y la industria de aquel tiempo, por medio de su trato diario, un efecto apaciguador y conciliador (Albrecht Bangert, 1980, como se citó en Bürdek, 2002, p.129-130).

1.8.2.11 Niveles de experiencia

1.8.2.11.1 Visceral

Las emociones a nivel visceral ocurren en el modus vivendi de los individuos, que se da a través de los objetos que dejan resultados en la experiencia ante la interacción con objetos del entorno, puede un objeto capturar la atención a través de sus características visuales manteniendo

la atención por determinados aspectos. Más aún elegir un objeto de esta manera no es lo correcto, se debe encaminar por lo lúdico, bello y emocional como Donald Norman anuncia:

Cuando se está ansioso se libera neurotransmisores en el cerebro que te obligan a enfocarte, te hace racional. Cuando estamos felices (lo que llamamos el lado positivo) liberamos dopamina en los lóbulos frontales, lo que hace que resolvamos problemas en base a impulsos. Somos más susceptibles a interrupciones, pensamos más abiertamente. (Donald Norman como se citó en Garzón Rodríguez, 2012, p.13)

El diseño visceral es aquel que podemos evidenciar en la naturaleza, es evolutivo y se da cuando receptamos las señales emocionales del entorno que a su vez interpretamos de manera visceral instantáneamente, cuando consideramos algo simplemente bonito, estamos emitiendo un juicio desde nuestra experiencia visceral, y en el diseño algo bonito no satisface el objetivo que asume el proceso creativo y metodológico del diseño, en diseño se trata de superar la experiencia visceral del futuro usuario para reconocer un objeto que rebaza esta característica tan vana. (NORMAN, 2005, p.85-86).

1.8.2.11.2 Conductual

El diseño conductual es la fase en que el usuario entra en interacción con el objeto de diseño, no solamente tiene una percepción visual, visceral, este nivel se basa en el uso del objeto, en este punto la apariencia pierde su énfasis y se pasa a el procesamiento lógico del lenguaje que comunica el objeto de diseño, es en este punto donde ingresa la usabilidad, la interacción con la interface y el individuo. En este punto de experiencia importa: la función, la comprensibilidad la

usabilidad y la sensación física. Muchas veces el componente esencial de la experiencia conductual es la sensación que evoca en el individuo, es decir los estímulos que evoca en el usuario (NORMAN, 2005, p.89-90).

En la experiencia conductual es necesario satisfacer las necesidades de los individuos, que muchas veces no es evidente, de hecho, a través de este proceso se puede generar una nueva solución más eficaz para el problema que soluciona un objeto preexistente, para obtener un resultado satisfactorio es necesario comprender como los usuarios usan un producto.

Las mejoras o los perfeccionamientos de un producto son el resultado, ante todo, de observar el modo en que los consumidores utilizan lo que existe en el mercado, descubriendo cuáles son las dificultades con las que se encuentran y, luego, el modo de superarlas (NORMAN, 2005, p.92).

Por tanto, podemos evidenciar que esta experiencia es concretamente referida a la utilidad, al intelecto del individuo en la interacción reflexiva debido a la racionalización que le otorga el usuario al proceso de interactuar con el objeto (Palermo, 2008, p.148).

1.8.2.11.3 Reflexivo

El diseño reflexivo se centra en el lenguaje que busca comunicar el objeto, a través de la carga cultural y significado del producto en su uso, se vincula con las experiencias empíricas que despierta un objeto en base a lo que recibe el individuo en el proceso de interacción, ya que puede evocar memorias en el usuario, pero además puede generar un mensaje basado en la autoimagen reflexiva (NORMAN, 2005, p.105).

Las decisiones tomadas en base al beneficio, ese proceso de elección viene a vincularse con la experiencia reflexiva, un ejemplo de este proceso para comprender como influencia en la autoimagen reflexiva es cuando compramos algo como afirma Norman basados en la percepción de que no sería justo o para realzar nuestra imagen es un proceso reflexivo, y aun así cuando ciertas personas prefieren evitar eso y utilizan artículos por comodidad, afirman algo sobre sí mismos, siempre personalmente nos preocupamos por la imagen que emitimos ante los demás individuos de nuestro entorno.

Las respuestas son convenciones, que se aprenden en cada una de las sociedades en las que vivimos. Para algunos de nosotros, las respuestas serán evidentes; para otros, en cambio, las preguntas puede que ni tan sólo tengan sentido. Ésa es la esencia del diseño reflexivo: todo depende de la mente de quien lo mire (NORMAN, 2005, p.109).

Es decir la experiencia reflexiva tiene relación intrínseca con el individuo, todo en base a su crecimiento personal, sus experiencias empíricas, sus recuerdos y la autoimagen reflexiva; de esta manera podemos comprender como los objetos pueden influenciar, desde lo que comunica hasta como se intercepta esa información, los procesos de interacción entre el individuo y el objeto permite que el uso que un individuo le otorgue a un producto le dé un significado que va mucho más allá de la funcionalidad otorgada por el diseñador inicialmente.

1.8.2.12 Dimensión afectiva

Está dimensión del diseño que se relaciona con las emociones que se obtienen en la interacción con los objetos es subconsciente, tiene un lazo con el aspecto cognitivo que los dos

son sistemas de procesamiento de información que receptamos del entorno, pero la dimensión afectiva cumple un papel diferente, este sistema remite juicios de manera visceral, es decir inmediatamente, es el que advierte al individuo sobre experiencias que tienen probabilidad de ser peligrosas o inseguras, buenas o malas (NORMAN, 2005, p.25).

«Afecto» es el término genérico que se utiliza para denotar al sistema de elaboración de juicios, ya sea consciente o subconsciente. «Emoción» denota, en cambio, la experiencia consciente del afecto, que se le completa con proceso de atribución de cuáles son sus causas y la identificación de su objeto (NORMAN, 2005, p.26).

La cognición y el afecto tienen una relación directa: “la cognición deriva ciertas emociones y estados afectivos, en tanto que el afecto suele dejar su impronta en la cognición”. En una situación la experiencia que predomina por el sistema visceral, este proceso se produce a posteriori de que el cerebro libere sustancias neuroquímicas, el sistema afectivo funciona independientemente del pensamiento consciente, direccionándose mucho más al subconsciente, la dimensión afectiva es primordial en la toma de decisiones en el diario vivir (NORMAN, 2005, p.27).

El factor cognitivo está compuesto por las experiencias personales con objetos existentes, similares y afectivos. Mientras que los afectivos son aquellos objetos de recuerdos de antaño, familiares, entre otros que forman parte de la vida cotidiana del usuario (Palermo, 2008, p.178-179).

1.8.2.13 Psicología

La psicología en el proceso de diseño interviene en todos los actores, desde el diseñador en el proceso de diseño, el individuo que percibe el objeto de diseño, y el lenguaje que comunica el

objeto de diseño, las características que se perciben en base al entorno tienen un enfoque en la psicología cognitiva, de acuerdo con Wapner (1991) se entienden como transacciones psicológicas diversos factores internos de la persona que intervienen en la percepción, cognición y evaluación del entorno (Landázuri Ortiz & Mercado Doménech, 2004, p.92).

Diversos aspectos psicológicos intervienen en la habitabilidad de las viviendas, las diversas características de nuestros entornos como la habitabilidad que mide el grado de satisfacción que produce la vivienda; el placer, se refiere al nivel de percepción de agrado; la activación, con el enfoque a los niveles de tensión emocional que genera la casa; el control, que hace referencia a la posibilidad de permanencia de una persona ante un estímulo positivo, y escapar de ella cuando se presenta aversiva; la significatividad, que resulta ser el conjunto de símbolos y signos, la funcionalidad, entre otras, como se puede evidenciar la cognición y la psicología interviene en diversos aspectos de la concepción de la vivienda (Landázuri Ortiz & Mercado Doménech, 2004, p.93-97).

De acuerdo con Gropius y su enfoque, “el diseñador debe buscar el equilibrio entre las aspiraciones prácticas y las estéticas- psicológicas de su tiempo”; de acuerdo con ello, la cuestión de la belleza de la naturaleza psicológica, permitirá educar los sentidos. La dialéctica del diseño de Jochen Gros (1971), abrió una nueva perspectiva entre el funcionalismo y la emotividad, que podría entenderse de acuerdo con el psicoanálisis de Freud, en los productos de diseño podemos evidenciar cuyos atributos estético-psicológicos despiertan emociones en nosotros (Bürdek, 2002, 2004, p.39).

En la composición de un elemento de diseño se busca darle coherencia en relación a todas las partes funcionales que debe poseer y aquí intervienen las características psicológicas, conjuntamente con otras que influyen a la parte física; además en el momento de plantear una

idea de diseño, entra la creatividad que es el elemento psicológico que se centra en el problema, así de esta manera podemos ver como interviene el desarrollo psicológico cognitivo del diseñador; por otra parte se debe estudiar como satisfacer las necesidades psicológicas de como una persona va a entrar en contacto con el elemento del diseño, si se busca un estímulo cognitivo emocional que evoque a la memoria o simplemente evocar una emoción en el individuo, en esta fase igualmente interviene el aspecto psicológico, para obtener una funcionalidad óptima igualmente interviene el aspecto psicológico en cómo se va a procesar la interacción, de esta manera podemos denotar como la interpretación de Munari tiene relación con lo mencionado por Gropius y Ana Landázuri y Serafin Mercado respecto al papel que cumple la psicología en los diversos aspectos y etapas de diseño (Munari, 1981, p.44-188).

Además, la psicología como ciencia ha aportado en otros ámbitos como por ejemplo en la psicología de Gestalt que plantea críticas y aportes fundamentándose en diversas argumentaciones como la argumentación kantiana, la Gestalt considera que “tener a la sensación como el punto de partida en la actividad mental es ambiguo anteponiendo la importancia de los elementos a priori de la conciencia, que encamina a la conceptualización de como las percepciones son dadas a cada individuo de acuerdo con cada experiencia intrínseca e innata de percibir el entorno, y el mundo que nos rodea; y en base a ello se desglosan diversas categorías que incluyen la intervención del tiempo y el espacio en correlación con la causa y el efecto (Oviedo, 2004, p.91).

La Gestalt estudia la relación de los objetos con el entorno que los contiene y rodea, en una inmediatez de la percepción de como cada individuo percibe el contraste analítico de los factores del mundo con la representación mental que evoca en la cognición de los individuos de una manera mucho más simplificada para comprensión de todo el contexto que rodea al individuo; además, en

el mismo punto de estudio Köhler aporta sobre las implicaciones de la psicología, mostrando la importancia de las cualidades que muchas veces pasan desapercibidas por los individuos en un enfoque analítico de la ciencia, él considera que es parte del estudio de debe tener la psicología “apropiarse de esta tendencia del sujeto a ver el mundo cualidades, totalidades y describir su forma de presentarse y transformarse como representación mental”, mientras que la Gestalt aporta en cómo se debe estudiar las cualidades que definen al objeto en relación con su naturaleza, composición y entorno (Oviedo, 2004, p.91).

1.8.2.14 Cognición

La cognición permite el descubrimiento, reconocimiento y comprensión del entorno que nos rodea, con los miembros de la sociedad que nos rodea, es uno de los aspectos del intelecto que ayuda a condicionar la creatividad. Es así como la cognición que tenemos de los productos la cual se procesa a través de percepciones que cada individuo se forma respecto a ellos, procesando las características físicas de cada producto y los servicios que el objeto prestará, estos estímulos cognitivos permiten diferenciar a cada producto y su influencia en los individuos.

Las diversas características, despiertan diferentes estímulos y procesos cognitivos, traduciendo mensajes en la toma de decisiones del público ante un producto, las características físicas y del lenguaje del objeto tienen la capacidad de influenciar de manera directa a los individuos, desde los procesos cognitivos hasta las emociones. Entre los atributos que reconoce el individuo y que a su vez genera un proceso cognitivo, es la estética, la interfaz, la usabilidad, funcionalidad y su lenguaje, despertando estímulos sensoriales y sensitivos, conocimientos previos que conecten con la memoria (Palermo, 2008, p.134).

Desmet (2002), plantea la posibilidad de diseñar emociones deconstruyendo e invirtiendo el proceso emocional desde la perspectiva de la psicología cognitiva (Dazarola & Reyes, 2018).

La sinestesia estudia las condiciones neurológicas en que un sentido sensorial o cognitivo, y existen diversas teorías como la de la cognición situada y el aprendizaje que se basan en la interacción de tres ejes: personal, ambiental y conductual. En los procesos motivacionales y cognitivos y su influencia en el pensamiento creativo permite la evaluación de los objetos, se consideran tres habilidades cognitivas:

a) relevantes a un dominio;

b) relevantes en creatividad

c) motivación hacia la tarea

y propone cinco etapas que se llevan a cabo en el proceso cognitivo:

a) presentación: se recoge la información referente al problema a resolver;

b) preparación: se orienta la información disponible en dirección a la resolución del problema;

c) generación de respuestas: estas respuestas deben ser novedosas. Aquí, igual que en la preparación, influye la motivación;

d) validación de la idea;

e) aplicación, se comprueba si la idea ha resultado exitosa. Que permite evaluar a través del Appraisal el correcto diseño de un producto. (Pokropek, Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos, 2020, p.193-195).

Tener una gran capacidad cognitiva es una gran característica que deben poseer los diseñadores, que aportará a su trabajo de diseño, y el diseño a su vez debe estimular diversos procesos cognitivos en los individuos que entran en contacto e interactúan con los objetos, generando un resultado óptimo en cómo se busca comunicar el lenguaje del objeto, la finalidad del objeto de diseño, enlazándose con los aspectos cognitivos resultantes de la experiencia empírica que tiene cada individuo resultante de la vida de cada persona individualmente (Pokropek, Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos, 2020,p.195-197).

1.8.2.15 Facetas de la experiencia

1.8.2.15.1 Emociones

Las emociones bajo este camino los diseñadores persiguen dar forma a artefactos que actúen como desencadenantes de emociones predeterminadas mediante la interacción, su estética u otros factores. Actualmente se toma en consideración empezar una metodología de diseño emocional, las fases de diseño visceral, conductual y reflexivo, se enlazan con las emociones y la cognición, ya que las emociones y la cognición resultan inseparables; así es como, los objetos evocan emociones, y los individuos interactúan con objetos de manera totalmente cotidiana, un objeto útil es importante, pero debe evocar emociones, para que su diseño sea óptimo.

Las emociones son estimuladas por la característica estética, la atracción y la belleza de un objeto, las emociones son necesarias en la vida de cada individuo influencia como se sienten, se comportan y piensan, sin las emociones, la capacidad humana de tomar decisiones no existiría, se conecta con los distintos niveles de experiencia permitiendo experimentar el mundo que nos rodea, las experiencias viscerales, cognitivas y reflexivas se conectan con las emociones, permitiendo que se

dé un correcto intercambio en el proceso de diseño y la interacción con el usuario, un producto que evoca emociones resulta en una experiencia satisfactoria en el uso de los objetos, despertar satisfacción y complacer a los usuarios representa una optimización del diseño (Norman D. , 2004, p.23-25).

“Precisemos que la cognición y el afecto se influyen entre sí: la cognición deriva ciertas emociones y estados afectivos, en tanto que el afecto suele dejar su impronta en la cognición” (Norman D., 2004, p.26). Las emociones en tanto resultan sumamente importantes, en el proceso de interacción de los individuos con el espacio, en como el entorno influencia a la vida cotidiana de las personas y como poco a poco evoca la evolución de los diversos objetos respecto a las características que poseen, generando lazos entre los individuos con los elementos que forman parte del espacio que habitan. Para todo lo que hoy rodea a las personas se necesitó un proceso cognitivo desde el inicio hasta el final, desde el proceso de diseño hasta el uso final y la evaluación del mismo ya que está emparentado con el comportamiento de los individuos; además, “las emociones tienen la naturaleza de juicios y preparan en consonancia al cuerpo.

El yo consciente y cognitivo observa estos cambios”, estas emociones representan un factor esencial de cómo se exploran soluciones a problemas de la sociedad, es capaz de modificar el sistema cognitivo de los individuos, además las emociones negativas o positivas influyen en las funciones llevadas a cabo por cada individuo en diversos ámbitos que no necesariamente sea el diseño. “Isen descubrió que, si se pedía a personas que resolvieran problemas difíciles, problemas que requerían un modo de pensar fuera de lo común, lo hacían mucho mejor cuando se les hacía entrega precisamente de un pequeño obsequio” este pequeño obsequio representa un estímulo que despierta emociones positivas incentivando la productividad. La cognición y el afecto, la

comprensión y la evaluación, forman juntos un potente equipo ante la interacción del individuo con el entorno y cada elemento que lo conforma. Las emociones, los estados de ánimo, los rasgos y la personalidad son todos ellos aspectos de diferentes modos en que la mente humana funciona, sobre todo en el ámbito emocional y afectivo (Norman D., 2004, p.28-49).

1.8.2.15.2 Sensaciones

Se puede percibir las sensaciones en distintos niveles, a partir de diversos parámetros si hablamos de objetos o espacios, en espacio tenemos la accesibilidad física, la visual y la que permite la accesibilidad, la experiencia conductual es la que se conecta con las sensaciones, las sensaciones, “que acompañan la consecución experta y se deriva del nivel conductual”, esta trabaja junto al placer conductual, similar al que evoca una obra musical (Norman D., 2004, p.28-40).

Se puede tener diversas sensaciones en los diversos niveles de la experiencia con los objetos, sensaciones visuales y experiencias en el contacto entre el objeto y el individuo, enmarcándose en los niveles de experiencia visceral y conductual. “El diseño reflexivo, por tanto, trata de relaciones a largo plazo, de las sensaciones de satisfacción que se producen al tener en propiedad, mostrar y usar un producto”. Las sensaciones se dan a través de los sentidos, sensaciones físicas, olfativas, auditivas, visuales y degustativas, estas sensaciones se generan ante el estímulo de las características de los objetos, que puede empezar desde los materiales hasta la funcionalidad que tiene. “En el diseño visceral importa sobre todo crear un impacto emocional inmediato. Tiene que resultar apetecible y ha de tener un aspecto agradable. Sensualidad y sexualidad desempeñan aquí su papel”, muchas veces la sensación que evoca un producto viene siendo la esencia del producto, el lenguaje que busca comunicar a través de su interfaz. La sensación física que posee un objeto en su interfaz, puede marcar una diferencia en cómo se aprecian los objetos, por ejemplo:

“El deleite que sentimos cuando tocamos un metal suave y pulido, o el cuero suave o un firme como mecánico que se mueve de forma precisa de una posición a otra, sin rebotes ni zonas muertas, sin oscilaciones ni irregularidades” (Norman D., 2004, p.28-40).

“Una parte enorme de nuestro cerebro está dedicada a los sistemas sensoriales que, de manera constante, investigan, sondan e interactúan con el entorno”, por ello, las emociones forman parte de cada individuo a lo largo de toda su vida, y los objetos que rodean el entorno mediante su interfaz evocan diversas sensaciones, en diversas fases del encuentro con el entorno y los objetos de diseño que lo conforman.

Mostremos a celebridades, a personas que son como modelos de rol o héroes para los clientes, a fin de inducir en ellos y a través del proceso de asociación así iniciado una sensación de distinción y valía.

2.8.2.15.3 Percepciones

“La percepción termina en los objetos, y el objeto, una vez constituido, se presenta como la razón de todas las experiencias que de él hemos tenido o que podremos tener”; en tanto, no existe percepción sin la relación individuo-objeto, la diferenciación con las emociones y sensaciones, es que la percepción resulta efectiva (Merleau-Ponty, 1975, p.1).

“Porque la percepción o la experiencia de un espacio no depende únicamente de los ojos. Es una fusión de la escala, la luz-color, los materiales utilizados, la funcionalidad de uso y la información procesada y comunicada por todos los sentidos del ser humano” (Científico, 2014, p.682).

“La percepción es un proceso constructivo por el que organizamos las sensaciones y captamos conjuntos o formas dotadas de significado”, además la percepción tiene relación con la realidad, y con las capacidades de los individuos de comprender el entorno que les rodea a través de diversos mecanismos como los sentidos, es algo innato que llama a las personas a través de la inquietud que tienen por comprender su entorno y la presencia de los objetos que lo conforman, y que a su vez amerita “como propone Mies van der Rohe un delicado ejercicio de adiestramiento del ojo antes de empezar y progresivo desarrollo de la capacidad de ver a lo largo del proceso de aprendizaje proyectual”(Científico, 2014, p.55-183).

Diversas características para la conformación del entorno influyen mucho en la percepción del individuo a como lo interpreta, características de conformación formal, textura, entorno, etc. Así podemos ver como la simetría influencia de acuerdo a “*Navarro Baldeweg* la simetría además interviene, de modo que “la apariencia doble o múltiple introduce en la percepción espacial el movimiento. El espacio resbala y se desdobra.”, continúa, “la simetría crea la ilusión de una vibración en el espacio” (Científico, 2014, p.201).

2.9 Formulación de hipótesis.

Hi Comprender los sistemas habitables y su vínculo con la cognición y percepción de la vivienda unifamiliar en un contexto post pandemia permite que los individuos que la habitan tengan bienestar y experiencias satisfactorias.

H₀ Comprender los sistemas habitables y su vínculo con la cognición y percepción de la vivienda unifamiliar en un contexto post pandemia no permite que los individuos que la habitan tengan bienestar y experiencias satisfactorias.

H_a Comprender los sistemas habitables y su vínculo con la cognición y percepción de la vivienda unifamiliar en un contexto post pandemia beneficia a que los individuos que la habitan tengan bienestar y experiencias satisfactorias.

1.10 Señalamiento de las variables.

1.10.1 Variable dependiente: Experiencia del usuario

1.10.2 Variable independiente: Vivienda unifamiliar

CAPÍTULO II.

2. METODOLOGÍA

2.1 Método

2.1.1 Enfoque de la investigación.

Se plantea el uso de un enfoque cualitativo en la búsqueda de proceder a una recolección y análisis de datos que permita que la indagación en base a la problemática que se centra en la habitabilidad que ha sufrido múltiples transformaciones, pro la naturaleza del problema que presenta variables en base a los individuos, a los distintos contextos, a las interacciones y diversas características; esto conlleva la participación de varios individuos y siga constantemente dinámico en ambos sentidos: ante los diversos hechos y abriendo paso a la interpretación y reinterpretación de los datos investigados, al ser una propuesta de diseño, amerita un replanteo constante de las diversas fases, permitiendo que se vaya adaptando ante los diversos individuos, grupos y relaciones sociales que comparten un espacio, una experiencia, con diversos contextos que los conectan y que a su vez los individualizan, esta metodología circular es complejo y flexible. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014, p.7)

2.1.2 Modalidad Básica de la Investigación.

Investigación Bibliográfica -Documental y de campo.- La investigación plantea la investigación bibliográfica relacionada con el tema central que es la pandemia actual, COVID-19, para evidenciar como ha transformado el pensamiento de varios diseñadores entorno a esta

temática tan reciente en relación con la vivienda, es importante acceder a estas fuentes para llevar una lectura crítica y analítica de estas fuentes que servirán como una guía de la investigación que se encamina en un escenario comparativo entre la vivienda antes de la pandemia, durante la pandemia y una visión crítica de la vivienda post-pandémica, un análisis que relacione sus argumentos y sus enunciados.

Alfonso (1994) reconoce a la investigación documental en su libro técnicas de investigación bibliográfica como un proceso científico, es sistemático por el proceso de indagación, recolección de información, la organización, análisis e interpretación de la información que presta una fuente, todo en relación con un tema en común, con la finalidad de construir conocimientos. (Alfonso, 1994)

Además, se plantea la aplicación de la investigación de campo o directa, para que el proceso de investigación reconozca la realidad de familias y sus necesidades actualmente en la situación pandémica, para recopilar información que aporte a la investigación en el proceso de desarrollar una propuesta, teniendo como resultado un proceso de investigación mixto.

2.1.3 Nivel o tipo de Investigación.

Nivel correlacional. Se plantea el uso de una investigación a nivel correlacional debido al problema tratado, que conecta variables a partir de los diferentes factores: el objeto de diseño, refiriéndose a la vivienda unifamiliar; sus usuarios, que corresponde a la familia que habita el espacio y su experiencia basada en la interacción con el espacio bajo una circunstancia poco común, haciendo referencia a la experiencia bajo un escenario post pandemia, a través de este nivel de estudio se conocerá la influencia de cada variante con las otras, que vínculos los relacionan, los

transforman y como se prevé que el diseño interior puede mejorar estas circunstancias a través del diseño de viviendas unifamiliares; explorando referentes en circunstancias y con variantes similares que permitan generar pautas para la finalidad del proyecto, con revisiones de material bibliográfico que se vincule a los casos de estudio, entrevistas a profesionales involucrados con las variantes y el objeto de estudio.

Este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. (...) La utilidad principal de los estudios correlacionales es saber cómo se puede comportar un concepto o una variable al conocer el comportamiento de otras variables vinculadas. Es decir, intentar predecir el valor aproximado que tendrá un grupo de individuos o casos en una variable, a partir del valor que poseen en las variables relacionadas. (Sampieri, 2014, p.93)

Nivel explicativo. Tras explorar el nivel correlacional en el objeto de estudio y cada uno de sus ejes de estudio, se realizará un análisis a nivel explicativo para estudiar cada una de las correlaciones importantes de las mismas y posterior a eso dar a conocer por que se originan y bajo qué condiciones, integrando la evaluación documental obtenida a lo largo de la investigación, entender su vínculo con el objeto de estudio; este proceso responderá a las causas que han modificado la habitabilidad de las viviendas unifamiliares en relación con el contexto exterior, su relación e influencia en las transformaciones del interior; la importancia del papel que asume cada usuario en el espacio y la influencia de los ambientes interiores en que su experiencia sea satisfactoria, como se ha readaptado insatisfactoriamente y como se puede mejorar a través de las herramientas del diseño interior vinculadas con la experiencia que el usuario debe tener en estas circunstancias post pandemia, integrando modelos abiertos a adaptaciones posteriores, que

permitan una proyección mucho más centrada en el contexto post-pandémico y todo lo que a su vez recaerá cuya información será evaluada, sintetizada y servirá para generar parámetros que permitan cumplir el objetivo centrado en la habitabilidad de la vivienda para sus usuarios.

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables. (Sampieri, 2014).

2.2 Población y muestra.

Para la investigación cualitativa se plantea una población y muestra de un grupo de familias del sector Picaihua de la ciudad de Ambato que vivan en viviendas unifamiliares, obtener la información individual y colectiva de cada miembro para entender su experiencia en la interacción con el espacio de la vivienda bajo una circunstancia postpandemia; además, de arquitectos y diseñadores quienes aporten información entorno a la habitabilidad de la vivienda, la experiencia de los usuarios y que hayan estudiado el escenario post pandemia.

