



UNIVERSIDAD
DE GUANAJUATO
Campus Calamulco

LÍNEA DE
DISEÑO INTERIOR DE UN
DORMITORIO-ESTUDIO
PARA ADOLESCENTES
MEXICANAS
DE 14 A 16 AÑOS INSPIRADAS EN LA
DIOSA IXCHEL

PRESENTA: MARÍA DE LOS ÁNGELES PONCE MAYORGA



UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO

UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO
DIVISIÓN DE ARQUITECTURA ARTE Y DISEÑO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO DE INTERIORES

**LÍNEA DE DISEÑO INTERIOR DE UN
DORMITORIO-ESTUDIO PARA ADOLESCENTES MEXICANAS
DE 14 A 16 AÑOS INSPIRADA EN LA DIOSA IXCHEL**

Trabajo de titulación en la modalidad de tesis
de producto de investigación para obtener el título de
“Licenciada en Diseño de Interiores”

PRESENTA
MARÍA DE LOS ÁNGELES PONCE MAYORGA

Guanajuato 2021



UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO

UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO
DIVISIÓN DE ARQUITECTURA ARTE Y DISEÑO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO DE INTERIORES

**LÍNEA DE DISEÑO INTERIOR DE UN
DORMITORIO-ESTUDIO PARA ADOLESCENTES MEXICANAS
DE 14 A 16 AÑOS INSPIRADA EN LA DIOSA IXCHEL**

Trabajo de titulación en la modalidad de tesis
de producto de investigación para obtener el título de
“Licenciada en Diseño de Interiores”

PRESENTA

MARÍA DE LOS ÁNGELES PONCE MAYORGA

MRS.M. IRSA DANIELA BOTELLO ARREDONDO
DIRECTOR DE TESIS

MDO. DAVID RINCÓN ÁVILA
CO-DIRECTOR

L.D.I VANIA REBECA ANAYA HERNÁNDEZ
ASESOR

Guanajuato 2021

ÍNDICE

Agradecimientos.....	7
PLANEACIÓN TEÓRICA	9
Introducción.....	10
1. Planteamiento del problema	11
2. Límites	11
2.1 Teórico	11
2.2 Espacial	12
2.3 Temporal	12
3. Objetivos	12
3.1 Objetivo principal	12
3.2 Objetivos secundarios	12
4. Justificación	13
5. Hipótesis	14
6. Método	14
7. Estado del arte.....	14
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL “FASES PARA LA CREACIÓN DE UNA LÍNEA DE DISEÑO INTERIOR”	17
1.1 Arquitectura	18
1.2 Diseño	20
1.3 Diseño de interiores.....	21
1.4 Línea de diseño	23
1.4.1 Línea de diseño interior	24
LAS NIÑAS Y SUS FASES LUNARES, ¿CÓMO AFECTA EL ASPECTO DE UNA HABITACIÓN EN LAS EMOCIONES?	26
2.1 La habitación.....	27
2.1.1 Habitación estudio	28
2.1.2 Habitación juvenil	29
2.1.3 Habitación juvenil femenina	30
2.1.4 Lo que hay que tomar en cuenta	31
2.2 Neuroarquitectura.....	32
2.2.1 Diseño emocional	33
2.2.2 Diseño emocional en el diseño interior	35

2.3 La psicología del color	36
2.3.1 Psicología del color en las emociones	38
2.3.2 Colores de lo Femenino según la psicología del color	42
ANALOGÍAS Y ESTILO	46
3.1 Analogías	47
3.1.1 Ághata Ruíz de la Prada	47
3.1.2 Ilse Crawford	48
3.1.3 Laura Kirar	50
3.2 Estilo	51
3.2.1 Estilo Étnico	52
3.3 Definiendo al cliente	54
3.3.1 Adolescencia y juventud	55
3.3.2 Características de un adolescente	55
3.4 Adolescente mujer	56
3.4.1 ¿Qué actividades realizan?	57
3.4.2 Necesidades de una adolescente	57
3.4.3 Gustos y preferencias juveniles	58
INSPIRACIÓN: IXCHEL DIOSA DE LA LUNA	62
4.1 Cultura maya	63
4.1.1 Religión	64
4.1.2 Dioses	64
4.2 La diosa Ixchel	65
4.2.1 Ixchel; la diosa de la luna y la feminidad maya	67
4.3 Simbología de la feminidad en la actualidad	68
4.4 Lo femenino en el diseño de interior	70
4.5 El diseño gráfico y la ilustración como inspiración	71
4.5.1 La ilustración de July Maldonado	72
ANTROPOMETRÍA EN LA ADOLESCENCIA	76
5.1 Antropometría	77
5.2 Antropometría adolescentes mexicanos	78
5.2.1 Antropometría adolescentes mexicanas	78
5.2.2 Ergonomía de los mobiliarios que integran una habitación	82
5.2.3 Mobiliario para adolescentes mexicanas	92

DIAGNÓSTICO: ANALIZAR PARA CREAR	94
Preliminares.....	95
6.1 Necesidades y creación de línea de diseño interior.....	96
6.1.1 Tabla de necesidades.....	96
6.1.2 Propuesta de mobiliario	96
PROCESO DE CREACIÓN PARA LA LÍNEA DE DISEÑO INTERIOR	97
7.1 Concepto: La diosa Ixchel y lo femenino	98
7.1.1 Representación Diosa Ixchel	98
7.2 Lámina de diseño.....	99
7.2.1 Panel de diseño	100
7.2.2 Propuesta de diseño de mobiliario inspiración y funcionalidad.....	101
7.2.3 Proceso de diseño y bocetaje	102
7.2.4 Planta Arquitectónica habitación Ixchel.....	118
7.2.5 Constructivos de mobiliario	118
7.3 Catálogo de productos Ixchel y presupuesto	168
7.4 Renders.....	186
Conclusiones del proyecto final.....	190
Bibliografía	192
Figuras	201
Tablas	205

• AGRADECIMIENTOS •

Es bonito mirar hacia atrás, sólo para observar el camino recorrido, y apreciar todo lo que esto traje consigo, todo lo que se quedó, junto con lo que hasta ahora nos acompaña. Es bonito reconocer que a pesar de los obstáculos que se presentaron, uno se encuentra aquí, justo en la meta final, que todo sucedió en un abrir y cerrar de ojos.

Que tanto sacrificio ahora te muestra su recompensa, recompensa que llega acompañada de pensamientos melancólicos, junto con sentimientos encontrados y el momento de agradecer, por estar aquí, de agradecer por todo.

Principalmente agradezco a dios, por permitirme llegar hasta donde estoy y haberme guiado a lo largo de mi vida, no solo de mi carrera profesional. Por llenarme de gratitud, por ser mi fortaleza en momentos difíciles, por darme una vida maravillosa llena de aprendizajes, llena de amor y sobre todo de felicidad.

A mis padres Juana y Raúl, por absolutamente todo, por ser las personas más importantes de mi vida, sobre todo por los valores que me han inculcado, *“Papis, gracias a ustedes soy la persona que soy, gracias infinitas por haberme brindado la oportunidad de tener una educación digna en el transcurso de mi vida, por apoyar mis sueños, por estar conmigo en mis mejores y peores momentos, valoro su gran sacrificio para poder sacar, junto conmigo, esto adelante, gracias por no soltarnos jamás, a mi hijo y a mí. Los quiero con todo mi corazón, ustedes son mi mayor motivo para seguir creciendo como persona, por lo tanto, éste triunfo no es solo mío, sino de los tres. ¡Los amo con toda mi alma!”*

A mi hermoso hijo Adriel, por ser la inspiración principal de mi vida, por ser la razón de querer seguir avanzando espiritual y profesionalmente, *“Pequeñito, gracias por tu paciencia, por ser mi compañero de vida, de desveladas, de aventuras, por ser mi gran maestro de vida. Por dejarme ver a través de tus ojitos y mostrarme tu bonita forma de ver el mundo, por dejarme entrar a tu pequeño universo. Mi vida, gracias por compartirme de tu imaginación, de tu energía, de tu magia, de tu bonito ser, gracias por darme demasiadas fuerzas, ¡te amo!”*

A mis hermanos, Andrés y Axel, por ser parte importante de mi vida, por aportar su granito de arena en este proyecto, *“Gracias hermanos, por cuidar de mi hijo en mi estancia en la escuela, por ayudarme cuando lo necesito, a pesar de todo siempre están para mí, ustedes son otro gran motivo, por el cual ha incrementado mi sed de seguir evolucionando y ser para ustedes un buen ejemplo como hermana mayor, estaré incondicionalmente cuando me necesiten, los amo demasiado, gracias por todo”*

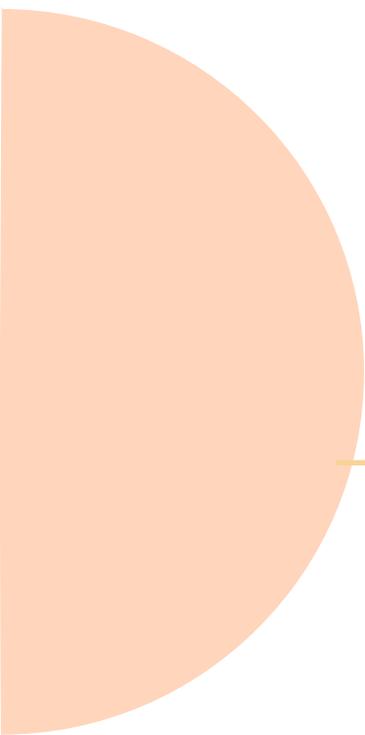
A toda mi familia en general, porque a lo largo de mi vida, cada uno me ha aportado algún aprendizaje y de alguna u otra forma han contribuido en mi formación personal y profesional, *“Familia, gracias a ustedes tengo siempre presente mis raíces, mis valores, el saber de dónde vengo, lo que he recorrido, y hacia a donde voy.”*

A todos mis maestros de la universidad, ¡gracias! por ser una gran inspiración y admiración en mi vida, gracias a cada uno por compartir de sus conocimientos, por auxiliarme durante la licenciatura, ya que gracias a todo esto, obtuve los conocimientos que ahora conservo.

Especialmente a Dany Botello, por haber aceptado formar parte de esta aventura, *“Dany, me siento súper agradecida contigo, ya que jamás me soltaste, estuviste en todo momento de crisis motivándome a no desistir (y no solo en mi tesis, sino en toda la licenciatura) apoyando mis ideas, sobre todo mi proyecto, gracias por ser mi directora de tesis. ¡Dany bonita te quiero mucho!”*

A mi profesor David Rincón, por todos los aprendizajes que nos entregó a lo largo de la universidad, por su dedicación y por ser el mejor maestro, *“Profe, lo aprecio mucho porque gracias a usted aprendí demasiadas cosas, gracias por los sabios consejos, por sus clases y compartirnos sus conocimientos, por ser tan buena persona, gracias por haber formado parte de este proyecto tan importante para mí. ¡Lo quiero mucho!”*

A la bonita Vania Anaya, que gracias a su ayuda pude avanzar y terminar este interminable documento, *“Vana de mi corazón, como ya te lo he dicho cientos de veces, siento una inmensa gratitud hacia tu persona desde el día en que te contacté, te platicué sobre mi proyecto y recibí inmediatamente tu respuesta, gracias a ti logré aclarar todo lo que me impedía avanzar, eliminaste todas mis dudas, tu compañía me hizo más ameno el camino, fuiste una guía tan bonita, que agradezco mucho que hayas llegado conmigo, a la meta y a mi vida, ojalá lo sea así por mucho tiempo, gracias por presionarme, por leerme, por escucharme, por los consejos, por las risas, por todo. Eres una maravillosa persona, ¡te quiero muchísimo!”*



PLANEACIÓN TEÓRICA

• INTRODUCCIÓN •

Se redacta este documento con el mérito de concluir los estudios en la Licenciatura en Diseño de Interiores, por lo que, buscando un tema de interés, se optó por la opción de crear una línea de diseño interior para señoritas de 14 a 16 años.

Debido a que la adolescencia es una etapa donde se tienen problemas de autoestima y un desorden emocional, como lo señala, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2002), *“es una de las transiciones más complejas de la existencia; sólo la infancia supera a esta etapa en cuanto a ritmo desenfrenado de crecimiento y cambio”* (UNICEF, 2002).

Con ayuda de este proyecto, se desea generar un impacto positivo en las niñas y fomentar esa parte femenil para que tengan una mejor autoestima, una mejor aceptación y logren identificarse como mujeres, desarrollando así su feminidad. En resumen, esta tesis es una oda a la feminidad y a la adolescencia.

Basándonos en la elaboración de una línea de diseño interior, para niñas adolescentes que se produce desde la total inspiración de la luna, creamos un libro que se convirtió en algo increíble, porque dicha inspiración va dirigida hacia otra perspectiva, centrada en la ilustración de una diosa maya.

Lo que genera todo un universo único, vanidoso y creativo para lograr enamorar y atrapar la atención de las jóvenes, con el objetivo de que deseen adquirir los elementos y artefactos diseñados.

Debido a la finalidad de satisfacer las necesidades, que una niña adolescente requiere de acuerdo con su edad, se crea este estudio, en el cual se aplican conocimientos del Diseño de Interiores en un recinto existente, para ofrecer mejores condiciones de habitabilidad para sus recámaras. Lograr generar sensaciones y emociones positivas, además de vitalidad, armonía, empleando formas, estilos, etc.

Todo esto debe ir a la mano de lo estético y lo funcional, debido a que el aspecto de un espacio influye demasiado en los estados de ánimo de una adolescente, dado a que ellas son la razón principal por la que inicia toda esta creación, todo empieza gracias a las jóvenes, a la luna, a sus fases, y a que juntas son una misma.

Son la musa que dio origen a este proyecto tan bonito, por la relación que tienen entre sí, (la luna, con una mujer) lo que hace que se convierta en un tema muy hechizante tanto para el usuario al que se dirige, como para quien se deje enganchar por la portada de este mágico libro.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Arquitecta Valentina (2019) menciona que, *“cuando se habla de diseño de interiores, hablamos también de la evolución en las formas de pensar, sentir y percibir el mundo”*, por lo tanto, el diseñador de interiores cumple con un papel muy importante dentro de la sociedad, debido a su capacidad de transformar espacios y mediante ellos, generar sensaciones.

Además, tiene la facilidad de adaptarse al cliente y a las circunstancias que éste puede traer consigo; por ejemplo, la edad, el presupuesto, e incluso si la persona llegara a padecer de alguna enfermedad física. Gracias a su habilidad para generar diversas propuestas, que den solución a cualquier problemática que el ambiente y/o el usuario presente, esto gracias a sus conocimientos.

El presente trabajo se centra en proponer una línea de diseño interior, para adolescentes mexicanas de 14 a 16 años, destinada a funcionar en una habitación que será inspirada en una ilustración de la diosa maya, Ixchel, de la que se extraerán características específicas derivadas de la misma, por ejemplo, formas, colores, etcétera.

Cualidades del diseño gráfico, que como ya se aludió, trata de la interpretación ilustrada de la diosa maya para implementarlo en la línea de productos, y junto con determinados detalles, tratar de generar sensaciones y así representar aspectos femeninos, como objetivo principal.

Más aún, el propósito de plasmar una nueva visión a las jóvenes, de la cultura maya a través de la ilustración; especialmente mediante Ixchel, que es el personaje perfecto que mejor representa a las niñas, y así logren sentirse identificadas, atraídas con ella y con cada uno de los productos diseñados.

Y, asimismo, éstos contribuyan en su bienestar y en sus necesidades; por lo que es importante proyectar lo necesario para una habitación-estudio, de modo que ésta pueda funcionar correctamente.

2. LÍMITES

Será una propuesta de diseño interior juvenil, dirigida específicamente a adolescentes mexicanas de 14-16 años, que tengan un nivel socio económico medio-alto. Se determina a que sean niñas adolescentes, debido a que es la edad en la que se quiere estar a las tendencias, hay cierto desbalance emocional, ya que es una etapa donde surgen cambios. Y porque es poco común, el interiorismo basado en ese público en particular.

2.1 Teórico

Para llevar a cabo el proceso de diseño de la línea de diseño interior, se tomarán aspectos teóricos derivados de las ciencias sociales, como la antropometría, la ergonomía, psicología del color, entre otros términos importantes, como la cultura maya en la diosa Ixchel. Pero primordialmente aspectos del diseño interior, para poder crear un espacio funcional y estético.

2.2 Espacial

La línea de diseño interior, será diseñada únicamente para funcionar en habitaciones de niñas adolescentes mexicanas, tomando en cuenta factores de la antropometría y la ergonomía de (México) , más la ayuda de los conocimientos del interiorista, para trabajar en los puntos importantes que se deben considerar en la elaboración de una serie de elementos, como alturas y distancias mínimas promedio, que ayuden a crear objetos funcionales, sobre todo que se adapten en la habitación de cualquier jovencita mexicana.

2.3 Temporal

La propuesta se dirige esencialmente a adolescentes mexicanas de la edad de 14 a 16 años, debido a que es la etapa de la juventud, donde se tiene un crecimiento físico, emocional, mental, y porque las niñas son propensas a ser muy vanidosas, pero a su vez inconformes. Y en vista de que pasan el mayor del tiempo en sus habitaciones, lo que genera emociones negativas, al mismo tiempo que el diseño de su habitación, también es causante del cómo se sienten y cómo se comportan.

Por lo que, mediante el diseño de interiores, se ayudará a mejorar y crear un ambiente digno de ellas, donde encuentren su estado de confort, que les ayude a sentirse conectadas e identificadas con el espacio que habiten, para poder realizar sus actividades sin ningún conflicto.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo principal

Crear una propuesta de línea de diseño interior juvenil, para mujeres, basada en una ilustración de la diosa Ixchel, que plasme la esencia de ésta, y resalte lo femenino en ella. Se toma como inspiración la ilustración, con la finalidad de dar producto a toda la creación de los elementos fundamentales que requiere un dormitorio-estudio juvenil. De modo que éstos puedan transmitir originalidad, feminidad, calidez, sensaciones de tranquilidad, equilibrio e identificación.

3.2 Objetivos secundarios

- Generar un perfil del cliente, que permita poder conocer ampliamente al usuario, y así, poder cumplir las necesidades requeridas.
- Investigar sobre las características de un adolescente, sus gustos, colores favoritos, y todo lo necesario para llevar a cabo el proyecto, mediante entrevistas y análisis.
- Realizar investigación antropométrica de una adolescente mexicana de 15 años, ya que es la edad estándar para la creación de los elementos.
- Valorar y resaltar una nueva visión de la diosa maya, a través de las características incorporadas en ésta misma.
- Conceptualización personalizada de la diosa Ixchel, por medio de una ilustración, que será inspiración total y se plasmará en la línea de diseño interior.
- Transmitir sensaciones visuales y táctiles, mediante los accesorios de la línea de diseño interior.

4. JUSTIFICACIÓN

Todo surge cuando se tiene a la luna como una gran fuente de inspiración, ya que es hermosa y maravillosa la relación que tiene con la mujer en todos los sentidos. En la revista virtual, *Muy Interesante*, Rocío (2020), dice que *“la luna representa cambios, fases, manifiesta la energía femenina, íntimamente ligada a la dulzura, la adaptación, y la intuición; es símbolo de paz y evoca la idea de la periodicidad y de lo cíclico”* (Sánchez, 2020).

Son aspectos relacionados a una mujer, los cambios tanto físicos, como emocionales. Aquí es importante que esto mencionado anteriormente, influye en el motivo por el cual se eligió a las niñas como usuario, debido a que una niña adolescente pasa por todos esos cambios, por primera vez en su vida.

La participación de Ixchel-diosa maya, en este proyecto es crucial, es el personaje perfecto para representarlo, además de que se le quiso dar un toque especial y más originalidad, utilizando inspiración de la cultura maya.

Ya que la diosa maya simboliza a la mujer en su totalidad, a sus cambios, a lo femenino, a lo delicado, y todo esto se relaciona a su vez con la luna, con sus fases lunares, con la belleza, términos que concuerdan con las niñas porque son delicadas, jóvenes, se encuentran en constante cambio y en constante evolución.

Como menciona El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2002), *“generalmente en la adolescencia, se atraviesa por una etapa de cambios, físicos, tanto como emocionales.”* Lo que provoca al adolescente, entrar en un estado de inconformidad consigo mismo y con casi todo lo que lo rodea.