2.3 Operacionalización de variables.

2.3.1 Variable Independiente: Vivienda unifamiliar

Tabla 1 Operacionalización de la variable independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
<p>La vivienda unifamiliar es la tipología de vivienda más antigua en la historia. La vivienda es el espacio donde se habita; y el término unifamiliar surge para referirse a una única familia.</p>	<p>El hábitat y la habitabilidad</p>	<p>Lineamientos mínimos</p>	<p>¿Bajo qué parámetros se proyectan estas viviendas?</p>	<p>CONSULTA BIBLIOGRÁFICA</p> <p>Consultar y evaluar proyectos e investigaciones relacionadas con temas entorno a la vivienda unifamiliar, la habitabilidad, diseño centrado en el usuario con un enfoque en las necesidades y requerimientos que posee, además de investigaciones en torno a la vivienda en escenarios postpandemia.</p>
	<p>ENVOLVENTE</p> <p>Atmósfera espacial</p>	<p>Condiciones</p> <p>Vivienda proyectual</p>	<p>¿Cuáles son las condiciones de habitabilidad que poseen las viviendas unifamiliares?</p> <p>¿Cómo se presenta esta atmósfera espacial en un escenario postpandemia?</p> <p>¿Cómo nacen las viviendas unifamiliares y que beneficios poseen para el futuro?</p>	
<p>Es así como la vivienda unifamiliar surge como un espacio arquitectónico destinado a una sola familia, de clases medias y medias bajas diferencia de las demás tipologías.</p>	<p>Escenario de interacción</p>	<p>Flexibilidad espacial</p>	<p>¿Qué alternativas de flexibilidad espacial puede tener la vivienda unifamiliar?</p>	<p>INVESTIGACIÓN DE CAMPO</p> <p>Establecer un grupo objetivo de estudio para evaluar su modus vivendi, estudiar a cada miembro de un grupo de 5 familias estudiar la situación actual de su vivienda y explorar posibilidades entorno a la consulta bibliográfica para alternativas de readaptación del diseño interior en un escenario postpandemia</p>
	<p>ESPACIO</p> <p>FÍSICO</p> <p>Contextos</p>	<p>Morfología</p> <p>Proxémica</p> <p>Relación espacio-usuario</p>	<p>¿Relaciones espaciales que puede tener la vivienda unifamiliar entorno a sus usuarios?</p> <p>¿Cómo influye el contexto en la concepción de los escenarios de interacción?</p> <p>¿Qué exploraciones morfológicas se puede explorar bajo los parámetros de</p>	

<p>De acuerdo con la definición de Hoffman la vivienda unifamiliar “es una construcción cerrada en que existe una inmediata y directa comunicación de la vivienda con un terreno descubierto perteneciente al dominio privado”</p>			vivienda unifamiliar apuntando al contexto postpandemia?	
	<p>Lenguajes del espacio</p> <p>SEMÁNTICA</p> <p>Experiencias empíricas</p>	<p>Interacciones espaciales</p> <p>Diseño centrado en el usuario</p> <p>Diseño emocional</p>	<p>¿Cómo conectan los elementos espaciales con el diseño de viviendas unifamiliares, y como interviene en las relaciones usuario-espacio?</p> <p>¿Qué factores del diseño emocional aportan en el diseño en un nuevo escenario?</p>	<p>ENTREVISTA</p> <p>Entrevista a profesionales que hayan hecho investigaciones temas entorno a la habitabilidad y la habitabilidad en viviendas en un escenario post pandemia</p>

2.3.2 Variable Dependiente: Experiencia del usuario

Tabla 2 Operacionalización de la variable independiente

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Es una metodología de diseño que trabaja en base a las necesidades, aspiraciones y requerimientos de los usuarios a los que va a ir dirigido determinado diseño, ya sea el diseño de un espacio o el diseño de objetos que	Usabilidad ARTEFACTO Appraisal	Semántica del objeto	¿Cómo se puede mejorar las funciones de la vivienda unifamiliar?	CONSULTA BIBLIOGRÁFICA Consultar y evaluar proyectos e investigaciones que hayan trabajado en la concepción de espacios fundamentado en el diseño centrado en el usuario, estudios entorno a la vivienda y su relación con el modus vivendi del usuario. OBSERVACIÓN Observación de viviendas del focus group, sus usuarios y su modus vivendi, para conocer como
		Funciones del espacio	¿Cómo interactúan los usuarios con las diferentes funciones del objeto de diseño?	
			¿Cómo se modificaron las funciones del espacio actualmente? ¿Cómo se van a readaptar los objetos del diseño en un escenario previsto al futuro postpandemia?	

<p>intervengan en su vida cotidiana.</p> <p>El objetivo de la UX es a través de una visión holística cumplir el objetivo del diseño para en su resultado en la interacción del usuario con los productos puestos bajo la metodología, es obtener un estímulo emocional positivo.</p>	<p>Interacción del usuario</p> <p>USUARIO</p> <p>Experiencia empírica</p>	<p>Relaciones sociales</p> <p>Proxemia</p> <p>Necesidades</p> <p>Actividades</p> <p>Hábitos</p> <p>Experiencias</p>	<p>¿Cómo se dan las relaciones sociales dentro del espacio y como se modificarán en un contexto postpandemia?</p> <p>¿Cómo influye el espacio en la individualidad de los usuarios y en su relación colectiva?</p> <p>¿Qué necesidades físicas solicitan los usuarios del espacio físico y espacial en un escenario post-pandemia?</p> <p>¿Qué experiencias empíricas de los usuarios pueden influir en el proceso de diseño?</p>	<p>readaptaron la vivienda para la situación actual y diagramación de sus relaciones sociales, interacciones, para generar una alternativa para mejorar su concepción espacial entorno a un escenario postpandemia.</p> <p>CUESTIONARIO ABIERTO</p> <p>Cuestionario a las 5 familias entorno a su modus vivendi, para conocer sus necesidades y aspiraciones en una vivienda para el escenario postpandemia</p>
<p>Niveles de experiencia</p> <p>DIMENSIÓN AFECTIVA</p> <p>Facetas de la experiencia</p>	<p>Impactos cognitivos</p>	<p>¿Cómo perciben los usuarios el espacio que les rodea, y como lo traducen en los niveles de experiencia?</p> <p>¿Qué facetas de la experiencia influyen en la concepción del entorno y como sus características generan un impacto cognitivo en los usuarios?</p>	<p>ENTREVISTA</p> <p>Entrevista a profesionales que hayan hecho investigaciones temas entorno al diseño de hábitats centrados en el usuario.</p>	

2.4 Técnicas de recolección de datos

2.4.1 Técnicas e instrumentos

Tabla 3 Técnicas de recolección de datos

Tipo de fuente	Técnicas de investigación	Instrumentos de recolección de información
Primaria	Tesis Artículos Proyectos Libros	Referentes literarios y bibliográficos, fotografías, tablas de contenido, diagramas, organigramas
Secundaria	Entrevistas Cuestionarios abiertos Focus Group Cuaderno de campo	Las entrevistas dirigidas a profesionales expertos en temas entorno al enfoque central de investigación ya sean Arquitectos o Diseñadores, cuyo enfoque se centre en el diseño de viviendas unifamiliares y diseño basado en la experiencia del usuario. Los cuestionarios abiertos serán la herramienta para conocer a los miembros de 5 cinco familias usuarios de vivienda unifamiliar, el focus group va a servir como herramienta para evaluar los resultados del cuestionario, el cuaderno de campo servirá como herramienta para la recolección de información que va más allá de la entrevista abierta

2.5 Plan de recolección de la información

Tabla 4 Plan de recolección de la información

Preguntas Básicas	Explicación
1. ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de investigación
2. ¿De qué personas u objetos?	Casos de estudio en relación con el diseño de viviendas unifamiliares, experiencia del usuario y vivienda en un escenario post pandemia. Diseñadores e interioristas expertos en el tema.
3. ¿Sobre qué aspectos?	Diseño de viviendas unifamiliares, diseño centrado en el usuario, escenario post pandemia.
4. ¿Qué? O ¿Quiénes?	Solange Lizbeth Arias Meneses

5. ¿A quiénes?	Habitantes de viviendas unifamiliares
6. ¿Cuándo?	2022
7. ¿Dónde?	Ecuador- provincia de Tungurahua-ciudad de Ibarra
8. ¿Cuántas veces?	Número de aplicaciones que sean necesarias
	Entrevistas abiertas, análisis de contenidos, focus group- estudio de casos, observación, consulta bibliográfica.
	Referencias bibliográficas, fotografías, fichas de análisis de contenidos, organigramas, diagramas, tablas de contenido. Entrevistas dirigidas a profesionales con investigaciones relacionados con los temas centrales de la investigación con las variables entorno a la vivienda unifamiliar, al diseño basado en a experiencia del usuario y al escenario postpandemia. Entrevistas abiertas al grupo focal de las cinco familias en el que va a estar centrada la

2.6 Plan de procesamiento de información

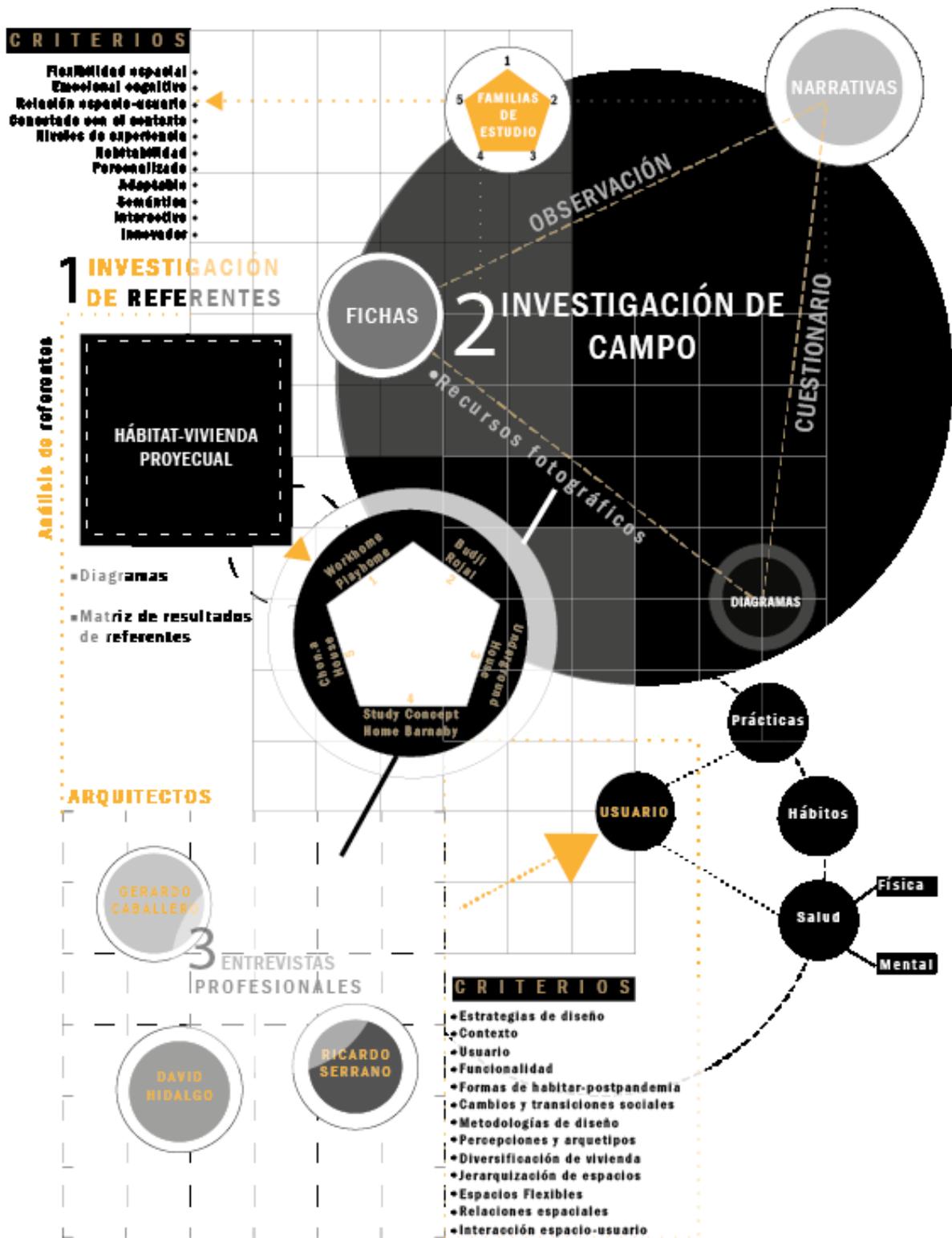


Gráfico 15 Plan de procesamiento de la información

2.8 Instrumentos de recolección de la información

2.8.1 Entrevista a profesionales

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS PROFESIONALES

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la perspectiva de profesionales en base a la habitabilidad, experiencia del usuario en las transformaciones de la vivienda en una perspectiva hacia el futuro en un escenario postpandemia, la exploración de un enfoque de como aporta el diseño y la arquitectura a la vivienda del futuro centrado en la vivienda unifamiliar.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

ENTREVISTADO:

.....

PREGUNTAS

1. ¿Qué estrategias de diseño ha aplicado en el desarrollo de proyectos de vivienda unifamiliar?

ESPECIALIDAD

.....

2. ¿Qué importancia tiene el conocimiento sobre el contexto, prácticas y hábitos de los usuarios dentro del entorno familiar?

3. ¿Qué aspectos determinan la funcionalidad de las viviendas unifamiliares?

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

16. ¿Cómo podrá la influencia del diseño mejorar las interacciones sociales entre los miembros del hogar y con los miembros más cercanos de su círculo social en relación al escenario postpandemia?
17. ¿Cómo considera que el diseño puede dar un aporte a la optimización de los espacios centrándose en el contexto, las prácticas y hábitos además de la mejora de la salud física y mental de los usuarios?
18. ¿Cómo considera que se concebirá la casa ideal, que factores influirán, que necesidades habrá de considerarse y que características tendrá en el escenario postpandemia?
19. ¿Cómo se deberá readaptar los objetos de diseño en un escenario post pandemia?

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

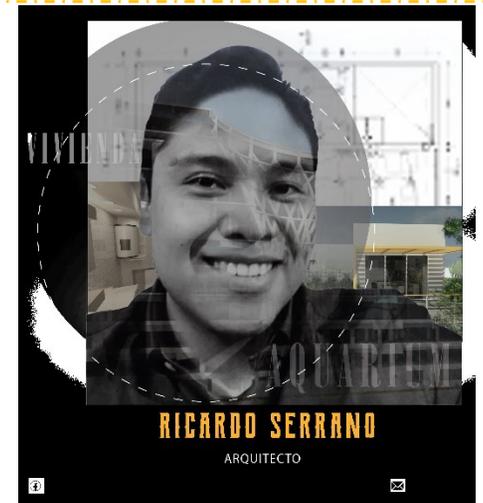
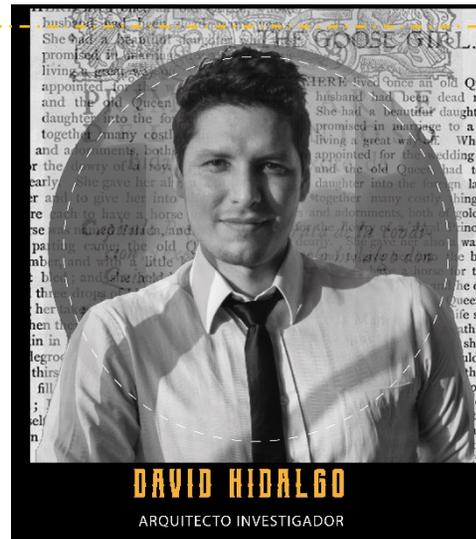
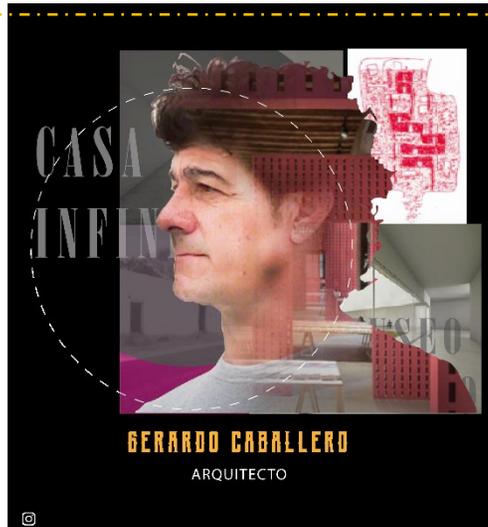
“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

20. ¿Cómo influirá la concepción espacial y las relaciones espaciales en las relaciones individuales y colectivas de los usuarios?

21. ¿La experiencia de interacción y las propiedades del espacio arquitectónico podrán tener una relación en los estímulos cognitivos de los usuarios? ¿cómo influyen? Y ¿qué importancia pueden llegar a tener?

2.8.1.2 Perfil profesional

ARQUITECTOS



2.8.2 Investigación de campo

2.8.2.1 Observación - Cuestionario abierto a usuarios de viviendas unifamiliares- Sector

Picaihua

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

ENTREVISTADO:

.....

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

NIVEL DE ESTUDIO

.....

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

INVESTIGADORA

SOLANGE LIBBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

INVESTIGADORA

SOLANGE LIBBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

10. ¿De qué manera le ha afectado?

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

INVESTIGADORA

SOLANGE LIBBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

INVESTIGADORA

SOLANGE LIBBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?
25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?
26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1 Entrevistas a profesionales-Gerardo Caballero

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS PROFESIONALES

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la perspectiva de profesionales en base a la habitabilidad, experiencia del usuario en las transformaciones de la vivienda en una perspectiva hacia el futuro en un escenario postpandemia, la exploración de un enfoque de como aporta el diseño y la arquitectura a la vivienda del futuro centrado en la vivienda unifamiliar.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

ENTREVISTADO:

Gerardo Caballero

ESPECIALIDAD

ARQUITECTO

PREGUNTAS

1. ¿Qué estrategias de diseño ha aplicado en el desarrollo de proyectos de vivienda unifamiliar?

Solicito un programa de necesidades al usuario, que necesita, lo mas detallado posible, cuanto mas clara es la demanda mas acertada la respuesta.

Trabajar a partir de datos concretos.

2. ¿Qué importancia tiene el conocimiento sobre el contexto, prácticas y hábitos de los usuarios dentro del entorno familiar?

El conocimiento del contexto es fundamental, del contexto fisico, cultural, ambiental, historico, el proyecto es parte de eso, no se lo puede ignorar, en este sentido creo la obra de Glenn Murcutt es un ejemplo a seguir

3. ¿Qué aspectos determinan la funcionalidad de las viviendas unifamiliares?

La funcionalidad esta asociada a la eficacia, pero creo que en las viviendas hay una funcionalidad que trasciende este aspecto, es ver como funciona la vivienda como lugar para vivir con todo lo que eso implica

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

PREGUNTAS

4. ¿Qué transformaciones contextuales determinan la futura forma de habitar?

Fundamentalmente las económicas, hoy hay un dilema, pros y contras de vivir en las ciudades o en los suburbios y de allí las diferentes formas de habitar en estos dos contextos tan diferentes

5. ¿Cómo se reinterpretará la influencia de los cambios y transiciones que ha sufrido la sociedad y como esto influirá en las diferentes metodologías de diseño arquitectónico?

No veo ahí una influencia, hacer buena arquitectura es siempre igual, teniendo en cuenta todas las demandas que un proyecto requiere provengan estas del mundo de lo abstracto o del mundo de lo concreto, que en definitiva creo son los dos contextos donde actúa nuestro accionar, los proyectos comienzan como algo inconmensurable y se vuelven conmensurables.

6. ¿Cómo cambiarán las percepciones y los arquetipos en base a la interpretación actual de las experiencias de los individuos sociales?

-

7. ¿Considera que la vivienda se diversificará con la influencia de los cambios que trajo la pandemia?

La pandemia trajo la idea de vivir más al aire libre, alejados para evitar contagios, esto va contra la idea de ciudad, la idea de vivir juntos, ahora se busca un distanciamiento que no es solo físico.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

8. ¿Qué importancia pueden llegar a tener los espacios privados, los sociales y los de transición en su función?

Nuestra vida se desarrolla en la intimidad de los espacios privados, entre las paredes de nuestras cosas que guardan los secretos de nuestras vidas y por otro lado en los espacios públicos, sean estos abiertos o cerrados donde sucede la vida en común, estos dos espacios están representados por la casa y la calle.

9. ¿Qué factores de la vivienda pueden haber perjudicado las prácticas, hábitos y la convivencia de los usuarios en su interacción social y su interacción con el espacio?

La idea de que creemos que vivimos en una casa particular, aislada, pero al final nos damos cuenta que todos habitamos la misma casa, de la cual nunca vamos a poder salir, que es en definitiva nuestro mundo, el que compartimos y es de todos

10. ¿Cuál es su perspectiva entorno a la influencia de los espacios flexibles como una alternativa para la concepción de la vivienda unifamiliar en el escenario post pandemia?

Lo flexible es el uso, uno puede hacer la misma función en diferentes espacios, un dormitorio puede transformarse en una oficina.

11. ¿Puede la vivienda unifamiliar con características formales dar paso a transformarse en una vivienda flexible?

Sí, flexible desde el punto de vista de su uso, la casa popular argentina, conocida como casa chorizo es un ejemplo de eso

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

12. ¿Qué recursos de diseño servirán para mejorar la interacción de los espacios interiores con los exteriores?

Hay que tener en cuenta el exterior como una prolongación del interior, no solo física sino también visual, es un todo desde el inicio del proyecto

13. ¿En qué espacios cae el enfoque en un proceso de desarrollo de la vivienda unifamiliar para mejorar la interacción social de los usuarios y su experiencia?

-

14. Se han modificado las actividades que anteriormente se llevaban a cabo dentro y fuera del hogar, y ¿ahora que actividades considera que serán el punto focal para llevarse a cabo dentro de la vivienda en el futuro postpandemia?

Habrán más actividades relacionadas con el trabajo en la propia vivienda

15. El escenario post pandemia trae consigo nuevas formas de habitar, ¿cómo considera que van a ser estas nuevas formas de habitar?

Como he comentado, serán formas de habitar más aisladas y menos conectadas física y socialmente, en la era de las comunicaciones se está cada vez más incomunicado

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

16. ¿Cómo podrá la influencia del diseño mejorar las interacciones sociales entre los miembros del hogar y con los miembros más cercanos de su círculo social en relación al escenario postpandemia?

Las interacciones pasan por las posibilidades de las comunicaciones y no por el diseño de los espacios, lo lejano se ha acercado y lo cercano se ha alejado

17. ¿Cómo considera que el diseño puede dar un aporte a la optimización de los espacios centrándose en el contexto, las prácticas y hábitos además de la mejora de la salud física y mental de los usuarios?

Los espacios deben estar bien ventilados, bien iluminados, bien orientados, con sol, son las cosas elementales que serán siempre las principales

18. ¿Cómo considera que se concebirá la casa ideal, que factores influirán, que necesidades habrá de considerarse y que características tendrá en el escenario postpandemia?

La casa hay que pensarla como parte de un contexto mayor, como he dicho no es solo la casa como algo aislado, todos vivimos dentro de la misma casa, que es el mundo, una casa infinita

19. ¿Cómo se deberá readaptar los objetos de diseño en un escenario post pandemia?

Hay una tendencia en general a una actitud de no contacto, así que pienso en esas distancias que hoy se requieren

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

20. ¿Cómo influirá la concepción espacial y las relaciones espaciales en las relaciones individuales y colectivas de los usuarios?

La vivienda individual aislada es el ámbito de no interacción de nuestra sociedad

21. ¿La experiencia de interacción y las propiedades del espacio arquitectónico podrán tener una relación en los estímulos cognitivos de los usuarios? ¿cómo influyen? Y ¿qué importancia pueden llegar a tener?

La ciudad es el ámbito de interacción por excelencia de nuestra sociedad, donde convivimos

3.2 Entrevistas a profesionales-Ricardo Serrano

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS PROFESIONALES

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la perspectiva de profesionales en base a la habitabilidad, experiencia del usuario en las transformaciones de la vivienda en una perspectiva hacia el futuro en un escenario postpandemia, la exploración de un enfoque de como aporta el diseño y la arquitectura a la vivienda del futuro centrado en la vivienda unifamiliar.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

ENTREVISTADO:

Ricardo Serrano
Ayvar (CDMX)
rsaarq@outlook.com

ESPECIALIDAD

Componentes
industrializados para
la edificación
Maestría en diseño
industrial

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

PREGUNTAS

1. ¿Qué estrategias de diseño ha aplicado en el desarrollo de proyectos de vivienda unifamiliar?

Las estrategias de diseño son variadas, pues está siempre asociado a un aspecto de la personalidad de los clientes y de estrategias de ventas. No todos te dan la libertad de explorar sus vidas, o explorar en el diseño. Muchos clientes llegan con una idea ya trabajada, pero no todos están abiertos a explorar nuevas posibilidades cuando se les plantea y además también debes considerar un tiempo adecuado para que el proceso de diseño con el cliente no se traduzca en pérdidas económicas en tu práctica profesional. Antes de aplicar estrategias de diseño, debes aplicar estrategias para recabar datos.

La primera estrategia antes de diseñar es tratar de abrir la mente de los clientes para explorar las posibilidades y generar confianza. No siempre lo que ellos ya pensaron les será de utilidad, y aquí es donde la importancia de nuestros servicios va de la mano con diversos métodos para sacar la mayor información posible, ¿cómo? Regalándole información de valor y experiencias personales. Y la segunda estrategia consecuente de la primera es generar conversaciones para que tengas información necesaria para diseñar. Y no se trata de descubrir los estilos arquitectónicos, los colores, etc., sino los problemas que tienen los clientes al habitar sus espacios y en qué contexto se encuentran porque finalmente nuestra chamba en el contexto de la vivienda unifamiliar también es mejorar la vida de las personas.

Y tercero es demasiada observación, no todos los clientes son honestos consigo mismos y menos con su arquitecto. Tienes que observar todo acerca de ellos, exponer las cosas buenas de ellos y llamar lo que consideras que pueda hacerlos sentir señalados y juzgados. Para observar yo recomiendo la etnografía.

En cuanto al COVID, no me ha tocado aterrizar un proyecto por la situación económica.

2. ¿Qué importancia tiene el conocimiento sobre el contexto, prácticas y hábitos de los usuarios dentro del entorno familiar?

Es sumamente importante, si no conoces su contexto (economía, social, cultura, entorno natural y artificial, sistemas, política (aunque no lo recomiendo mucho), situaciones), su manera de vivir, y hábitos, te permitirá diseñar algo congruente para sus modos de vida. Pero siendo proyectos de vivienda unifamiliar, es sumamente íntimo, y no todos están dispuestos a tener esa apertura. Por eso lo importante es generar conversaciones.

3. ¿Qué aspectos determinan la funcionalidad de las viviendas unifamiliares?

Como digo, todo depende de los clientes. Son los modos de vida, si no proyectas para que ellos vivan en congruencia durante el proceso de diseño se viven una gran cantidad de cambios, inconformidad y que no se sientan escuchados, y no terminan de apropiarse del espacio.

Los modos de vida siempre tienen que ver con las actividades, los entornos, las interacciones, los objetos y los usuarios.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

PREGUNTAS

4. ¿Qué transformaciones contextuales determinan la futura forma de habitar?

El contexto del COVID nos ha orillado tener una vida más enclaustrada. Y esto nos hizo ver lo deficientes que eran nuestras viviendas, por ejemplo, antes nuestro ritmo de trabajo condicionó las viviendas para enfatizar solo para dormir, y con cocinas pequeñas, y el COVID solo nos hizo ver que se requiere una cocina adecuada para preparar alimentos. Por eso las adaptaciones para vivir en esta nueva normalidad contempla cambios estructurales para hacer una vivienda adecuada para tener una vida más orientada a nuestros hogares.

En cuanto a lo económico, el alza de precios impedirá que muchas personas construyan en unos años y esto también es falta de trabajo para los arquitectos que están en el nicho de casa habitación.

En lo social, una vida dentro de la vivienda con reuniones pequeñas.

En lo cultural, de aprender cómo otras tipologías de vivienda están resolviendo el problema del habitar. Podría dar pauta para aprender y mejorar nuestra cultura mediante el aprendizaje de otras. Esto a costa de perder la cultura que teníamos, incluso, de formas tradicionales de la arquitectura. En cuanto a función, y construcción del espacio.

En lo sistémico, esto depende de las interacciones que son cada vez más en línea, la privacidad que se requiere para reuniones importantes, el distanciamiento entre los usuarios, cambiarán el habitar.

En lo situacional, las actividades en la casa se mezclarán, dando a lugar espacios de vivir, asearse, reunirse, comer, con las de trabajo y estudio. E incluso, el aislamiento de familiares enfermos.

Y finalmente esto se traducirá en nuevas configuraciones espaciales, para aseo, preparar comida, estudiar, trabajar, y no interrumpirse unos de los otros integrantes de la familia. Así como tener espacios flexibles y adaptables con bajo costo.

5. ¿Cómo se reinterpretará la influencia de los cambios y transiciones que ha sufrido la sociedad y como esto influirá en las diferentes metodologías de diseño arquitectónico?

Acotado al COVID-19, algunos de los cambios pueden ser temporales y otros permanentes. Lo que si debe atenderse es que la calidad de las viviendas, pese a los niveles socioeconómicos, deben estar adaptadas a esta nueva normalidad para poder desarrollar actividades de la escuela y el trabajo adecuadamente. Y poder disfrutar la casa por largos periodos de tiempo.

En cuanto como influirá en las metodologías, estas deberán contemplar la personalización como punto importante, puesto que cada persona es un mundo y cada uno tiene distintos modos de vida. La flexibilidad para poder adaptarse a distintos tipos de clientes, poder tener espacios adaptables a distintas actividades. Y, sobre todo, tener esta consciencia de la temporalidad de las actividades que suceden en el día a día de las personas.

6. ¿Cómo cambiarán las percepciones y los arquetipos en base a la interpretación actual de las experiencias de los individuos sociales?

Pues las percepciones del arquitecto a las personas deben estar enfocadas únicamente conocer a las personas que vivirán en la casa y empatizar lo más posible con ellas.

Los arquetipos se usan para desarrollos de vivienda unifamiliar en serie y pierde todo sentido de personalización de acuerdo con los modos de vida, pero ahí, aunque se recupera un poco con distintos modelos de casas. Sin embargo, queda sesgado a un segmento o nicho de mercado en una determinada zona y por tipo de familia. Los estudios de mercado compensarían esta falta de información, pero esos estudios solo sirven realmente para máximo 5 años. Y el mercado está en constante cambio. Por otro lado, es sabido que los desarrollos de vivienda unifamiliar no atienden esas necesidades de acuerdo con los modos de vida, y por eso las personas van cambiando su vivienda porque no les acomoda y en algunos casos terminan abandonándola.

Ahora, para experiencias de individuos sociales, pues cambiarán los espacios de convivencia, y es posible que se demande áreas abiertas en la vivienda, requerirán espacios de trabajo, una mejor conectividad, espacios compartidos, amenidades. Pero los últimos dos están en el ámbito de los desarrollos de vivienda unifamiliares en condominio.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

7. ¿Considera que la vivienda se diversificará con la influencia de los cambios que trajo la pandemia?

Es complicado, de hecho, en los desarrolladores inmobiliarios es posible que cambie poco. Porque muchos están casados con sus propias ideas y siguen insistiendo en el pasado. Aunque también se adaptan a las necesidades del nuevo mercado. Sin embargo, está en una delgada línea que el mercado lo demanda, pero no lo puede pagar, o está tan diverso que requiere de otras formas de producción de vivienda. Aquí hay una oportunidad de innovar los modelos de negocio inmobiliarios que producen vivienda unifamiliar, sin embargo, es posible que solo termine en innovaciones incrementales, puesto a que la arquitectura muchas veces persiste la tradición en la disciplina. Y, por otro lado, todo está condicionado al poder adquisitivo de los niveles socioeconómicos, sobre todo el medio, económico y de interés social, el cual por razones económicas condiciona mucho el producto arquitectónico, y las necesidades que plantea esta nueva normalidad.

En la vivienda unifamiliar producto de una interacción personal de un arquitecto y un cliente, puede que ahí sí exista la diversidad.

Pero, ahora sí, depende de cómo los arquitectos interpreten toda esta nueva información y den soluciones espaciales acordes a una economía totalmente encarecida.

8. ¿Qué importancia pueden llegar a tener los espacios privados, los sociales y los de transición en su función?

Mucho, porque la privacidad para el trabajo y estudio para no ser interrumpido son altas; y para poder disfrutar los momentos en familia. Sin embargo, tener una vivienda con muchos espacios de transición, también eleva mucho su costo.

9. ¿Qué factores de la vivienda pueden haber perjudicado las prácticas, hábitos y la convivencia de los usuarios en su interacción social y su interacción con el espacio?

Ahora sí que depende por los modos de vida.

Por ejemplo, para las personas que cocinaban antes de pandemia y tenían una cocina adecuada no suponía un problema. Pero para las personas que no tenían una cocina adecuada, y no cocinaban mucho, condicionó en cocinar muy incómodamente, o pedir comida a domicilio.

Para la mayoría, los espacios de estudio y trabajo antes de pandemia eran ligeros, por lo que tenían un espacio y mobiliario básico. Y ahora se necesitan espacios muy cómodos para estar largas horas haciendo esta actividad, y no siempre se cuenta con una zona privada, y un internet con mejor capacidad de banda.

El encierro hizo que muchas personas quisieran tener espacios abiertos dentro de casa. Y una zona para tener ejercicios, sin interrumpir a los demás integrantes de la familia.

10. ¿Cuál es su perspectiva entorno a la influencia de los espacios flexibles como una alternativa para la concepción de la vivienda unifamiliar en el escenario post pandemia?

Pues puede ser una solución muy viable, en cuanto a funcionamiento, sin embargo, hay que ser realistas y ver si eso es posible agregar al programa arquitectónico por el costo que acarrearía.

11. ¿Puede la vivienda unifamiliar con características formales dar paso a transformarse en una vivienda flexible?

Pues en una vivienda existente dependerá de varios factores, sobre todo por el sistema estructural y la capacidad de carga de la cimentación, las restricciones de altura, el tamaño del terreno. Cantidad de mobiliario, número de usuarios, tamaño de los locales, etc.

Una vivienda nueva y flexible, pues por los mismos factores, y además debe contemplar la temporalidad y etapas de vida.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

12. ¿Qué recursos de diseño servirán para mejorar la interacción de los espacios interiores con los exteriores?

Definitivamente, y si es posible, claros libres de elementos estructurales. Después los tipos de ventanal que generen espacios abiertos y una continuidad entre ellos. Mobiliario modular o transformable.

En cuanto a recursos para el diseño, siempre escuchar bien lo que desea el cliente, interpretar también sus incongruencias para plantear alternativas, y la retórica para convencer sobre propuestas de diseño que le dan valor a su modo de vivir.

13. ¿En qué espacios cae el enfoque en un proceso de desarrollo de la vivienda unifamiliar para mejorar la interacción social de los usuarios y su experiencia?

De hecho, todos los modos de vivir y habitar sufren de conductas adaptativas que están mal, pero los usuarios se adaptan a estas. Por ejemplo, siempre dar un brinco en un pasillo. Tener que usar una extensión porque el contacto no quedó en el lugar adecuado, en lugar de hacer una salida de contacto adecuada.

Y la interacción social de los usuarios y la experiencia muchas veces se ve mermada por falta de espacios con las dimensiones adecuadas. También he visto un exceso de espacios de transición, y la comunicación entre espacios públicos se ve afectada, y la casa está muy segmentada. Y en términos de aforancias, un espacio destinado a la convivencia debe propiciar la interacción jalando a las personas, a veces es más íntimo, a veces es más público, todo depende de la actividad.

14. Se han modificado las actividades que anteriormente se llevaban a cabo dentro y fuera del hogar, y ¿ahora que actividades considera que serán el punto focal para llevarse a cabo dentro de la vivienda en el futuro postpandemia?

-Definitivamente para tener una vida saludable: Para cocinar saludable, para ejercitarse con hasta 2 o 3 personas.

-Para jugar.

-Para estudiar y trabajar.

-La gente que está más preocupada por la desinfección adoptará de otras culturas soluciones como el Gen kan (la entrada y vestíbulo japonés).

15. El escenario post pandemia trae consigo nuevas formas de habitar, ¿cómo considera que van a ser estas nuevas formas de habitar?

Las videollamadas, comer más en casa, disfrutar más la casa, las reuniones familiares. Y reuniones con pocas personas. Las entregas a domicilio, hacer ejercicio en casa ya no se tiene dinero para el gimnasio.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

16. ¿Cómo podrá la influencia del diseño mejorar las interacciones sociales entre los miembros del hogar y con los miembros más cercanos de su círculo social en relación al escenario postpandemia?

Para los círculos sociales un área de visitas, y si es posible, al aire libre en jardín. Y mobiliario con distancias necesarias.

Para los miembros del hogar, con diseñar espacios que permitan el respeto de sus tiempos de estudio, trabajo, ocio en soledad. Y espacios de convivencia que permitan realizar actividades que se hacían fuera de casa.

Que tengan espacios flexibles para cuando se necesite la privacidad o la convivencia.

Emplear más la psicología del color.

17. ¿Cómo considera que el diseño puede dar un aporte a la optimización de los espacios centrándose en el contexto, las prácticas y hábitos además de la mejora de la salud física y mental de los usuarios?

Si, el diseño puede mejorar los espacios hasta cierto punto, como decía, va en congruencia con los modos de vida de las personas.

Si quieren transformarla radicalmente, el usuario también está dispuesto a mejorarse en muchos aspectos.

La optimización de los espacios existentes siempre es por el mobiliario, y la cantidad de contactos. Pero también es escuchando qué dolores de cabeza tiene el cliente. Y en el desarrollo de nuevos hábitos, pero estos hábitos deben ser en congruencia con sus modos de vivir.

18. ¿Cómo considera que se concebirá la casa ideal, que factores influirán, que necesidades habrá de considerarse y que características tendrá en el escenario postpandemia?

Todo depende de la experiencia de vida, modo de vida, nivel socioeconómico, etapa de la vida, tipo de familia, contexto.

Lo que definirá una buena casa, serán más espacios ajardinados, que tenga espacios adaptados para trabajo y estudio de sus distintos integrantes, que tenga amenidades para la familia y círculos sociales, que hasta tenga espacios para enmendar cosas. Que tenga espacios adecuados para hacer ejercicio y preparar alimentos de manera saludable. Y un espacio para desinfectar de manera adecuada todos tus objetos personales.

19. ¿Cómo se deberá readaptar los objetos de diseño en un escenario post pandemia?

Entorno al mobiliario, si tienes poco espacio, este deberá ser transformable para cubrir distintas necesidades para distintas actividades.

Y en cuanto a la casa, como decía, un sistema estructural te puede condicionar la readaptación, y te puede salir costoso.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

20. ¿Cómo influirá la concepción espacial y las relaciones espaciales en las relaciones individuales y colectivas de los usuarios?

La concepción espacial de un arquitecto para hacer un espacio segmentado tendrá a consecuencia relaciones individuales y colectivas segmentadas. Y, por lo contrario, si tienes espacios interconectados con buenas áreas de transición sin segmentar por elementos estructurales, tendrás relaciones más sociales y de convivencia.

Por otro lado, las personas estarán concibiendo espacios más cómodos a los que ya tienen, y disfrutar más su propio hogar. De ahí las relaciones entre el individuo y su espacio serán sanas.

21. ¿La experiencia de interacción y las propiedades del espacio arquitectónico podrán tener una relación en los estímulos cognitivos de los usuarios? ¿cómo influyen? Y ¿qué importancia pueden llegar a tener?

Pueden ser importantes siempre y cuando no interrumpa abruptamente con sus modos de vivir. Hay gente que sentirá que ese espacio no es suyo y no podrá apropiarse de este.

Esos estímulos cognitivos van en función con la experiencia que el usuario quisiera tener en sus espacios. Y puede lograr distintas atmósferas. Es importante porque puede ayudar a disminuir los problemas de salud mental asociados con el confinamiento y el aislamiento social.

3.3 Entrevistas a profesionales-David Hidalgo

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS PROFESIONALES

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la perspectiva de profesionales en base a la habitabilidad, experiencia del usuario en las transformaciones de la vivienda en una perspectiva hacia el futuro en un escenario postpandemia, la exploración de un enfoque de como aporta el diseño y la arquitectura a la vivienda del futuro centrado en la vivienda unifamiliar.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

ENTREVISTADO:

DAVID HIDALGO
.....

PREGUNTAS

1. ¿Qué estrategias de diseño ha aplicado en el desarrollo de proyectos de vivienda unifamiliar?

-

ESPECIALIDAD

ARQUITECTO
INVESTIGADOR
.....

2. ¿Qué importancia tiene el conocimiento sobre el contexto, prácticas y hábitos de los usuarios dentro del entorno familiar?

La investigación preliminar sobre el contexto, prácticas y hábitos, así como también la exploración de las expectativas que tienen con su nuevo hogar los miembros de una familia que desean construir una casa son importantes para la elaboración del programa de necesidades y posteriormente el diseño arquitectónico de los espacios buscando esa armonía entre la forma y la función.

3. ¿Qué aspectos determinan la funcionalidad de las viviendas unifamiliares?

Una vivienda unifamiliar es funcional cuando cumple con el programa de necesidades solicitado por los usuarios. Sin embargo, hay parámetros estándar que definen la funcionalidad de la vivienda. Por otro lado, las ciudades requieren de vivienda multifamiliar en densidad media y alta, en una visión de hábitat sostenible. Los desafíos en la producción de la vivienda en este siglo XXI están más en la forma y fondo que en la función (esta última no siendo menos importante).

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

PREGUNTAS

4. ¿Qué transformaciones contextuales determinan la futura forma de habitar?

Si se habla de transformaciones contextuales a partir de la pandemia del nuevo coronavirus, pienso que lo experimentado en tiempos de pandemia particularmente con los confinamientos apunta a dos cosas en la futura forma de habitar: la dependencia incremental a la tecnología para vivir o sobrevivir y la necesidad de espacios que permitan una conexión con el exterior (de preferencia con áreas que dispongan de naturaleza por ejemplos árboles, etc.) sin la necesidad de salir de casa.

5. ¿Cómo se reinterpretará la influencia de los cambios y transiciones que ha sufrido la sociedad y como esto influirá en las diferentes metodologías de diseño arquitectónico?

La sociedad no ha cambiado, cambiaron temporalmente sus prácticas cotidianas de vida. La sociedad se mantendrá igual con sus mismos problemas y limitaciones en la convivencia colectiva. El diseño arquitectónico más allá de metodologías debe contribuir al fortalecimiento de dos conceptos para un hábitat sostenible: ciudad compacta, es decir densificación media y alta para espacios residenciales y, por otro lado, la producción de arquitecturas dentro de un modelo de sostenibilidad para la ruralidad, es decir la construcción de un hábitat rural que permita a muchos vivir en estos lugares para evitar el sobre poblamiento de lo urbano.

6. ¿Cómo cambiarán las percepciones y los arquetipos en base a la interpretación actual de las experiencias de los individuos sociales?

7.

Las experiencias de los individuos sociales en general durante la pandemia y confinamientos indican que los seres humanos para su salud psicológica necesitan de los espacios de interacción social en la ciudad. Los arquetipos de vivienda mantendrán su principal premisa para su diseño que es: espacios para habitar como seres sociales.

7. ¿Considera que la vivienda se diversificará con la influencia de los cambios que trajo la pandemia?

La vivienda no se diversificará, el concepto y tipos de vivienda se van a mantener igual, lo que hay que atender es el acceso desigual a la vivienda. Hay una gran parte de la población que vive en periferias en situación de pobreza (por ejemplo, Latinoamérica) en condiciones de vulnerabilidad, en "hogares" que no garantizan confort, salud y garantías básicas para el desarrollo humano. En la postpandemia, se deben doblar los esfuerzos para por ejemplo garantizar que personas en las periferias tengan agua para lavarse las manos para su salud.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

8. ¿Qué importancia pueden llegar a tener los espacios privados, los sociales y los de transición en su función?

Estos espacios son funcionales para la vida moderna, cada uno cumple su rol. Los privados, donde su principal valor está en la intimidad, los sociales o públicos como lugares de encuentro fuera del hogar.

9. ¿Qué factores de la vivienda pueden haber perjudicado las prácticas, hábitos y la convivencia de los usuarios en su interacción social y su interacción con el espacio?

El exceso en el uso de la tecnología en la vivienda hace que las personas reemplacen la interacción social y espacial física por la interacción con la tecnología, en espacios virtuales. Esto perjudica o altera la convivencia tradicional en la vivienda.

10. ¿Cuál es su perspectiva entorno a la influencia de los espacios flexibles como una alternativa para la concepción de la vivienda unifamiliar en el escenario post pandemia?

Un espacio flexible puede permitir adaptabilidad a las circunstancias. La vivienda unifamiliar puede tener esta característica, es decir en vez de espacios rígidos mono - funcionales, permitir que estos espacios se adapten a las circunstancias y así a multiusos. Sin embargo, el programa funcional básico y de necesidades de la vivienda sigue siendo el eje rector en su estructura convencional para el diseño interior.

11. ¿Puede la vivienda unifamiliar con características formales dar paso a transformarse en una vivienda flexible?

Si, es posible. Todo puede transformarse, evolucionar.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

12. ¿Qué recursos de diseño servirán para mejorar la interacción de los espacios interiores con los exteriores?

Más que nuevos recursos de diseño para mejorar la interacción de espacios interiores con los exteriores, es importante dentro del proyecto arquitectónico concebir claramente la ubicación de espacios de transición bien logrados que comuniquen ambos espacios. Por otro lado, se vuelve imperativo esa relación de lo interior con lo exterior, ya sea visualmente o con la posibilidad de acceder a lo externo dentro de un espacio privado. La pandemia nos deja esa experiencia, es decir que los diseños habitacionales en la medida de lo posible no deberían prescindir de esto.

13. ¿En qué espacios cae el enfoque en un proceso de desarrollo de la vivienda unifamiliar para mejorar la interacción social de los usuarios y su experiencia?

Cae en los espacios sociales. Sin embargo, toda la vivienda debe ser pensada para que se produzca la interacción entre sus usuarios. La experiencia que nos deja la pandemia es que los espacios sociales al interior de la vivienda pueden quedar subutilizados si la vida en el hogar se limita a la interacción con la tecnología, con lo virtual.

14. Se han modificado las actividades que anteriormente se llevaban a cabo dentro y fuera del hogar, y ¿ahora que actividades considera que serán el punto focal para llevarse a cabo dentro de la vivienda en el futuro postpandemia?

El retorno a la normalidad postpandemia será igual a la normalidad antes de la pandemia con la diferencia de que la transición hacia vivir lo virtual- vivida de una forma más agresiva con la pandemia – traerá alteraciones en la vida de las personas. Por ejemplo, la posibilidad de vivir en un metaverso desde el hogar, es una idea que se habla ya en la actualidad. Las actividades dentro de la vivienda en la postpandemia se mantienen igual, el ser humano sigue necesitando la estructura espacial para habitar a la que está acostumbrado. Sin embargo, situaciones como el teletrabajo muestran la necesidad de disponer de espacios adecuados en el interior de la vivienda para poder trabajar sin salir de casa.

15. El escenario post pandemia trae consigo nuevas formas de habitar, ¿cómo considera que van a ser estas nuevas formas de habitar?

El concepto del habitar se mantiene igual en la escala familiar. Los grandes cambios deben darse en el concepto del hábitat, en la escala de ciudad. Se observó que existen grandes desequilibrios y asimetrías que perjudican la vida de las personas vulnerables en situaciones como la pandemia, donde tener una nevera llena de alimentos en tiempo de confinamientos puede ser un lujo en comparación con alguien o una familia que no puede tener acceso a alimentación. ¿Este hábitat con estas asimetrías que fueron muy visibles en la pandemia puede ser sostenible? por cuánto tiempo?

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

16. ¿Cómo podrá la influencia del diseño mejorar las interacciones sociales entre los miembros del hogar y con los miembros más cercanos de su círculo social en relación al escenario postpandemia?

El diseño siempre ha tenido la capacidad de crear espacios que motiven la interacción entre las personas, en un hogar entre sus usuarios o familiares. En el escenario postpandemia hay que apuntar a la innovación, que compita con lo atractivo que puede volverse la vida en la virtualidad desde el hogar. En el mejor de los escenarios, que se complementen.

17. ¿Cómo considera que el diseño puede dar un aporte a la optimización de los espacios centrándose en el contexto, las prácticas y hábitos además de la mejora de la salud física y mental de los usuarios?

Hay experiencias interesantes sobre la optimización del espacio en ciertas viviendas mínimas en Japón. Hay mucho por aprender ahí para occidente. Los hábitos para mejorar la salud mental y física en el hogar pasan por las posibilidades espaciales que los usuarios tengan para ello. El diseño en espacios con áreas limitadas (poco metraje) hace la diferencia porque potencia y mejora la calidad vida, donde la salud es un pilar fundamental.

18. ¿Cómo considera que se concebirá la casa ideal, que factores influirán, que necesidades habrá de considerarse y que características tendrá en el escenario postpandemia?

La casa ideal postpandemia es aquella que tiene acceso a: agua potable, internet, una cocina para preparar alimentos, espacios para que los niños jueguen, etc. La pandemia le enseñó a la gente que la vida es muy simple, que hay cosas que no son necesarias para vivir. Mas que la idea de una casa ideal se debe repensar la ciudad ideal. La visión debe volverse integral, la casa-la ciudad, la ciudad-la casa, esa relación debe mejorarse para garantizar una mejor calidad de vida desde una visión holística.

19. ¿Cómo se deberá readaptar los objetos de diseño en un escenario post pandemia?

Mas que objetos de diseño, se debe tener el claro el objeto u objetivo del diseño, es decir que este siempre debe apuntar a mejorar y potenciar la vida de las personas en espacios interiores o exteriores.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19”

20. ¿Cómo influirá la concepción espacial y las relaciones espaciales en las relaciones individuales y colectivas de los usuarios?

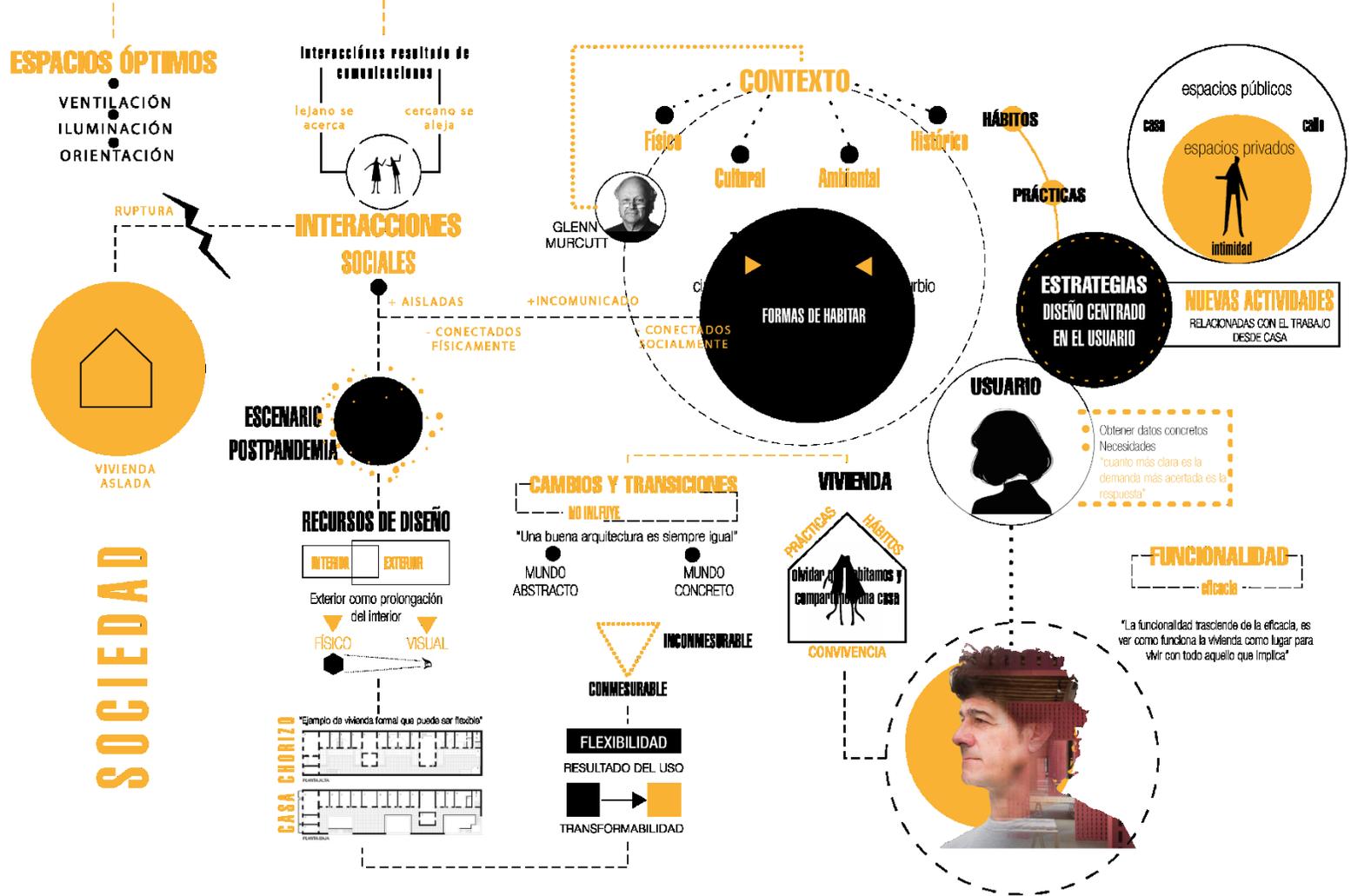
Lo espacial diseñado por los seres humanos puede potenciar la vida. Mientras más posibilidades de interacción entre individuos da el espacio privado o público, más oportunidades de encuentro, de construcción de relaciones individuales o colectivas existirán.

21. ¿La experiencia de interacción y las propiedades del espacio arquitectónico podrán tener una relación en los estímulos cognitivos de los usuarios? ¿cómo influyen? Y ¿qué importancia pueden llegar a tener?