La UNICEF (2002), señala también que, *“uno de los factores que pueden llegar a ocasionar dicha inconformidad, es el espacio en donde se encuentran, y donde realizan sus actividades la totalidad de su tiempo.”* Es por eso por lo que se pretende que el interiorista, mediante el diseño emocional y la psicología del color, logren cumplir el objetivo principal.

Esto a que ambos términos se enfocan en las sensaciones que un ambiente puede generar a una persona. Y tomando en cuenta que las chicas pasan la mayor parte del tiempo en su habitación, es importante su participación de ambos temas en el proyecto.

Muchas veces el aspecto del espacio donde habitan afecta el cómo se sienten y cómo se comportan. Esto se refiere a si la habitación se encuentra desordenada, si las tonalidades de color que porta no son las adecuadas, el tamaño de la habitación, su distribución, etc.

Por lo que el diseño de interiores puede llegar a tener los alcances necesarios para dar una solución, mejorar y crear un ambiente acogedor, donde las jóvenes se sientan en equilibrio, que ayude a sentirse conectadas e identificadas dentro del espacio; encuentren un rinconcito, donde puedan realizar sus actividades y ser ellas mismas.

Es importante porque influye para su desarrollo personal de niña a mujer, lo cual se convierte en un tema a tratar muy interesante, ya que no es tan utilizado en México, mucho menos en Guanajuato capital; el diseño interior centrado en una habitación para chicas de 14-16 años.

5. HIPÓTESIS

Con este proyecto se logra el objetivo de que las adolescentes tengan la sensación de estar cómodas, en su espacio propio, que con ciertos artefactos se sientan identificadas y puedan tener estabilidad en su habitación. No obstante, es importante que, gracias al mobiliario, los accesorios y acabados, además de ser estéticos, tengan la función adecuada para realizar sus actividades como descansar, leer, estudiar y/o hacer tarea.

6. MÉTODO

Diseño teórico y estado de la cuestión: Planeación detallada del proceso de investigación de los temas que será la base teórica del proyecto a realizar.

Marco conceptual: Se describen a detalle los temas de la base teórica que son necesarias para que el proyecto comience a tomar forma.

Análisis: Se recopila toda la información teórica necesaria, ya sea, contextual, histórica y en este caso, ayude a realizar la línea de diseño interior.

Diagnóstico: Se estudian todos los temas recaudados en la investigación teórica, para poder conceptualizar y relacionar la información en la línea de diseño interior, sobre todo que se logren plasmar los objetivos.

Anteproyecto: Primeras propuestas de diseño, desarrollo de bocetos, para poder sacar una propuesta que cumpla con los requisitos necesarios, para satisfacer las necesidades del cliente y de los usuarios que, en él, interactúen.

Proyecto: Propuesta de materiales, estilo, mobiliario, acabados, accesorios e iluminación, proporcionando una solución a las diferentes problemáticas en las que se encuentra. Se presenta la propuesta final.

7. ESTADO DEL ARTE

Está claro que el interiorista cumple con los conocimientos suficientes para la elaboración de una línea de diseño interior, sobre todo para determinar lo que es fundamental en un espacio, sin embargo, cabe destacar que, en el ámbito del diseño interior, es poco común, ya que por lo regular se enfoca solo en la elaboración de mobiliario, sin tomar en cuenta todos los elementos que integran una línea de diseño interior, desde accesorios, mobiliario, acabados, iluminación, etc.

Como lo hace notar Vania (2016) en su proyecto de tesis, una línea de diseño interior puede estar dirigida a cualquier público en particular, información que se encontró en un acervo en el Departamento de Diseño de la Universidad de Guanajuato, que trata el tema de la *Creación de una Línea de diseño interior infantil basada en una serie de ilustraciones para*

niños mexicanos de 4 a 6 años de edad, se centra en el diseño infantil, donde toma como concepto, un cuento, que la autora misma escribió, del cual surge su inspiración.

Utilizó ciertos elementos del cuento para plasmarlos en el mobiliario, en el cual se tomaron como base los colores blanco y negro, derivados del estilo escandinavo, que fue seleccionado para el proyecto. Se interpretaron varias escenas de la historia, junto con los personajes, en sus muebles, lo cual hizo al proyecto bastante atractivo, ya que habitualmente los colores cromáticos son los más comunes en el mobiliario de los niños, para llamar su atención, pero este caso fue la excepción.

Por otro lado, lo que influye en el proyecto para hacerlo más seductor, es que un espacio cuente una historia. Como se va confirmando, la creatividad no tiene límites y para la elaboración de una línea de productos, se puede tomar como referencia cualquier factor.

Y en esta ocasión, citando a la autora Janeth (2014) en su trabajo de tesis, encontrado en el Departamento de Diseño de la Universidad de Guanajuato, con el tema de *“La lana de borrego como material principal en el diseño de mobiliario y accesorios para espacios interiores partiendo de técnicas textiles artesanales”*, que trata sobre una línea de diseño interior inclinada a la sustentabilidad, en la que utiliza como material principal lana de borrego, para la elaboración de todos sus accesorios y mobiliarios, con distintas técnicas de tejidos, creando así un estilo muy artesanal.

Según Francisco (2014), dentro del ámbito del diseño interior, no se debe tener un reglamento específico para la creación de una línea de productos, debido a que se puede tomar como inspiración cualquier tema, objeto, cultura, ciudad, etcétera, tal es el caso de su proyecto, que trata sobre la *Creación de elementos para el diseño interior desde la reinterpretación del huipil chinanteco de San Felipe Usila*.

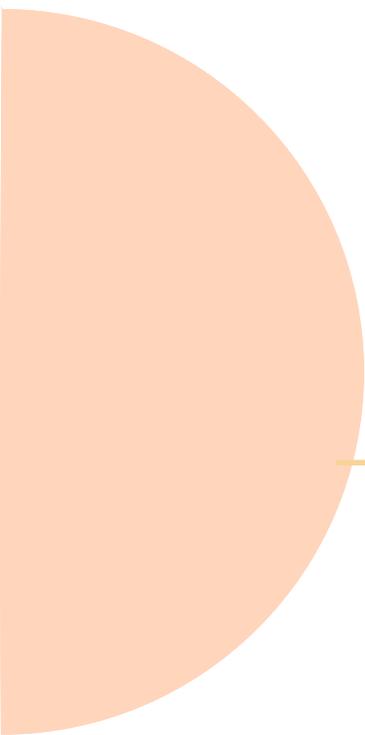
Realiza una creación de elementos, reinterpretando el diseño textil de Oaxaca del huipil chinanteco de San Felipe Usila, donde forma una propuesta de técnicas de tejido en el mobiliario y accesorios, con un estilo mexicano muy colorido, con formas geométricas, mismas que extrae del diseño del huipil.

Definitivamente, se comprueba que el diseño de interiores es un mundo extenso e increíble, que no tiene limitantes para proyectar lo que se propone, y que hay grandes cosas que se pueden realizar, con cualquier inspiración.

En cambio, lo que diferenciará a la línea de diseño interior que se va a realizar, de las mencionadas anteriormente, es que estará dirigida específicamente para habitaciones juveniles, la cual no tiene que ver, con ninguno de los temas pasados, dado a que la propuesta que se llevará a cabo sería la primera en abordar el tema juvenil en el ámbito del diseño interior, dentro del departamento de Diseño, y en ser dirigida para un público en específico, en este caso las adolescentes femeninas.

Sin embargo, lo atrayente y único del documento, es que la finalidad de crear dicha línea es transmitir una nueva visión de la diosa maya, a través de una bonita representación gráfica, de un lenguaje visual que vaya acorde a sus gustos y actividades dentro de su dormitorio. Todo esto también, gracias al estilo que se pretende implementar, de manera que le dé un giro a la creatividad completamente distinto de lo común, a lo innovador, que se convierta en un proyecto nuevo, totalmente original, lo que abarca todo un reto.

Aunque no es imposible de lograr, se requiere iniciar un proceso amplio de preparación, para poder seguir una extensa investigación, donde se necesita abordar información relativa al tema, que abarque desde lo general a lo particular para así ir aterrizando de manera más precisa, los temas a tratar dentro del documento, y simultáneamente lograr el objetivo, de crear una tentadora propuesta, para quien de uso de cada uno de los objetos diseñados.



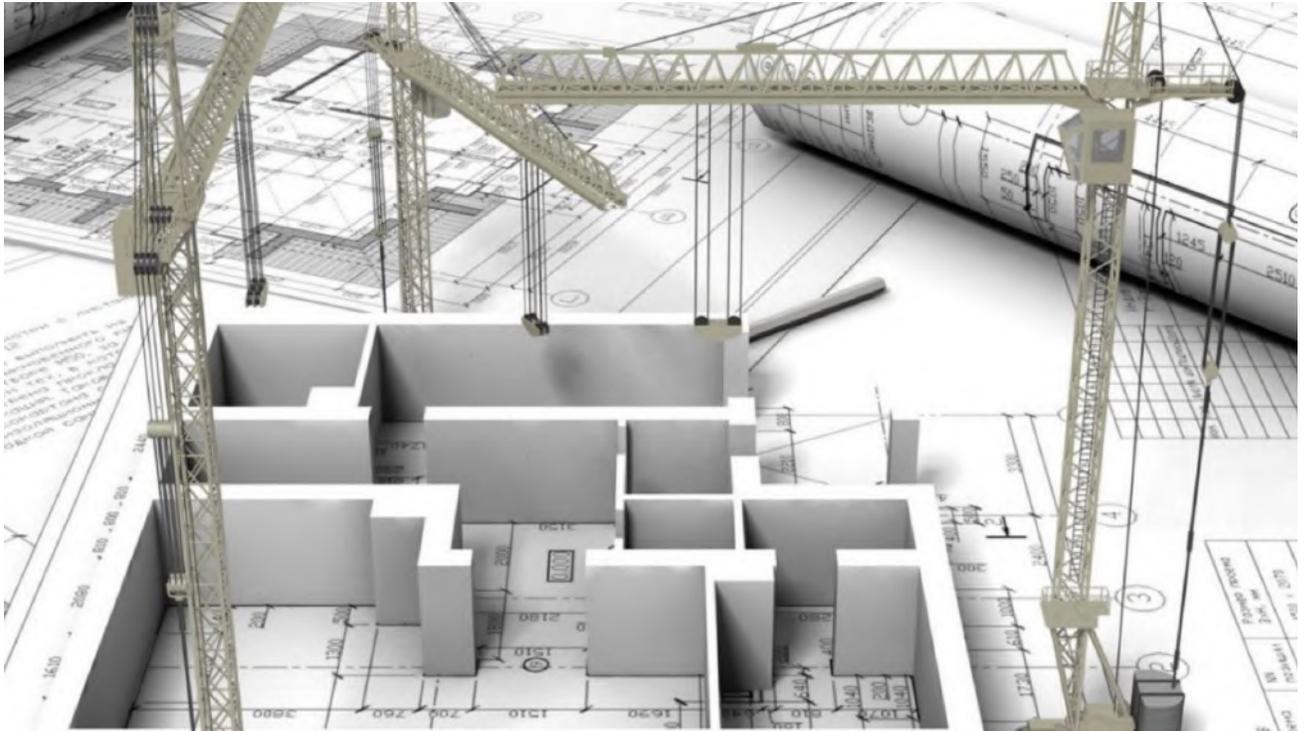
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL:

“FASES PARA LA CREACIÓN DE UNA
LÍNEA DE DISEÑO INTERIOR”

El diseño de interiores es un mundo extraordinario que tiene relación con ciertas ramas de la ciencia, tal como es la arquitectura, aunque cabe reiterar que cada disciplina tiene distinta función y significado para cada autor, lo cual se desarrolla detalladamente a continuación.

1.1 ARQUITECTURA

Figura 1. Ilustración representativa de la arquitectura.



Fuente: UABC.radio, s.f.

Según la real academia española (DRAE), es el “Arte de proyectar y construir edificios”. La definición extraída del Diccionario de la Real Academia nos muestra que la arquitectura, se trata de pensar en una idea la cual pueda plasmarse al momento de construir un espacio arquitectónico, y avanzando en nuestro razonamiento para comprender mejor sobre el tema.

Para el arquitecto Ibo Bonilla (s.f.), arquitectura es “esculpir el espacio para satisfacer necesidades físicas, emocionales y espirituales, protegiendo el resultado con una piel armónica con la estética, técnicas y sitio, del momento en que se realiza.”

Para simplificar lo que la frase del arquitecto Bonilla nos quiere decir es, que es necesario analizar profundamente al usuario, para poder estructurar el espacio y realizar un proyecto arquitectónico preciso, lograr despertar la sensibilidad del expectante, lo cual volverá un edificio preponderante y estético.

Pero si lo que predomina es lo técnico, la obra tiende a ser ingeniería constructiva, además, si se le da una armonía con ambos factores y el paisajismo, lo convierte en una obra de arte.

Además, de devenir estético, nos permita vivir sensaciones dentro del espacio, lo que nos ayuda a evocar ciertas imágenes y/o a relacionarlo con algunos momentos, personas o lugares con los que nos sentimos familiarizados, lo que trae consigo una emoción.

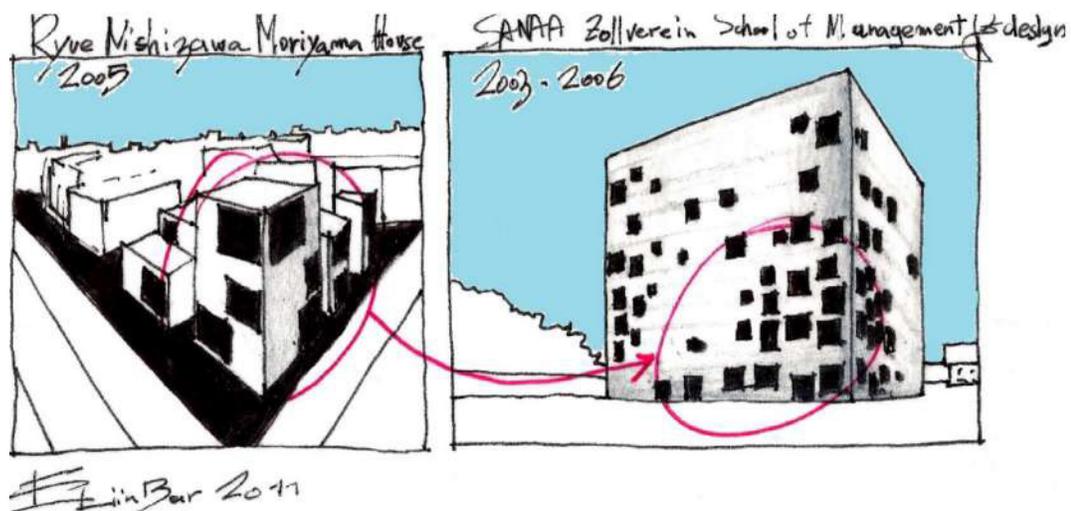
Como argumenta nuevamente el arquitecto Bonilla (s.f.), *"La arquitectura es una experiencia física - necesita ser vista y tocada para ser entendida completamente"*. En otras palabras, esta definición declara que el estar dentro de un espacio debe de ser inigualable, la sensación debe de ser influenciada a través de lo que se percibe dentro y fuera de él, entender el porqué de sus formas, de sus dimensiones, las emociones que se transmiten, esto gracias a las texturas, mobiliario, iluminación o el estilo, para lograr presenciar una experiencia única.

También esto se obtiene gracias al carácter, que contribuye demasiado a generar sensaciones, que influirán en cómo se sienta el espectador, al estar dentro de él, y se provoque el deseo de querer regresar cientos de veces, o de lo contrario, a no querer regresar jamás.

Y esto se debe a su aspecto, por lo tanto, es impresionante cómo gracias al arquitecto y a la idea que trata de plasmar cambia radicalmente su aspecto físico, además de provocar que la persona tenga distintas percepciones sobre el espacio, así como dice la siguiente frase:

Dicho con palabras de Los arquitectos japoneses Kazuyo Sejima & Ryue Nishizawa (2017) ganadores del premio Pritzker arquitectura (2010), *"La arquitectura es donde la imaginación encuentra vida"*, y cabe mencionar que realmente sí tiene razón, la arquitectura surge de un pensamiento, de la imaginación, sin ella no pudiera devenir concretada en un espacio y gracias a ella el espacio en cierto modo cobra vida.

Figura 2. Ilustración representativa bocetos/ideas.



Fuente: Porter, 2019.

Entonces, se infiere a que la arquitectura es una ciencia que está asociada con varias disciplinas que, de igual manera, juntas se encargan de desarrollar construcciones en función de su forma y utilidad, además de seguir preceptos estéticos para poder modificar el ambiente físico, a fin de satisfacer una necesidad.

Pero tomando en cuenta la imaginación del arquitecto y su capacidad de plasmar una buena idea o concepto, para lograr conquistar todos los sentidos del ser humano, y poder llegar a crear una gran obra de arte, es importante hacer notar que esto se logra con la ayuda de más disciplinas.

1.2 DISEÑO

Expresa el autor Norberto Chaves (2001) que, *“se entiende por diseño lo que realmente es: una disciplina humana fundamental, una de las técnicas básicas de nuestra civilización”*, dicho de otra manera, el diseño es un proceso consciente de la actividad humana, que funciona debido a que el ser humano sigue un desarrollo de técnicas que surgen mediante elementos y tendencias que se disponen de forma intencionada, para lograr el resultado creativo de algo, lo que se ha vuelto un tema fundamental, porque el diseño está en todas partes y no solo existe porque sí, sino porque trae consigo un objetivo.

Desde el punto de vista de Chaves (2001), *“el diseño es un proceso de creación visual con un propósito”*, el sentido de esta definición extraída del libro de Fundamentos del diseño es otorgarnos que el diseño además de ser visual y estético ofrece una finalidad la cual lo hace ejecutivo.

Pero ¿cuál es su finalidad? bueno al parecer la respuesta es muy compleja y variable pero la más acertada sería el transmitir algo, como un mensaje, sensaciones, emociones y esencias, que se obtiene mediante la representación visual con la que se está dirigiendo al usuario.

Teniendo en cuenta la definición del autor Wucius Wong (2012), otro claro ejemplo, con relación a lo nombrado anteriormente, afirma que *“Diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad”* lo que nos lleva al mismo punto, el diseño se trata de generar ideas creativas en un producto de modo que este tenga en sí un objetivo para existir, ya sea para ser estético, para tener una función, para dar un mensaje, siempre y cuando el diseño sea entendible y apto para todo tipo de público.

Wong (2012) agrega que, *“en pocas palabras un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de <<algo>>, ya sea esto un mensaje o un producto”*, esta definición manifiesta que el diseño es lo que representa al producto, lo que lo hace diferente y único, lo cual es totalmente verdad, un producto en general se destaca por un algo en específico, una forma, color, incluso el uso de frases, un detalle especial de tal forma que los usuarios lo identifiquen de manera fácil.

Figura 3.
Ilustración representativa bocetos/ideas



Fuente: Freepik, 2019.

Se da por terminado este pequeño apartado sobre el diseño, con la deducción a que éste es la capacidad humana de generar una idea original mediante la libertad de expresión, la cual se plasma al momento de crear cualquier elemento en general, con la intención de transmitir algún sentimiento, emoción y/o sensaciones.

El mundo del diseño es bastante complejo, ya que de él mismo se derivan una amplia gama de disciplinas que se integran a él, pero haciendo referencia al actual documento, que se dirige específicamente a un diseño en especial, tal es el caso del diseño de interiores, que es otra disciplina con una enorme complejidad y todo un universo impresionante por los campos con los que va de la mano.

Para tener más claro lo que es el interiorismo y lo que hay detrás de él, a continuación se escribe la definición extraída de varias fuentes informativas y de autores, misma que varía según sus criterios.

1.3 DISEÑO DE INTERIORES

Figura 4. Fotografía interior de una habitación con una pequeña área de estar.



Fuente: ADmagazine, 2019.

Definición extraída del Diccionario de la Real Academia (DRAE), señala que “*el interiorismo es el Arte de acondicionar y decorar los espacios interiores de la arquitectura*”, el arte depende del diseño interior para poder decorar los espacios arquitectónicos.