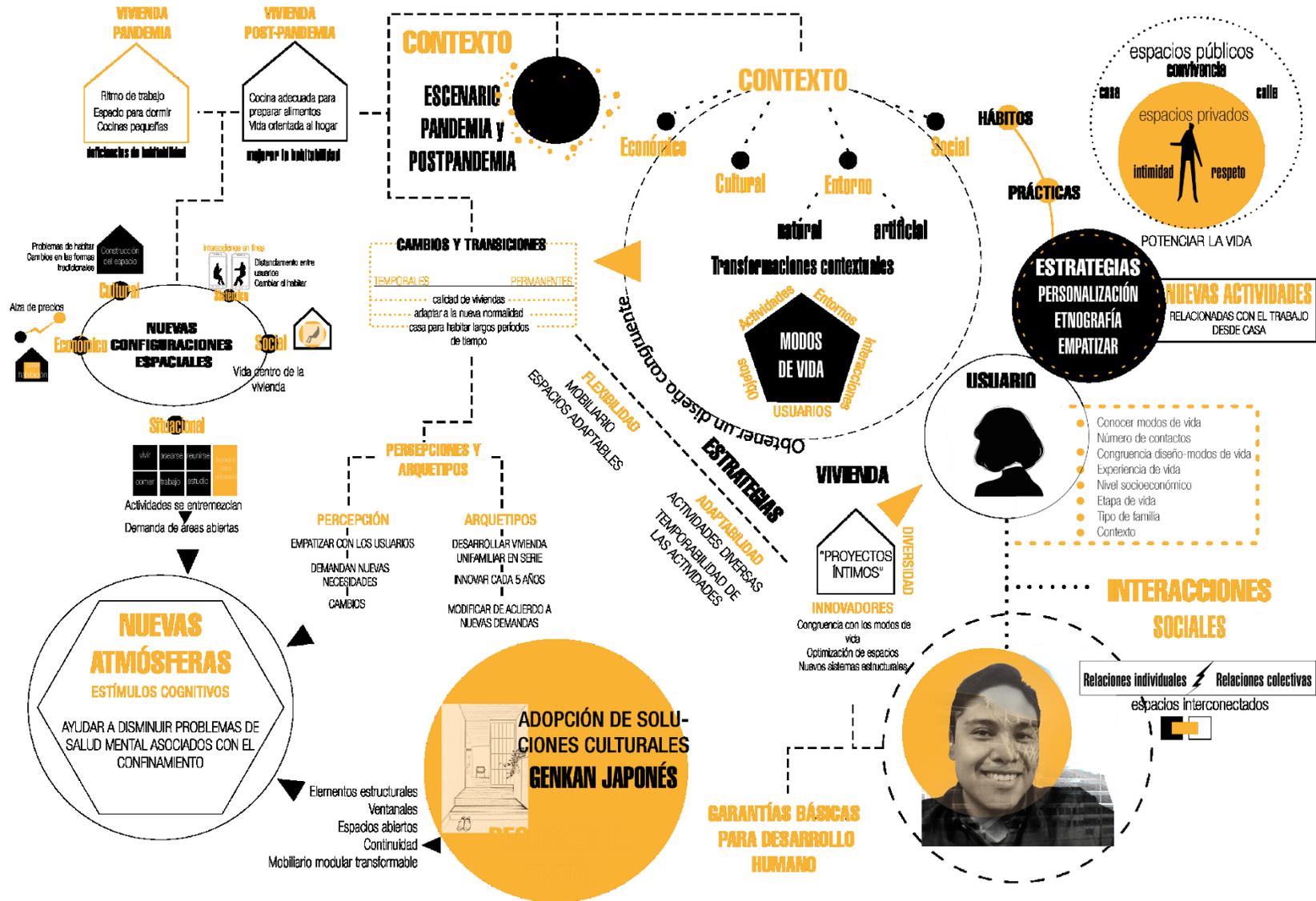
Espacios bien concebidos facilitan los procesos de aprendizaje, cognitivos del ser humano. La pandemia trajo la experiencia de la teleeducación en casa. En contraposición, hay un gran desafío en el rediseño de las aulas para aprender en las escuelas y colegios, que más allá de ser lugares para interacción social entre niños o jóvenes, sean lugares que potencien talentos, saberes y relaciones. Las escuelas y colegios están lejos de ser sistemas perfectos para la formación cognitiva, pero con la pandemia queda claro que los niños y niñas, los jóvenes requieren de ese proceso colectivo, grupal de convivencia física en el aprendizaje para su salud mental. La experiencia de Finlandia puede dar luces para entender con claridad lo que los diseños y espacios arquitectónicos deben lograr para mejorar la experiencia cognitiva.

3.2 Análisis y discusión de resultados

3.2.1 Narrativa visual Gerardo Caballero



3.2.2 Narrativa visual Ricardo Serrano



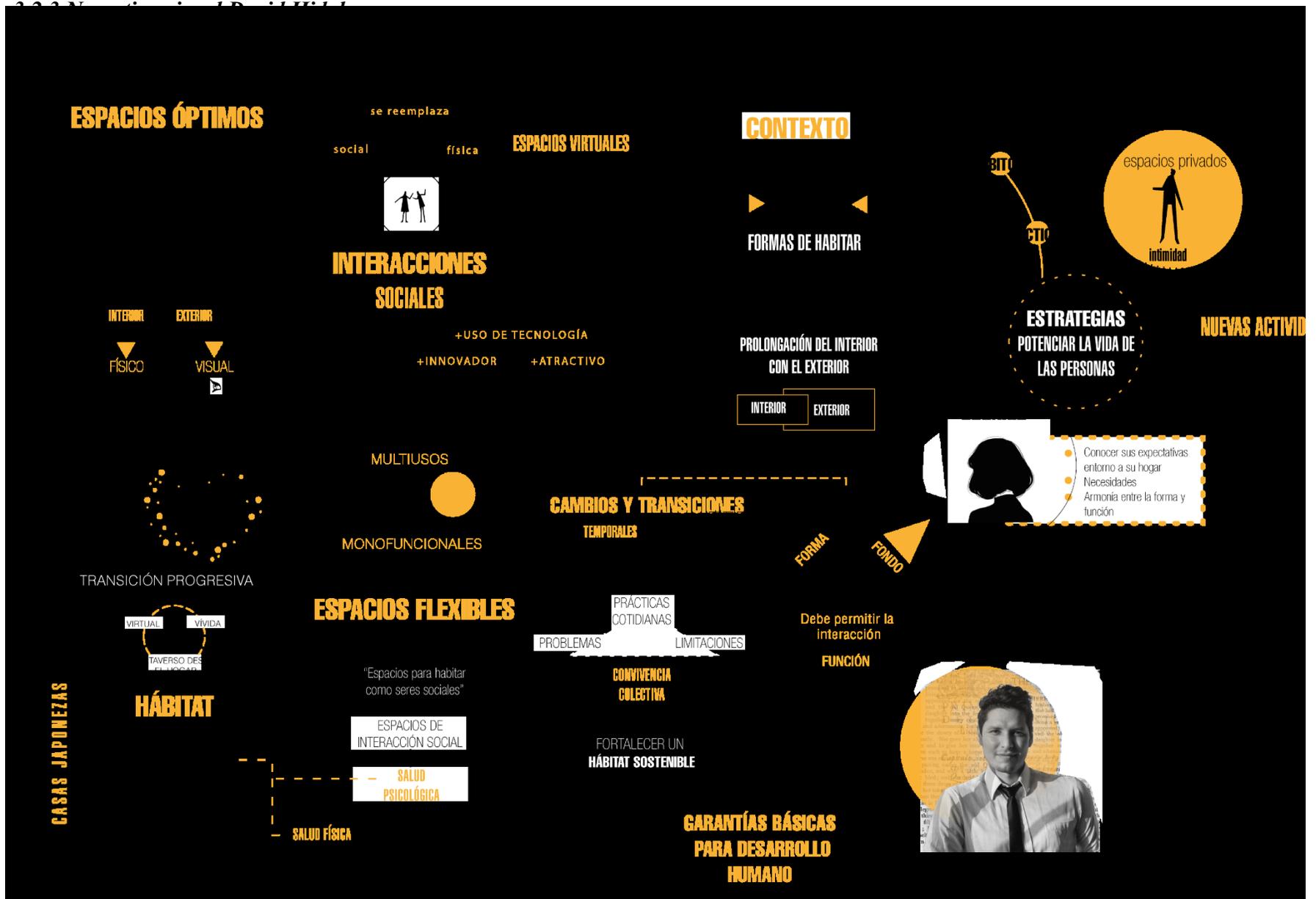
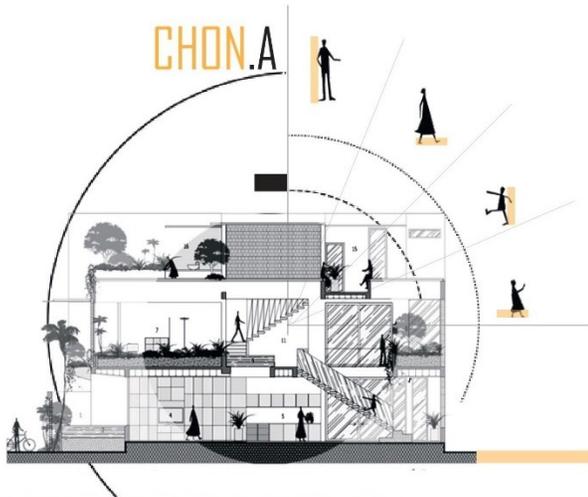


Gráfico 18 Narrativa visual David Hidalgo

3.3 Casos de estudio

3.3.1 Casa Chon.a



VIVIENDA PROYECTUAL
DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

CRITERIOS

- Flexibilidad espacial
- Interactivo
- Relación espacio-usuario
- Conectado con el contexto
- Emocional cognitivo
- Habitabilidad
- Personalizado
- Adaptable
- Semántica

ACTIVIDADES

- VIVIR
- TRABAJAR
- JUGAR
- RECIBIR INVITADOS

Casa familiar en el centro de Rotterdam. Una casa divertida construida con el objetivo de crear un entorno con todo tipo de uso, con carácter personal y con un gran rendimiento. El objeti-

vo principal del proyecto es mostrar otro enfoque y una forma de crear una nueva casa con el encanto y el estilo generalmente asociados con una casa antigua.



3.3.2 Casa Workhome - Playhome



OBJETIVO

ENTORNO MULTIFUNCIONAL CON CARÁCTER Y APROVECHAMIENTO DE RENDIMIENTO

La vivienda se concibe a través del análisis de la vida cotidiana, sus actividades y necesidades personales, en el proceso de diseño surge el enfoque de la necesidad de la familia de vivir en un espacio tranquilo a pesar del contexto que envuelve a la edificación.

Los hobbies y actividades de los usuarios influyen en como se traza la planta arquitectónica además usa el recurso de los colores aplicándolos en función de la orientación de los espacios, su atmosfera funcional dando como resultado un efecto espacial.

CRITERIOS

- Flexibilidad espacial
- Emocional cognitivo
- Relación espacio-usuario
- Conectado con el contexto
- Niveles de experiencia
- Habitabilidad
- Personalizado
- Adaptable
- Semántica
- Interactivo

ACTIVIDADES

- VIVIR
- TRABAJAR
- JUGAR
- TENER INVITADOS

CONTEXTO

FAMILIA HOLANDESA GRIEGA

DIVISIONES NITIDAS DE MATERIALES Y FORMAS GEOMÉTRICAS



PARÁMETROS

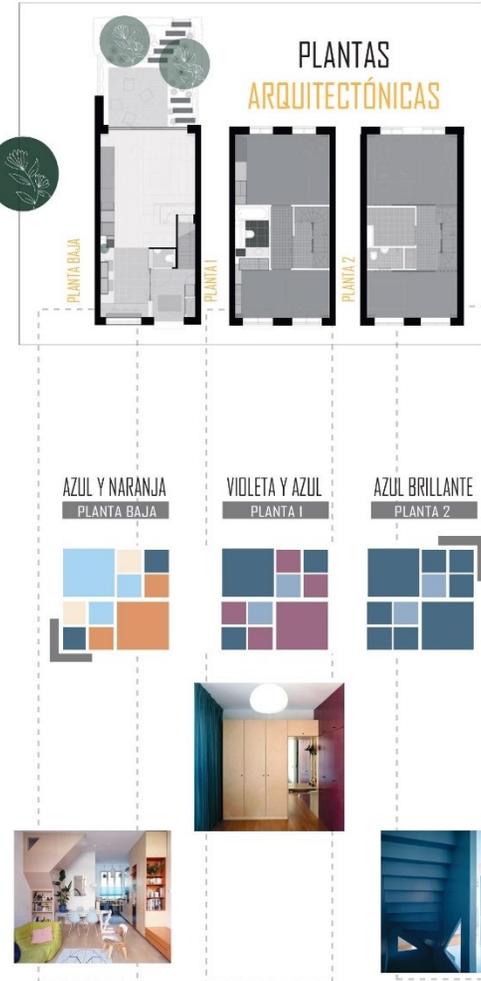
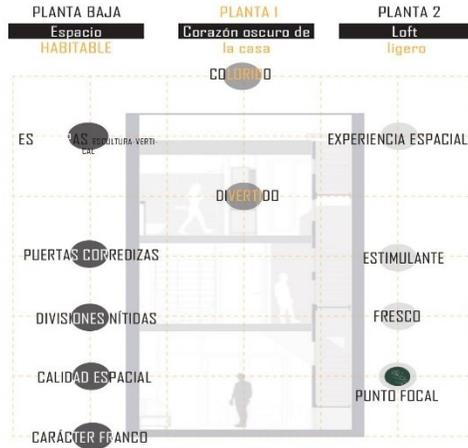
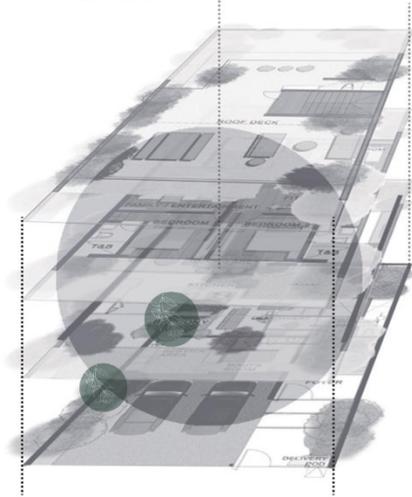


Gráfico 21 Casa Workhome - Playhome

3.3.3 Casa Budji-Rojal

BUDJI+ROJAL

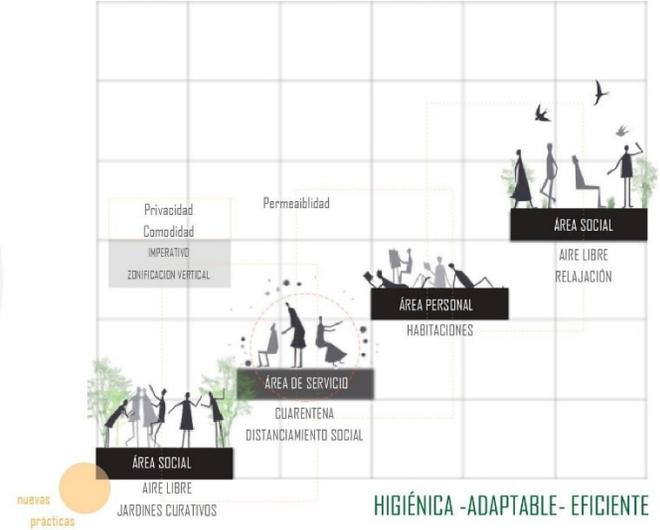


CRITERIOS

- Flexibilidad espacial
- Interactivo
- Relación espacio-usuario
- Conectado con el contexto
- Niveles de experiencia
- Emocional cognitivo
- Habitabilidad
- Personalizado
- Adaptable
- Semántica
- Innovador



UNIDAD • COMPACTO



HIGIÉNICA - ADAPTABLE - EFICIENTE

BAHAY

K CONCEPT

Modelo de casa compacta que aborda la necesidad de espacios flexibles adicionales, un menor grado de contacto humano y menos intrusión de virus.

Las características de la casa incluyen espacios de jardinería, áreas abiertas para ejercicios de bienestar y modificaciones sin contacto, adopta la esencia y la sabiduría del diseño tradicional, elaborándolos para satisfacer las necesidades actuales, al mismo tiempo que innova la tipología residencial para enfrentar las incertidumbres de la nueva normalidad.

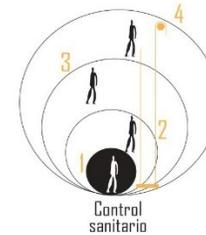
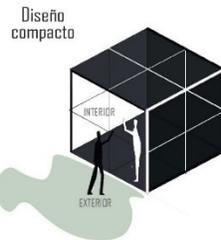


Gráfico 22 Casa Budji-Rojal

3.3.4 Casa Underground House



PLAN B 

B CONCEPT

Una casa de hormigón construida como un búnker para soportar las "sorpresas desagradables" que pueden esperar en el mundo posterior a la pandemia.

"Un escondite acogedor donde a alguien le gustaría vivir "incluso cuando no hay apocalipsis"

Se planteó recrear una vida plena durante mucho tiempo bajo tierra, donde resguardarse de acontecimientos negativos del ambiente sea un espacio donde los usuarios puedan desarrollar sus actividades y hobbies, a 15m bajo tierra con formas orgánicas.

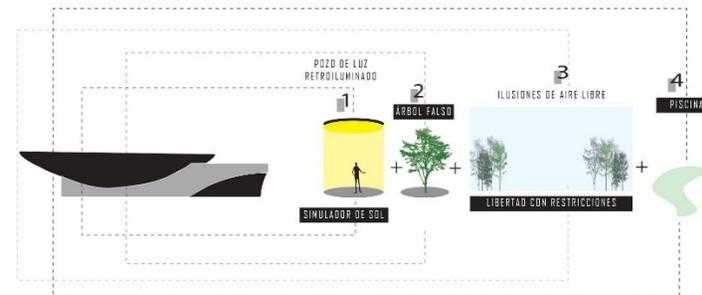
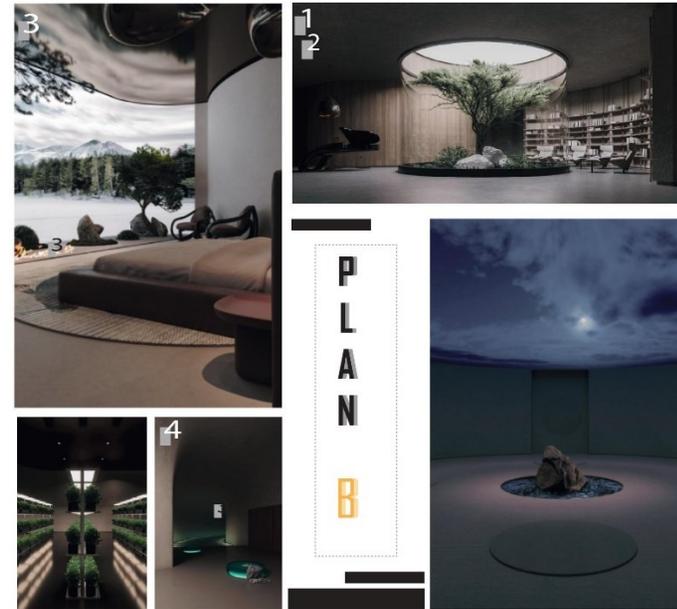
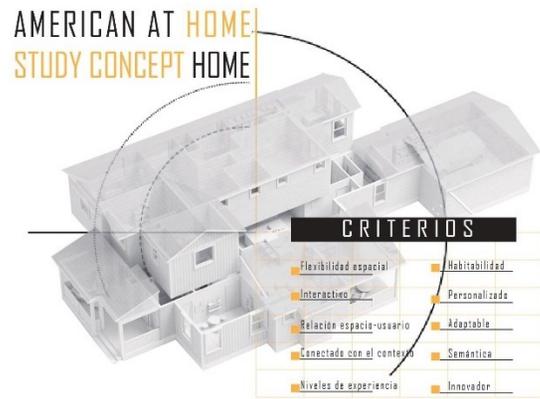


Gráfico 23 Casa Underground House

3.3.5 Casa Barnaby-American at home study concept home



**B
A
R
N
A
B
Y**

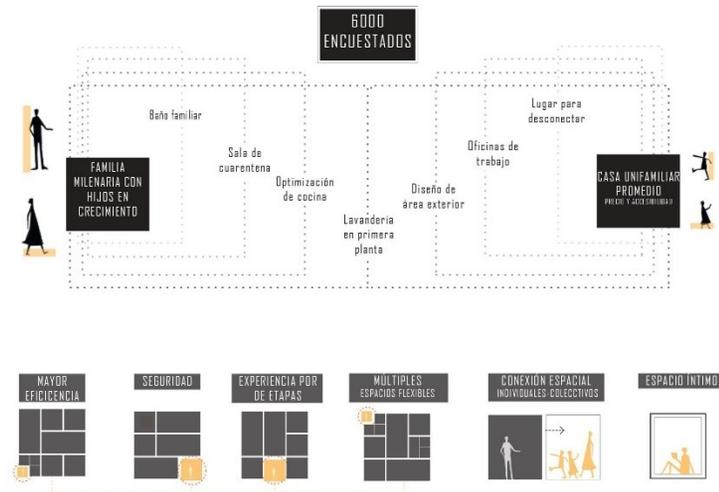
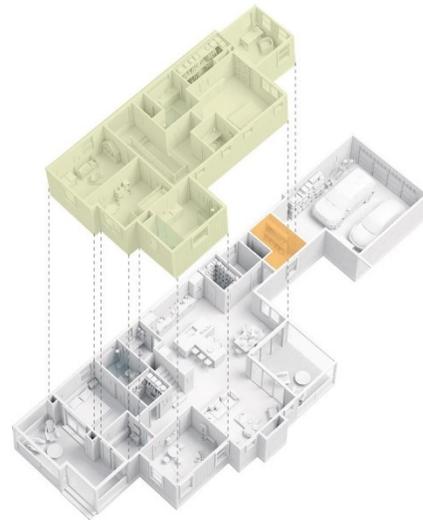


Gráfico 24 Casa Barnaby-American at home study concept home

3.3.6 Matriz de resultados de referentes

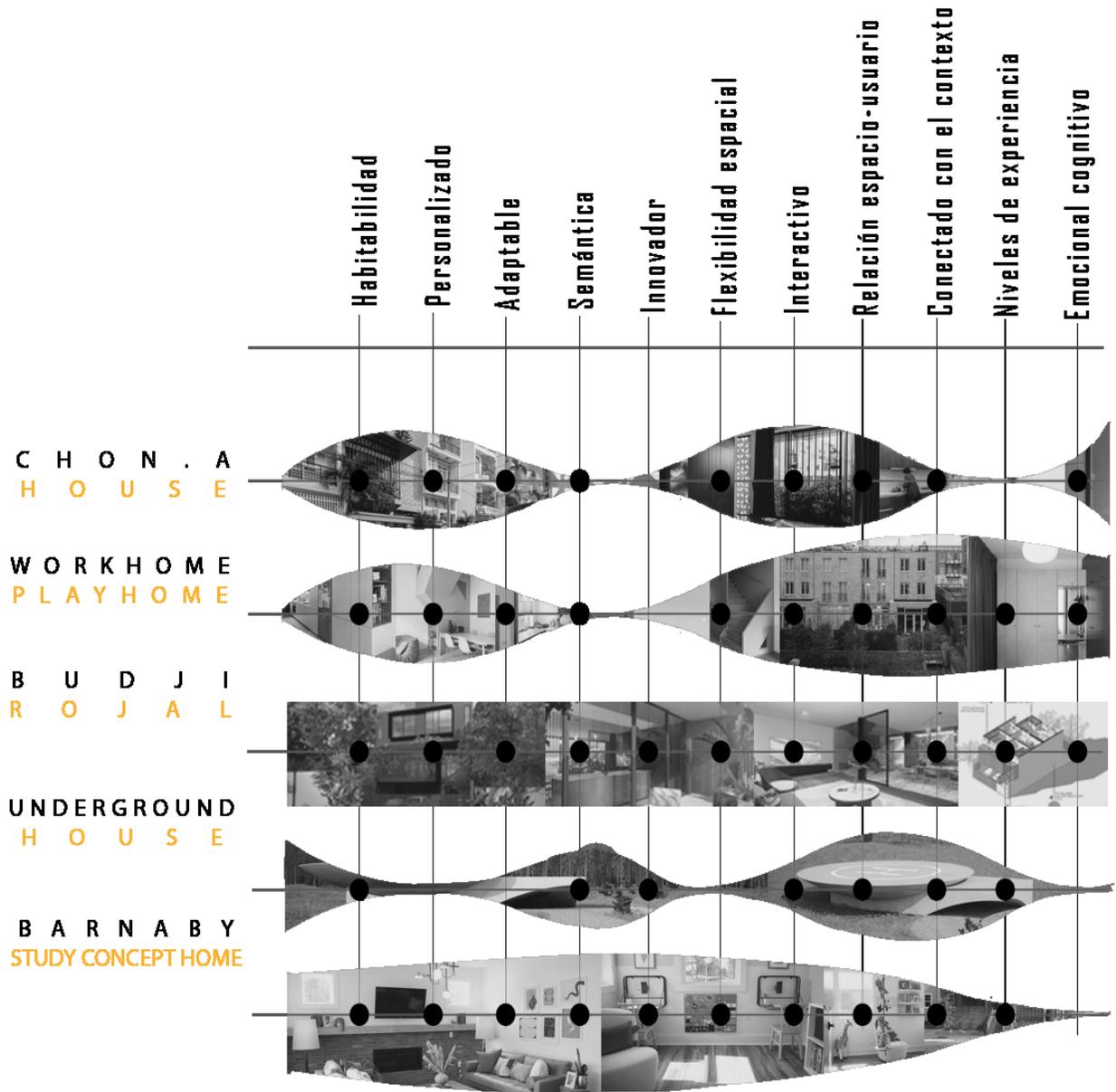


Gráfico 25 Matriz de resultados de referentes

3.4 Investigación de campo

3.4.1 Encuestas-FAMILIA 1

1
Familiar

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS
Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

Nectarario Sánchez

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

ninguno

NIVEL DE ESTUDIO

Primaria

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

Se ha exigido que haya más orden con los enseres de la casa

56 años

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

El Terreno sembrando

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

emos temido que ocuparnos en actividades
y no hay preocupaciones.

10. ¿De qué manera le ha afectado?

al escuchar las noticias hay preocupación
y encomienda a Dios y da paz y tranquilidad

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

leer la palabra de Dios y salir al terreno

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

trabajo fuera de la casa

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

un techo en la terraza para salir a descansar al aire libre.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIBBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

aire puro, sol ventilación que todo este en su lugar.

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

es muy necesaria para una buena salud

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

por los 4 lados.

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

mi esposa cuida flores yo lo admiro

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

el baño no está muy discreto.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

mi amaca bajo el arbol de lilo

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

no

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

no

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

le puse un escritorio a mi hija en un cuarto pero ella lo cambio a su dormitorio y esta alli

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

mi hija si porque lo iso el cuarto como dormitorio comedor y salon de estudio y yo exsigo orden.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

que ocupen la que si hay

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

el baño

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

Solo la cubierta de la terraza

2 Familia 1

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

Jhanna Sánchez

Edad:
17 años

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

El ruido de los electrodomesticos cuando me encuentro en clase.

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

Si, antes de pandemia yo pasaba fuera de casa todo el día en mis actividades cotidianas y ahora paso dentro de casa.

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

La sala y el comedor para convivir en familia.

NIVEL DE ESTUDIO

Secundaria

30 años
vivienda

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

El desayuno, la merienda pasamos en familia y a veces nos reunimos a conversar.

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

Realizo mis actividades en mi cuarto, es mas facil hacerlo sola y en el comedor estamos todos reunidos.

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

Antes de pandemia iba al curso de ingles y pasaba con amigos
Ahora en mi tiempo libre leo.

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

Mi cuarto, la terraza y el Jardín.

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

Desinfectar mi cuarto una vez a la semana, llevar gel anti viral
a todo lado.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

Si, es tedioso para mi pasar demasiado tiempo con muchas personas,
y me costo no ver a mis amigos y estar aislada.

10. ¿De qué manera le ha afectado?

La convivencia familiar y el aislamiento, el no poder salir.

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

Ver series, leer o pintar, cualquier manualidad que me mantenga
ocupada.

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

Clases en línea, Ayuda en la limpieza del hogar.

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

Si, para hacer ejercicio.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

Espacio amplio, habitaciones individuales.

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

Si, ahora cuidamos mucho a la entrada y salida de casa de desinfectarnos.

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

Si, el jardín y los terrenos.

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

Un lugar muy importante, para no estar copbiados o estresados dentro de casa.

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

Un segundo piso, un cuarto mas amplia y que el jardín fuese mas grande.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

Si demasiado, siempre es bueno tener un lugar que nos de paz.

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

Si, mi habitación tuve que mover algunos muebles para las clases en línea.

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

Para las clases de el colegio y para el curso de Ingles

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

El cuarto que antiguamente era de mi abuela.

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

No, fue lo suficientemente espacioso y comodo.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@urta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

Si, es mas facil de acceder a cosas que unicamente estaron ahí.

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

No, por el momento lo encuentro todo bien.

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

Si, cuenta con bases para hacer un segundo piso.

3 Familiar

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

Manuelita Sánchez

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

Ninguno

NIVEL DE ESTUDIO

primaria.....

Su año

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

Toda las actividades normal

ningun cambio

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

El area de Terreno que esta
alrededor de mi casa,

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

siembro maiz, riego agua a los plantas
siembro en macetas muchas flores

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

En el jardín, y en el comedor pasamos en familia

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

me gustaba Tejer, a partir de la pandemia me he dedicado a la jardinería

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

El espacio verde, y la visibilidad a los alrededores

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

usar alcohol, y los lavados frecuentes de manos,
y los zapatos dejamos fuera de la casa,

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

la ansiedad personalmente no he sufrido físicamente pero si se sintió mucha pena, por los familiares

10. ¿De qué manera le ha afectado?

No mucho porque he dependido mucho de Dios

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

lectura bíblica, reuniones por zoom, cuidado de mis plantas

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

Tener siempre abiertas las ventanas,

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

poner techo a mi Terraza para seguir con el cuidado de mis plantas.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@urta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

modificar el mobiliario, que este importado
porque me es difícil la limpieza por debajo

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

Si, pero También hay que depender mas
de Dios

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

Si hay bastante espacio

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

es muy importante, podemos estar cada cual
por otro lado, porque necesitamos nuestro espacio

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

los pisos, y la cocina,

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

si es muy importante, eso me llena de paz

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

mis macetas las he puesto, en mi patio porque allí hay mas sombra.

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

No, solo he recibido el culto de mi iglesia

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

una habitación que no se usaba

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

No.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en
escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

No.

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

No

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

un segundo piso.

3.4.2 Encuestas-FAMILIA 2

4

Familia

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS
Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIBBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

comerciante

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

ninguno

NIVEL DE ESTUDIO

Secundaria

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

no podemos compartir en familia

29 años

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

la cocina

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

organizar

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

el patio de mi casa

la sala

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

no podemos compartir en familia

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

remodelar mi casa

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

hacerme el aseo constantemente

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en
escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

me siento afectado por no poder

hacer las cosas tranquilamente

10. ¿De qué manera le ha afectado?

un poco de estrés

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales,
nuevos hobbies)

leer la biblia

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha
traído la pandemia?

paseo con mis niños en casa

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

un patio con una area verde

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

una piscina

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

si

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

Si

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

tengo una tranquilidad total

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

un cine

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

SP

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

SP

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

SP

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

la sala

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

NO

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

SI

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

NO

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

SI

5 Familia 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS
Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

.....

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

Ruido de Brindes

NIVEL DE ESTUDIO

Bachiller

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

Si por la prohibición de poder salir- realizar deporte

33

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

El comedor y sala

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

agradar cocinar, y en la sala escuchar musica

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

Sala, y patio

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

leer y redes sociales y juegos en el patio

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

terminados de la casa paso a paso y mejor bienestar

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

aseo mas constante, y cuidado personal

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

Sí afectado a toda la familia, por que no
podemos reunirnos todos.

10. ¿De qué manera le ha afectado?

No hay la libertad para salir es ahí cuando
uno se empieza a deprimir

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

realizar deportes y compartir en familia
por ahí que aumentó el amor familiar.

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

ayudar a entrar las clases a mis hijos y
que desarrollen sus deberes

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

Si una area de piscina pequeña

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

area. de aseo de ropa, un pequeño gym

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

SI

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

SI

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

Es el lugar mas sano y se respira aire.
puro

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

Ninguno.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

SI

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

SI

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

SI obligatoriamente

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

Sala.

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

muy poco

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

Logico

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

NO

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

SI

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

.....

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

Ninguno

NIVEL DE ESTUDIO

*estudiante pri-
maria*

10 años

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

No puedo ir a la escuela.

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

El pasillo y mi escritorio.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

Los deberes.

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

El el patio puedo jugar.

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

Antes jugaba en la escuela con mis compañeros.

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

Ahora pusimos las puertas la cerámica.

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

ahora llevo del parque y me lavo las manos.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

Si me afecto porque perdi a amigos, familiares.

10. ¿De qué manera le ha afectado?

Me senti triste no pude jugar con mis compañeros.

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

Jugaba con mis primos en la mañana y por la noche jugaba futbol con mis tios

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

Recibo clases virtuales.

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

Una cancha de futbol una piscina.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

Un cuarto de lavado y un cuarto de planchado
y el patio mas grande.

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

Si porque veo a las personas con mascarilla.

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

Si.

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

Puedo respirar huir libre no hay contami-
nación despejo la mente.

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

Quisiera un sine un cuarto más grande
para mi.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

Si

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

Si

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

Si

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

En el pasillo y ahí tengo mi computadora

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

Si porque se dañó la computadora

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

Si

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

Mi dormitorio desearía que mi cuarto se ha en la mitad.

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

Si

3.4.3 Encuestas-FAMILIA 3

16 Familia 3.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

Olga Guaman

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

Económicos porque no puedo
terminar la fachada

NIVEL DE ESTUDIO

4to Nivel

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

Si

49 Años.

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

Cocina y baño

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

- Cocinar los alimentos y comer

- Aseo

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

- Habitación

- Cocina

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

- Salir de poses

- Cocinamos, cuido el jardín

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

- Espacio

- Iluminación

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

- Jardinería

- Desinfectar todo lo que ingresa a casa

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

Si

10. ¿De qué manera le ha afectado?

Que no podemos salir con seguridad de paseo

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

Sembrar y cuidar plantas.

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

-Jardinería

-Cocina

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

Bodega interna

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

- Amplio y bien iluminado

- Ventilación con plantas.

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

Si

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

Si

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

Salud para salir a tomar el sol

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

- La ubicación de la vivienda

- Un baño exterior

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

Si

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

Si

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

Si

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

Ninguna

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

No

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

Si

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

No

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

Si

12 Familia 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

Daniel Supe

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

No hay problema

NIVEL DE ESTUDIO

9mo "B"
13 años

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

Si

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

La sala

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

Ver tv, dibujar

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

Individual = Mi cuarto

Demás miembros = Sala

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

Antes = Jugar con mis amigos

Después = Aprender a tocar música

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

Mi escritorio

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

Dibujar

Leer

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@ufa.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

Si

10. ¿De qué manera le ha afectado?

Ya no quiero salir

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

Actividades físicas

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

Dibujo
cocina

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

Si

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

espacio
libre

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

Si

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

Si

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

Podemos estar juntos

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

color del cuarto

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

Si

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

Si

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

Si

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

Ninguno

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

No

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

Si

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

No

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

Si

13 Familia 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

Santiago Supe

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

falta de espacio para guardar mis juguetes

NIVEL DE ESTUDIO

6^{to} "B"

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

Si

10 años

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

Sala

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@ufa.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

Veo la televisión

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

En la sala yo juego
en mi cuarto dibujo

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

La hacemos de paseo
Paseo en mi casa

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

El espacio

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

El ruido

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

Si

10. ¿De qué manera le ha afectado?

Que no podemos ir a ver a mi papá

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

Dibujar porque quiero mejorar en dibujo

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

Ahora juego adentro

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

Si

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@ufa.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

Actividades en familia

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

No

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

Si

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

la sala

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

doble piso y la sala un poco mas grande

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

Si

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

Si

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

Si

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

No

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

No

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en
escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en
su casa?

Si

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su
hogar?

No

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a
futuro?

Si

3.4.4 Encuestas-FAMILIA 4

Familia 4

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

Juan Carlos Reyes

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

El ruido por las nuevas construcciones

NIVEL DE ESTUDIO

Superior

Arquitecta

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

Mayor protocolos de seguridad al salir e

ingresar a la vivienda.

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

La sala.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

DESCANSAR, LEER RECREACIÓN FAMILIAR.

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

ACTIVIDADES INDIVIDUALES MI DORMITORIO, SALA CON LA FAMILIA.

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

HOBBIES SALIR A WALKER AHORA EN FAMILIA RECREACION O

ACTIVIDADES

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

EL DORMITORIO PERO DESCANSAR MUCHO MEJOR.

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

LA LIMPIEZA Y DESINFECCIÓN CONSTANTE (IMPLIEM EN CADA UNO DE LOS
5'S).

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

La comodidad, y con servicios básicos.

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

Si

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

Si

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

La unión y relajación en familia

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

Incorporar un o dos cuartos más y baño.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

Si, por el temor que nos rodea en el hogar familiar.

10. ¿De qué manera le ha afectado?

Emocionalmente.

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

Actividades físicas.

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

Compartir o interactuar más con la familia y la educación.

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

Una área de recreación interior.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

Si

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

Si

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

Si

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

Con la implementación de nuevos escritorios y muebles

en área específica

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

Improvisado Si

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

Sí

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

Sí

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

EFFECTIVAMENTE

Familia 4

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

Heddy N. Enríquez
22 años

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

Ruido, construcciones aledañas,

contaminación "tierra o polvo"

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

Personalmente, no.

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

La cocina.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@ufa.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

Preparación y manipulación de alimentos.

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

Individual: La habitación y el baño.

Socialización: La Sala y el comedor.

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

Antes: Salir a caminar largas distancias

Durante: Baile.

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

Que la vivienda es amplia y permite desarrollar

varias actividades corporales.

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

Trapear a diario con un desinfectante, limpiar las

superficies, tirar la basura cada 2 días.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

Amplitud, aseo, servicios básicos (incluyendo internet)

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

Sí, es prioridad en nuestro hogar, mantener la salud y seguridad en desinfección.

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

Sí, ésta tiene un amplio espacio.

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

De distracción el momento de la limpieza.

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

Los patios, los mejoraría

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

Sí.

10. ¿De qué manera le ha afectado?

Mentalmente y emocionalmente, fue difícil convivir

encerrados (existían muchas discordias con el pequeño)

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

Información sobre salud mental y sobre maternidad

y crianza positiva

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

Repostería, cursos en línea.

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

Sí, una zona de parrilla.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

Sí, muy necesario

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

Sí, el ejercicio

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

Sí, de trabajar y estudiar

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

Un espacio de la sala, comprando un escritorio.

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

No.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

Si.

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

No.

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

Si, es un proyecto a largo plazo.

3.5.4 Encuestas-FAMILIA 5

16 Familia 5

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

.....Ángel Orango.....

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

La Humedad del terreno causa el deterioro de los paredes

NIVEL DE ESTUDIO

.....Docente.....
44 años

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

Si en vista que los 3 personas que vivimos en ello tenemos que ubicarnos en diferentes sitios para poder cumplir con nuestro trabajo y estudio

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

El taller en vista que realizo mantenimiento de Computadoras

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

venta de Utiles escolares y Mantenimiento de Computadoras.

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

La cocina porque desarrollo mi pasión por la ~~co~~ cocina y interactivo con mi esposa.

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

Antes de la pandemia el fútbol.

En la pandemia el balbón.

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

Los Jardines.

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

- lavar las manos cada momento, tener cuidado al Estornudar.

- Desinfección al Ingreso de la vivienda.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

Si

10. ¿De qué manera le ha afectado?

Se tiene el temor de contagiarse y salir de la enfermedad.

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

Actividades físicas e intelectual.

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

Cuidado del Jardín y la agricultura.

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

No, me siento conforme.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

Uno solo mas grande

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

Con el virus actual si

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

Si

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

Momento de relajación

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

Elna solo mas Amplia.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

No por que para algo parecido

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

No

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

Si para para el número de personas que vivimos por el momento no hoy necesitamos

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

Si

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

Si

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

Si

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

El taller que tengo utilizado des pues de mi jornada laboral

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

No

9 Familia 5

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

ENTREVISTAS A USUARIOS

Facultad de Diseño y Arquitectura

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

Angela Chango

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

ruido de los carros

NIVEL DE ESTUDIO

Sexto "B"
11 años

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

recibir clases en casa, no puedo salir

a jugar con mis amigos

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

El cuarto de estudio

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

recibo clases, ago mis deberes, juego en la computadora

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

Mis actividades individuales las realizo en el cuarto de estudio, convivo con mi familia en el comedor

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

antes me gustaba jugar futbol jugar con mis primos, aprendi mas sobre la tecnologia

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

el patio me sirve para jugar y salir a distraerme

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

mi gusto

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

si

10. ¿De qué manera le ha afectado?

me sentia triste por no ir a la escuela

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

aver chats con mis amigos y jugar videojuegos con ellos

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

ahora bailo en mi casa

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

un closet grande para mi ropa un baño solo para mi.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

Las ventanas son importantes

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

si

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

si

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

si es importante tener el patio porque ay juego con mi mascota

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

me gustaria un balcon una bañera, cama de princesa.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

si

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

tuve que adaptarme a que donde vivía: tengo que recibir clases

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

si

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

si me falta espacio

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

si

25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

si me gustaria que mi cuarto de estudio estara en mi cuarto

26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

si

OBJETIVO:

Explorar la interacción de los usuarios con la vivienda, conocer su perspectiva individual y colectiva entorno a las características que satisfacen o no sus necesidades y requerimientos en un enfoque actual y visualizar sus requerimientos a futuro.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

ENTREVISTADO:

Alexandra
Sailma .

PREGUNTAS

1. ¿Con qué problemas se ha encontrado a lo largo de su vida con su vivienda actual? (por ejemplo: ruido, el espacio de su habitación, los muebles, etc.)

Problemas de humedad en las paredes.

NIVEL DE ESTUDIO

Superior

42 años

2. ¿A partir de la presencia de la pandemia en su vida han cambiado las actividades que realizaba dentro y fuera de la vivienda?

Si, hemos tenido que adecuar los espacios.

3. ¿Qué espacio de su vivienda es el que más usa después de su habitación?

Cocina

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

4. ¿Qué actividades lleva a cabo en dicho espacio?

Cocinar, servir los alimentos.

5. ¿Qué espacio considera que le permite desarrollar sus actividades individuales y cuál permite sus interacciones con los demás miembros?

Individuales el dormitorio -y grupales la sala, el comedor.

6. ¿Qué hobbies o actividades realizaba antes de la pandemia y que hobbies o actividades desarrolla actualmente?

Ir a los estadios, actualmente salimos con menor frecuencia.

7. ¿Qué cualidades de la vivienda ha mejorado su vida en la vivienda y el desarrollo de sus actividades?

Se han amoblado la vivienda ya que los muebles han permitido mayor comodidad.

8. ¿Qué nuevos hábitos ha desarrollado producto de la pandemia y los requerimientos de saneamiento, de cuidado y seguridad ha tenido?

Hábitos de salubridad, desinfección, mascar, distanciamiento

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

9. ¿Emocionalmente se ha visto afectado por la pandemia?

Si,

10. ¿De qué manera le ha afectado?

Emocionalmente ya que no se está tranquila con el
poner en el contagio.

11. ¿Qué le ha ayudado a sobrellevar estos problemas? (actividades físicas, intelectuales, nuevos hobbies)

Apoyarnos emocionalmente, darnos ánimos, dialogar sobre
el tema.

12. ¿Actualmente qué actividades realiza en la vivienda con los nuevos cambios que ha traído la pandemia?

Trabajo virtual,

13. ¿Le gustaría agregar un espacio para una actividad determinada en su hogar?

Si, sala de estudio

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@ufa.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

19. ¿Considera como prioridad un espacio para descansar y relajarse?

Si

20. ¿La pandemia le obligó a adaptar alguno de sus espacios para una actividad que previamente realizaba fuera de la vivienda?

Si ademas para realizar teletrabajo.

21. ¿Tuvo la necesidad de trabajar o estudiar desde casa?

Si

22. ¿Qué espacio de su vivienda adaptó como un cuarto de estudio u oficina de trabajo, y cómo lo adaptó?

El dormitorio

23. ¿Tuvo problemas en el desarrollo de sus actividades en este espacio improvisado?

Si,

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

14. ¿Qué cualidades considera que son necesarias en su vivienda?

Luz, privacidad, espacios, muebles,

15. ¿Actualmente considera que la seguridad sanitaria se ha vuelto una prioridad?

Si

16. ¿Su vivienda cuenta con un espacio al aire libre?

Si

17. ¿Qué papel considera que representa ese espacio en el desarrollo de su vida y los miembros de su familia?

Una oportunidad para disfrutar en familia.

18. ¿Si tuviese una lista de deseos qué cambiaría en su vivienda?

La sala por una sala más grande.

INVESTIGADORA

SOLANGE LIZBETH ARIAS
MENESES
sarias3223@uta.edu.ec

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

"Diseño interior de viviendas unifamiliares y la experiencia de usuario en escenarios postpandemia COVID-19"

PREGUNTAS

24. ¿Considera importante la implementación de un cuarto de estudio o una oficina en casa?

Si

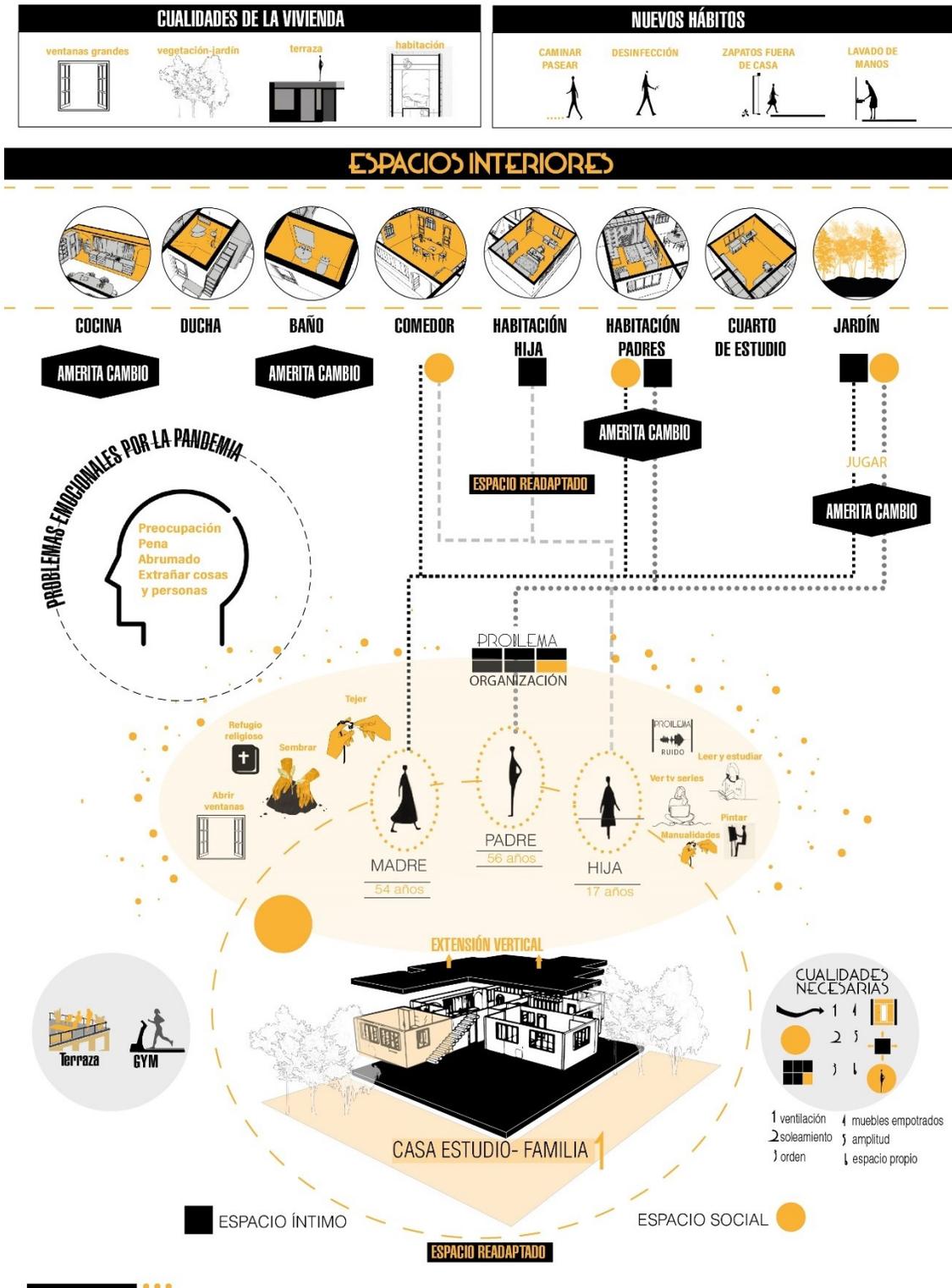
25. ¿Considera usted necesario la reubicación de algún espacio en la disposición de su hogar?

Si

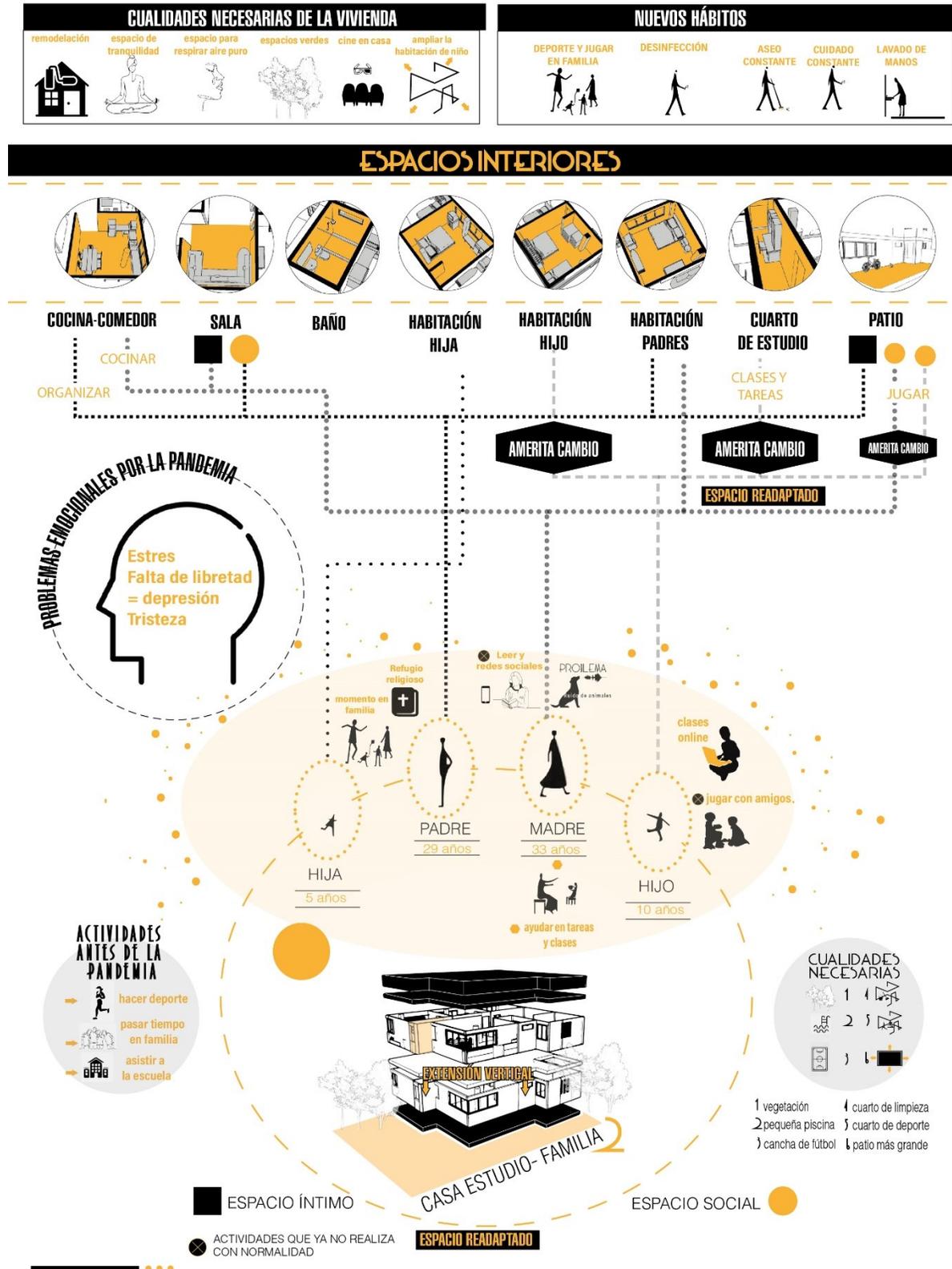
26. ¿Su vivienda tiene la posibilidad de incrementar sus dimensiones, un crecimiento a futuro?