Aunque no se está de acuerdo en la utilización de la palabra decorar, ya que los decoradores realizan otra función distinta a la que un diseñador de interiores ejecuta, éste se basa en una amplia investigación para poder realizar una propuesta acorde a la situación y al espacio, además tienen conocimientos de remodelación, jardinería, antropometría, entre otras disciplinas, que se encargan, además de que un espacio se vea bien, que también cumpla todas las funciones necesarias.

Según la Universidad Politécnica Catalunya, (2016), *"El interiorista trabaja cuando un volumen arquitectónico ya está construido, por lo tanto, se debe tener en cuenta a la persona que habitará aquel espacio."*

Figura 5. Representativa del proceso de un interiorista para poder crear una propuesta de diseño, bocetaje.



Fuente: Sadra, 2017.

Es una frase verídica, ya que el interiorismo consta de distintos procesos para la elaboración de un proyecto al momento de diseñar, así que una parte importante de ello es intervenir un espacio ya construido.

Además, ciertos factores que implica, como conocer a la persona que lo habitará, y sobre todo tener un amplio conocimiento de las necesidades del cliente y lo indispensable del espacio en general para que se sugiera una propuesta funcional, de tal manera lograr que ese espacio pueda funcionar correctamente, así que:

Para la diseñadora Ilse Crawford (2017), *"El diseño es una herramienta para mejorar nuestra humanidad, es el marco de nuestras vidas"*, la frase anterior asevera que el diseño es fundamental para la vida humana, lo cual se está totalmente de acuerdo, ya que habitualmente pasamos el mayor de nuestro tiempo en espacios y edificios interiores, que en espacios exteriores.

Por lo tanto, la comodidad y la imagen visual que el espacio represente influye mucho para que una persona se encuentre en un estado de confort, o incluso llegar a entrar en un estado de desagradable incomodidad.

Así que, haciendo hincapié a las definiciones explicadas anteriormente, se deduce a que, el diseño de interiores consiste en la planificación, la distribución de un espacio interior, que implica tener marcada una metodología a la hora de proyectar.

Empezando por una investigación amplia del espacio, del cliente, tanto como de sus gustos y necesidades básicas, lo que ayuda a determinar ciertos aspectos al momento de intervenir un lugar para convertirlo estético, funcional y propio, donde el cliente pueda realizar sus actividades, asimismo, el sentirse identificado, cómodo en él, con los elementos que lo rodeen.

Además, el diseño de interiores es especial, es un mundo increíble, que no solo se puntualiza en una sola cosa, sino que existen varias ramas en las que el interiorismo tiene relación, en las que su presencia puede intervenir, y en las que no se tenía ni la más remota idea que pudieran ir de la mano con él, esto se refiere específicamente al tema de las líneas de diseño interior.

1.4 LÍNEA DE DISEÑO

Se hace hincapié en una pequeña definición de la marca Fenir unleashed design (2018), que se enfoca en la producción de línea de diseño en general, *“La línea de diseño es un conjunto de elementos que conviven entre sí, que van a representar a tu marca y harán que la reconozcan con tan solo ver. Esto ayudará una pieza gráfica.”*

Cuando se habla de elementos, se refiere al conjunto de productos que se incluyen en una línea de productos en general, que se relacionarán entre sí mediante varios factores, como la combinación de estilo, colores, formas, emociones y sensaciones, que, al unirse, definirán a la línea. En otras palabras, le darán esencia, personalidad, y ayudará a que los usuarios puedan identificarla fácilmente al momento de ver una pieza a simple vista. Aunque, en otros términos, en el ámbito del marketing se le denomina también como línea de productos.

Figura 6. Fotografía de una línea de productos.



Fuente: Bid12, 2014

Indica Monferrer, “una línea de artículos engloba a un grupo de productos estrechamente relacionados entre sí, porque realizan funciones similares, se venden al mismo grupo de consumidores, a través de los mismos canales de distribución y en un intervalo de precios parecidos.” (GestioPolis, 2002)

No necesariamente deben tener relación al cumplir las mismas funciones, debido a que cada producto puede estar diseñado de distinta manera, ya que cada uno puede tener diferente función o diferente tamaño, lo único que los puede unir es la esencia, los colores, las texturas, las formas, o algún detalle en específico.

Figura 7. Logotipo Barbie.



Fuente: Wikimedia, s.f.

Figura 8. Accesorios Barbie.



Fuente: Pcexpansion, s.f.

De acuerdo con Hernández Garnica, Clotilde Maubert y Viveros, Claudio Alfonso (2012), una línea de productos es un grupo de artículos que están estrechamente relacionados, ya sea porque se producen o comercializan de la misma manera, o porque satisfacen una clase de necesidad o se usan conjuntamente. Consiste en un amplio grupo de productos dedicado, en esencia, a usos similares o con características parecidas. (GestioPolis, 2002)

Algo que está muy claro, es que una línea de productos siempre tendrá en común ciertas características, que estará siempre dirigida a un usuario en general y estará diseñada para cumplir una o ciertas funciones, en conjunto o individualmente, ya que más allá de ser bonito, ese es su objetivo principal.

1.4.1 Línea de diseño interior

En cuanto a la definición, no existe una como tal que sea verídica, pero en concreto a la información recaudada anteriormente, se puede deducir a que, una línea de diseño interior es una serie de productos que conformarán los elementos necesarios, para el funcionamiento de un espacio interior.

Los cuales estarán relacionados entre sí, ya sea por sus formas, estilo, color o alguna textura en específico, por lo tanto, cada objeto cumplirá con una función y una necesidad, además de transmitir una esencia que destaque y la represente de las demás.

Para eso el papel del diseñador en la creación de una línea es importante, porque mediante los conocimientos que posee, logrará identificar qué cosas son fundamentales para la función adecuada de un espacio.

Se pueden llegar a realizar interesantes propuestas, que además de ser funcionales, serán sumamente estéticas, no solo mediante formas y texturas, si no con ayuda de más factores que complementan al interiorismo, como la iluminación, jardinería, los colores.

Un ejemplo de lo que podría ser la esencia de una línea, es la inspiración de cualquier tema, del que se puedan extraer y plasmar ciertas características, que, a fin de cuentas, van a representar a la línea de productos.

Por lo tanto, se puede compendiar que una línea de diseño interior es una serie de varios productos, que se relacionan en sí por sus colores, formas, texturas, etcétera.

Y que tiene como finalidad la funcionalidad en sus productos, que van dirigidos a un sector de público muy específico, a partir de donde surge la inspiración, que da paso a la realización del diseño de dichos elementos para su buen funcionamiento, dentro de un espacio, tomando en cuenta los demás factores que abarca como tal el diseño de interiores.

Como se percibe, la relación entre las funciones de cada elemento varía acorde al propósito de su diseño, aunque a pesar de eso, cada uno se converge a la misma finalidad, la cual es ser funcional y práctico. Y en cuanto a su aspecto, todos los objetos llevan una similitud en sus formas, materiales colores, detalles, etc.

Son conceptos fundamentales que se integran, haciendo una fusión que logra cumplir su objetivo dentro del interiorismo, y uno de ellos como ya se había mencionado, es transmitir sensaciones y/o emociones.

Figura 9. FiPro Studio presenta la línea de mobiliario de diseño.

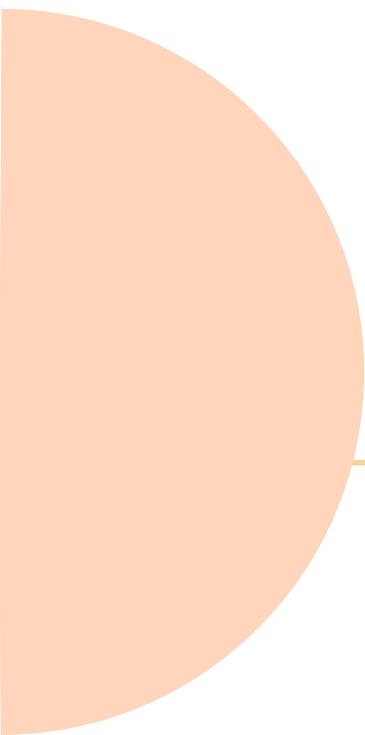


Fuente: ARQA, s.f.

Figura 10. Mesa y bancos de la línea ERA diseñada por FiPro Studio



Fuente: Studio, s.f.



LAS NIÑAS Y SUS FASES LUNARES,
¿CÓMO AFECTA EL ASPECTO DE UNA
HABITACIÓN EN LAS EMOCIONES?

Figura 11. Ilustración de una habitación



Fuente: Shutterstock, s.f.

UN RINCONCITO DE UNIVERSO PARA SOÑAR...

Todos los seres humanos, sin importar nuestra edad, somos dignos de tener un rinconcito, el cual nos pertenezca, un espacio que esté totalmente personalizado a nuestros gustos, a nuestra edad, a las actividades que realizamos durante el día, y no solo la de "descansar o dormir", que nos haga sentir esa plenitud de comodidad y confianza para ser libremente nosotros.

Donde se tenga todo al alcance para ejecutar nuestras actividades sin problemas, ya que es importante tomar en cuenta que es el lugar que es habitado la mayoría del tiempo, lo que contribuye a cómo nos podemos sentir durante el transcurso de los días, claramente nos referimos a nuestra habitación.

2.1 LA HABITACIÓN

El diccionario de la arquitectura (2016), declara que *"Una habitación, del latín "habitare" ("habitar"), en arquitectura, es un espacio distinguible mediante una estructura. Usualmente está separada de otros espacios interiores..."*

La definición anterior, es un tanto técnica, más inclinada a la arquitectura, pero cabe destacar, que la habitación no solo es un espacio común, sino que es uno de los espacios más primordiales que conforman una casa, el cual depende de la dimensión en relación con el ser humano que lo habita.

Tomando en cuenta la distribución y la funcionalidad que se le vaya a otorgar, sobre todo porque el dormitorio es un espacio muy fundamental, ya que como se mencionó anteriormente, en él se desarrollan innumerables actividades.

Y por esta razón, es importante crear el espacio adecuado a la persona que estará dentro de él, de acuerdo con su edad y a las labores que acostumbra a efectuar, esto con la finalidad de provocar un estado de comodidad y relajación.

Pero si hablamos más sobre el tema de las habitaciones, encontramos que hay una variabilidad, ya que no solo se enfoca en habitación, si no que existen casos en los que los espacios se conectan para complementar la función.

Por ejemplo; existen habitaciones individuales, en las que suele ser muy pequeño el espacio, habitaciones con cocina, habitaciones con jardín o terraza, en fin. Este proyecto se enfoca a las habitaciones, en lograr que tenga todas las facilidades a la mano, a la hora de hacer uso de ella, especialmente para estudiar.

2.1.1 Habitación estudio

Figura 12. Fotografía interior de una habitación estudio.



Fuente: Tatat, s.f

Como se ha dicho el concepto de habitación, tiene una variedad de enfoques, en este caso se hace inclinación a la habitación estudio, que tal y como lo expresa la misma, es un espacio diseñado para estudiar.

Es el área designada para trabajar, por lo tanto, debe de ser el lugar adecuado y condicionado para realizar tareas, ya que es vital para el rendimiento y la concentración de la persona que hará función de él, Universia México (2017) , da a conocer que es importante tomar en cuenta ciertas características que debe de tener un estudio:

1. Buena iluminación. La iluminación es uno de los principales factores por lo que es importante que haya buena iluminación, ya sea natural y/o artificial, ya que se requiere para el momento de trabajar, por lo que es recomendable instalar una lámpara que incida directamente al objeto o lugar.

2. Buena ventilación. La ventilación es un factor importante ya que mantiene el ambiente fresco, mantendrá a la persona alerta y activo de lo contrario, si el ambiente es más cálido provocará un estado de somnolencia.

3. Mobiliario adecuado. El mobiliario que se proponga debe de estar completamente dirigido al cliente de acuerdo con sus medidas, a su edad, pero sobre todo que la comodidad ergonómica predomine para prevenir malestares, claro sin dejar a un lado la funcionalidad y practicidad de cada uno. (UniversiaMéxico, 2017).

Como se puede apreciar, la importancia de cada uno de los factores anteriores debe ser tomado en cuenta, al momento de realizar una propuesta de diseño interior, lo cual, depende de la persona a la que será diseñada, de acuerdo con la edad que tenga, a lo que se dedica, a sus actividades, a su género, ergonomía, etcétera, y así lograr una adaptación exacta del espacio con relación a la persona.

Porque no es lo mismo diseñar una habitación estudio para un doctor de 60 años, a un doctor de 27 años, o para un maestro de ciencias, a un maestro de arte, lo que nos lleva al siguiente tema donde especificaremos a qué tipo de personas será designada la habitación estudio.

2.1.2 Habitación juvenil

Figura 13. Ilustración de una habitación estudio.



Fuente: Guillén, s.f.

Las habitaciones destinadas a los jóvenes enfrentan un conflicto con el tiempo, sus usuarios no son adultos, pero ya han dejado de ser niños, se verían fuera de lugar entre muebles de riguroso estilo y se sentirían ridículos entre muñecos de peluche. ¿Con qué criterios satisfacer, este periodo de transición? (Cerver, 1992, pág. 1).

Reiterando lo anterior es algo muy cierto, ya que los usuarios, que son los jóvenes, se encuentran en una etapa intermedia de la niñez y de la adultez, por lo tanto, acertar en el diseño preciso se logra solamente haciendo un estudio completo de la persona, por lo general en la niñez los padres son los que eligen por los niños, y en esta ocasión su voz y presencia cuenta mucho, aunque como se dice a continuación:

Un aspecto importante, es determinar quién va a elegir el aspecto que tendrá la habitación y el ambiente, los que pagan por el producto, que en este caso son los papás, o que la decisión quede en manos de los usuarios que darán uso de él, que son los hijos.

Puesto que los valores de ambos son ampliamente distintos en cuanto a la decoración, cada uno tiene una percepción distinta a lo bello de lo funcional, además de que quizá los padres no compartirán los mismos gustos que sus hijos. (Cerver, 1992, pág. 1).

Lo ideal para que el diseñador de interiores pueda realizar un diseño funcional y satisfactorio, es que sea un trabajo en equipo de padre e hijo, que los padres no impusieran su autoridad, pero que si aportaran su sentido común y que los hijos pudieran expresar claramente sus gustos y necesidades.

Es considerable tomar en cuenta, que la habitación de un joven debe de ser un mundo de libertad, que no tiene que estar relacionado con los demás espacios de una casa, pues se trata de un espacio personalizado, de un mundo propio, donde la persona pueda permanecer cómodamente sin ningún problema, ya sea hombre o mujer.

2.1.3 Habitación juvenil femenina

El diseño interior de una recámara debe de ser sumamente confortable y funcional, pues es el espacio destinado al descanso, a la privacidad, donde generalmente la persona plasma con mayor libertad su personalidad, sus gustos y su estilo de vida. (Cerver, 1992, pág. 49).

Tratándose de una recámara juvenil para mujer, abarca aspectos diferentes a la habitación de un niño o la de un adulto, puesto que en este espacio se destina, además, una zona para el estudio, por consiguiente, es importante que cuente con muebles funcionales que a su vez se adapten a la personalidad propia de una adolescente, donde estos a la vez representen y transmitan la esencia de la fémina.

En las habitaciones juveniles femeninas, con mucha frecuencia duerme más gente de la que la utiliza, esto debido a que habitualmente las adolescentes suelen dormir con sus primas, sus amigas, hacen pijamadas, o se reúnen para trabajar, etc.

Lo cual es necesario contar con una buena distribución, para tener algún mobiliario auxiliar para este tipo de situaciones.

En el caso de las chicas, el aprovechamiento del espacio tiene el objetivo de incluir elementos complementarios que produzcan una sensación acogedora y de calidez, como una bonita lámpara, un florero, un tocador personalizado, en fin, una serie de elementos o cosas que ya dependerán de acuerdo con los gustos de cada una.

2.1.4 Lo que hay que tomar en cuenta

Las jóvenes han crecido, por lo tanto, sus intereses han cambiado y es necesario renovarla y adecuarla a sus nuevas necesidades y personalidad, las mujeres adolescentes suelen pasar más tiempo en su habitación acompañada de sus amigas, ya sea para platicar o para estudiar, por lo que es fundamental que este espacio le sea cómodo y agradable.



Figura 14. Fotografía interior de una habitación de una adolescente.

Fuente: Eslamoda, s.f.

Para la decoración de la recámara de la adolescente, es indispensable hacerla partícipe de las decisiones a tomar, en cuanto a los muebles, los colores y los accesorios, pues a través de ellos se reflejará su identidad, estilo, de modo que esto hará que la sienta propia. (Echazarreta, 2018).

Como se menciona anteriormente, las jóvenes pasan mucho de su tiempo en el interior de la recámara, ya sea disfrutando de la compañía de sus amigas o estudiando, así que se necesitan muebles que les faciliten sus labores.

Junto con una zona de trabajo equipada con un escritorio, librero y cajones, será de mucha utilidad para almacenar y ordenar libros, revistas, accesorios, etc., tomando en cuenta que las niñas tienden a ser muy desordenadas. Otro factor importante al momento de diseñar todo lo indispensable que requiere una habitación, para funcionar correctamente.

Figura 15. Fotografía de niñas adolescentes conviviendo.



Fuente: Flores, s.f.

Conforme a la información anterior y tomando importancia a los puntos que se mencionaron, junto con ayuda de proyectos que se han realizado similares, nos ayudarán a ir estructurando nuestra línea de diseño interior. En el diseño de interiores, hay elementos fundamentales que se deben considerar en el espacio para que la persona sienta comodidad, no solo es lo estético y lo funcional.

En este capítulo, se mencionarán detalladamente cada uno de ellos, aunque principalmente, algo que es sumamente importante, es tener definido el tipo de cliente al que será dirigido el proyecto, para poder comprender sus gustos, preferencias y así identificar ciertos aspectos de su personalidad, dar solución y una propuesta práctica, que además de ser estéticamente visual, plasme completamente la esencia del usuario, para llevar a cabo este proceso, se hace uso de la neuroarquitectura.

2.2 NEUROARQUITECTURA

En un artículo de la mente es maravillosa, la psicóloga Sonia (2019) menciona que, *“la neuroarquitectura es una disciplina que se interesa por cómo el entorno modifica el cerebro y, por lo tanto, el comportamiento. Además de llevar consigo los elementos arquitectónicos más importantes que influyen sobre nuestro estado mental.”* (Budner, 2019).

Aunque pareciera una disciplina totalmente nueva, es todo lo contrario, y su principal objetivo ha sido crear espacios para la felicidad, el bienestar. La productividad y la calidad de vida, que reduzcan el estrés o la ansiedad, y se enfoca en cómo el entorno cambia la química cerebral, y por lo tanto las emociones, los pensamientos y las conductas, lo cual lo convierte en un concepto sumamente interesante.

El Dr. Fred Gage, neurocientífico del Salk Institute (2019), se interesó por los efectos en el cerebro que producían los cambios en el ambiente. Su interés se centra en entender cómo el cerebro interpreta, analiza y reconstruye el espacio que le rodea. *“Los cambios en el entorno cambian el cerebro y, por lo tanto, modifican nuestro comportamiento”* -Fred Gage.

De ese modo la neurociencia aportaría valiosas pistas a los arquitectos para distribuir los espacios. La creación de determinados entornos hace que el cerebro ponga en marcha mecanismos que produzcan las hormonas necesarias, para el desarrollo de emociones y sensaciones determinadas.

Recapitulando la información anterior, podemos reconocer que la neuroarquitectura es un tema que parece ser fútil en el diseño de interiores, muestra claramente que tiene todo que ver con él, y debido a que es un concepto bastante complejo, si este documento se enfocara totalmente en el asunto, se haría una inclinación más a la psicología de la mente, lo que provocaría hacer más extenso éste trabajo.

Luego de tener en cuenta la información precisa, que debe ser considerada dentro del comportamiento de una persona, además de indagarse sobre lo que le provoca un espacio. Será posible llevar a cabo una propuesta de diseño basado en un tema similar a la neuroarquitectura, el diseño emocional, contenido que se tratará a continuación a profundidad y más detalladamente.

2.2.1 Diseño emocional

Según Donald Norman (2005), "El diseño emocional es un modo de entender el humor de la gente y su conducta, en respuesta emocional al uso de un producto o servicio."