No

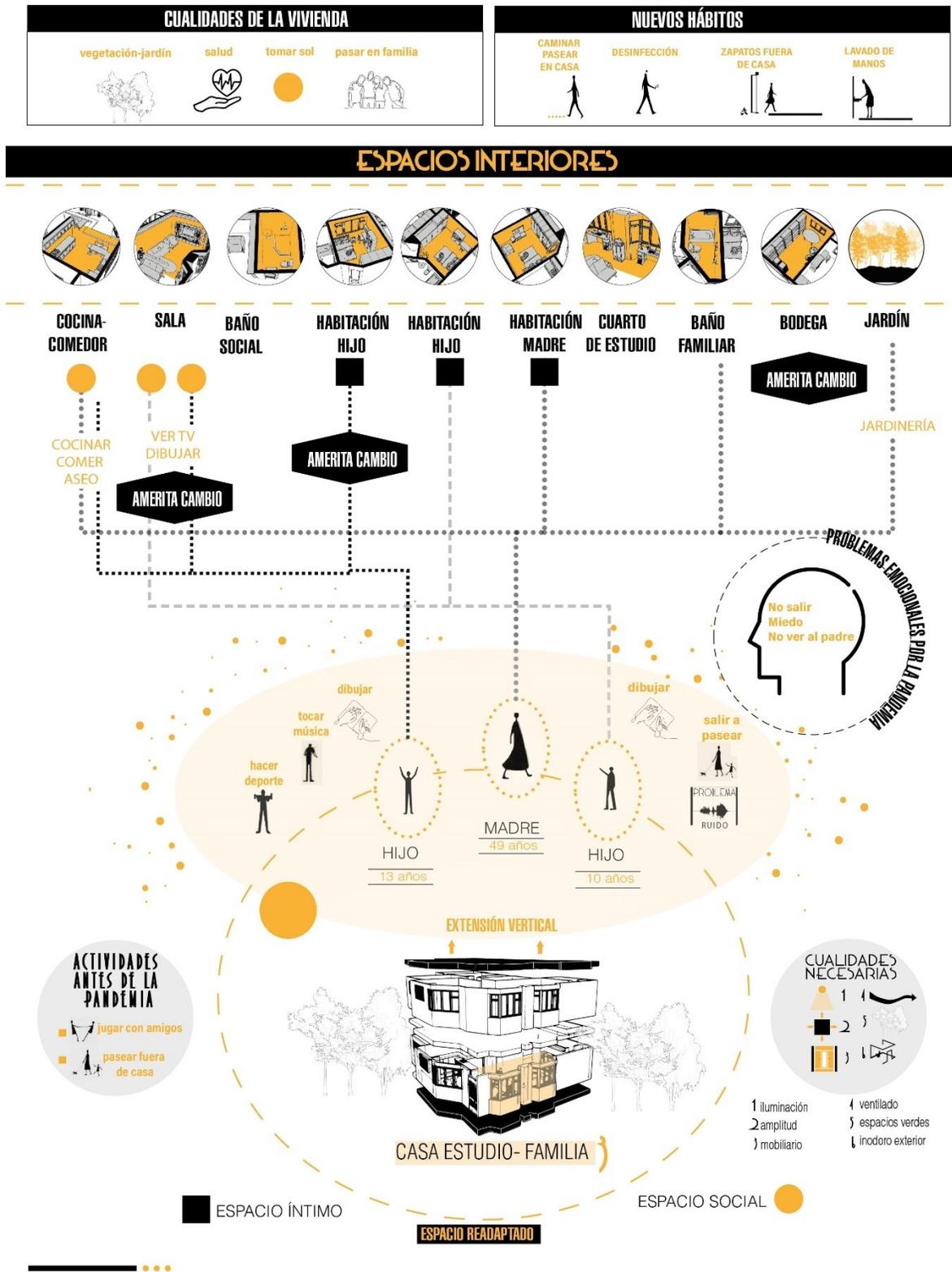
3.4.6 Narrativas Visuales Familia 1



3.4.7 Narrativa vivienda Familia 2



3.4.8 Narrativa vivienda Familia 3



3.4.9 Narrativa vivienda Familia 4

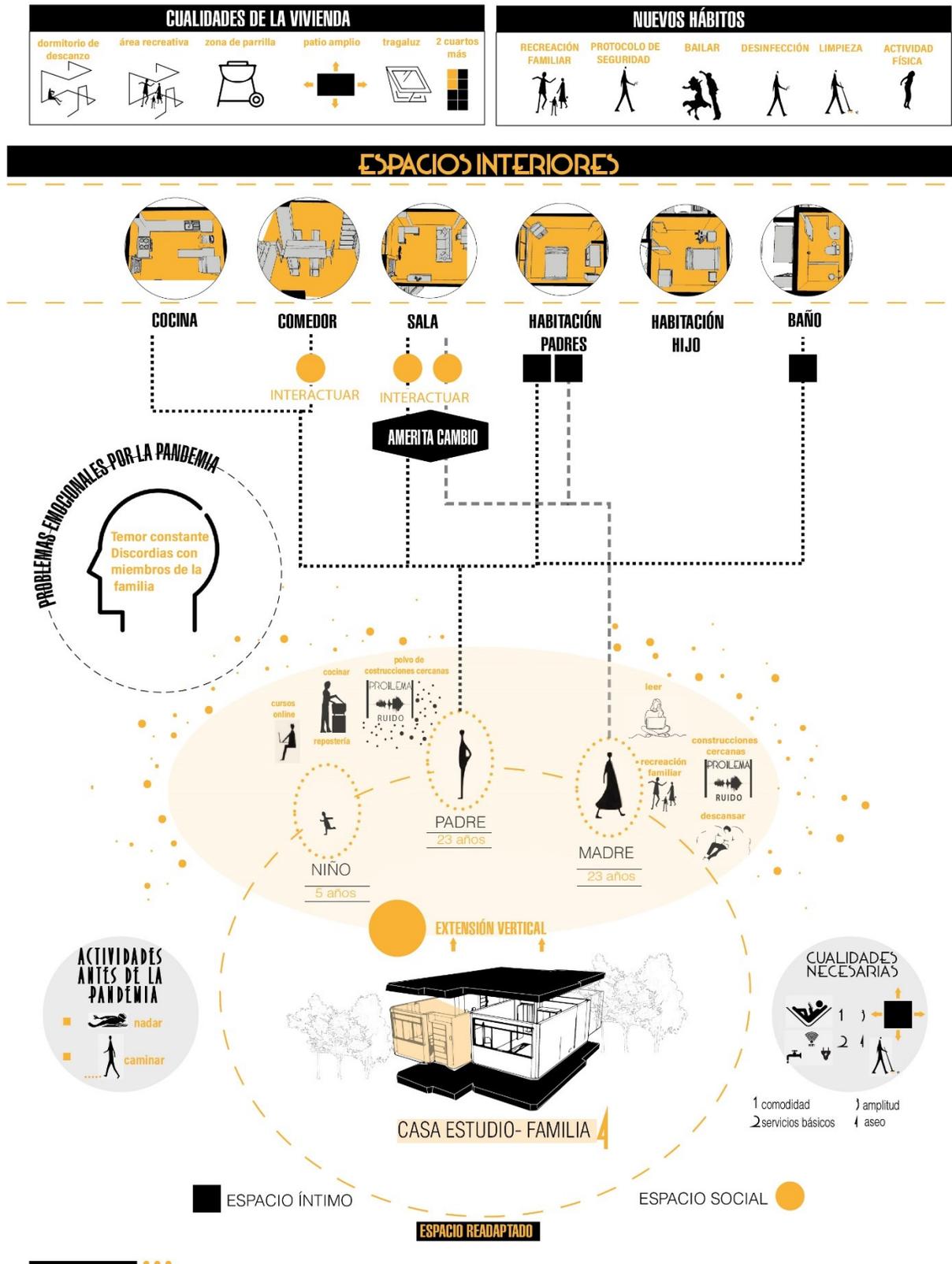


Gráfico 2929 Narrativa vivienda Familia 4

3.4.10 Narrativa vivienda Familia 5

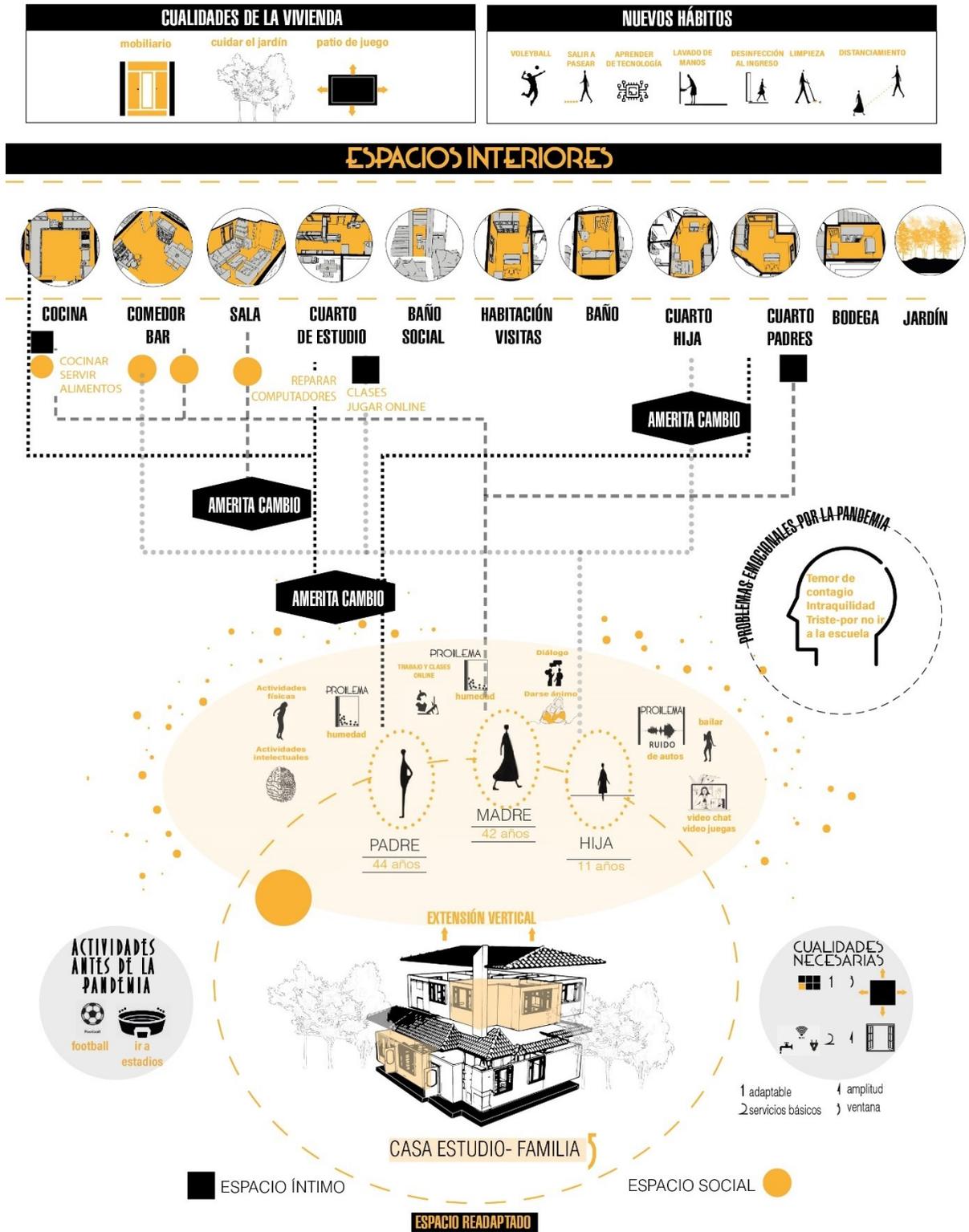


Gráfico 30 Narrativa vivienda Familia 5

3.4.11 Insights de resultados de investigación de campo

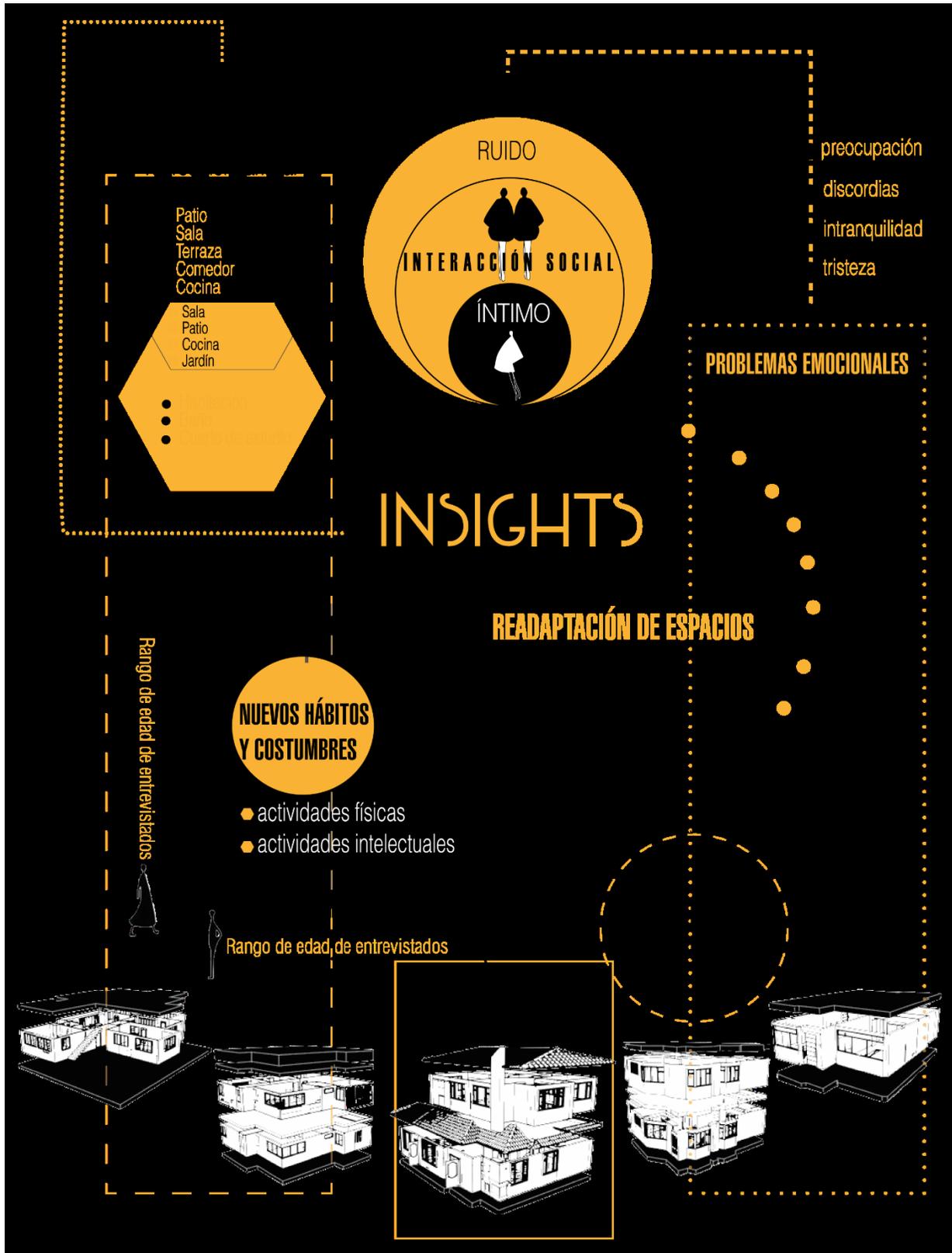


Gráfico 30 Insights de resultados de investigación de campo

3.5 Consulta bibliográfica

3.5.1 Diagrama I-Arquitectura Saludable (Del sanatorio a la vivienda moderna)

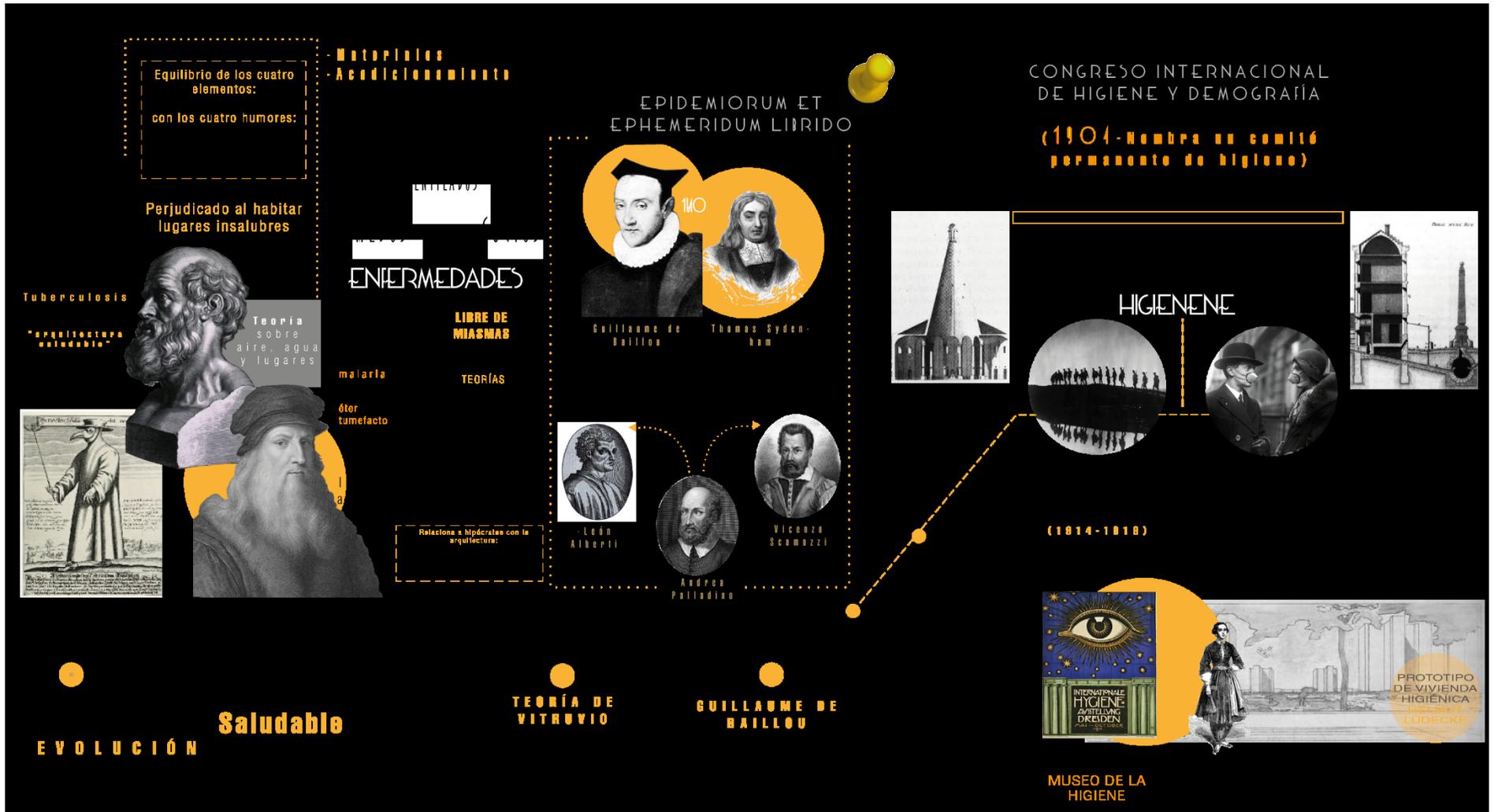


Gráfico 32 Diagrama I-Arquitectura Saludable (Del sanatorio a la vivienda moderna)

TRATAMIENTO
TUBERCULOSIS

CONCEPTO
CIUDAD SALUDABLE

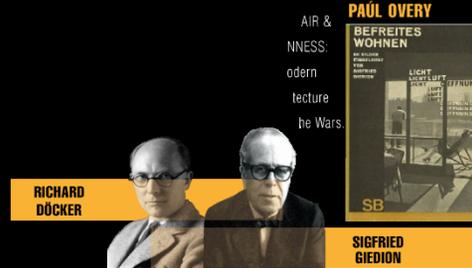
CONTEXTO-ENTORNO

RESPUESTAS ANTE LAS
ENFERMEDADES

NECESIDADES



ALVARO AALTO



HERENCIA DE LA ARQUITECTURA



(-60% contagios)

NECESIDADES

SOLARIEDAD

MATERIALIDAD



VENTILACIÓN

DESORRUMENTACIÓN

DIVERSIDAD



ADOLF LOOS

"Debemos deshacernos de
todo lo que no sea
strictamente funcional"



Clase social pobre



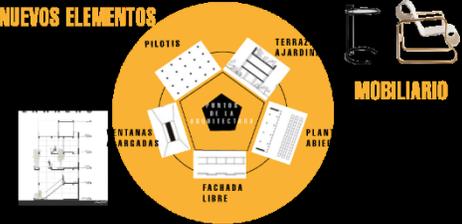
ARQUITECTURA
SALUDABLE



Predecesores de la vivienda saludable

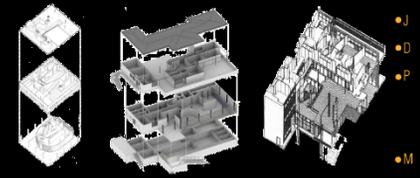


NUEVOS ELEMENTOS



MOBILIARIO

CASAS GRANDES



- T
- V
- S
- M
- P

- A
- J
- D
- P
- M

Diseñan edificios



CASAS SOCIALES

Gráfico 33 Diagrama I-Arquitectura Saludable (Del sanatorio a la vivienda moderna)

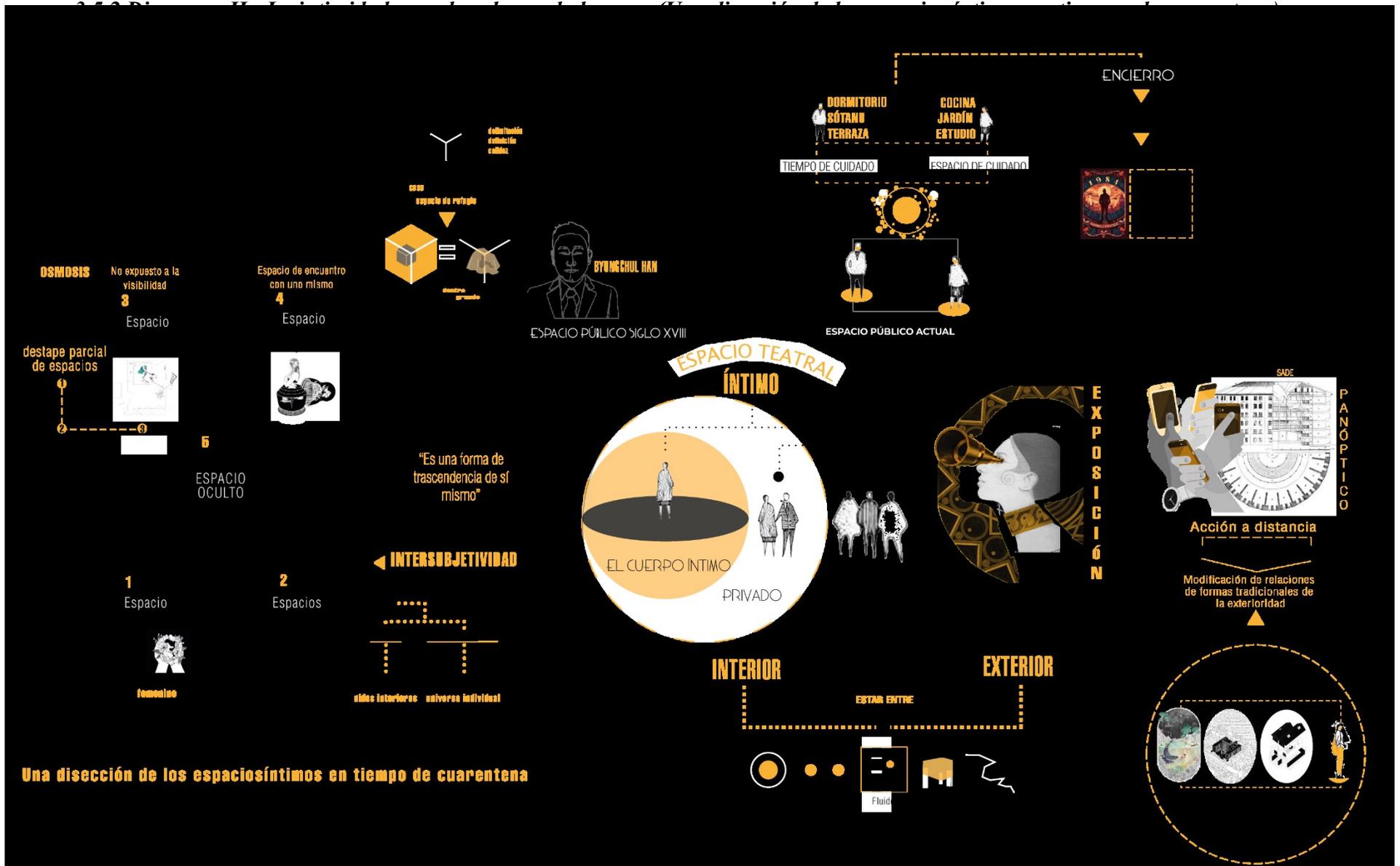


Gráfico 31 Diagrama II.- La intimidad cuando solo queda la casa. (Una disección de los espacios íntimos en tiempos de cuarentena)

Una disección de los espacios íntimos en tiempo de cuarentena

A PRUEBA DE ATAQUE BIOLÓGICO

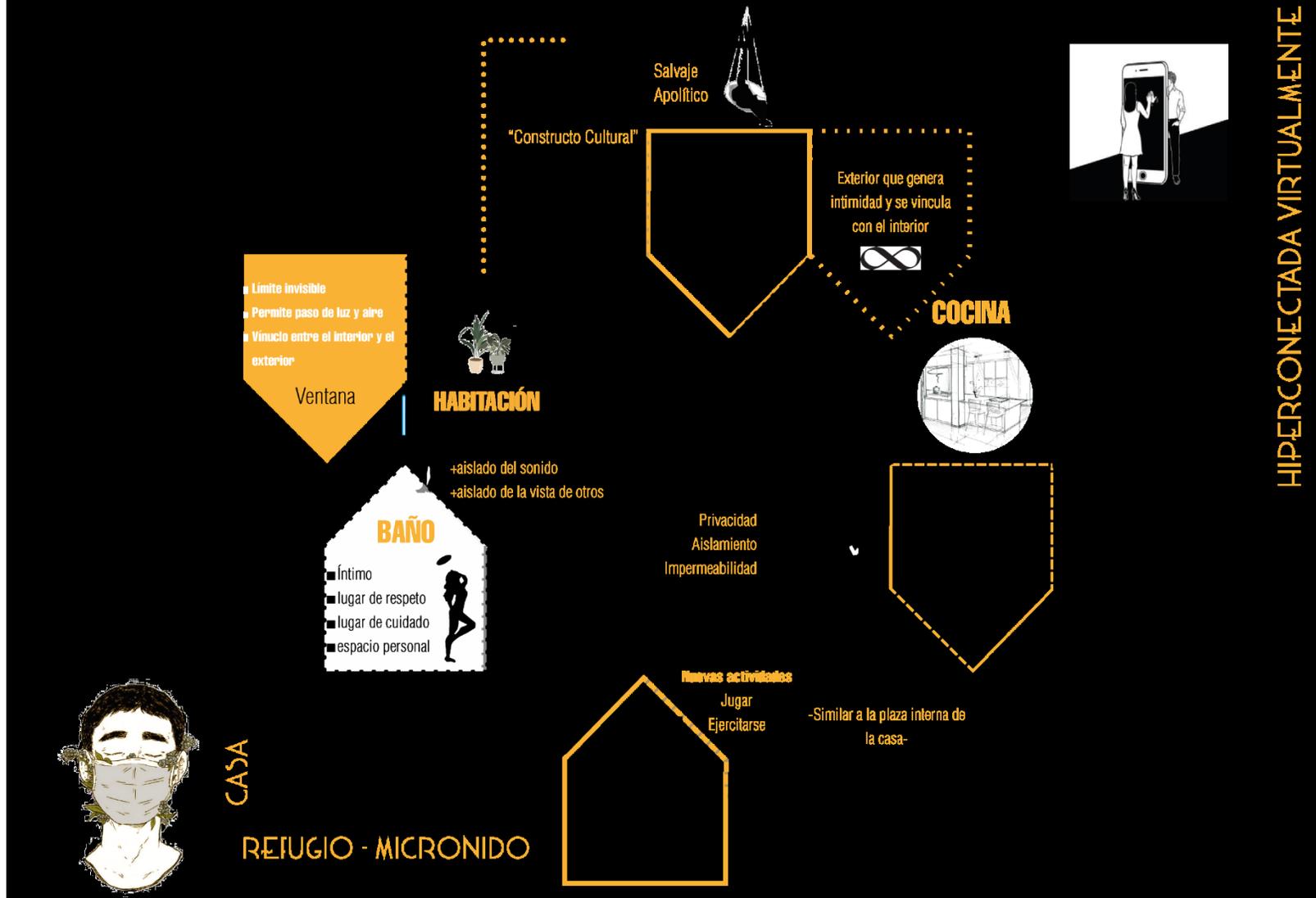
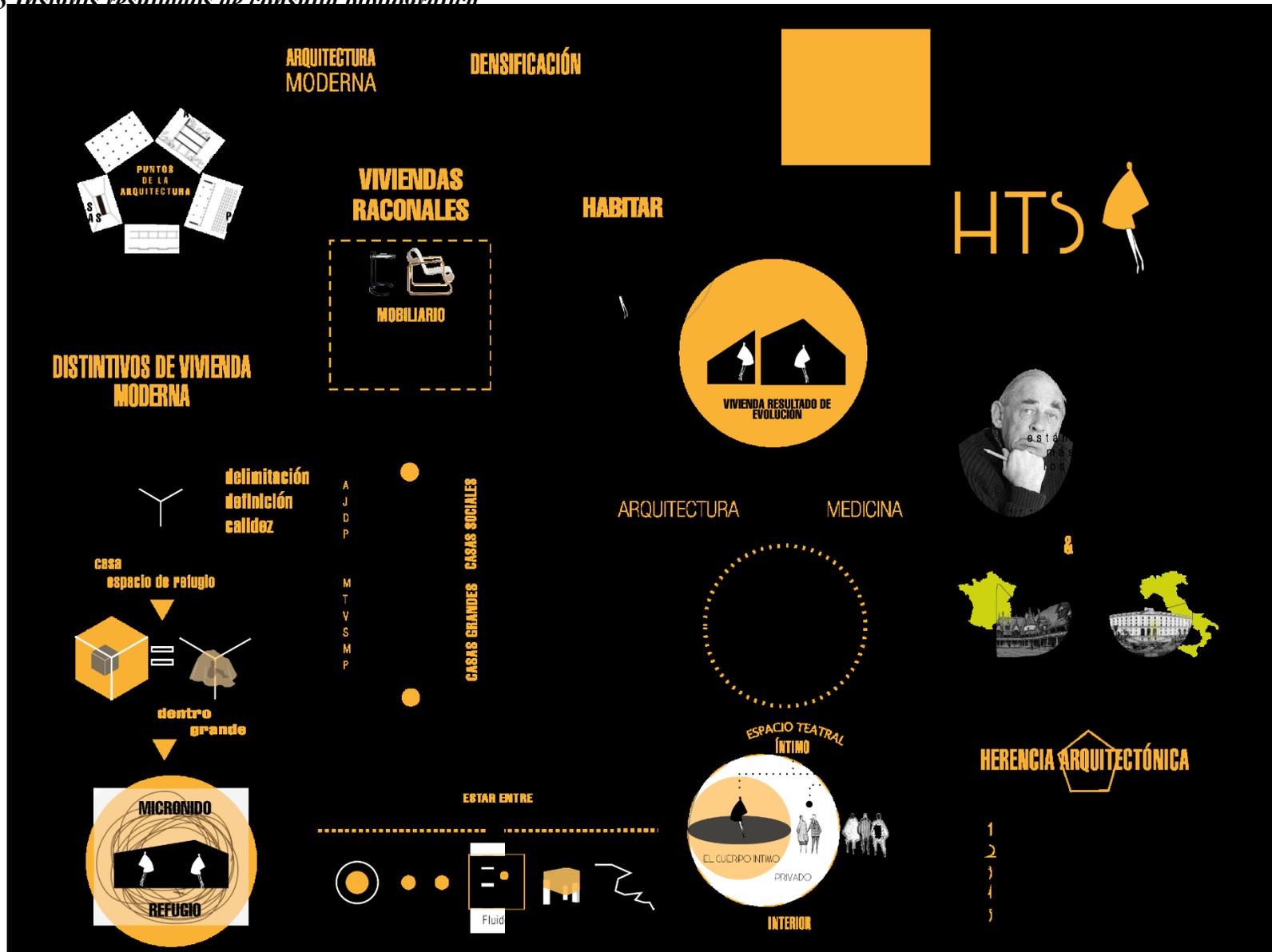


Gráfico 35 Diagrama II.1- La intimidad cuando solo queda la casa. (Una disección de los espacios íntimos en tiempos de cuarentena)

3.5.3 Insights resultados de consulta bibliográfica



3.6 Verificación de la hipótesis-Triangulación de datos

Variable Independiente: Diseño de viviendas unifamiliares

Fundamento Teórico	Indicadores	Expertos	Investigación de campo	Revisión bibliográfica	Referentes	Conclusiones
<p>Peter Zumthor conecta a las atmósferas como una conexión del usuario con su percepción con un estímulo ante la sensibilidad inmediata que se genera por el estímulo del entorno que le rodea, refiriéndose a una sensibilidad emocional (Lage, 2014).</p>	Nuevas Atmósferas	<p>Los habitantes de la vivienda solicitan transformar el entorno y crear nuevas atmósferas, de acuerdo con la perspectiva de Gerardo Caballero: la casa hay que pensarla como parte de un contexto mayor, pensando en el mundo como una casa infinita; a su vez entorno a las nuevas atmósferas Ricardo Serrano relata: "las personas estarán concibiendo espacios más cómodos a lo que ya tienen y disfrutar más de su propio hogar, de ahí las relaciones entre el individuo y su espacio serán sanas".</p>	<p>Los usuarios se readaptan, sus actividades, hábitos y costumbres, llaman a una re-adaptación de muchos ambientes, una mejora de las atmósferas para conllevar las distintas interacciones individuales y colectivas de los miembros de la familia, ahora se requiere cuidar como y que ingresa a la vivienda, con el temor, se establece la importancia de los espacios de estudio y trabajo para generar una atmósfera nueva que responda a la necesidad que trajo la pandemia consigo.</p>	<p>La vivienda representa actualmente a un micro-nido, un refugio para sus habitantes, ahora surgen nuevas atmósferas que respondan a los nuevos usuarios, generando una atmósfera dentro una más grande que representa la vivienda, la vivienda se transforma en el refugio del mundo, Paula Solans menciona que "los edificios deben concebirse con un planteamiento empático y persona sin olvidar la importancia de los espacios higiénicos"; Adriana Núñez se enfoca en como se modificaron las relaciones y como esto admite un cambio en la relación de la intimidad de la vivienda con el exterior.</p>	<p>Se requiere renovar la vivienda, asumiendo la responsabilidad de manejar las relaciones sociales, el la seguridad y los espacios de transición entre el exterior a la vivienda, su vida, la comodidad pasando a los espacios sociales y los privados, la vivienda requiere ser flexible a cambios y trans-formaciones que se darán a lo largo de la vida del habitante y de su entorno, separe la seguridad de la vida del usuario más allá del presente y más allá de lo evidente.</p>	<p>La vivienda debe sufrir una transformación, la flexibilidad de la vivienda es una oportunidad que permite al usuario explorar la vivienda en cada etapa de su vida, la comodidad implica que la vivienda responda a el modo de vida del habitante, los espacios de transición son como un embudo que admite que el habitante interactúe con el espacio social de su propio, presente y más allá de lo evidente.</p>
<p>El espacio va relacionado con el aspecto material y el aspecto inmaterial, que a su vez proyectan esferas reales que guarda relación con la experimentación de sensaciones, estos a su vez pueden ser creados, y permiten que los usuarios puedan compararlos, reconocerlos, explorarlos y modificarlos (García M. C., 2019).</p>	Re-adaptación Espacial	<p>La vivienda post-pandemia debe ser eficaz, trascender en el tiempo y evolucionar para adaptarse con la persona que lo habita, y Gerardo Caballero manifiesta que debemos ver a la vivienda como el lugar para vivir y esta debe reponder a todo lo que "vivir" implica, como Ricardo Serrano menciona que la vivienda deberá permitir que se desarrollen las actividades con normalidad, permaneciendo en la vivienda por largos períodos de tiempo, la adaptabilidad y la posibilidad de que sea un espacio flexible ante cualquier circunstancia es esencial de acuerdo con la opinión de David Hidalgo.</p>	<p>Los usuarios vieron la necesidad de re-adaptar determinados espacios que inicialmente permitían realizar una actividad para generar un espacio para adaptarse a los cambios en sus actividades que previamente realizaban fuera de casa y que ahora formarían parte de su modus vivendi en la vivienda tales como tele-trabajo, y estudio online, que durante pandemia se reconocen como espacios improvisados en los que se debe cuidar la funcionalidad de dicho espacio y ergonomía. Familia 1: padre de familia, "adapte un cuarto pero mi hija lo trasladó a su habitación, transformó la habitación en dormitorio, comedor y salón de estudio lo cual implica un problema en relación con el orden".</p>	<p>La vivienda evoluciona en búsqueda de solventar necesidades de la sociedad en búsqueda de mejorar el hábitat, que genera un espacio en conflicto que es diseñar para los que más lo necesitan, para que todos quienes habitan el espacio arquitectónico puedan habitar.</p>	<p>La adaptabilidad de los espacios es una de las estrategias que solicitan los usuarios de la vivienda unifamiliar, para de esta manera mejorar la relación del espacio con el usuario.</p>	<p>La re-adaptación espacial es evidentemente un estrategia para marcar cambios en las relaciones espaciales de los diversos ambientes de la vivienda, que permiten que los usuarios se adapten a los nuevos cambios cuidando la relación entre el espacio y el usuario.</p>

Tabla 5 Verificación de hipótesis – Variable Independiente

Fundamento Teórico	Indicadores	Expertos	Investigación de campo	Revisión bibliográfica	Referentes	Conclusiones
La vivienda corresponde a un objeto habitable resultado de la vida de la sociedad que sufre constantes transformaciones a partir de las necesidades de ser y sentir pertenencia de quienes lo habitan y se apropian de este espacio y está en permanente evolución (Valenzuela, 2004)	Vivienda Evolutiva	La vivienda evoluciona conjuntamente con las personas que la habitan, estos cambios se dan por un evento como es la pandemia, demandando transformaciones contextuales para adaptarse a los nuevos requerimientos de los usuarios y satisfacer sus necesidades.	Con los cambios en estos años en la vida diaria de los usuarios de la vivienda, la vivienda ha cambiado parcialmente de como funcionaba previamente, este cambio a ido de la mano de los usuarios, permitiendo notar una especie de evolución y cambio de la vivienda.	La vivienda se ve influenciada por los avances y cambios contextuales, es así como surge la vivienda saludable como una solución a la tuberculosis y otras enfermedades, actualmente, sigue en constante cambio y los problemas que trae consigo la pandemia serán el principal factor para innovar, mejorar y evolucionar con los cambios contextuales.	La vivienda se adapta continuamente a quien lo habita, a sus necesidades, todo cambio en su contexto ya sea que incrementó el número de habitantes, una pandemia, hobbies y actividades pueden establecer un factor que evidencie la evolución de la vivienda en comparación con otras y que satisfaga las necesidades del usuario.	La vivienda debe evolucionar continuamente y adaptarse a como los usuarios modifican sus actividades, hábitos, costumbres y hobbies, la evolución permite innovar, modificar y cambiar, transformando el contexto y el entorno de su emplazamiento.
La funcionalidad está ligada directamente con la usabilidad que le otorga una persona a la vivienda en base a sus características físicas, estéticas y volúmenes con propiedades que armonizan, conectan con el entorno en que se concibe (Naula Maliza, 2018)	Limitaciones Funcionales	La vivienda puede llegar a tener limitaciones en su funcionalidad a partir de las características estructurales, siendo así que a pesar de que se solicite espacios flexibles en muchas viviendas este cambio corresponde a una gran inversión si la vivienda no fue diseñada con esa finalidad, resultando como una vivienda rígida.	Algunos de los espacios re-adaptados presentaron problemas ya que el diseño de los mismos no fue realizado con el objetivo de que el usuario realizara dicha actividad, factores como el ruido, des-organización, incomodidad y mobiliario no adecuado son de los factores más comunes que evidencian limitaciones funcionales.	El dimensionamiento de una vivienda origina un espacio de conflicto, una fractura es las características que deberá poseer la vivienda para otorgarle a la familia una habitabilidad adecuada que permita el desarrollo de su vida diaria e impide que los usuarios se apropien de su vivienda.	La vivienda diseñada de acuerdo a las necesidades de sus usuarios y pensada para re-adaptarse a sus necesidades con el paso del tiempo, es por eso que entre las características que debe poseer se reconoce que debe ser adaptable flexible, conectarse con el contexto, mejorar los niveles de experiencia, y otras que ayuden a que los usuarios aprovechen la habitabilidad de la vivienda.	La vivienda ha evidenciado diversas limitaciones funcionales que resaltan la importancia en la relación del espacio con los usuarios, esto abre paso a repensar la funcionalidad que deberá tener, que características entre las relaciones espaciales ayudarán a los usuarios en su vida diaria y que recursos permitirán mejorar la calidad de la vivienda.
Las viviendas pueden llegar a tener la capacidad de ser polivalentes, es decir acogerse a diversas funciones, experimentar cambios en sí misma, permitiendo soluciones y una capacidad evolutiva (CHECA MORA, 2021).	Cambios y transiciones	Las viviendas sufren muchos cambios, muchos de ellos pueden ser permanentes y otros pueden ser temporales la pandemia sufrirá nuevas configuraciones espaciales, nuevas atmósferas y todas ellas de la mano de diversas transformaciones contextuales.	Muchas familias sufrieron cambios en su diario vivir y con ello la vivienda sufrió cambios influenciados por quienes la habitan, muchos de los cambios se vinculan con la función que desempeña cada espacio y nuevos espacios que deben formar parte de la vivienda.	Los cambios que ha sufrido la vivienda son resultado de la herencia arquitectónica y del trabajo conjunto entre los arquitectos y los médicos, muchas características de la vivienda como la conocemos hoy en día, materiales lavables, soleamiento, ventilación cruzada, entre otras.	El control sanitario y las nuevas necesidades solicitan cambios en la vivienda, en la forma en que conectan los espacios sociales de los privados para otorgar seguridad a las familias, muchos cambios dependen de quienes habitan la vivienda, y otros son por las necesidades que solicita el entorno en donde está ubicada la vivienda.	Las viviendas en pandemia sufrieron cambios y transiciones muchos de los cuales modificarán la vivienda como se conoce actualmente y otros que servirán para un determinado tiempo y momento, entre las cuales resalta la higiene, los espacios de transición, espacios sociales y privados y la interacción del usuario con la vivienda.

Fundamento Teórico	Indicadores	Expertos	Investigación de campo	Revisión bibliográfica	Referentes	Conclusiones
Las configuraciones espaciales representan una modificación importante que surge a partir de los cambios en la composición de los usuarios de la vivienda, que puede llegar a ser progresivas (Guzmán Ramirez & Ochoa Ramirez, 2018)	Configuraciones Espaciales	Las nuevas configuraciones espaciales tendrán relación directa en los ambientes que deben formar parte de la vivienda, interacciones entre el interior y el exterior, nuevos requerimientos que solicitan una re-adaptación del área de la vivienda.	Muchos de los ambientes y espacios individuales y sociales requieren cambios y configuraciones, se antepone la jerarquización de espacios de acuerdo con las necesidades prioritarias de seguridad, comodidad, habitabilidad.	Varios principios de la vivienda moderna son aportes que pueden funcionar para la vivienda en un determinado contexto, es así como los 5 principios de Le Corbusier aportaron a la vivienda que conocemos hoy en día, y que a su vez será estudiada en base a las nuevas solicitudes que tendrá el usuario, influenciado por la pandemia.	Las nuevas configuraciones que solicita la vivienda son la flexibilidad esencialmente pero la misma deberá responder a la habitabilidad, todos los cambios personalizándose de acuerdo a los usuarios de la vivienda, que permita una vivienda interactiva y a su vez generar diversos niveles de experiencia.	La manera en que se configuran los diversos ambientes tanto interiores como exteriores y como se relacionan con las necesidades de los usuarios sirve de pauta para que la vivienda sea satisfactoria innovando en su diseño obteniendo resultados de los diversos cambios que le otorgan habitabilidad.
Las transformaciones contextuales se conecta en como diversos factores contextuales sufren cambios constantemente a través de la transmisión de conocimientos que surgen con los cambios que surgen en cada época (Cabreza, 2008)	Transformaciones Contextuales	Existen diversos cambios contextuales, transformaciones influenciadas por la presencia de la pandemia; a nivel social existió una ruptura social en la alteración del modus vivendi y el entorno que rodea al individuo y al objeto de diseño.	Son evidentes diversos cambios en los factores de la habitabilidad de la vivienda, muchos de los cuales se relacionan con el cambio en las actividades que realizan los usuarios dentro y fuera de casa, al tratarse de niños -la escuela o colegio virtual- y en adultos - el tele-trabajo.	La percepción de los usuarios entorno a la vivienda es un importante factor en los cambios contextuales, la misma debe cumplir con muchos requerimientos, de la misma manera en que la gripe española y la tuberculosis influyó en la concepción de la vivienda actual, actualmente la pandemia es el factor diferenciador en el contexto actual.	La vivienda está en continuo cambio, resaltando la importancia de la seguridad la adaptabilidad es una de las características más importantes del ser humano y de la misma manera al ser los habitantes de la vivienda sus necesidades de adaptar la vivienda a nuevos cambios contextuales.	El contexto histórico y el social son los que han sufrido transformaciones más evidentes, generando problemas que ayuden a la vivienda para influenciar el proceso de diseño, al estudiar los cambios sociales de los habitantes y como el entorno históricamente ha generado la necesidad de higiene y seguridad.
Post-pandemia se refiere a un futuro utópico inevitable influenciado por las causas y consecuencias resultado de una etapa pandémica que ha modificado el modus vivendi en diversos factores de los seres humanos (Serrano Herrejón, 2021)	Postpandemia	La presencia de la pandemia cambió y reestructuró diversos ámbitos de la vida cotidiana, alterando la convivencia tradicional, que conocíamos previo a la presencia de la pandemia, la pandemia actual causa una necesidad importante de nuevos cambios y transiciones, en búsqueda de nuevas estrategias que solventen las necesidades de los usuarios en relación con la vivienda y su entorno, que mejore las capacidades del refugio que debe suponer ser la vivienda	La pandemia trajo consigo diversos cambios los cuales modificaron las actividades e interacciones que normalmente permitían el desarrollo de los usuarios a nivel social, enmarcando el desarrollo social a la vivienda con los miembros y a través de las redes sociales al inter - conectar con otros miembros de la sociedad, cambio que pueden resultar temporal o permanentemente las formas de interactuar y los requerimientos de un espacio propio.	El vínculo de la vivienda con los cambios de la pandemia, hacia la post-pandemia serán a partir del vínculo de la medicina con la arquitectura, resultará en diversos aportes a la arquitectura, similar a los que han modificado previos problemas de salud, ahora resaltarán la importancia que representa la vivienda, mucho más allá, generando un refugio que satisfaga a las necesidades de quienes lo habitarán.	La vivienda requiere diversos cambios, todos ellos, en diversos aspectos que influirán el futuro de la vivienda, la habitabilidad, personalización, adaptabilidad, el uso de la semántica, la innovación, flexibilidad espacial, interactividad, cuidar la relación espacio-usuario, la conexión de la misma con el nuevo contexto, los niveles de experiencia que le otorgará al usuario y su influencia en el aspecto emocional cognitivo, son los principales factores que solventarán la vivienda del futuro post-pandémico.	La pandemia representa la ruptura y los cambios de la vida de los miembros de la vivienda y la importancia de la función de la vivienda que se transforma en el refugio de los usuarios, la habitabilidad, personalización de viviendas, adaptabilidad, la comunicación del espacio con los usuarios, flexibilidad espacial además de resaltar el aspecto semántico del espacio y el papel que juega durante la vivienda del futuro.

Fundamento Teórico	Indicadores	Expertos	Investigación de campo	Revisión bibliográfica	Referentes	Conclusiones
Los factores contextuales se refiere a diversas condicionantes de distintos ámbitos que se modifican constantemente con la evolución de la arquitectura ligada a la cultura y el entorno, diversos paradigmas que caracterizan a cada época (Cabrera, 2008)	Factores Contextuales	Los diferentes factores contextuales, desde el entorno, las interacciones sociales, el aspecto cultural, económico, físico, ambiental e histórico, influenciarán fuertemente la concepción de la vivienda.	Las interacciones sociales, el entorno de desarrollo social, el aspecto físico, económico son los principales factores que no permiten que se desarrolle adecuadamente la habitabilidad de los usuarios en la vivienda y que a su vez sus cambios permitirán concebir la vivienda en el futuro.	Diversos factores contextuales se han ido re-estableciendo con el paso del tiempo, las circunstancias del desarrollo de los habitantes en una vivienda que constantemente se ha ido adaptando a las necesidades que solicita, su forma de vida, su entorno, permitirá proponer nuevas estrategias para ser aplicadas, en las rupturas contextuales.	El principal problema y cambio en el contexto es la presencia de la pandemia, que establece nuevos parámetros para satisfacer la funcionalidad a la que debe responder la vivienda.	A pesar que muchos de los factores contextuales se modificaron, ya que todos se interconectan los cambios representan una influencia en la habitabilidad y las funciones de la vivienda, el estudio de la relación entre el usuario, la vivienda y los factores de diseño permitirá mejorar la calidad de la vivienda para que se adapte a los nuevos parámetros y requerimientos de los individuos.

Variable Dependiente: Experiencia de usuario

Variable Dependiente: Experiencia del usuario

Fundamento Teórico	Indicadores	Expertos	Investigación de campo	Revisión Bibliográfica	Referentes	Conclusiones
Los diversos factores de la arquitectura tienen como función influenciar emocionalmente y sensitivamente a los individuos que experimentan el espacio, texturas, colores, planos de luz , entre otros (Lezama Vásquez & Rojas Castillo, 2020)	Factores Emocionales	La ruptura en las relaciones y los cambios en las formas de realizar diversas actividades en un espacio que no fue diseñado para otorgar una vivienda que se adapte a los nuevos cambios, ocasionando problemas en los usuarios que puede relacionar problemas emocionales.	Las familias se vieron afectadas a nivel emocional, muchos relacionados a la tristeza, estrés, intranquilidad sobre lo que acontece en su entorno, problemas en el círculo familiar por el nuevo nivel de convivencia, muchos de los cuales los solucionaron con nuevas prácticas, hobbies y actividades.	Las viviendas se convierten en un espacio de conflicto, un conflicto entre los miembros de la familia en el cual interviene la configuración espacial y el nivel de intimidad interrumpida por los cambios contextuales, además de la preocupación por el cuidado y la higiene.	Una vivienda debe resultar estimulante para los habitantes de la misma ya que una de las necesidades esenciales es solventar la salud física y mental de sus usuarios, en cuya función intervienen diversos recursos de diseño, generando atmósferas experienciales para adaptarse a los usuarios y sus exigencias.	Los cambios en los factores contextuales, han generado cambios especialmente en las relaciones sociales y en los cambios en el modus de vida de los usuarios, afectando directamente a los factores emocionales en su experiencia al habitar la vivienda.
Las interacciones sociales se dan en la base de un sistema más amplio incluye la relación de un individuo con los otros y el contexto (Marc & Picard, 1992)	Interacciones sociales	Es importante no olvidar que habitamos y compartimos una casa, respetar los niveles de convivencia, se genera en las viviendas una ruptura en las interacciones sociales, en donde la tecnología toma mayor protagonismo como medio de interacción.	Varios de los problemas en la habitabilidad individual y colectiva de los usuarios de las viviendas surge a partir de las interacciones sociales, resalta la importancia de las limitaciones espaciales entre aquellos que otorgan intimidad y los que permiten convivir.	Se abre una nueva brecha entre el espacio privado y público para darle paso a lo íntimo, estas interacciones se convierten en un espacio teatral de como se desarrollan los usuarios, que sufre cambios se vuelve relativo y se fragmenta con los cambios.	Se propone una diferenciación más grande de como deben relacionarse las personas del exterior con los espacios sociales y los espacios privados, con divisiones espaciales cuidando el nivel de contacto humano para solventar las necesidades de la nueva normalidad.	Las diversas interacciones sociales se ven influenciadas por los niveles de experiencia que tienen los usuarios en la vivienda, los niveles de intimidad y la relación de esta necesidad con un espacio que le permita llevar a cabo dicha acción, que al mismo tiempo asegure el desarrollo de su vida.
Las prácticas, hábitos y costumbres humanas se desarrollan de acuerdo a su entorno inmediato, esto da su vez permiten una diferenciación en la identidad de los individuos (Arango, 2017)	Prácticas, hábitos y costumbres	En búsqueda de adaptarse al nuevo contexto es fundamental conservar la higiene del hogar y de los usuarios, muchos cambios se dieron en las prácticas y hábitos de los miembros de las familias resultado de la presencia de la pandemia.	Los miembros de las familias tuvieron notables cambios en su forma de vida individual, teniendo que adoptar nuevas actividades físicas e intelectuales que permitan que la vivienda y su interacción sea confortable.	Parte de la herencia arquitectónica es la adquisición de hábitos de higiene en los individuos que habitan la vivienda.	Las prácticas, hábitos y costumbres representan el factor fundamental para el diseño de viviendas, se antepone siempre las necesidades y requerimientos de los usuarios para obtener un diseño eficaz.	El usuario es el centro del diseño para viviendas, ello implica estudiar sus prácticas, hábitos y costumbres, y los cambios que han sufrido en su modus vivendi influyen en las características que deberá tener la vivienda en su diseño.