Nos sentimos mucho más vinculados a aquellos productos que nos son cercanos. Por lo tanto, la verdadera personalización y la "customización" marcan una gran diferencia.

Tan pronto como establecemos algo de compromiso o involucración respecto a un producto, es nuestro para siempre. Pero, como se dice en el epílogo, cambiar el color o algún otro detalle menor no es suficiente.

La palabra customización se refiere a modificar o adaptar algo acorde a las preferencias personales, o bien dicho de otra manera "personalizar", tener esencia propia, en este caso, se hace énfasis a un espacio arquitectónico, por lo que además las emociones están ligadas al diseño y al entorno, esto sucede cuando entramos al estado de identificación, ya sea con algún objeto o con el espacio.

La DRAE define personalizar como el "dar carácter personal a algo", dicho con palabras de Cañada (2005), "La persona tiene que invertir de verdad, tiene que "ser dueña" de los cambios." (Javier, 2005).

La emoción asociada al Diseño comenzó a postularse en los 80, por el Bernhard Burdek (1994), afirmando que los productos no sólo tienen funciones prácticas, sino también simbólicas; que había que re-orientar lo racional y analítico del Diseño hacia valores sensitivos y emocionales. Afirmaba que los objetos tienen historia: todo nuevo objeto recuerda otro anterior y posee un componente natural extraído en formas, movimientos o acontecimientos naturales. (Schmidt, 2015).

Figura 16. Representación gráfica de la definición customización.



Fuente: Bódalo, 2017.

Esto se deduce entonces, a que Burdeck, asegura que se pueden causar ciertos estados emocionales en el usuario, al entrar en contacto con el espacio, o el producto. Emociones como, nostalgia o alegría, al recordar tiempos pasados, personas, momentos al contacto de; se puede producir un momento agradable, como sentir bienestar al interactuar con el objeto.

Lo que nos lleva a la sensibilidad de la expresión emocional: esta expresión ocurre en el momento de encuentro del usuario con este objeto, en esta expresión de emoción, se ven involucrados dos factores que logran generar una expresionalidad: estética (Schmidt, 2015).

Referente al texto anterior, Verónica (2015) agrega que, “a través de esta experimentación, el usuario asume un comportamiento emocional, a través de la emoción, (juicio de valor para un objeto emocional), que lo conllevaría a un vínculo emocional, luego de emitir un juicio de valor”. (Schmidt, 2015).

Esto se debe a que es determinada por la experiencia personal interactiva de cada usuario, en momentos de uso con el objeto, en otras palabras, las personas suelen adoptar un sentimiento, una relación entre ellas y el espacio u objeto, lo que hace que exista un valor especial, por lo tanto:

El diseño emocional es ese que con verlo genera entusiasmo, emociona aún más cuando se abre y se vuelve inolvidable cuando se utiliza, es toda una experiencia. Las reacciones no solo vienen implícitas en el funcionamiento, sino también por el aspecto que despierta sentimientos de recuerdo, nostalgia o placer. (Olachea, 2014).

Esto quiere decir, que los rasgos formales y todo lo que abarca la percepción del usuario hacia un objeto, deben generar una fluidez en la experimentación de emociones, a través de formas que se traduzcan en el atributo emocional correspondiente.

Y a su vez, que esta estética no sea solamente algo bonito, ya que lo bonito es algo superficial e irrelevante a la hora de la interacción, obteniéndose solamente frustración, irritación y resentimiento.

La tarea del diseño básicamente se resume en lo siguiente: en el esfuerzo de comunicación gráfica generado por una empresa para transmitir un mensaje claro, sencillo e informativo a un cliente potencial. Pero cuando se quiere ir más allá, entonces es cuando entra en juego el papel de lo emocional implícito en el diseño, esto para impactar en la experiencia del usuario. (Olachea, 2014).

Occi (2004), dice que el maestro del diseño emocional, Donald Norman, señala en su libro: “Emotional Design; why we love (or hate) everyday things”, “que ya no basta con que los objetos sean funcionales para que funcionen, porque “las cosas atractivas funcionan mejor.” (Olachea, 2014).

En vista de que ya no sólo basta con una estrategia creativa, en la actualidad, las personas suelen ser muy exigentes y buscan mayores beneficios para su vida en los productos, razón

por la que surge el diseño emocional, el cual tiene como objetivo que la vida sea más placentera, lo que sucede también en el diseño de interiores.

Según Adán (2018), el diseño emocional se enfoca principalmente en tres puntos: visceral, conductual y reflexivo. (Boggio, 2018).

Visceral: Dicen que todo entra por los ojos y esto resume muy bien este punto, ya que es la reacción inmediata que tenemos ante el primer estímulo que nos da un producto: su apariencia física, textura, temperatura, peso y tamaño.

Conductual: El aspecto funcional, la usabilidad. Cuán fácil entendemos el uso del producto: si cumple nuestras necesidades y expectativas.

Reflexivo: Aquí es dónde decidimos si el producto es para nosotros o no. Pensamos en cómo nos servirá o afectará ya sea al corto o largo plazo. (Boggio, 2018).

El primer concepto es como el amor a primera vista, que, al visualizar el artículo, sin pensarlo lo compramos, como dice, por su apariencia física, textura, peso o tamaño. El segundo, es más cuando compramos algo por cumplir una necesidad y el tercero, es el que se tarda en decidir si comprarlo o no, ya sea porque quizá no sea tan útil, o quizá sí.

Pero aquí, es importante aplicar los tres conceptos en el proyecto, porque todos son fundamentales en el diseño interior, ya que es lo que se pretende lograr. Que una serie de productos sean atractivos en cuanto a su textura, a su aspecto, tamaño, forma, función y garantía, además de que provoquen sensaciones positivas en determinadas personas.

2.2.2 Diseño emocional en el diseño interior

De seguir así con el tema del diseño emocional dentro del diseño de interiores, se sabe que cumple una función muy importante, debido a que el interiorista no solo tiene la capacidad de hacer funcional y estético un espacio, si no de provocar sensaciones gracias a un análisis complejo de la persona, para que se sienta identificada, cómodo y tranquilo en el espacio en donde se encuentre.

Tal como lo ha mostrado la diseñadora Crawford (2017), que trabaja con la visión de “subjeter”, es decir, de poner las necesidades de los humanos en el centro de todo lo que ella hace.

Nosotros pasamos el 87% de nuestras vidas dentro de edificios; su diseño afecta cómo nos sentimos y cómo nos comportamos. El diseño es una herramienta para mejorar nuestra humanidad, es el marco de nuestras vidas. (Crawford, 2017).

Según la diseñadora de interiores Gilabert (2017), dice que, para hacer buen uso de las herramientas mencionadas por Crawford, se logra mediante un proceso esencial que ella utiliza al momento de realizar un proyecto y se basa en: (Gilabert, 2017).

***Iluminación.** El nivel de iluminación afecta también muchos otros aspectos tales como la comodidad, el estado de ánimo y la salud. Asimismo, siempre considera que el color de la luz tiene un significado emocional.*

***Materialidad.** Las formas y objetos con las que se materializan los ambientes también pueden proporcionar disparadores sensoriales.*

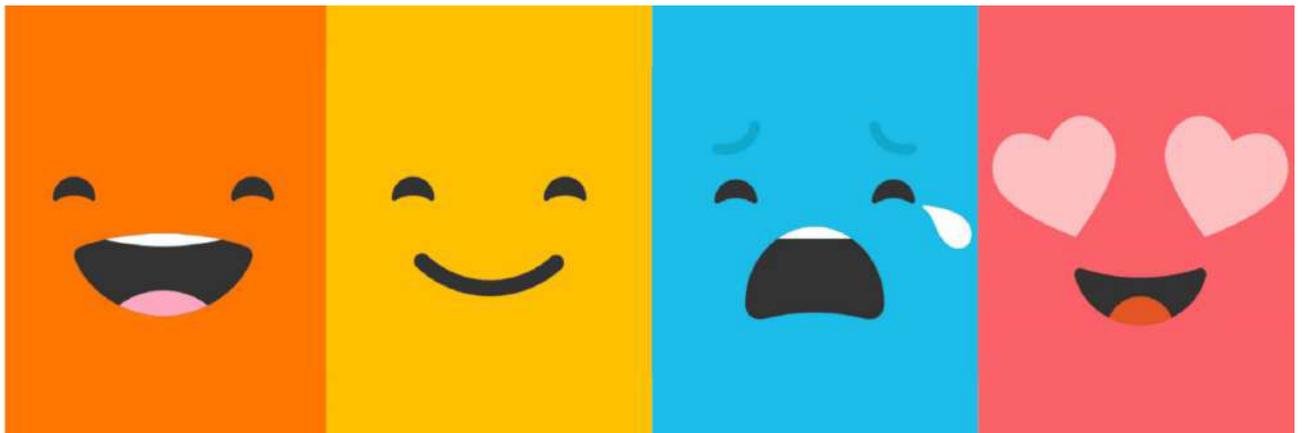
***Color.** Para la mayoría de las personas, el color funciona como un sistema de signos. Estos signos pueden evocar estados de ánimo y son para Ilse una herramienta poderosa a la hora de articular mensajes de comunicación visual, de ahí surge la psicología del color. (Gilabert, 2017).*

Considerando a la certeza del procedimiento de Crawford, existe un gran acuerdo, ya que la iluminación es importante, porque determina parte de la armonía y de la amplitud en un espacio, tanto como el tipo de material y color que se utilizan en conjunción, a convergerse a un mismo objetivo, ser sensorial para la persona que habitará con asiduidad el espacio.

Gracias a esta información se confirma que el diseño emocional, va de la mano con el diseño de interiores, y que encima forma parte esencial de él. Además de que al diseñar un espacio está en juego la estética y el buen gusto.

2.3 LA PSICOLOGÍA DEL COLOR

Figura 17. Gama de colores representando emociones.



Fuente: Crehana, s.f.

Señala Crawford (2017) que “El color es sensorial”, en referencia a uno de los conceptos anteriores que forman parte del proceso, que utiliza Crawford para implementar el diseño emocional en sus diseños, encontramos al color, y, por consiguiente, entramos al tema de la psicología del color. Para saber más a fondo sobre su definición, entonces entendemos que:

El color es capaz de estimular o deprimir, puede crear alegría o tristeza. Así mismo, determinados colores despiertan actitudes activas o por el contrario pasivas. Con colores se favorecen sensaciones térmicas de frío o de calor, y también podemos tener impresiones de orden o desorden. (DISSENY, 2017).

Todos los factores mencionados anteriormente son de importancia en este proyecto, ya que el color toma un lugar crucial, ya que será empleado en los productos que se diseñarán en la línea de diseño para la habitación, y que vaya acorde al gusto de las niñas, para poderles transmitir una serie de sensaciones positivas.

Por eso es conveniente saber con qué se asocian los colores y cuál es su perspectiva de cada uno. Y mediante una información recaudada sobre la definición de psicología del color Romero (2018) expresa que, “La psicología del color es un campo que estudia lo que producen los colores en las emociones y conductas de las personas.” (Romero, 2018).

No es un mito lo que se dice sobre los colores, que evocan emociones diferentes, por lo que es interesante saber en qué consiste su teoría, para poder descifrar qué pueden llegar a transmitir los colores que utilizamos en nuestros proyectos, y así, poder darles un uso correcto.

Puesto a que cada color tiene un significado diferente, aunque cabe destacar, que no es algo que sea definitivo, porque éste puede cambiar de acuerdo con la percepción de cada persona en base sus experiencias, su género, sus valores y cultura, entre otros factores que influyen.

Los colores se clasifican conforme a las sensaciones que estos mismos provocan, hablando entonces, sobre los colores fríos y cálidos.

Por lo tanto, en la clasificación de los colores cálidos principalmente están los amarillos, rojos y sus derivados, que se relacionan con el sol, calor, y fuego, mientras que en la clasificación de los colores fríos están los azules, verdes, etc., que tienen similitud con la frescura, la humedad, el agua y el hielo.

La Escuela de Arte Superior de Diseño de Vic (2017), enfatiza que “un color puede parecer frío o caliente según la proporción de otros que lleve en su mezcla y también según los que tenga a su alrededor.” (DISSENY, 2017).

Quiere decir que dependiendo la proporción de color que se encuentre en un espacio, ya sea si uno predomina más que otro, cambia su clasificación, y el sentido que se le pretende transmitir y con respecto a la primera afirmación, se puede decir que:

El verde al que siempre nos hemos referido como el frío, puede igualmente ser considerado cálido si en su composición predomina el amarillo frente al azul. Un verde-amarillo es cálido y un verde azulado es frío. (DISSENY, 2017).

Podemos condensar lo dicho hasta aquí, que el carácter de un espacio, las sensaciones que se pretenden transmitir, dependen de la combinación y la proporción de cada color aplicado en lugares más específicos. Además de los elementos que se piensan integrar al espacio que dará sentido al propósito de generar emociones positivas.

2.3.1 Psicología del color en las emociones

Figura 18. Representación de las emociones en ilustraciones de adolescentes.



Fuente: Mejías, s.f.

La psicología del color siempre ha sido un tema muy interesante que no debe pasar desapercibido por las personas, los colores pueden tener efecto en nosotros de manera que afectan nuestro estado mental, ya que ciertas tonalidades tienden irritarte o, por el contrario, a relajarte y calmarte. (Pradas, 2008).

Todo depende en el estado de ánimo en el que se encuentra la persona y también de su cultura, ya que cada color es subjetivo, de tal manera que influyen en nuestra vida más de lo que nos imaginamos, inconscientemente interaccionan en nuestra mente, por ejemplo, nos hacen recordar momentos, personas, e influyen en nuestro estado mental.

La psicóloga Claudia (2008), menciona que, “*las emociones también interaccionan con los colores de forma inversa, sucede cuando nos sentimos en tal estado de ánimo y solemos optar por aquellos colores que nos hacen sentir más identificados en el momento.*” (Pradas, 2008).

Toda esta percepción de los colores sucede a través del sentido de la vista, y nos hace reaccionar de manera inconsciente, casi sin darnos cuenta, así que cada color tiene un significado, al que le apropián una serie amplia de virtudes y valores los cuales varían dependiendo a la cultura y creencias provenientes del origen de cada persona.

Así como lo expresa Ciara Molina (2019), “*Cada color tiene una capacidad de expresión, aporta un significado a la persona que lo está percibiendo y provoca una emoción, una reacción positiva o adversa dependiendo del caso.*”, es así como cada color se vuelve subjetivo a la persona, a la situación y su ámbito.

Avanzando en nuestro razonamiento, y de acuerdo con la información extraída de distintas fuentes informativas, se muestra una pequeña reseña haciendo referencia en su significado en México, ya que, cómo podemos ver, el mundo de la psicología del color es demasiado

extensa que podríamos hablar detalladamente del significado de cada uno, pero para no extendernos demasiado ni deslindarnos del tema, a continuación, hablaremos de los colores seleccionados especialmente para este proyecto.

Junto con su significado y sensaciones, que son idílicos en la implementación de éste mismo, lo que más tarde serán de gran ayuda para darle sentido y una buena función al proyecto en toda la línea de diseño interior, que tendrá mucha relación con las féminas adolescentes para cumplir con el principal objetivo de esta increíble misión.

Figura 19. Paleta de colores №3329



Fuente: InColorBalance, s.f.

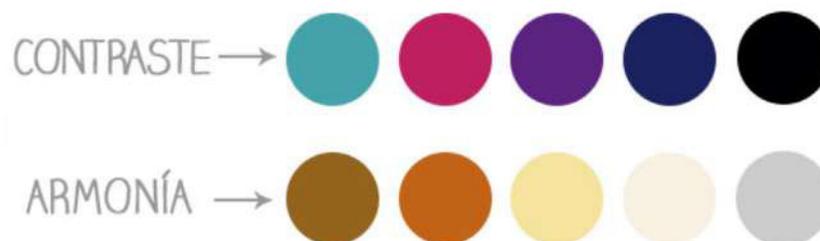
☪ MOSTAZA

Señala Juan Carlos Franco (s.f.), que el color mostaza surge de la combinación entre el amarillo brillante y el marrón claro, aunque puede variar ya que existen distintas tonalidades, cada una con su propio significado y respecto a las sensaciones que provoca este color, aclara que *“El color mostaza es capaz de energizar y estimula la mente y el cuerpo, puede desencadenar sentimientos de calidez y puede aumentar las emociones positivas.”* (Franco, s.f.).

Está claro que el color amarillo se destaca por ser un color alegre, cálido y llamativo, por lo tanto, el color mostaza como tal, adopta las mismas cualidades, pero visualmente es más suave, que lo convierte a un tono más acogedor.

Agregando que es flexible con ciertos colores para crear combinaciones contraste, y que logren tomar un aspecto armonioso, ya sea aplicándolo en ciertos detalles. Pero cuando el color mostaza es el protagonista en un espacio, de lo contrario, aportará dimensión y gran luminosidad provocando mejoría en el estado emocional de las personas que lo habiten.

Figura 20. Gama de colores.



Fuente: InColorBalance, s.f.

En cuanto a las combinaciones, el contraste más intenso del amarillo mostaza lo obtendremos con un azul purpúreo, con los tonos violetas y fucsias (con los que se complementa) o con los azules verdosos y aguamar, y todavía más intenso, con el negro o el azul marino. Sin embargo, si queremos mantener un cromatismo más discreto y menos llamativo, podemos optar por los tonos crema, grises, ocre y marrones. (EBOM, 2013).

Figura 21. Paleta de colores: Dulces Suculentas.



Fuente: Stout, 2019.

VERDE

Dentro de la definición del color verde jade en general, según el psicólogo Oscar (2019), “Se trata de un color profundamente asociado a la primavera y ligado a la fertilidad y al crecimiento, algo que hace de él algo relacionado con la juventud.” (Castillero, 2019).

Pero siendo más concretos en el tema, hablaremos sobre el color específico que es el verde jade, que es más conocido por la piedra, que fue muy venerada por diversas culturas antiguas, y dentro de las características, que son interesantes, además que contribuyen a los detalles integrados en la ilustración de la diosa maya. El significado de este color dentro del proyecto, encontramos propiedades mágicas, por ejemplo:

Que es muy favorable para el amor, si es colocado debajo de la almohada producirá sueños significativos, los objetos que emplean el jade, eliminan malas vibraciones del hogar y que además ayuda a incrementar la concentración y alcanzar estados meditativos logrando serenidad, paz y una visión más clara. (Mimenza, 2019).

Por lo tanto, haciendo una inclinación más basada a los detalles de la línea, y de la ilustración, apreciamos que el uso del verde jade trae consigo sensaciones que provocan serenidad, armonía y frescura, en caso de tener cierta presencia al momento de integrarlo en un dormitorio.

Figura 22. Paleta de color café.



Fuente: InColorBalance, s.f.

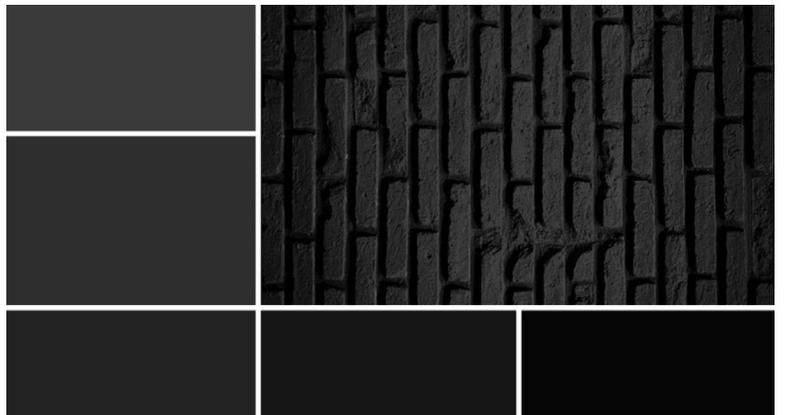
MARRÓN

El color marrón es un concepto con significados ambivalentes al igual que sus usos, la psicóloga Grecia Guzmán (2018), menciona que *“El marrón suele generar respuestas negativas en todo caso neutrales y que tiene muy pocas, o incluso nulas, cualidades emocionales”*, se debe a que las personas lo perciben como un color aburrido, serio, ya que no tiende a ser llamativo para la vista humana. Además de portar esos conceptos y como se dijo, anteriormente, tiene distintos significados, entre ellos está, que tiende a ser incluso sucio, esto a su relación con la tierra, similarmente con la naturaleza y el otoño.

Aunque demuestra ser un color que aporta cosas negativas para la mayoría de las personas, para otras no, incluso suele ser su color favorito, todo es cuestión de perspectiva porque le agregan cualidades positivas, por ejemplo, se le relacionan con el chocolate, con el café, con los osos de peluche, con un árbol, la naturaleza, también es relacionada con la vida, ya que incluso pudiese describirse como un color bonito.

Y no precisamente tiene que ser plasmado el color, así como tal, sino que puede representarse mediante materiales o en pequeños detalles donde pueda ser atractivo. Trabajo que el interiorista se encarga de definir bien, los colores ideales para formar una buena combinación, en la que se logre tener un perfecto equilibrio en el entorno.

Figura 23. Tonalidades del color negro.



Fuente: Endurpol, s.f.

NEGRO

Sabemos perfectamente que el color negro es la ausencia de color, pero el siguiente texto menciona que el color negro:

Ha ido adquiriendo con el tiempo un significado simbólico y psicológico (a su vez influido por el simbolismo) en función de aquellos elementos que se han asociado con dicho color. En concreto, la vinculación más evidente del negro es con la oscuridad y la noche. (Martínez, 2018).

Pero, además de tener vinculación con los conceptos pasados, la mayoría de las personas suele tener un concepto de negatividad, por ejemplo, está ampliamente asociado con aspectos que suelen generar miedo como la muerte (el luto), el dolor, el peligro, soledad y tristeza.

Así que si al aplicarlo en el diseño interior, de una manera excesiva, es evidente que se producirán estas sensaciones, por eso mismo es recomendable usar solo en algunos detalles para emitir sensaciones distintas.

En contraste con lo anterior, dentro de las propiedades positivas que representa dicho color están, la elegancia, la formalidad, la juventud, además, genera sensaciones de seguridad, fuerza, seriedad y nobleza. En este caso, el color negro representa al universo, al cosmos, que es el lugar donde duerme la luna.

2.3.2 Colores de lo Femenino según la psicología del color

Figura 24. Gama de colores en tonos femeninos.



ROSA



Fuente: Palettes, s.f.

Dentro del mundo de los colores, la sociedad asocia a la mujer con el color rosa, aunque no es el único color que refleja lo femenino, mediante la información que se pudo extraer del libro *Psicología del Color* de Heller, E. (2011), hay varios colores que suelen manifestar feminidad, entre ellos está el rosa, el blanco, el violeta y otros tantos, pero para ser más precisos en el tema, se describirán a continuación los colores importantes que definirán gran parte de la línea de diseño interior, puesto a que es un proyecto que va estrechamente dirigida al sexo femenino de edad juvenil, esto con la finalidad de crear un mundo atractivo visualmente para ellas, en el cual se sientan plenamente identificadas.

Figura 25. Gama de tonalidades blanco.

BLANCO



Fuente: InColorBalance, s.f.

Para empezar a definir al color blanco, es importante destacar que, hasta ahora, va conectado a los colores que ya fueron descifrados previamente por sus cualidades que tienen conexión con lo femenino, y su estrecha relación con la ilustración de Ixchel, ya que son extraídos de ella, por lo tanto, dentro de sus definiciones el psicólogo Arturo Torres (2017), señala que, *“el blanco es un color acromático que normalmente se contrapone al negro por ser justamente lo contrario, es la claridad absoluta, o la ausencia de oscuridad.”* (Torres, 2017).

En otras palabras, es el color antónimo del color negro, ya que es un color limpio, puro que denota vacío y amplitud, pero también Heller, E. (2011), dice que es *“El color femenino y la inocencia.”*, por lo tanto, son términos que van de la mano.

Heller, E. (2011), destaca en su libro que, *“En el simbolismo chino, el blanco pertenece al femenino yin. Y la astrología lo vincula a la Luna, Símbolo también de lo femenino”*, como vemos, dentro del simbolismo de la cultura china, que además de ser relacionado con la feminidad, el color blanco es símbolo de la Luna = Mujer, que es sinónimo de pureza, el valor de la hermosura, lo sublime y la limpieza, para entonces, es asociada con la inocencia, aspectos que, tomando en cuenta al usuario principal de esta tesis, las niñas, son propios de ellas. Además de ser el color que porta la luna en su piel, esto hace que todo sea aún más hermoso, que el proyecto vaya tomando dirección y forma.

Figura 26. Gama de tonalidades rosa.

ROSA SUAVE



Fuente: InColorBalance, s.f.

El color rosa es un color relajante que influye en los sentimientos invitándolos a ser amables, suaves y profundos, e induciéndonos de esta forma a sentir cariño, amor y protección. Las palabras claves que se asocian con el rosa son inocencia, amor, entrega y generosidad. (Núñez, 2017).

En efecto, como se menciona, la tonalidad exacta del rosa claro tiende a ser suave, por lo tanto, suele tener un aspecto agradable a la vista, gracias a su combinación que surge entre los colores rojo y blanco, es un color que adquiere distintas cualidades tales como el romance, la ternura, pero principalmente, va más enlazado al sexo femenino, especialmente a niñas jóvenes.

Tal y como relata Juan Núñez (2017) en un artículo sobre psicología del color, con coherencia a lo mencionado anteriormente, *"El rosa es como un bebé: el verde es el color de la vida vegetal, el rojo el de la vida animal y el rosa el de la vida joven"*, puesto a que son cualidades propias que porta una infanta, que tiende a ser tierna, amorosa, joven, por lo tanto, existe una enorme conexión entre el color rosa y una adolescente.

Menciona también Juan (2017), que el color rosa denota *"Encanto, Amabilidad, Delicadeza y Sentimentalismo"*, así mismo, son conceptos que definen al color rosa, ya que no es un color asociado con la rudeza, precisamente por no ser un color fuerte, por eso se convierte en el color de la delicadeza y por su asociación a las cualidades de lo femenino, que actualmente lo representa.

Y haciendo hincapié, en el mundo de las niñas, es un color imprescindible en el cual entran conceptos también como los sueños, las ilusiones y la creatividad, porque así es como realmente se muestra una mujer en su etapa de juventud, por lo tanto, es el partido perfecto para aplicarse dentro de un espacio interior, dentro de la habitación, que es como su universo.

Siempre y cuando se tome la decisión correcta, al momento de seleccionar la gama de colores contraste que al integrarse dentro de, conformen una combinación armónica para no alterar la esencia de una espacio apacible y digno para ellas.

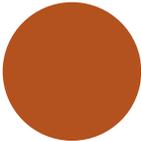
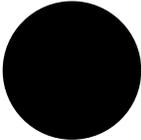
Eva Heller (2011), describe en su libro de la Psicología del Color, distintos significados referente al color rosa como, *"El color de la ternura"* y *"El rosa es suave y tierno, es el color de la delicadeza."*, el último va más relacionado con la intimidad, si es utilizado en la recámara puede llegar a transmitir en el espacio lo delicado que es una mujer, su privacidad y la confianza de estar dentro de él, pero cabe mencionar que, aunque es el color que más refleja lo femenino puede variar según el gusto de cada mujer.

Ya que suele suceder que no entra dentro de sus preferencias, sino otro color que no necesariamente es el rosa. Sintetizando toda la información previa a un término más concreto, podemos decir que el color rosa es sinónimo de dulzura, juventud, puerilidad, delicadeza, amor y ternura, términos perfectos para aplicar en detalles, o en toda una habitación.

En síntesis, y para terminar sobre la importancia que aborda el tema de la psicología del color dentro del proyecto, se muestra a continuación una pequeña tabla que señala un resumen de la información extraída de los colores anteriores, que fueron implementados en

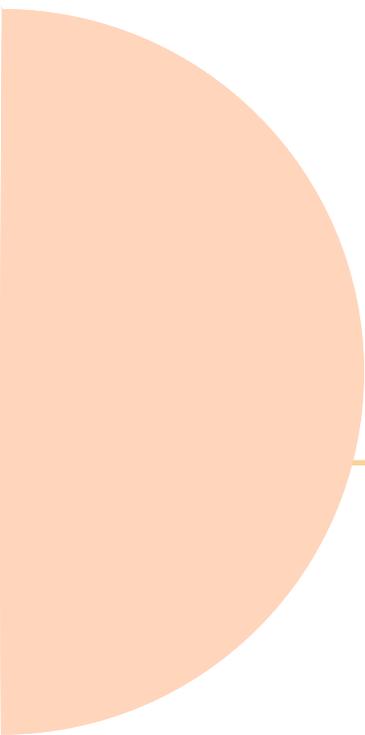
la ilustración de la diosa Ixchel, dando importancia a algunos conceptos. Ya que se realizó una selección específica de las sensaciones que cada color transmitirá en este documento. Y lo que puede provocar, el uso excesivo de éste mismo.

Tabla 1. Tabla de psicología de los colores seleccionados para el proyecto.

COLOR	SIGNIFICADO	SU USO APORTA	SU EXCESO PRODUCE
	<i>Energía, Calidez, Juventud</i>	<i>Mejoramiento del estado de ánimo</i>	<i>Genera demasiada actividad mental</i>
	<i>Neutralidad, Naturaleza</i>	<i>Armonía, sentirse en casa</i>	<i>Aburrimiento</i>
	<i>Fertilidad, Crecimiento</i>	<i>Equilibra emociones, auyenta malas vibras y aumenta la concentración</i>	<i>Genera energía negativa</i>
	<i>Silencio, Elegancia, Juventud</i>	<i>Paz, silencio</i>	<i>Tristeza, miedo</i>
	<i>Ternura, Inocencia, Delicadeza</i>	<i>Confianza, intimidad, sueños, ilusión, creatividad</i>	<i>Inmadurez</i>
	<i>Limpieza, Paz, Luna</i>	<i>Tranquilidad, claridad, amplitud</i>	<i>Vacío</i>

Fuente: Elaboración propia, 2019

Los colores, fueron seleccionados gracias a una entrevista que fue realizada a varias niñas de 14, 15 y 16 años, que ayudó a identificar sus gustos precisos, los cuales se compararon y se hizo selección solo de los gustos en común, para poder crear una gama de colores personalizada e ir definiendo con más precisión, qué colores, formas, texturas, estilo, etc., conformarán la línea de diseño interior. Que se pretende sea una perfecta interpretación customizada para las niñas y para este bonito proyecto que se centra en sus habitaciones.



ANALOGÍAS Y ESTILO

3.1 ANALOGÍAS

El propósito de este capítulo es mencionar a algunos autores que han realizado proyectos similares, esto con el objetivo de saber cómo lo han manejado, solucionado y llevado a cabo, también qué es lo que las diferenciará a la propuesta de diseño y estilo que se pretende hacer.

3.1.1 Ághata Ruíz de la Prada

Figura 27. Línea de productos juveniles de Ághata Ruíz.



Fuente: vogue, s.f.

Ághata es una diseñadora madrileña, una de las más longevas de la industria española, ha logrado crear un universo propio, puesto a que creó una línea de ropa para chicas, aunque cabe destacar que su producción no se ha centrado únicamente en el mundo de la moda, sino que se ha extendido a otros ámbitos como el de la decoración, la papelería y hasta los accesorios para mascotas.

Ághata (2020), afirma en una entrevista para la revista Vogue que “La ropa te puede hacer feliz o desgraciado”, decía que las tendencias y en particular algunos estilismos pueden llegar a hacer sufrir a la mujer.

Por eso en su línea de diseño mantiene una esencia optimista, colorista, dado que utiliza colores llamativos, por esta razón se declara enemiga del negro, en el universo de esta diseñadora predominan el juego, los colores estridentes, los lunares, las estrellas, las rayas y los corazones que son evidentemente notorios en sus productos.

Figura 28. Línea de moda en pijamas de Ághata Ruíz.



Fuente: Prada, s.f.

3.1.2 Ilse Crawford

Ilse es uno de los personajes que son inspiración en este proyecto, debido a que se pretende seguir su método para diseñar, basado más hacia la experiencia humana, a generar comodidad, que el espacio tenga sentido para el usuario, y que no se sienta rodeado sólo de lujos y moda.

Figura 29. Fotografía de Ilse Crawford y su línea de productos



Fuente: Designcurial, 2015.

Es una diseñadora de interiores proveniente de Londres que tiene una forma particular de ver el diseño, ya que su trabajo está esencialmente enfocado en percibir el espacio desde el punto de vista del ser humano, y en cómo éste interactúa en los espacios donde vive, aportando así una mirada nueva al interiorismo; deja a un lado la necesidad de crear espacios que sean solo lujosos, extravagantes de moda o simplemente funcionales, para pasar a otros conceptos más importantes como la experiencia humana y el comportamiento humano dentro de los mismos. Su trabajo se basa en crear ambientes donde las personas se sientan cómodas; espacios públicos que sean como estar en casa y hogares contenedores que tengan sentido para las personas que viven en ellos. (Gilabert, 2017).

Figura 30. Fotografía interior de un espacio armonioso diseñado por Ilse Crawford



Fuente: Designcurial, 2015

Figura 31. Fotografía interior de una sala confortable diseñada por Ilse Crawford.



Fuente: Banks, s.f.

Como se puede ver en sus diseños, se transmite esa sensación de tranquilidad, la utilización del mobiliario con el espacio y la combinación de colores es armonioso, lo que hace que el espacio sea realmente confortable y relajante.

3.1.3 Laura Kirar

Figura 32. Laura Kirar y su línea de productos y accesorios de la cultura maya.



Fuente: Bestdesignideas, s.f.

Diseñadora de interiores y de productos, que toma como inspiración la cultura maya y Yucatán, su ciudad de origen, puesto que de ahí parte todo su estilo de diseño, su inspiración para crear y sus piezas favoritas, accesorios de moda o cosas para la casa, esculturas modernas, jarrones de cobre con detalles en plata, bolsos, accesorios para hombre y mujer con telas de henequén, la mayoría diseñados por ella y en colaboración con artesanos mexicanos como también con pequeñas compañías de México. (Cabello, 2017).

El diseño de línea de productos es sumamente estético, refleja cien por ciento características de la cultura maya, su esencia es muy artesanal.

¿De dónde sacas la inspiración para crear?

Donde he sacado más inspiración es de mi casa de Yucatán, una ex hacienda del siglo 17. Está rodeada de naturaleza, arquitectura antigua y tradiciones artesanales de la cultura Maya, todo eso ha sido una gran influencia en mis diseños. (Cabello, 2017).

Figura 33. Colección de Muebles Laura Kirar.



Fuente: Bestdesignideas, s.f.

Sus diseños plasman completamente la esencia de la cultura maya, en sus formas, texturas, en el mobiliario y en el ambiente donde lo relaciona.

Todo tiene una secuencia en cuanto a materiales, concepto y carácter. Lo que transmite un estilo único y original que evoca a dicha cultura.

En cuanto a los ejemplos anteriores, solo ciertos aspectos son los que tienen en común con el proyecto que se va a realizar, sin embargo ninguno es totalmente idéntico, ya que éste tiene otras cualidades, y su finalidad es distinta.

Dentro del diseño de interiores existen puntos importantes que deben ser integrados en él, debido a su gran relevancia en el diseño, ya que hace que los proyectos de interiorismo se distingan de otros y logre adquirirles originalidad, se trata del estilo, tema que contribuye a la elaboración de esta tesis.

3.2 ESTILO

Según Gisela Zontella (2014), que emplea las palabras de Meyer Schapiro, "*por estilo se entiende la forma constante –y a veces los elementos, cualidades y expresión constantes- del arte de un individuo o de un grupo*". Que en otras palabras serían las características que se relacionan entre sí.

Agrega Gisela (2014) que, “el estilo manifiesta el carácter totalista de la cultura. En general, la descripción de un estilo se refiere a tres aspectos: elementos de las formas o motivos, relaciones de las formas, y cualidades”. (Zontella, 2014).

Los estilos se componen de elementos primarios y pueden analizarse en función de éstos. El color, la forma y la línea son los principales elementos del estilo visual. Los elementos primarios correspondientes a los dominios sensoriales básicos son: vista, oído, tacto, gusto y olfato.

Figura 34. Fotografía de Estilo Piet Mondrian.



Fuente: vistelacalle, 2012.

La vista: Los elementos primarios más prominentes de los estilos en el campo del marketing de la estética son los visuales. Las investigaciones psicológicas han puesto de manifiesto que las personas tienen una excelente memoria para las imágenes.

La forma: Una botella puede convertirse en una marca comercial o en un símbolo; puede crear una identidad casi por sí sola.

Tamaño: Las formas grandes, altas o anchas, suelen ser percibidas como potentes y fuertes, mientras que las formas pequeñas, cortas o finas, nos parecen delicadas o débiles. La interpretación del tamaño, más que las demás dimensiones de la forma, varía sorprendentemente según las culturas y los países.

El estilo arquitectónico se puede definir como el medio de expresión que aparece en la arquitectura a través de la composición y los materiales con los que se construye en diferentes periodos históricos. Por tanto, a lo largo de la historia se han desarrollado diferentes estilos arquitectónicos con los que representar los valores y las aspiraciones de una determinada etapa histórica. (Siber, s.f.).

Como se ha descrito anteriormente existen diferentes tipos de estilos arquitectónicos, cada uno se destaca por sus cualidades en particular, ya que estas varían de acuerdo con sus características, a la época o el país en la que fue desarrollado, entre otros factores, por ejemplo, la cultura, que es una cualidad propia del estilo que se va a exponer a continuación.

3.2.1 Estilo Étnico

En una nota de periodismo de Los Andes (2015) destaca que “El estilo étnico exhibe elementos de diversas culturas, a través de texturas y objetos de gran impacto” (ClubHouse, 2015).

Esto significa que el estilo tiene una gran diversidad de culturas de las cuales puede sacar inspiración, por lo que busca espacios cálidos y armónicos, a través de la utilización de

elementos de diferentes culturas, principalmente africanas, tailandesas, hindúes e indígenas, lo que forma parte de su objetivo principal.

La diseñadora de interiores Ana (2016), redacta un artículo sobre el estilo étnico donde dice que, *“Entre los materiales que predominan en el estilo étnico son principalmente la madera, el bambú, mimbre y ratán, fibras vegetales, barro y piedra, aunque también se puede hacer fusión con los metales como la plata, bronce o el latón.”* (Utrilla, 2016).

Por lo general son materiales naturales, cada uno con características únicas, que al integrarse en un espacio le da personalidad. Además, los colores cumplen un papel fundamental en este estilo, en paredes y objetos en especial los colores cálidos y relacionados con la tierra, que son muy característicos de éste mismo, como el marrón, el anaranjado, el beige, el amarillo, el ocre y los tonos rojos.

Figura 35. Fotografía interior de un espacio estilo étnico.



Fuente: Pendones, s.f.

Resalta la interiorista Ana (2016) que, *“otra característica que define al estilo son los textiles tapizados, alfombras, manteles y cojines con estampados a mano, en ellos se pueden plasmar la inspiración de dibujos típicos de la cultura en la que se enfoca.”* (Utrilla, 2016).

Los textiles, son por los que el estilo se caracteriza primordialmente, por las formas que se integran en sus diseños, éstas varían según la cultura que es interpretada en ellos.

En resumen, el estilo étnico es un estilo que transmite comodidad, refleja una esencia natural, inspira libertad ya que no tiende a ser tan formal o tan rígido, llega a incitar a querer permanecer por mucho tiempo en un espacio, a quien se encuentre dentro de él, por su calidez, por el tipo de texturas que integra su mobiliario, y que a pesar de que en los textiles se centra la saturación de formas y color, lo que da equilibrio es el uso de tonos claros en los acabados, las tonalidades claras y tenues, en sus elementos.

Por estas características es que se elige integrar el estilo étnico, para formar parte de la línea de diseño de Ixchel, además de que es atractivo y bohemio, a través de él, se pretende transmitir a la cultura maya, gracias a los elementos que integran la ilustración de la diosa maya.

Figura 36. Fotografía interior de una sala estilo étnico.



Fuente: Etsy, 2020.