Tabla 6 Verificación de hipótesis -Variable dependiente

Fundamento Teórico	Indicadores	Expertos	Investigación de campo	Revisión bibliográfica	Referentes	Conclusiones
La convivencia es el resultado de toda la existencia humana, resultado de la inclusión de la vida de un individuo con la de otros en diversas formas de comunicación, la convivencia arraiga en profundidad si el grupo se amplía, se vuelve compleja y se genera una red de independencias mutuas (Heler, 1996)	Convivencia Tradicional	Surgen cambios conjuntamente con los cambios contextuales que trae la pandemia, trascendiendo de la convivencia tradicional a la eficacia de la vivienda que interviene en la relación de la vivienda con los usuarios, que implica en vivir con todo lo que la acción de vivir implica.	Especialmente las personas jóvenes detectaron un cambio en la convivencia que tenían tradicionalmente con los miembros de su familia al re-establecerse los parámetros de donde y como realizar sus actividades, siendo afectados por las actividades de los demás miembros.	En la convivencia surge una fractura que abre una brecha en reconocer de "estar entre" y "los espacios de un conflicto", ahora se re-establecen nuevas con cambios en la homogeneidad, transparencia, fluidez, relatividad y la fragmentación, que implica una transformación espacial y con ello un cambio que afecta la convivencia que se daba previo a la pandemia.	Previo a la pandemia, la función de recibir invitados era generar espacios sociales, medidas para realizar las interacciones sociales con miembros fuera del grupo social de los habitantes de la vivienda.	Los cambios en los niveles de convivencia que previo a la pandemia se realizaban se han modificado por la nueva normalidad, y posterior a la pandemia sufrirán nuevos cambios que aún se desconocen, pero la convivencia durante pandemia servirá como premisa para el futuro post-pandemia y sus transformaciones.
Los usuarios tecnológicos, son aquellos conectados virtualmente con el mundo que gracias a eso han logrado disolver las fronteras sociales (Ortega Santamaría, 2007)	Usuario Tecnológico	La nueva forma de conectarse e inter-relacionarse admite el uso de tecnología que permite una alternativa en la interacción social, sirviendo como una manera de reemplazar las rupturas de las interacciones.	Muchas actividades que los usuarios de la vivienda realizaban fuera del entorno de la vivienda, ahora gracias a los medios tecnológicos se pueden realizar desde la vivienda e intrer-conectarse socialmente	La vivienda debe contar con la característica de estar hiper-conectada virtualmente para conectar el interior con el exterior, siendo esta una de las características más importantes en la taxonomía de la vivienda actual.	La tecnología es un aporte que actualmente va acompañando constantemente a los usuarios de diversas viviendas, es una época en que el usuario es completamente tecnológico y esto seguirá generando innovación.	La innovación tecnológica aporta a la funcionalidad que posee la vivienda que permite una alternativa para interactuar para conectar a la vivienda con el exterior, aportando a la evolución de la vivienda y la adaptación de sus usuarios.
El habitar está directamente relacionado con la acción de vivir, que incluye dos dimensiones, la dimensión propia del ser y la dimensión de estar que relaciona al individuo con su entorno habitable o habitado (Iglesia, 2010)	Habitar	La vivienda debe generar garantías para el desarrollo humano, se requiere que los habitantes reconozcan que no habitan solos en un hábitat, mejorar sus relaciones promoviendo la evolución de la vivienda con espacios multiusos y espacios monofuncionales	La adecuada disposición de espacios, deben permitir un equilibrio en el manejo de espacios de recreación familiar y los espacios íntimos, que permitan generar un hábitat adecuado para el desarrollo de los miembros de la familia.	Las circunstancias contextuales sugieren superar la manera en que actualmente se da la acción de habitar, causando cambios en la funcionalidad de la vivienda, una evolución para solventar las necesidades que requieren los usuarios de la arquitectura moderna.	La habitabilidad es la estrategia que debe direccionar como se debe dar el desarrollo de una vivienda, estas viviendas centradas en el usuario permiten reconocer las nuevas necesidades y de esta manera otorgarles un hábitat confortable, seguro y que permita su desarrollo individual y social.	La habitabilidad es la necesidad que permite que una vivienda satisfaga las necesidades del usuario, representa un diseño satisfactorio en sus diversas características, permite que la vivienda responda a los usuarios y que los usuarios se apropien del espacio.

Fundamento Teórico	Indicadores	Expertos	Investigación de campo	Revisión bibliográfica	Referentes	Conclusiones
La relación del espacio con el usuario se refiere a la habitabilidad, que corresponde, atendiendo a una satisfacción que obtiene un individuo en diversos escenarios, en busca de satisfacer sus necesidades objetivas y subjetivas (Gazmuri Núñez, 2022)	Relación espacio-usuario	La relación del espacio y el usuario es fundamental en el proceso de estructuración de una idea de diseño, un diseño que se enfoca en solventar las ideas de los usuarios resulta en un hábitat confortable.	Conocer a los usuarios y sus nuevas necesidades permite reconocer la importancia de determinados espacios y proceder a la re-adaptación de ambientes que permiten una adecuada interacción social.	Reconocer el papel que representa la vivienda para sus usuarios, esto genera una necesidad para elegir estrategias de diseño que solventes las necesidades de quienes necesitan y mantener un equilibrio en la funcional del espacio para el usuario	La relación espacio usuario y su estudio permite una diferenciación en el diseño de una vivienda común, es así como se puede obtener un diseño divertido, tranquilo, u otro, recogiendo estrategias que le otorguen a la familia un hábitat que se adapte a ellos.	El diseño centrado en el usuario es la metodología que ayuda a estudiar correctamente la relación del espacio con respecto a los usuarios, cada individuo es distinto y se debe reconocer las necesidades que tiene desde su perspectiva individual y grupal.
Los niveles de experiencia son una re-interpretación de la usabilidad, comprende la interacción, la información y los procesos de diseño de un objeto que estará condicionado por las necesidades, deseos, creencias, conocimientos, capacidades, percepciones de un individuo (Di Nella, 2014)	Niveles de experiencia	Estudiar las experiencias desde el ingreso hasta la parte más interna de la vivienda permite mejorar el diseño, actualmente comprender como otras culturas han generado experiencias y adoptar algunas de sus estrategias, servirá para enfrentar diversos factores para innovar en el diseño.	Los vínculos sociales y las actividades que realizan generan niveles de experiencia en su vida, uno de los cambios se da por que la vivienda admite el ingreso de visitas, y esta actividad requiere estrategias que admitan que la vivienda sea funcional para todos.	La vivienda en sus diferentes aspectos permite diversas experiencias que conecta al usuario con el espacio, la vivienda se transforma en un espacio teatral en el que se juega entre la intimidad y la percepción que la misma representa para los individuos que en un determinado momento son usuarios de la vivienda.	El estudio de como se dan las divisiones espaciales y el papel que desempeñan los espacios de transición admiten que la atmósfera espacial del hogar, la percepción que tiene cada usuario de las mismas y el vínculo que se genera permita que la vivienda admita un diseño en equilibrio, satisfactorio y seguro para quienes lo habitan.	La vivienda propone diversas atmósferas para los usuarios que desde su percepción se reconocen como íntimos, privado y públicos, la intimidad es una de las necesidades de todo individuo y es una de las limitaciones que se vio afectada durante la pandemia y que posteriormente podría resultar como un nuevo requerimiento.
Es un indicador que permite conocer el número poblacional de una zona territorial (INE, s.f.)	Densidad Poblacional	Las viviendas unifamiliares son el hogar de una familia, la variedad del número de sus miembros debe ser estudiada puesto que los usuarios comparten la vivienda y el diseño centrado en el usuario debe arrojar datos concretos para diseñar su hogar y potenciar el desarrollo de su vida.	El número de habitantes de las viviendas varía entre 3 y 4 miembros, de diferentes edades, características y por lo mismo existe una diferencia en las necesidades individuales y colectivas de los grupos de familias, estudiar a los usuarios de manera individual y colectiva permitirá transformar este factor en una estrategia positiva.	La densidad poblacional en los sanatorios predecesores de la vivienda saludable incrementaron el nivel de contagio, es por ello que es necesario considerar espacios que benefician el desarrollo de una persona que se encuentra enferma para proteger a los demás miembros y que todos puedan desarrollarse sin peligro dentro de la misma.	Una de las funciones de la vivienda es recibir visitas, eso incrementa la densidad poblacional en determinado tiempo, poniendo muchas veces en peligro las seguridad de los usuarios primarios de la vivienda, es así como el estudio de los niveles de experiencia y de como los espacios de transición pueden ser un factor determinante.	El número de habitantes y la recepción de visitas que forma parte de las funciones de la vivienda puede generar una variación en la densidad poblacional de la vivienda, la misma que puede poner en riesgo los niveles de experiencia, la interacción del espacio con el usuario, su convivencia individual y colectiva, convirtiendo a la seguridad y la higiene en un factor que modifica la concepción de la vivienda.

Fundamento Teórico	Indicadores	Expertos	Investigación de campo	Revisión bibliográfica	Referentes	Conclusiones
<p>La pandemia corresponde a un brote epidémico que afecta a más de un continente y se da por transmisión, una época que estamos viviendo actualmente y post-pandemia corresponde a la época posterior a la pandémica, que se verá fuertemente influenciada por los cambios generados en la pandemia (Serrano Herrejón, 2021) (Pulido, 12)</p>	<p>Pandemia hacia la Post-pandemia</p>	<p>Actualmente el diseño debe apuntar a los cambios que se da en la vivienda, reconocer que factores se debe reestructurar que recursos pueden aportar y recoger información de otras ciencias que permita una evolución en como se concibe el diseño de la vivienda y aventurarse a un futuro incógnito.</p>	<p>La situación pandémica modificó las múltiples factores del diseño de las viviendas, se le da mucha más importancia a los espacios abiertos, surgen problemas de interacción entre los miembros, se re-adaptan espacios, los usuarios re-valoran los espacios íntimos y los sociales y la percepción individual resalta la importancia de un diseño centrado en el usuario y como este ayudará al diseño de una vivienda que solvente nuevas necesidades en un futuro post-pandémico.</p>	<p>Diversos problemas de la vivienda han permitido su desarrollo y evolución, modificando sus características físicas y funcionales, permitiendo que mejore el estilo de vida de los usuarios sea confortable, de la misma manera la casa debe corresponder a la percepción que tiene cada individuo de la vivienda un refugio en el interior que conecta de manera segura con el exterior.</p>	<p>La vivienda se empieza a estudiar, a estudiar como se conectan los espacios y como se da el control sanitario de manera segura, trae consigo nuevas prácticas, nuevas características, adaptabilidad, segura, higiénica, flexible y eficiente que le permita solventar las necesidades de salud física y mental de los usuarios.</p>	<p>La transición temporal de era pandémica a un futuro post-pandémico trae consigo diversos cambios no solo en la vivienda, influye en mayor porcentaje en la vida de los distintos individuos y esto a su vez aporta estrategias para la futura concepción de la vivienda que seguirá evolucionando con los nuevos cambios que se desconocen del futuro pero que pueden ser generados gracias a los aportes de la vivienda de pandemia que influenciar en la vivienda post-pandémica</p>

Hipótesis

Comprender los sistemas habitables y su vínculo con la cognición y percepción de la vivienda unifamiliar en un contexto post pandemia permite que los individuos que la habitan tengan bienestar y experiencias satisfactorias.

Señalamiento e variables

Variable independiente: Diseño de viviendas unifamiliares

Variable dependiente: Experiencia del usuario

CAPÍTULO IV

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

- Mediante el estudio de casos en la investigación de campo, el análisis bibliográfico y el estudio de casos de referentes, se ha identificado diversas estrategias y principios de diseño como el estudio contextual de los diversos cambios que sufren los factores contextuales y el papel que cumplen el usuario, el envolvente y el contexto en el nivel de habitabilidad y la percepción de la misma en la interacción constante del individuo con el espacio que lo rodea y la interacción social, que a su vez ha resultado como el enfoque principal para la evolución y adaptabilidad que deberá tener la vivienda unifamiliar.
- A través de la investigación de campo se puede determinar la importancia que tiene la experiencia de un usuario en la vivienda unifamiliar, que factores presentan problemas y como diversos factores de diseño, desde la concepción de espacios íntimos y sociales hasta el entorno y el tiempo en que se estudia la vivienda presenta una oportunidad en el diseño para conocer al habitante, analizar cómo va adaptándose al tiempo y el espacio en el que habita y tomar estos diversos factores como herramientas para el diseño de una vivienda que permita a sus usuarios interactuar socialmente, adaptarse a cambios contextuales, interactividad entre los usuarios y el espacio, es decir una habitabilidad plena.
- Producto de las diversas técnicas de investigación como son la investigación de campo, entrevistas a profesionales, análisis de referentes y revisión bibliográfica, se reconoce la importancia del papel que cumple el diseño centrado en el usuario

en el proceso de diseñar una vivienda que va dirigida a una familia como usuario ya que resalta la evaluación de la interacción y relación del espacio con el usuario; el diseño de una vivienda puede intervenir en la percepción individual y colectiva de sus habitantes, causando cambios y transiciones contextuales que transforman la cotidianidad de la vida de las personas y sus relaciones sociales, las familias adaptan la vivienda a los cambios que trae consigo un contexto especialmente diferente como la presencia de la pandemia y con ello trae consigo nuevas necesidades y requerimientos en cómo debe evolucionar la vivienda unifamiliar apuntando hacia un futuro post – pandémico, que transforma las atmósferas en que se desarrolla la vida del individuo en una dinámica de adaptabilidad constante entre el usuario y su hábitat permitiendo con estas estrategias aportar en la recolección de estrategias que colaboren en el proceso de diseño de viviendas que puedan mejorar la vivienda para un contexto post pandemia.

4.2 Recomendaciones

- La aplicación de diversas técnicas de investigación permite conocer la evolución de la vivienda y la importancia de diversos factores del diseño que han aportado a la habitabilidad que debe poseer la vivienda, estos cambios generar necesidades y requerimientos que debe solventar la vivienda para los usuarios, conocer la perspectiva directa de usuarios en un contexto y relacionar estos resultados con algunos obtenidos en otros casos con otros contextos similares, además de que la perspectiva profesional resalta la importancia que representa la historia en el diseño y los aportes que dará en la concepción de viviendas.
- Es muy importante vincular a los usuarios, ya que son el eje de la evolución de la vivienda y conectar con estrategias que permitan que la interacción del espacio con los mismos resulte en un diseño que cumpla y asuma las nuevas necesidades, requerimientos y les otorgue un hábitat que permita mejorar su salud física y mental, y que a su vez se adapte a sus nuevos hábitos y prácticas, convirtiéndose en un refugio de los factores contextuales que puedan poner en riesgo la vida de los habitantes.
- Pensar en la vivienda que se proyectará para el futuro post-pandemia resulta una apuesta, pero amerita atención, ya que la vivienda actual no solventa todas las necesidades de sus habitante impidiendo su correcto desarrollo, generar diversas alternativas y estudiar diversas estrategias que podrían aportar a mejorar la vivienda es una alternativa, que como ya se ha evidenciado se viene haciendo desde siempre, con los cambios que otorga el contexto externo para la vida de la sociedad, es importante comprender que la evolución no se detiene, por ello los cambios y transformaciones, seguirán siendo necesarias y deberán ser constantes.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar Luzón , M., Moya, B. C., & Calvo Salguero, A. (s.f.). Espacios verdes en casa: efectos positivos para la salud mental durante el confinamiento por Covid-19. *Universitas Psychologica*, 1-10.
- Alba, C. M. (2009). Espacio Material: la arquitectura como extensión topológica (Hilemorfismo e hilozoísmo en arquitectura). *Universidad Politécnica de Madrid*, 1-220.
- Amengual, G. (2007). El concepto de experiencia: de Kant a Hegel. *Tópicos*, 5-30.
- Arango, S. L. (2017). LAS PRÁCTICAS HUMANAS Y LOS GRADOS DE IDENTIFICACION TERRITORIAL. *Revista Ahead - UNICOLOMBO*.
- Arquine. (9 de agosto de 2017). *Arquine*. Obtenido de <https://www.arquine.com/concepto-contexto-contenido/>
- Bachman, L. (1995). *Competencia Comunicativa* . Salta: EDELSA.
- Bacon, E. (1974). *The design of the cities* .
- Baez, R. J. (2020). Organicismo: morfología y materialidad como expresión comunicante en un espacio arquitectónico. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.*, 79-87.
- Baffoni, J. F. (2019). Experimentaciones morfológicas. CONTENCIÓN/CONTENSIÓN. *Jornadas patagónicas de morfología SEMA" Forma y Lugar"*, 1-9.

BAHAMÓN, M. S. (2014-2015). MANIFIESTO HACIA UN DISEÑO EMOCIONAL.

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona Adscrit a la UAB, 101.

Banegas, C. G. (Abril de 2019). *Nociones del espacio interior entre las lógicas de Coherencia Espacial y la Percepción Visual. El interiorismo de Zaha Hadid.*

Obtenido de Universidad del Azuay:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7310484>

Barthes, R. (1964). Semántica del objeto. El arte y la cultura. *Arte e Cultura nella civiltà contemporanea*, 1-6.

Bemhard E, B. (2002). *Diseño. Historia, técnica y práctica del diseño industrial.*

Barcelona: Gustavo Gilí, S.A. .

Benitez, T. (2007). Revista de análisis, reflexión y debates en ciencia política. *Guía de Think Tanks en España* , 99.

Bernad, S. (2016). Atmósfera y arquitectura. Relaciones fenomenológicas y artefacto de poder. *Master Universitari de Recerca en Art i Disseny*, 1-6.

Bitetti, M. (2012). *Vista de ¿Qué es el hábitat? Ambigüedad en el uso de jerga técnica.* Ecología Austral.

Bonsiepe, G. (1995). *Del objeto a la interfase.* Buenos Aires: Infinito.

Bosque, I. (1983). *www.virtuniversidd.com*. Obtenido de *www.virtuniversidd.com*:

<https://www.virtuniversidad.com/greenstone/collect/ingles/import/CuatrimestreV/Morfolog%C3%ADa%20y%20Sintaxis%20I/morfolog%C3%ADa%20sincr%C3%B3nica.pdf>

- Briceño Avila, M., & Gómez Gonzales, L. (2011). Proceso de Diseño Urbano - Arquitectónico. *Universidad de Los Andes. Facultad de Arquitectura*, 93-116.
- Bürdek, B. E. (2002). *Design: Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.
- Cabrera, F. (2008). Arquitectura como sistema de relaciones espaciales y contextuales. *Master's thesis, Universidad del Azuay*.
- Calle, J. J. (2010). ¿Vivienda, casa, hogar? . *ICONOFACTO*, 82.
- CHECA MORA, R. (2021). TRANSICIONALES DISEÑO ARQUITECTÓNICO. *Universidad de Nariño*.
- Ching, F. D. (1982). *Forma, espacio y orden*. Barcelona: Gustavo Gili, SA.
- Científico, C. (2014). International Conference on Architectural Design & Criticism. *critic|all*, 1-1104.
- Corbusier, L. (1935). *Oeuvre Complete*.
- Cordero Salazar, J. (2017). La noción de la forma en la imagen ¿qué factores la condicionan? *DAYA. Diseño, Arte y Arquitectura*, 59-72.
- Dayra Gelabert Abreu, D. G. (2013). Vivienda progresiva y flexible. Aprendiendo del repertorio. *Arquitectura y Urbanismo*, 48-63.
- Dazarola, J. (2015). *Percepción y emoción en el diseño de productos*. Valencia.
- Dazarola, R., & Reyes, M. (2018). Análisis preliminar para la morfogénesis de objetos con alto significado afectivo a partir de las emociones. *KEPES*, 279-312.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: Santillana .

- Di Nella , J. I. (2014). Diseño emocional y experiencia de usuario. *Universidad Nacional de La Plata*.
- ESPAÑOLA, R. A. (s.f.). *Diccionario de la lengua española* (23. ed.). Recuperado el 28 de Diciembre de 2021, de <https://www.rae.es/>
- Galán Serrano, J., & Felip Miralles, F. (2013). Simbolismo y comunicación en las artes y el diseño. *DEFORMA*, 1-20.
- Galeana, P. (18 de Agosto de 2020). LAS EPIDEMIAS A LO LARGO DE LA HISTORIA. (ISSN, Ed.) *NTROPOLOGÍA AMERICANA*, 5(10), 13-45. Recuperado el 18 de Octubre de 2021, de <file:///D:/Solange%20Arias/Documents/10MO%20SEMESTRE/844-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4034-1-10-20201120.pdf>
- García Mireles, A., García , F., Moraga, Á., & Piattini , M. (s.f.). Influencia de la calidad del proceso en la usabilidad del producto: una revisión sistemática. *Departamento de Matemáticas Universidad de Sonora*.
- García, B. M. (2008). Partimos por considerar que la cotidianidad como fenómeno. *Tiempo de educar*, 35-56.
- García, M. C. (2019). Espacio arquitectónico como concepto fenomenológico. *Universidad de la Costa-CUC*.
- Garzón Rodríguez, D. C. (2012). DISEÑO EMOCIONAL PARA ADULTESCENTES. *PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA*, 1-70.

- Gazmuri Núñez, P. (10 de Febrero de 2022). *Familia y habitabilidad en la vivienda: Aproximaciones metodológicas para su estudio desde una perspectiva sociológica*. . Obtenido de SCIELO: <http://scielo.sld.c>
- Gourhan, A. L. (1971). *El gesto y la palabra*. Ediciones de la biblioteca .
- Guzmán Ramirez, A., & Ochoa Ramirez, J. A. (2018). Definición tipológica de la vivienda popular auto-producida. *Universidad de Guanajuato*.
- Heler, M. (1996). *La dimensión ético-política de la convivencia humana*. Obtenido de ACADEMIA: <http://webcache.googleusercontent.com/search>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6 ed.). México: Interamericana editores S.S. DE C.V.
- Hernández, E. G. (2015). Diversidad social en perspectiva de Trabajo Social intercultural. *Pensamiento Actual*, 29-41.
- Higgins, I. (2015). *Estrategias Espaciales para el Diseño Interior*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Iglesia, R. (2010). *Habitar, Diseñar*. Buenos Aires: Nobuko.
- INE. (s.f.). *INE*. Obtenido de <https://www.ine.cl/ine-ciudadano/definiciones-estadisticas/poblacion/densidad>
- Jorge Lobos, E. C. (2020). Pandemic and Architecture. *Architecture & Human Rights*, 5-17.

- Krippendorff, K. (1989). On the essential context of artifacts or on the proposition that design is making sense (of things). 2, 9-39.
- Lacruz Rengel, R. (2008). *A theory of reference for product design: The semantics of product ideation*. Birmingham : Inglaterra: Birmingham City University.
- Lacruz Rengel, R. (2008). *A theory of reference for product design: The semantics of product ideation*. Birmingham, Inglaterra: Birmingham City University.
- Lage, S. B. (2014). *Atmósfera y arquitectura. Master Universitari de Recerca en Art i Disseny*.
- Landázuri Ortiz, A. M., & Mercado Doménech, S. J. (2004). Algunos factores físicos y psicológicos relacionados con la habitabilidad interna de la vivienda. *Universidad Nacional Autónoma de México*, 89-111.
- Lezama Vásquez, M., & Rojas Castillo, A. L. (2020). Arquitectura Emocional como factor integrador y rehabilitador para un Centro de Atención Integral para personas con discapacidad intelectual. *Universidad César Vallejo*.
- Luna, R. B. (2013). El concepto de la Cultura: definiciones, debates y susos sociales. *Revista de Clases historia* , 24.
- Marc, E., & Picard, D. (1992). *La nteracción Social: Cultura, instituciones y comunicación*. Barcelona: PAIDOS.
- Margarita Bartolomé, F. C. (1999). Diversidad y Multiculturalidad. *Revista de Investigación Educativa* , 277-319.
- Martín, R. M. (1995). *LINGUISTICA PARA TRADUCIR*. Barcelona: TEIDE.

- Merleau-Ponty, M. (1975). Fenomenología de la percepción. *ACADEMIA*, 1-19.
- Mind Land & Society . (2004). *Arquitectura y contexto*. Barcelona: Edicions UPC.
- Molina, F. Q. (2 de Junio de 2015). Ponencia Habitabilidad para una vivienda sustentable. 1-17. Cuenca, Azuay, Ecuador .
- Munari, B. (1981). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gilí, S.A.
- Naula Maliza, E. A. (2018). Funcionalidad de los espacios interiores de la vivienda social en Ecuador. *Universidad Técnica de Ambato*.
- Norman, D. (Febrero de 2003). Charla sobre el Diseño y Emoción. (TED, Entrevistador)
- Norman, D. (2004). *El diseño emocional. Por que nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- NORMAN, D. (2005). *El Diseño Emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Norman, D. A. (1988). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: NEREA.
- Olaya, H. D. (2017). El aprendizaje de la percepción del espacio arquitectónico. Una aproximación a su comprensión desde la experiencia en el taller de diseño uno. *Universidad Nacional de Colombia*, 1-204.
- Ortega Santamaría , S. (2007). Evolución del perfil del usuario: Usuarios 2.0. *No solo usabilidad*, 6.

- Oviedo, G. (2004). LA DEFINICIÓN DEL CONCEPTO DE PERCEPCIÓN EN PSICOLOGÍA CON BASE EN LA TEORÍA GESTALT. *Revista de Estudios Sociales*, 89-96.
- Pachay-Cañarte, C. H., & Jorge Erick, B. (2021). César Humberto Pachay-Cañarte. *Facultad de Arquitectura, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manabí, Ecuador.*, 1-24.
- Palermo, U. d. (2008). III Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" . *ACTAS DE DISEÑO*, 36-148.
- Picard, E. M. (1992). La interacción social. *Cultura, instituciones y comunicación*, 14.
- Pinilla Gamboa, M. (2014). Dar sentido a las posibilidades: síntesis y prototipo en diseño. *ICONOFACTO*, 22-34.
- Pokropek, J. (Julio de 2020). *Facultad de Diseño y Comunicación-PALERMO*.
Obtenido de <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/issue/view/210>
- Pokropek, J. (septiembre de 2020). *Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos II*. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/726_libro.pdf
- Pulido, S. (2020 de Marzo de 12). *Gaceta Médica*. Obtenido de <https://gacetamedica.com/investigacion/cual-es-la-diferencia-entre-brote-epidemia-y-pandemia/>
- Rada, Á. D. (2011). *El taller del etnógrafo. Materiales y herramientas de investigación en etnografía*. Madrid: UNED.

- Roldán García, Á. F. (2015). *PRÁCTICAS ESTÉTICAS DE INTERVENCIÓN DE LOS OBJETOS*. Pereira : Universidad Tecnológica de Pereira.
- Ruiz Trujillo, P. (2015). *Aristóteles, De la potencia al acto. Descubrir la filosofía*. Titivillus. Obtenido de www.lectulandia.com
- Rybak, S. D., Isidoro, M., & Sanmiguel, D. (2020). Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos II. *Cuadernos del centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 11-239.
- Sampieri, R. H. (2014). Metodología de la investigación. En R. H. Sampieri, *Metodología de la investigación*. México: INTERAMERICANA EDITORES .
- Secretaría Nacional de Planificación. (2020). *Evaluación Socioeconómica PDNA COVID-19*. QUITO-ECUADOR: Planifica Ecuador .
- Serrano Herrejón, Á. (2021). Flâneur, Catrin y Alleycat: una metodología en bicicleta. *BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA*.
- Solano Meneses, E. (Enero-Junio de 2016). En busca de sentido simbólico en el diseño arquitectónico. Reapropiación de la investigación cualitativa con una perspectiva abductiva. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 11(19), 59-65.
- Solórzano, A. (2014). Diseño y sentido: la redificación constante de los horizontes del diseño . *KEPES*, 83-103.
- Taxonomías espaciales y objetuales en espacios y productos II. (2020). *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* , 103-115.
- Tschumi, B. (2005). Concepto, contexto, contenido. *Arquine, Revista Internacional de Arquitectura y Diseño*, 34, 78-89.

- Valenzuela, C. (2004). Plantas transformables: La vivienda colectiva como objeto de intervención. *ARQ(Santiago)*, 74-77.
- Veronze, R. T. (2014). Ágnes Heller, cotidianidad e individualidad: fundamentos para la conciencia ética y política del ser social. *Centro Universitario Fundación Educativa Guaxupé*, 131-144.
- Zaragoza, W. R. (2007). *Estética y Diseño*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Zumthor, P. (2006). *Entornos Arquitectónicos. Las cosas a mi alrededor*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Alfonso, I. (1994). *Técnicas de investigación bibliográfica*. Caracas.
- Falladio, A. (1570). *Los Cuatro Libros de la Arquitectura*. Venecia.
- García Mielles, A., García, F., Moraga, M., & Piattini, M. (s.f.). *Influencia de la calidad del proceso en la usabilidad del producto: una revisión sistemática*. Ciudad Real: Grupo Alarcos.
- Sánchez, M. B. (2019). La teorización de la percepción en la praxis del diseño arquitectónico. *RUA*, 34.