3.3 DEFINIENDO AL CLIENTE

El diseño interior es un mundo tan amplio, que se puede adaptar a cualquier tipo de personas y a cualquier tipo de espacio, la línea de diseño interior que se realizará está destinada a un cliente en específico, que son los adolescentes, pero ¿por qué ese cliente?

Empleando palabras de Casa y Diseño (2020), “Según la encuesta nacional de patrones de actividad humana que se realizó en el 2001, pasamos aproximadamente un 90 por ciento en interiores. De aquí la importancia de crear un entorno apropiado” (CasayDiseño, 2020).

Dicha investigación determina la relación de nuestra salud con elementos como la luz, la interacción con la naturaleza. Así como también influyen los colores, la ergonomía, los aromas y hasta el inmobiliario, entre muchos otros factores que contribuyen en el bienestar de una persona.

En la adolescencia la forma en la que se moldean los jóvenes tiene que ver también con los contextos donde pasan la mayoría de su tiempo, por lo tanto, es un factor importante que puede influir en los cambios drásticos en sus estados de ánimo.

Es aquí donde entra la ayuda del interiorista, que gracias a los conocimientos y la capacidad que posee para crear un espacio de tranquilidad, se logre reducir ese estado de intranquilidad, y haga que las jóvenes se identifiquen completamente con él, y así mismo, puedan realizar cómodamente sus ocupaciones.

3.3.1 Adolescencia y juventud

El término juventud no tiene una definición exacta, pues su significado puede variar debido a su cultura o su educación, pero según Muus (1978) la palabra “adolescencia”, proviene del latín “adolescere”, que significa crecer o desarrollarse hacia la madurez. Para este autor la adolescencia tiene un triple significado: (Muruetta, 2015).

a) Cronológicamente, es el lapso que va desde los doce o trece años hasta los primeros de la tercera década.

b) Psicológicamente, es una situación marginal en la cual se realizan nuevas adaptaciones que distinguen la conducta infantil del comportamiento adulto.

c) Sociológicamente, es un período de transición que media entre la niñez dependiente y la edad adulta autónoma. (Muruetta, 2015).

En resumen, se puede deducir a que la adolescencia se basa en un proceso, aunque hay autores que separan “juventud” de “adolescencia” Esto es debido a que se le considera a esta última, como el período de la pubertad que va desde los 12 años hasta los 18 años, también llamada la maduración, ya que se van acercando a la etapa de la juventud.

Dentro de los cambios que presenta un adolescente, específicamente los cambios psicológicos, según el centro médico (ProFamilia, 2016):

- El o la adolescente puede volverse agresivo/a, rebelde, aislado/a e inestable.
- Experimentan cambios en los estados de ánimo.
- Se sienten presionados a tomar decisiones con las que no están de acuerdo.
- Empiezan a cuestionar las órdenes de sus padres, buscan libertad.
- Crece la necesidad de sentirse admirado y valorado. (ProFamilia, 2016).

No obstante, vale reiterar que, varias de esas características pueden presentarse antes o después en cada uno de los jóvenes, ya que cada uno es totalmente diferente, tal y como lo menciona El Fondo de las Naciones Unidas (2002) para la Infancia en su libro La adolescencia, “El proceso es gradual, emocional y, a veces, perturbador. Un joven puede sentirse desilusionado, decepcionado y herido en un determinado momento y, poco después, eufórico, optimista y enamorado.” (UNICEF, 2002).

3.3.2 Características de un adolescente

Como tal, no hay en sí características físicamente específicas, que definan al adolescente ya que, como todo ser humano, cada uno se distingue por su singularidad, por ejemplo, si se reúne a un grupo de adolescentes del mismo sexo, raza y edad, se podrán notar enormemente las diferencias entre sus características físicas, como el cabello, el tono de piel, sus dimensiones y su variación antropométrica.

Pero en cuanto a las actividades que realizan en la actualidad, ya es muy equitativa, debido a que ambos géneros comparten ciertos gustos, en cuanto a sus preferencias.

El doctor Jason Rafferty (2018), pediatra médico de American Academy of Pediatrics menciona, “que las expectativas de “lo que hacen las mujeres” y “lo que hacen los varones” han cambiado”, puesto a que en la actualidad ambos géneros comparten una gran variedad de ocupaciones que llevan a cabo ambos.

Muchas mujeres deportistas se destacan en sus disciplinas deportivas. Cada vez más las mujeres eligen actividades tradicionalmente consideradas “masculinas”. Hay muchos chefs, artistas y músicos varones famosos que triunfan en ámbitos tradicionalmente considerados “femeninos”. Con el paso del tiempo, la sociedad ha reconocido que los estereotipos de actividades y conductas “masculinas” y “femeninas” son inexactos y resultan limitantes para el desarrollo de un niño. Dichos intereses, además, no determinan ni influyen en la identidad de género de una persona. (Rafferty, 2018).

Así es como se comprueba que las actividades, no tienen distinción de género, por lo tanto, hombres y mujeres pueden realizar ocupaciones que sean de su agrado, siempre y cuando esté en sus posibilidades realizarlas.

3.4 ADOLESCENTE MUJER

Las femeninas adolescentes tienden a ser más sutiles en todos los aspectos, a comparación del sexo masculino, en la revista virtual Muy interesante, la psicóloga Elena Sanz (s.f.), expone que “entre los factores que más diferencian a ambos sexos destaca sobre todo la sensibilidad, que predomina en el género femenino.” Debido a que son cualidades más propias de las mujeres, la calidez, la cordialidad y la aprensión.

Pero haciendo referencia a las características físicas de una adolescente, sería imposible terminar, ya que cada una es diferente, sus rasgos, sus preferencias. Aquí es importante mencionar que, generalmente en esta etapa, es donde quieren estar a las tendencias, quieren tener a su alcance todo lo que se encuentre en moda.

En resumen, se puede decir que una adolescente es aquel ser delicado, frágil, pero rebelde, que se encuentra en el proceso de maduración, tanto físico como emocional, y uno de los objetivos de esta etapa, es favorecer la autonomía personal, dándoles oportunidades para desarrollar la iniciativa personal y la consiguiente responsabilidad.

En cuanto a su personalidad, en esa determinada etapa tienden a ser muy extrovertidas, curiosas, vanidosas, alegres, les gusta escuchar música, salir a caminar con las amigas o simplemente pasar tardes en sus habitaciones, haciendo tarea, viendo películas, aunque también suelen ser un poco desordenadas por causa de su inestabilidad emocional, comienzan a privarse de las demás personas y entre otros factores, que con ayuda de la intervención del interiorista, ayudará que el proyecto obtenga mejores resultados.

3.4.1 ¿Qué actividades realizan?

Como se mencionó anteriormente, cada mujer realiza diferentes actividades dependiendo el rango de edad y el estatus en el que se encuentra, para ello se realizó una entrevista a varias jovencitas sobre cuáles eran sus actividades, para ser un poco más precisos en cuanto a esa información, con el fin de desarrollar a detalle el perfil del cliente, del cual se parte a diseñar. Se obtuvo una recaudación de información, donde se sintetiza la siguiente información a continuación, de varias preguntas, donde algunas de sus respuestas fueron:

Entrevista. ¿Qué actividades realizas en tu habitación?

- 1.- Dormir, maquillarme, vestirme, a veces hacer tarea y relajarme.*
- 2.- Veo videos y escucho música.*
- 3.- ¡Todas! Dormir, hacer tarea, bailar.*
- 4.- Dormir, dibujar, ver la tele, estar en el celular y leer.*
- 5.- Realizar mis tareas, maquillarme, leer, echar flojera y dormir.*

Luego de obtener dicha información, se puede hacer notoria la relación entre todas las respuestas, y que la mayoría de las chicas realizan actividades con una gran similitud.

3.4.2 Necesidades de una adolescente

Para poder tener en claro cuáles son específicamente las necesidades que una mujer adolescente requiere en su habitación, se les hizo las siguientes preguntas, que se mostrarán a continuación con sus respectivas respuestas:

Entrevista. ¿Qué te gustaría que hubiera en ella? (Adolescentes, 2019).

- 1.- Más luz, un escritorio y que estuviera más despejado.*
- 2.- Muebles nuevos y bonitos, que mi cama tuviera un edredón más cool, cuadros y tonos rosas.*
- 3.- Más espejos, una mesa de noche más amplia para poder guardar mis cositas.*
- 4.- Un sillón muy cómodo, una alfombra y un trampolín.*
- 5.- Más espacio, un color más bonito en las paredes.*
- 6.- Un espejo grande, un sillón individual, repisas, un clóset, muchos cuadros y fotografías.*
- 7.- Un tocador un pizarrón para hacer anotaciones.*
- 8.- Repisas, y un librero.*

En cuanto a sus necesidades, también hay gran semejanza. En seguida se muestra la siguiente pregunta, con el fin de tener presente, qué cosas no son favorables en su habitación, y que es importante que un diseñador de interiores tome en cuenta, ya que nos ayudará a evitar tocar el mal gusto de las jóvenes:

Entrevista. ¿Qué no te gusta de tu habitación? (Adolescentes, 2019).

- 1.- La falta de luz.
- 2.- La saturación de cosas ya que la hace más pequeña.
- 3.- Muebles que no quiero.
- 4.- Que no tengo privacidad, la comparto con mi hermana.
- 5.- El desorden que causa tener tantas cosas.

Acorde la información mencionada anteriormente, que se obtuvo gracias a la entrevista, se pudo deducir un diagnóstico, en un pequeño mapa conceptual, que muestra los puntos más importantes a considerar para resolver sus necesidades, y poder generar soluciones a cada una, con propuestas de diseño interior.

3.4.3 Gustos y preferencias juveniles

Hablamos de factores que cambian, en cada una de las personas existentes de este planeta, aunque algunas veces, se encuentra un cierto porcentaje de individuos que comparten una mayor relación entre los gustos y preferencias, ya sea en el color favorito, en el tipo de música que escuchan, en su manera de vestir, etc. En la encuesta que se llevó a cabo, se les mostró a las chicas una serie de preguntas un poco más visuales y creativas, tomando como referencia algunas ideas, de lo que se les pretende mostrar, en cuando a la línea de diseño interior que se va a realizar, evaluando sus respuestas.

Entrevista ¿Cuál es tu/o tus colores favoritos? (Adolescentes, 2019).

- 1.- Blanco y negro
- 2.- Gris y rosa pastel
- 3.- Negro, rosa palo y dorado
- 4.- Rosa y blanco
- 5.- Azul, verde jade y Blanco
- 6.- Amarillo y blanco
- 7.- Color menta
- 9.- Azul grisáceo y lila

En cuanto a los materiales y texturas, se hicieron representaciones visuales de cada uno para que se les hiciera un poco más práctico a la hora de elegir.

Entrevista ¿Cuáles son los materiales que más te agradan? (Adolescentes, 2019).

Los materiales que más eligieron fueron, madera, cobre y vidrio, aunque cabe reiterar que los materiales, al igual que las texturas, fueron seleccionados con la intención de mostrar solo una idea, de lo que podrían ser parte de la marca en los productos. Y haciendo síntesis de las respuestas, se puede decir que son materiales que, si entran dentro de sus gustos y preferencias, lo que nos lleva a la conclusión de que podrán despertar su interés por cada uno de los elementos que sean creados.

Lo importante de toda esta información, que se pudo obtener gracias a la encuesta, ayudó a poder definir un poco más las ideas y a enfocarla lo más posible a sus gustos, para que la línea de diseño interior se identifique con ellas. Así mismo, las ventajas de saber las cosas que no les agradan, nos ayudarán a evitar que se diseñen elementos que no lograrán captar su interés. (La entrevista se adjunta a continuación).

Figura 37. Entrevista realizada a niñas adolescentes de 14 a 16 años. (Adolescentes, 2019).

ENTREVISTA

1. ¿QUÉ ACTIVIDADES REALIZAS EN TU HABITACIÓN?
2. ¿QUÉ TE GUSTARÍA QUE HUBIERA EN ELLA?
3. ¿QUÉ NO TE GUSTA DE ELLA?
4. ¿QUÉ PIENSAS QUE NO DEBE FALTAR EN ELLA?
5. ¿CUÁL ES TU COLOR FAVORITO? (MENCIONA MÁXIMO 2)
7. ELIGE LA COMBINACIÓN DE MATERIALES QUE MÁS TE GUSTE

A)



MADERA Y METAL

A)



BARRO Y MADERA

A)



VIDRIO Y MADERA

ELIGE LOS TEXTILES QUE MÁS TE GUSTEN

A)



B)



C)



ELIGE LA GAMA DE COLORES QUE MÁS TE GUSTE

A)



B)



C)



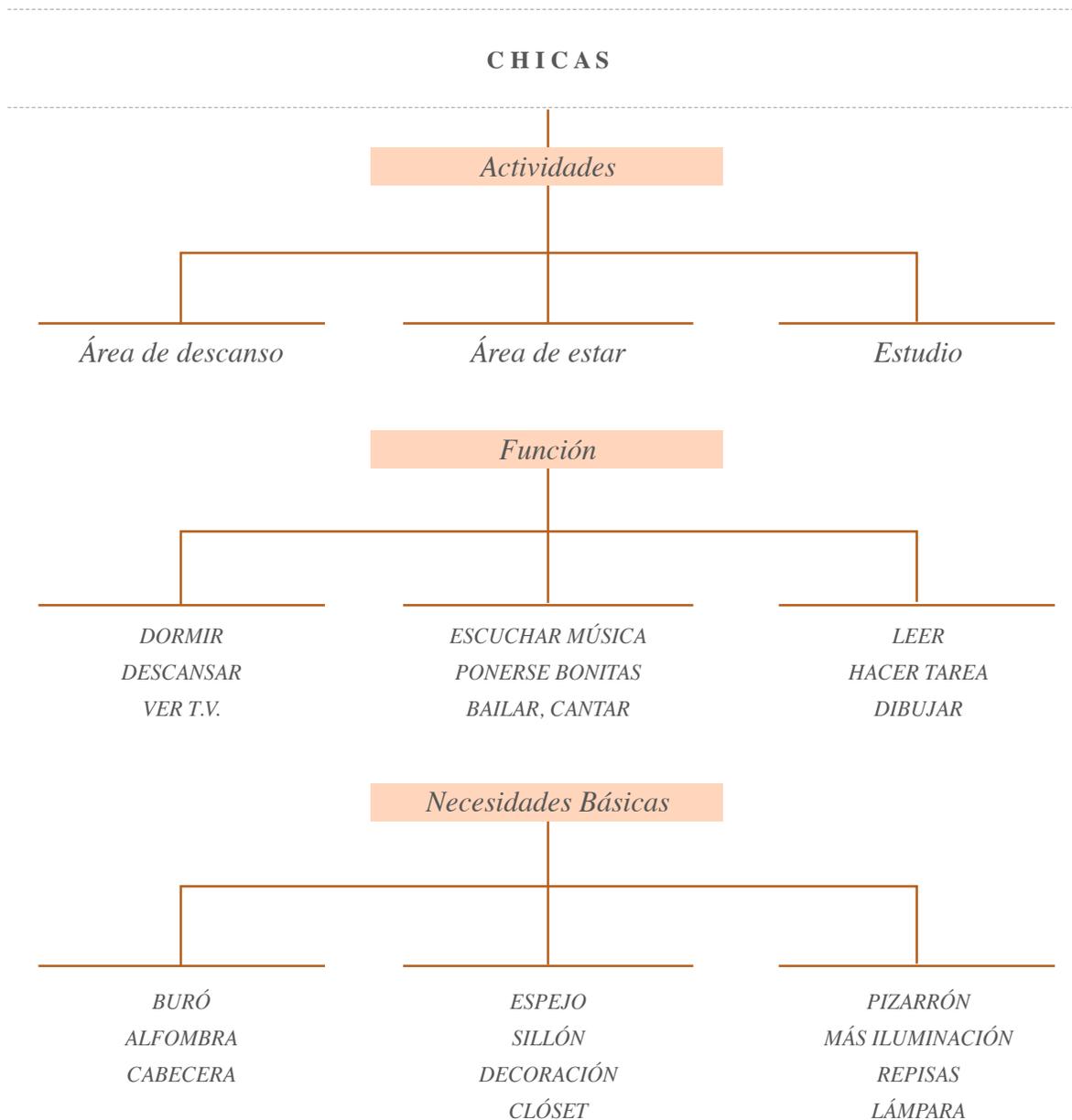
D)



Fuente: Elaboración propia, 2019.

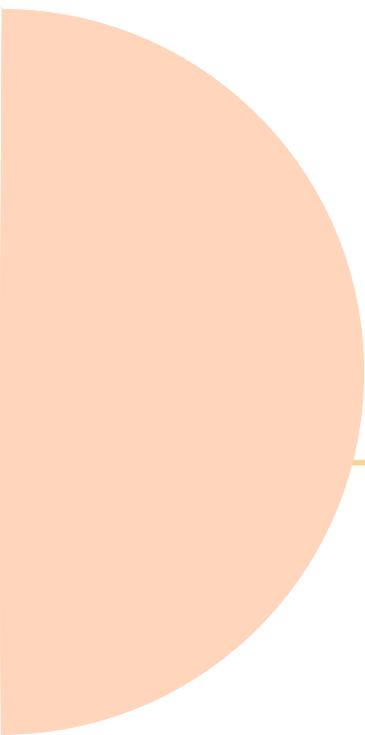
A continuación, se muestra un mapa mental donde se sintetiza toda la información de la entrevista anterior.

Figura 38. Mapa mental de actividades seccionadas a cada área.



Fuente: Elaboración propia, 2019.

Gracias a la encuesta realizada a cada una, se logró extraer la información más importante para plasmarla en el mapa mental. Lo que nos ayudó a tener una idea más precisa, de actividades específicas que realizan dentro de sus habitaciones, de cuáles son sus gustos, preferencias, y qué es lo que les hace falta, para lograr tener esa recámara ideal que cumpla la satisfacción de estar dentro de ella. Por lo que hacer la selección definitiva de los elementos a diseñar para cada área, fue mucho más sencilla.



INSPIRACIÓN:
IXCHEL DIOSA DE LA LUNA

En este capítulo, nos adentramos al centro de todo este documento, a la base de este proyecto, que es de donde parte la total inspiración, para llevarlo a cabo. Como diseñadores de interiores, se tiene la habilidad de tomar cualquier tema como concepto, para plasmarlo en el espacio y en los artículos a diseñar, y se refiere a alguna forma, color, cultura, figura, estilos, etapas históricas e incluso animales o personas.

Por lo que en esta ocasión será la diosa Ixchel, la cual se deriva de una cultura, la cultura maya, y la diosa de la Luna serán el centro de inspiración. Además, con ayuda de los capítulos anteriores se irá sintetizando la información de esta tesis, para ir estructurando y descifrando correctamente cada uno de los objetivos, para llegar a concluir este proyecto.

4.1 CULTURA MAYA

La civilización maya fue una de las culturas originales del Nuevo Mundo y se extendió durante más de 3000 años. Los mayas vivieron sobre todo en la península de Yucatán, la cultura maya es conocida por su arte espectacular, su impresionante arquitectura y sus sofisticados sistemas matemáticos y astronómicos. (Travel, 2014).

Figura 39. Jeroglíficos de la cultura maya.



Fuente: Cultura10, s.f.

Dentro de sus características principales encontramos que la cultura maya:

Era una cultura clasicista que estaba compuesta de ciudades y estados los cuales eran independiente, dentro de su escritura se encontraron jeroglíficos con los cuales se podían comunicar entre sí, hay infinidad de jeroglíficos que nos muestran miles de historias tan sorprendentes como también sus enormes murales llenos de color a través de los cuales también se comunicaban. Medían el tiempo por medio de los astros, así como sus conocimientos de ingeniería, las matemáticas y un tema muy importante para ellos que era la religión. (Briceño, 2018).

La cultura maya es un tema sumamente complejo que abarca temas infinitos, siendo así una cultura muy importante en nuestra actualidad. Pero aquí, no es la intención, tocar todos los temas de dicha cultura, sino los más importantes para ir de la mano con el proyecto, tal es, como el tema de la religión, que más adelante se entenderá el por qué.

4.1.1 Religión

Para las civilizaciones antiguas la religión era la forma de relacionar a los hombres con el cosmos y mantener el equilibrio natural. Particularmente para la cultura maya, los dioses eran vistos como energías casi imperceptibles capaces de presentarse en la realidad terrenal en formas tan fantásticas como la imaginación lo permitía: humanoides, animales, plantas y la combinación de ellos. (Briceño, 2018).

Como se nos ha enseñado por años, gracias a las grandes representaciones artísticas de nuestros antepasados, que son la arquitectura, la pintura y la escultura, es que hoy en día tenemos una imagen y símbolos, no tan precisos, que nos muestran las características de la cultura maya y sus dioses.

Por lo tanto, sabemos que, dentro de la religión, se encuentran aquellos seres habitantes del inframundo, la tierra y el cielo, a los que los mayas veneraban. Pero en este apartado, es importante puntualizar, que el tema de la religión se ha tocado, solamente por una deidad (mujer), que es el principal protagonista de este proyecto.

4.1.2 Dioses

Dentro de esta sección se mostrarán solo algunas características de las deidades mayas (femeninas) más importantes, sin adentrarnos profundamente en la historia de cada una. Esto se debe, a que se eligió la diosa que tuvo singularidades más relacionadas al proyecto y a las jóvenes.

Gabriela (2018) señala que Xtabay “Conyugue de Yum kimil. Era la señora de la cuerda, patrona de los suicidas, particularmente de los que se ahorcan.” (Briceño, 2018).

Figura 40. Ilustración de la diosa maya, Xtabay.



Fuente: Mexicodesconocido, 2012.

Juli (2018) dice que Ixchel “es la diosa de la luna por lo que también la asociaban con diversos elementos como el agua y la fertilidad e incluso un conejo.” (Laro, 2013).

Figura 41. Ilustración de la diosa maya



Fuente: Mexicodesconocido, 2012.

Carolina (2019) define a Ixmukané, como la Diosa del maíz, “es la madre de Hun-Hunahpú (dios de la fertilidad). Era considerada la madre Tierra, porque dio vida al sol y se representa como el sol y la aurora que ilumina al mundo.” (Mejía, 2019).

Figura 42. Ilustración de la diosa maya, Ixmukané,



Fuente: Mitología, s.f.

Carolina (2019) señala a Naab, como la Diosa de las serpientes, “Es representada con una serpiente en cada mano, los cuales hacen referencia a la vida y a la muerte, ya que representaba el principio y el fin.” (Mejía, 2019).

Figura 43. Representación de diosa de las serpientes maya.



Fuente: Mitología, s.f.

Con respecto a la información anterior, sabemos que existían varias diosas, que para la cultura maya eran de suma importancia, y, más aún por el simple motivo de ser mujer, por lo que cada deidad atribuía un poder.

Y como podemos ver, no solo existían dioses masculinos, sino también femeninas, de las que se ha mostrado una serie de cualidades de cada una, y dentro de éstas, encontramos principalmente en una deidad, una relación entre las características de una mujer, pero en especial, a una niña-adolescente. Así que nos referimos a la diosa Ixchel, que es la diosa de la luna, de manera que surge el siguiente apartado, con información compleja y puntual, sobre esta diosa.

4.2 LA DIOSA IXCHEL

Empleando palabras de las mujeres aborígenes (2012), Ixchel fue una “Deidad de la medicina, los textiles, la pintura, las aguas, el arco iris, la fertilidad de la tierra y la noche. Como Diosa Vieja también tenía un aspecto destructivo que provocaba catástrofes e inundaciones” (Aborígenes, 2012).

Fue venerada como la diosa de la luna, por el carácter femenino que poseía. Representó la fertilidad ligada con la tierra, debido a que los ciclos de la luna son los que rigen los tiempos de siembra y cosecha.

Los mayas solían representarla en una mujer joven, como símbolo de la luna creciente, o en una mujer de edad avanzada, como luna menguante, vaciando un cántaro lleno de agua sobre la tierra, o también como a una anciana tejiendo en un telar de cintura. Porta sobre la cabeza un tocado con una serpiente, y en la falda lleva huesos formando cruces. Se le festejaba en el mes “zip” del calendario maya bajo su advocación de diosa de la medicina. Tenía cuatro manifestaciones en cuatro colores diferentes: roja, amarilla, blanca, y negra, que estaban asociadas con los cuatro rumbos del universo. (Today, 2018).

Figura 44. Ilustración de la diosa Ixchel.



Fuente: Laro, 2013.

Desde un principio, se tenía como objetivo, inspirarse en un dios maya, pero sobre todo que dicho dios tuviera toda la relación posible con una niña adolescente, y basándonos en una investigación profunda, sobre las características anteriores de cada diosa, fue así como nos percatamos que Ixchel representaba totalmente este proyecto.

Cada cualidad, conectaba completamente con las niñas y, sobre todo, con los objetivos que se habían planteado; de modo que Ixchel, surge como perfecta inspiración, por muchas cuestiones. En primer lugar, por ser mujer, Ixchel, como se dijo anteriormente era venerada por ser la diosa de la luna, de la fertilidad, por su carácter femenino.

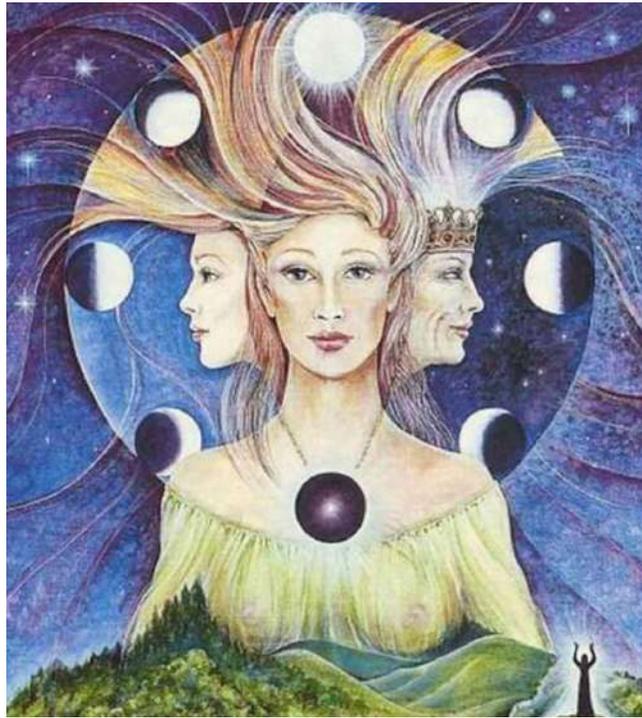
En segundo, por la relación que tiene la luna con la mujer, por sus fases lunares, que reflejan los cambios físicos, como emocionales, que son características de una adolescente, que transita por esa etapa de cambios.

Ixchel era la diosa de la noche, y nosotros relacionamos que la noche fuese, como su habitación, (su propio universo), en el que Ixchel brilla, llora, se emociona, escribe, se inspira, se muestra tal cual es, donde es totalmente libre, donde simplemente es ella.

Otra razón, es porque esta deidad femenina se relacionaba con los textiles, lo que va de la mano con el diseño interior y el estilo étnico, como parte de lo que conformará a la línea de diseño interior, todo lo que exista en ese pequeño universo, debe tener toda relación con la adolescente que lo habite. Tomamos mucha importancia a la similitud que hay entre Ixchel, la luna y una mujer pequeña.

4.2.1 Ixchel; la diosa de la luna y la feminidad maya

Figura 45. Ilustración de una mujer en sus diferentes fases como la luna.



Fuente: Myrddin, 2020.

“Símbolo de lo femenino”

Desde tiempos atrás la Luna ha sido el símbolo atemporal y permanente que a través de innúmeros milenios ha representado a la mujer en todo el planeta, en el arte de la poesía, ya clásica o moderna, en los mitos y leyendas, la Luna ha representado la Deidad de la mujer, el principio femenino.

Para el hombre antiguo la Luna era símbolo de la verdadera esencia femenina, en contraste con la esencia del hombre, de carácter solar.

En los diferentes mitos y cosmogonías se muestra claramente el sentimiento que tenían hombres y mujeres hacia el “Principio Femenino”, Principio que controla al mismo tiempo la vida física y psicológica más profunda de la mujer. (Rodríguez, s.f.).

En este apartado, comienza la magia, toda esa conexión que existe entre la mujer con la luna y una diosa, que se transforma en completa inspiración, ya que como se ha mencionado, Ixchel es idílica para transmitir su esencia femenina, y rasgos en el interiorismo, además de representar a las niñas, y a todo lo que estará alrededor de su habitación.

4.3 SIMBOLOGÍA DE LA FEMINIDAD EN LA ACTUALIDAD

Lo femenino es una cualidad atribuida al ser humano, según palabras de Wom (2019), se define como “*Persona del sexo femenino*” en términos de la diferenciación sexual, pero también es un adjetivo enfocado a hábitos, conceptos y roles, que se clasifican como cosas o acciones que realiza un sexo determinado, basándose únicamente en tradiciones y normas sociales.

Dentro de otras palabras, lo femenino es una cualidad que se les atribuye a las mujeres, aunque cabe mencionar que, en estos tiempos de modernidad, ya no solo se refiere singularmente a ellas, ya que, existen diversos pensamientos y acciones que rompen con ese estereotipo.

De tal manera que la palabra femenino, tendrá un significado diferente para cada persona, ya que cada una tiene una manera única de percibirla y de representarla. Ahora bien, en una parte de la entrevista que se realizó anteriormente, se le preguntó a cada una de las adolescentes, qué era para ellas “femenino”.

Esto con la intención de saber con exactitud, con qué, y cómo, es que asocian la feminidad, por lo que su respuesta se adjunta en este pequeño apartado, tal cual lo describieron. Ya que es parte de nuestro análisis, y nos ayuda a ir comprendiendo su forma de apreciar al mundo, además, es importante que toda información incluida, sea entendible para las adolescentes y para cualquier persona que lea este documento.

Dentro de las respuestas que nos dieron, estas fueron las definiciones propias de cada una.

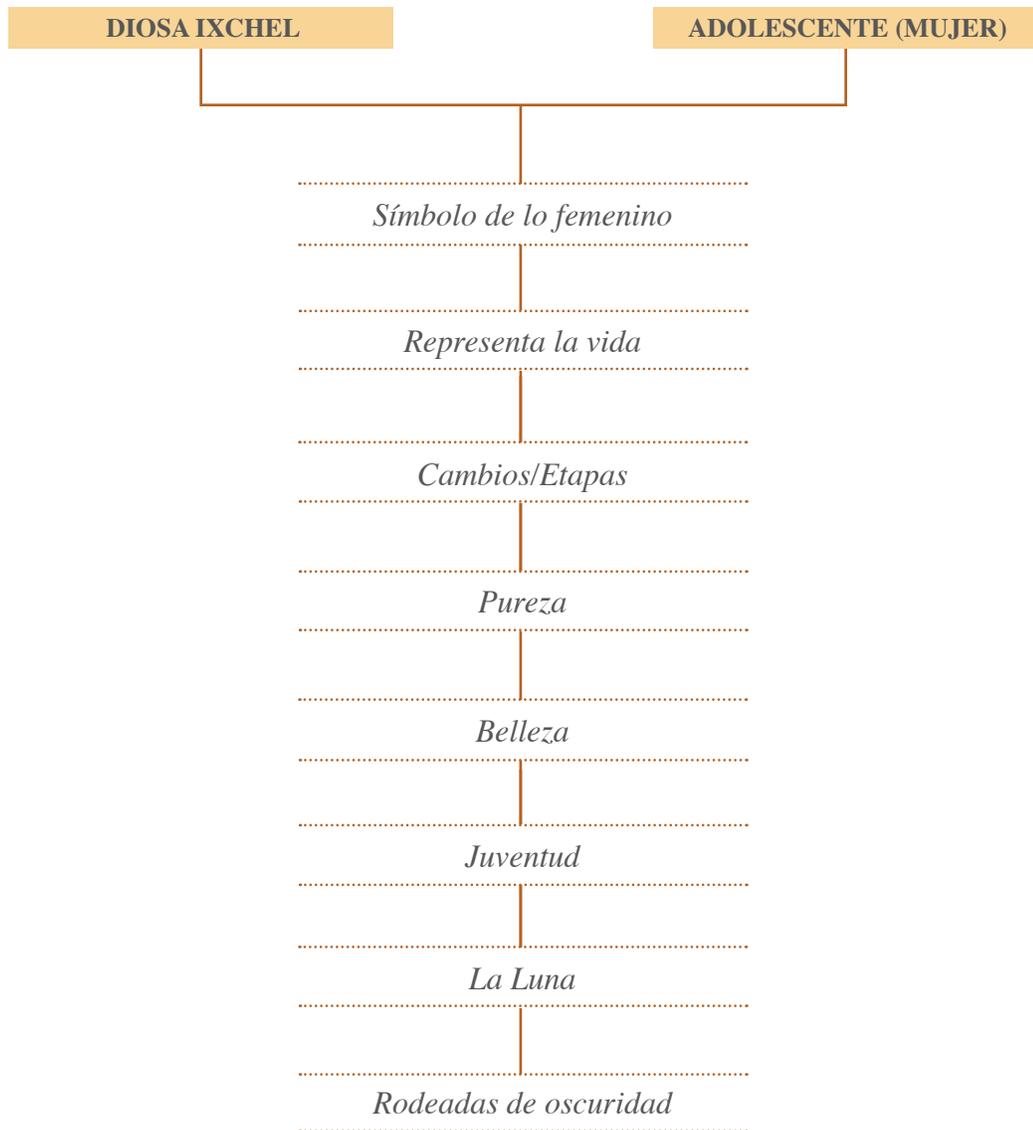
Entrevista. ¿Qué es para ti femenino? (Adolescentes, 2019).

- 1.- *Como debe de ser una mujer, ponerse vestido y arreglarse*
- 2.- *Rosa, algo tierno, rasgos finos*
- 3.- *Algo dirigido al sexo femenino, delicadeza.*
- 4.- *Cosas de mujer*
- 5.- *Lo que te hace sentir bien como mujer, ejemplo una prenda.*
- 6.- *El cuerpo de una mujer.*
- 7.- *Que te gusta la perfección, que la cosas sean como tú, que tengan tu esencia.*
- 8.- *Lo ordenado y limpio.*
- 9.- *Maquillarte.*
- 10.- *Algo bonito, la esencia personal, estampados y texturas bonitas.*

Se concluye a que las adolescentes perciben lo femenino, claramente con todo lo que representa a una mujer, con lo sutil, con algo bonito, con el color rosa y la belleza. Que, por otro lado, nos muestra también parte de su personalidad, y de sus preferencias.

Tabla 2. Características que se relacionan entre Ixchel y una niña adolescente.

Relación entre las características de:



Fuente: Elaboración propia, 2019.

4.4 LO FEMENINO EN EL DISEÑO DE INTERIOR

Figura 46. Ilustración de medio rostro de una niña muy femenina



Fuente: Pernilleoe, 2017.

Refiriéndonos al término femenino, dentro del diseño en general, dice Luiggi Santa María (2016) que “Pintar de rosa para mujer, y azul para hombre, dejó de ser aceptable”, hoy en día, es más generalizado, ya que anteriormente las cosas femeninas se referían a los colores rosas, al mobiliario con figuras de niñas, en fin.

Cuando los diseñadores comienzan un proceso creativo ya no se enfocan en un solo color sino en una amplia gama de colores que utilizan al diseñar, el azul puede ser el color que predomine en el objeto, y no por eso dejará de ser femenino y así con todos los colores que existen en este universo. (Martínez, 2014).

Como se dice anteriormente, el color es un término universal en el mundo del diseño, por lo que lo femenino no solo se representa con tonalidades en rosa, claro, refiriéndonos al ámbito del color. Pero, en cuanto a apariencias, lo femenino se interpreta mediante las formas, figuras, texturas, olores, e incluso dibujos e ilustraciones con un toque muy femenil. Y tomando en cuenta uno de los objetivos, es la interpretación de una diosa maya, lo que implica la presencia y ayuda de un diseñador gráfico.

4.5 EL DISEÑO GRÁFICO Y LA ILUSTRACIÓN COMO INSPIRACIÓN

Figura 47. Color latino



Fuente: Medina, 2018.

Existen ocasiones especiales, en las que el diseñador gráfico ha sido un excelente compañero para el diseñador de interiores, porque juntos han logrado grandes creaciones, gracias a los conocimientos de cada uno y a la fusión de sus creatividades; y es aquí, donde se comprueba nuevamente, que el interiorismo tiene una gran conexión con otras ramas de la ciencia y que no tiene limitantes al momento de diseñar.

Por lo que en este trabajo se pretende formar parte de los proyectos que se fusionan con el diseño gráfico, es por eso por lo que se acude a uno, para la realización de la ilustración de la diosa Ixchel, y que ésta tenga las cualidades perfectas para otorgarle originalidad a este diseño.

Un ejemplo de un proyecto de línea de diseño interior es la tesis de la Diseñadora de Interiores, Vania Anaya (2016) que nos muestra un proyecto hermoso, para niños, en el cual se inspira en un cuento infantil que ella misma escribió. Cuento, de donde extraje escenas de este mismo, para plasmarlas en la habitación de un pequeño, donde los personajes fueron los protagonistas que representaron, a cada uno de los elementos diseñados en su línea de diseño interior.

Lo que dio como resultado un proyecto especial, original, pero sobre todo atractivo, debido a que Vania plasmó en su mobiliario como tal, las ilustraciones que fueron realizadas para su cuento, personalmente por un diseñador gráfico,

Gracias a las representaciones gráficas, pudo hacer elección de la gama de colores, de las formas de los productos, de las texturas, el carácter del espacio y entre otras cualidades que logró plasmar.

Por lo tanto, como se ha mencionado a lo largo de este documento, y en la planificación de este proyecto, uno de los objetivos principales era tomar como concepto e inspiración

una ilustración de la diosa Ixchel, de la cual se pudieran extraer, colores, formas, carácter y sensaciones, para poderlos plasmar en todos los elementos que conformarían la línea de diseño.

Dentro de la búsqueda de ilustraciones, que nos muestra el internet, nos percatamos que todas portaban características muy similares y un tanto bruscas, en cuestión de sus características, es decir, eran representaciones más allegadas a una mujer adulta, por lo que no encajaba con lo que estábamos buscando.

Entonces se optó, por crear nuestra propia ilustración de esta deidad femenina, para poder integrar lo más posible la customización, la psicología del color, además de crear un proyecto original, acorde a los gustos y preferencias de las niñas con la información obtenida gracias a las encuestas realizadas.

Es por eso por lo que se incluye la presencia de Juls en este proyecto, ella se convierte en compañera y personaje de esta creación, en una estrella más de este pequeño universo. Por lo que se hace un breve apartado dedicado a ella, para dar a saber las razones por las que July tiene toda conexión con las niñas, con la diosa Ixchel y con este plan.

4.5.1 La ilustración de July Maldonado

Figura 48. Autorretrato e ilustración de July.



Fuente: Medina, 2017.

Julieta Maldonado es originaria de Celaya; Gto., y es diseñadora gráfica, egresada de la Universidad de Guanajuato, es una admirable mujer que se dedica al mundo de la ilustración, que ama los perritos, su país y recorrer lugares en bicicleta.

En una entrevista realizada a July (2019), expresa lo siguiente: “Desde hace unos años me enamoré de la ilustración y con el paso del tiempo la he ido comprendiendo y eso hace que me guste cada vez más”. Juls, tiene un estilo muy original, ya que le gusta representar un poco de la cultura mexicana, color, objetos y rasgos de ésta misma.

La razón por la que Juls, fue la persona ideal para la elaboración de nuestra ilustración en este proyecto, es que la mayoría de sus ilustraciones transmiten feminidad, ternura y belleza, cualidades que representan a una niña, a una diosa luna y al carácter que se quiere transmitir.

Figura 49. Ilustración de Juls.



Fuente: Medina, 2017.

Tiene un estilo infantil muy esencial, que refleja las cosas de una manera hermosa. En sus ilustraciones, por lo general, casi siempre, Juls suele ilustrar a niñas de aspecto tierno, las representa con flores, corazones, algunas incluyen frases, etc., son ilustraciones muy coloridas.

Utiliza colores llamativos, amarillos, rosas, azules, verdes, y la mayoría de sus obras traen consigo un mensaje positivo. Otras transmiten un valor cultural, propio de las tradiciones y cualidades mexicanas.

July (2019) mencionó también, que adora y valora sus raíces, tanto como al mundo de la ilustración, es por eso por lo que le encanta plasmarlas mediante su bello arte, “Pienso que tenemos riqueza infinita en nuestro país que debemos mostrar al mundo” (Medina, 2019).

Figura 50. Niña con flores.



Fuente: Medina, 2019.

Figura 51. Morenita.



Fuente: Medina, 2018.

Figura 52. Flores amarillas.



Fuente: Medina, 2019.

Una de las cualidades que hace que sus trabajos sean más bonitos y destaquen de los demás, es que nos transmite mediante el dibujo, una visión diferente de lo que es el amor propio, mostrando las distintas complejiones que portan las mujeres en la actualidad, así como las fases de la luna, sus formas, sus cambios, así como las niñas a las que se les diseñará este proyecto, así como Ixchel.

Como se muestra en cada una de sus ilustraciones, reflejan belleza, feminidad, energía positiva y una infinidad de sensaciones hermosas. Es así como Juls, contribuye a la elaboración de este bonito proyecto, con un granito de su magia y de su arte, para completar esta misión a la perfección.

Dando así creación y vida, con su ternura y profesionalismo, a su representación de la diosa de la luna Ixchel.

El resultado de la ilustración se expone a continuación, con una pequeña justificación, para que se vaya esclareciendo con precisión, cada punto que se ha realizado hasta aquí. Y así ir juntando las piezas de éste hermoso rompecabezas, que logran dar por terminada la intensidad de éste mismo.

Figura 53. Representación de Ixchel, por Juls.



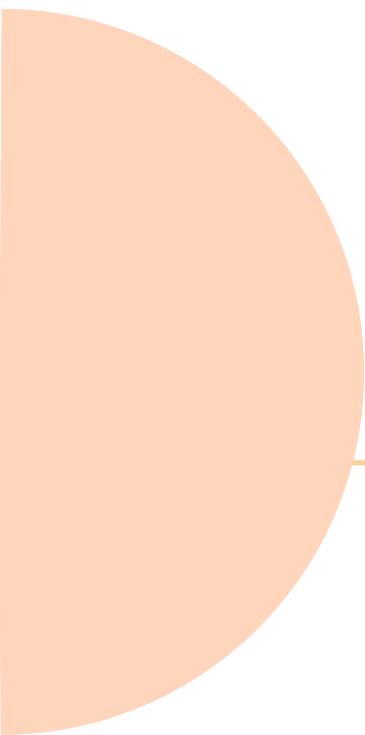
Fuente: Medina, 2020.

Juls transforma a Ixchel, completamente a su estilo, crea una interpretación totalmente perfecta para el proyecto, como se había imaginado desde un principio. Con una apariencia de ternura, dulzura, tal y como una niña adolescente lo refleja en sí misma. Por otra parte, también se respetan los elementos que conforman a Ixchel comúnmente, como la serpiente, el conejo, los textiles de su falda, etcétera.

Maneja una composición en la postura de Ixchel, sin perder la media luna (luna creciente), lo justifica así, debido a que la diosa acostada refleja demasiado a las niñas que, en esa edad, sueñan mucho y que quieren llegar muy lejos, (como un impulso a crecer).

El color en cada uno de los elementos, que porta la diosa, también tiene un símbolo y una justificación, el color negro representa al universo, el color blanco a la luna y al conejo, el amarillo lo juvenil y el brillo de la luna, el rosa lo femenino (a la mujer), el marrón la esencia natural, la armonía y la vida. Dando así una fusión preciosa en su significado y simbolismo.

Es así como se obtiene el resultado de esta hermosa creación, de una diosa maya en una ilustración, que aporta originalidad al proyecto, y además nos permite iniciar con el proceso de diseño y conceptualización.



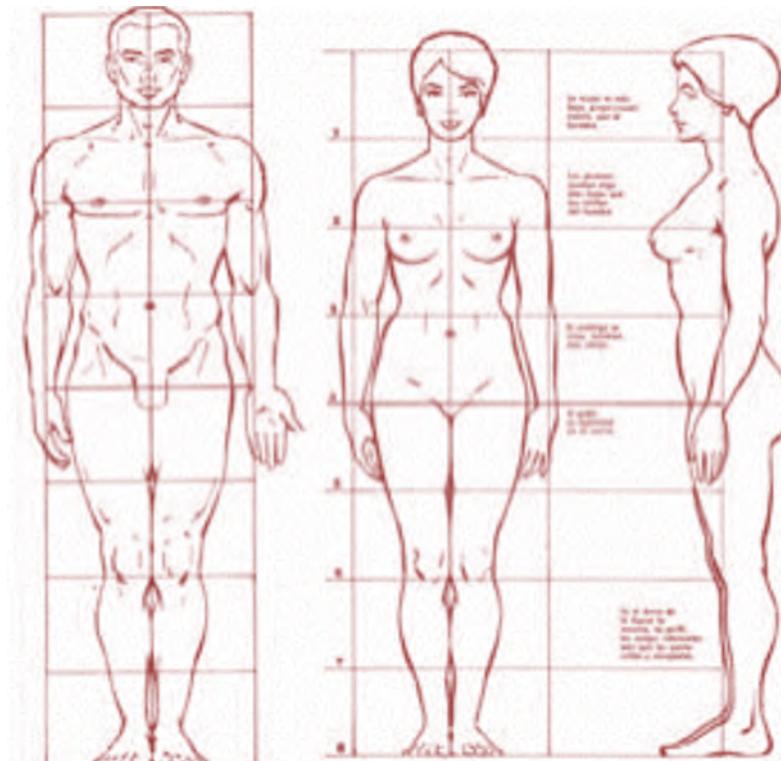
ANTROPOMETRÍA EN LA ADOLESCENCIA

El propósito principal de este capítulo es hablar sobre la importancia que tiene la ergonomía y la antropometría en el interiorismo, haciendo un enfoque inclinado específicamente en la creación de una línea de diseño interior, y en los elementos que van a conformarla.

Para ello es importante saber las medidas antropométricas, particularmente de las adolescentes mexicanas de 14 a 16 años, esto con el fin de poder crear los productos y objetos adaptados adecuadamente para ellas, de tal manera que sean cien por ciento confortables, accesibles y éstos estén a su alcance.

5.1 ANTROPOMETRÍA

Figura 54. Ilustraciones del cuerpo humanos y su antropometría.



Fuente: LauraMelissa, s.f.

Empleando palabras de Ángel (2015), dice que “La antropometría se define como la ciencia que se ocupa de las mediciones comparativas del cuerpo humano, sus diferentes partes, y sus proporciones.” La antropometría es una ciencia y una disciplina que trata sobre el tamaño, la forma y la composición del cuerpo humano, incluyendo los factores que influyen en su variabilidad, la alimentación, el crecimiento en niños y adolescentes, la raza y otras cuestiones, que van modificando sus parámetros.

5.2 ANTROPOMETRÍA ADOLESCENTES MEXICANOS

Hablando generalmente de la antropometría en los adolescentes mexicanos según el doctor Rosalio (2007), existen 4 factores que influyen en la variedad de sus medidas antropométricas: (Ávila, 2007).

Herencia Genética. “Depende de las diferentes características físicas que les permitieron enfrentar las condiciones adversas de su medio ambiente a la complexión de los familiares, a la región proveniente etc.”

El sexo. “En todo grupo poblacional humano, la estructura y composición esquelética y muscular del sexo masculino es diferente a la del sexo femenino”, es una variabilidad debido a que los hombres tienden a tener una antropometría más robusta, son más altos, más musculosos, y las mujeres son un poco más bajas, sus caderas son más anchas etc., esto tomando en cuenta el cuerpo de cada ser humano.

La edad. “Las dimensiones del cuerpo humano no son estáticas, durante la vida del individuo se van presentando modificaciones que van desde el incesante incremento de estatura y longitud de los miembros del cuerpo” (0 a 24 años), hasta el incremento de las anchuras (pasando los 24 años), y el pequeño descenso de la estatura (después de los 50 años).

“Las condiciones socioeconómicas. Debido al importante papel que juega la alimentación, las actividades físicas, el cuidado de las enfermedades, y los hábitos higiénicos” todos ellos fuertemente determinados por factores económicos y educativos, se han encontrado diferencias significativas entre grupos poblacionales de diferentes niveles económicos y educativos. (Ávila, 2007).

Cada uno de los factores anteriores pueden cambiar según la antropometría de cada ser humano, dependiendo a su origen, a su cultura, a sus genes hereditarios, a sus hábitos alimenticios y al cuidado que cada uno le da a su cuerpo.

5.2.1 Antropometría adolescentes mexicanas

En un acervo encontrado en un documento de titulación de tres alumnos de la Universidad de Guadalajara, se encontraron medidas antropométricas, de edades desde los 2 hasta los 24 años, de los cuales un apartado, se enfoca solamente a los adolescentes de la edad de 14 a 16 años, especialmente del género femenino.

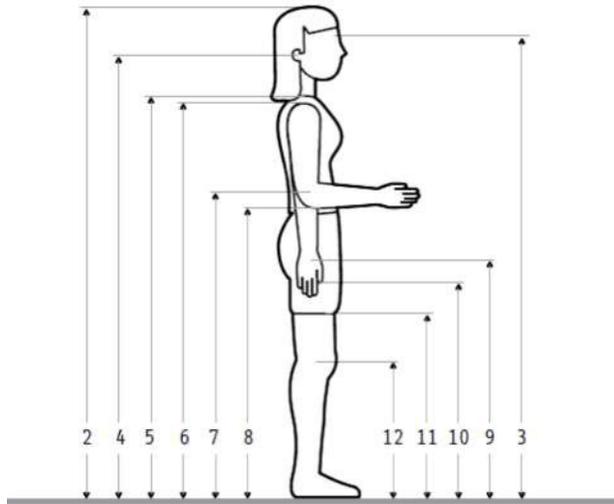
Toda la información es representada gráficamente mediante tablas, que ofrecen las medidas exactas de los adolescentes mexicanos, además de mostrar por medio de una ilustración la antropometría de los jóvenes.

Se adjuntan a continuación la información de dichas tablas, de las cuales se logró extraer la información precisa, como peso, estatura, altura, anchura, entre otras medidas importantes

para este proyecto, enfocada específicamente a las jóvenes mexicanas (mujeres) de las cuales se toma referencia para poder realizar el diseño de cada mobiliario.

Medidas antropométricas, posición de pie, adolescentes de sexo femenino (14 años).

Figura 55. Ilustración de una adolescente en posición de pie.



Fuente: Ávila, Prado, & González, 2015.

Tabla 3. Tabla de medidas antropométricas, adolescentes de 14 años.

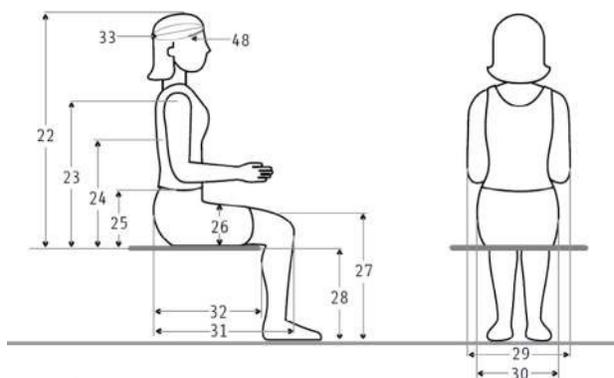
Dimensiones		14 años (n=144)				
		\bar{x}	D.E.	Percentiles		
5	50			95		
1	Peso (Kg)	53.1	9	38.3	52.1	67.9
2	Estatura	1555	60	1456	1552	1654
3	Altura ojo	1446	56	1354	1499	1538
4	Altura oído	1425	58	1328	1422	1520
5	Altura vertiente humeral	1291	60	1192	1285	1390
6	Altura hombro	1262	60	1163	1254	1361
7	Altura codo	976	44	903	976	1049
8	Altura codo flexionado	955	44	882	955	1028
9	Altura muñeca	758	41	690	752	826
10	Altura nudillo	688	37	627	685	749
11	Altura dedo medio	596	36	537	594	655
12	Altura rodilla	437	24	397	435	477

Fuente: Ávila, Prado, & González, 2015.

De la información que nos muestra la tabla anterior, se toman las medidas de la adolescente de 14 años en posición de pie, la altura total, su altura de hombro, cintura y rodilla hacia abajo, las cuales son esenciales para la elaboración de los productos del proyecto, como el tocador, el espejo y el ropero.

Medidas antropométricas, posición sentada, adolescentes de sexo femenino (14 años).

Figura 56. Ilustración de una adolescente en posición sentada.



Fuente: Ávila, Prado, & González, 2015.

Tabla 4. Tabla de medidas antropométricas, adolescentes de 14 años.

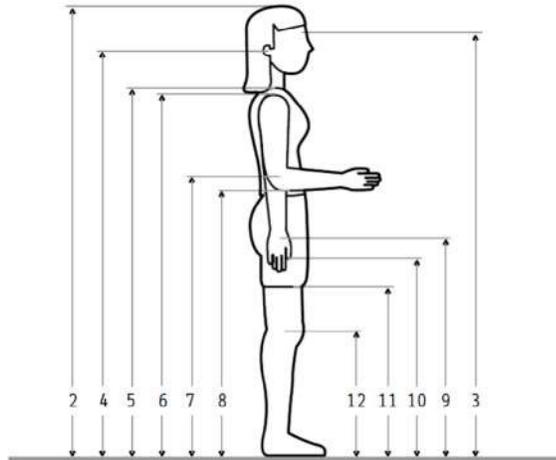
Dimensiones		14 años (n=144)				
		\bar{x}	D.E.	Percentiles		
5	50			95		
22	Altura normal sentado	817	33	763	821	871
23	Altura hombro sentado	540	29	492	541	588
24	Altura omoplato	412	28	366	404	458
25	Altura codo sentado	231	27	186	230	276
26	Altura máx. muslo	141	16	115	141	167
27	Altura rodilla sentado	482	25	441	480	523
28	Altura poplítea	406	26	363	403	449
29	Anchura codos	441	52	355	437	527
30	Anchura cadera sentado	354	33	300	351	408
31	Longitud nalga-rodilla	542	31	491	541	593
32	Longitud nalga-poplíteo	447	29	399	447	495
33	Diámetro a-p cabeza	184	7	173	184	196
48	Perímetro cabeza	543	17	514	542	570

Fuente: Ávila, Prado, & González, 2015.

De la información que nos muestra la tabla anterior, se toman las medidas de la adolescente de 14 años en posición sentado, se toman como referencia todas las medidas, debido a que son importantes, como para la elaboración de sillas, sillones, escritorios, que vayan a ser incluidas en el proyecto.

Medidas antropométricas, posición de pie, adolescentes de sexo femenino (16 años).

Figura 57. Ilustración de una adolescente en posición de pie.



Fuente: Ávila, Prado, & González, 2015.

Tabla 5. Tabla de medidas antropométricas de adolescentes de 15 y 16 años en posición de pie.

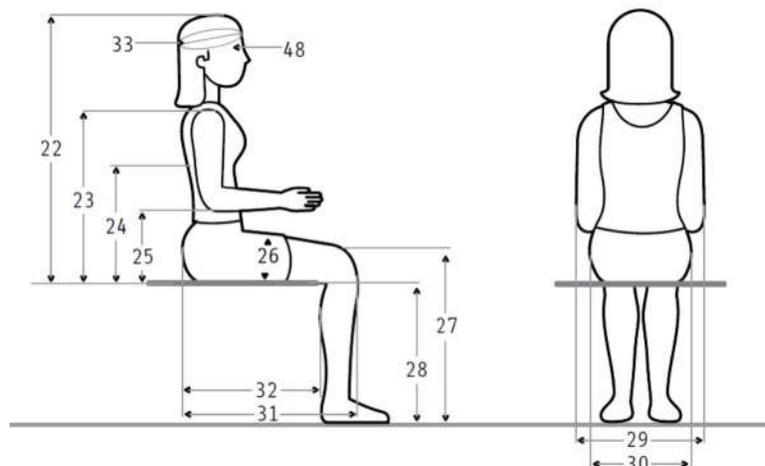
Dimensiones	15 años (n=91)					16 años (n=121)				
			Percentiles					Percentiles		
	\bar{x}	D.E.	5	50	95	\bar{x}	D.E.	5	50	95
1 Peso (Kg)	54.2	9.4	38.7	52.4	69.7	56.4	8.4	42.5	56.0	70.3
2 Estatura	1577	55	1486	1580	1668	1588	56	1496	1591	1680
3 Altura ojo	1472	58	1384	1465	1559	1479	58	1383	1479	1575
4 Altura oído	1448	52	1357	1450	1541	1455	56	1363	1457	1547
5 Altura vertiente humeral	1307	58	1220	1310	1394	1314	52	1228	1312	1400
6 Altura hombro	1276	55	1185	1286	1367	1282	56	1190	1280	1374
7 Altura codo	991	42	922	992	1060	1000	44	927	1000	1073
8 Altura codo flexionado	965	42	896	969	1034	974	42	905	971	1043
9 Altura muñeca	766	42	697	764	835	774	34	718	770	830
10 Altura nudillo	687	33	632	687	741	697	33	634	695	754
11 Altura dedo medio	560	32	540	600	664	605	35	547	608	662
12 Altura rodilla	450	26	407	445	493	451	25	410	451	492

Fuente: Ávila, Prado, & González, 2015.

De la información que nos muestra la tabla anterior, se toman las medidas de la adolescente de 15 y 16 años en posición de pie, su altura total, a la altura de hombro, cintura y rodilla hacia abajo, las cuales son esenciales para la elaboración de los productos del proyecto, como el tocador, el espejo y el ropero.

Medidas antropométricas, posición sentada, adolescentes de sexo femenino (16 años).

Figura 58. Ilustración de una adolescente en posición sentada.



Fuente: Ávila, Prado, & González, 2015.

Tabla 6. Tabla con información de medidas antropométricas de adolescentes de 15 y 16 años en posición sentado.

Dimensiones	15 años (n=91)					16 años (n=121)					
	\bar{x}	D.E.	Percentiles			\bar{x}	D.E.	Percentiles			
			5	50	95			5	50	95	
22	Altura normal sentado	831	33	776	830	885	836	32	783	834	889
23	Altura hombro sentado	544	28	498	546	590	543	31	492	545	594
24	Altura omoplato	417	31	366	422	468	427	27	382	426	472
25	Altura codo sentado	234	25	193	236	275	238	25	197	237	279
26	Altura máx. muslo	142	15	117	140	167	145	16	119	145	171
27	Altura rodilla sentado	483	23	445	485	521	486	27	441	487	531
28	Altura poplítea	391	24	351	391	431	395	26	352	395	438
29	Anchura codos	437	54	348	426	526	450	50	368	443	532
30	Anchura cadera sentado	361	30	312	361	410	366	33	312	364	420
31	Longitud nalga-rodilla	548	27	503	552	593	552	28	506	554	598
32	Longitud nalga-popliteo	440	28	394	443	486	445	29	397	445	493
33	Diámetro a-p cabeza	184	7	172	184	196	184	9	169	184	199
48	Perímetro cabeza	540	13	519	540	561	542	17	514	540	570

Fuente: Ávila, Prado, & González, 2015.

De la información que nos muestra la tabla anterior, se toman las medidas de la adolescente de 15 años en posición sentada, se analizan todas las medidas debido a que son importantes para la elaboración de sillas, sillones, escritorios, que vayan a ser incluidas en el proyecto.

La información que ofrece cada una de las representaciones gráficas, es enriquecedora para nuestro proyecto de la línea de diseño interior, ya que nos muestra clara y detalladamente las medidas antropométricas de niñas adolescentes mexicanas (en milímetros), del rango de edad que está predestinado a diseñar.

Es por eso por lo que se toman como referencia solo las dimensiones de las adolescentes de 15 años, debido a que es el término medio de las niñas de 14 a 16 años, esto con la finalidad de ofrecerles un mobiliario perfectamente diseñado, con las medidas estándar de acuerdo con su edad.

Para mejorar el proceso de elaboración de productos, se tendrá en consideración, otro tema que va de la mano con la antropometría, para contribuir a la realización del objetivo, hablamos de la ergonomía.

5.2.2 Ergonomía de los mobiliarios que integran una habitación

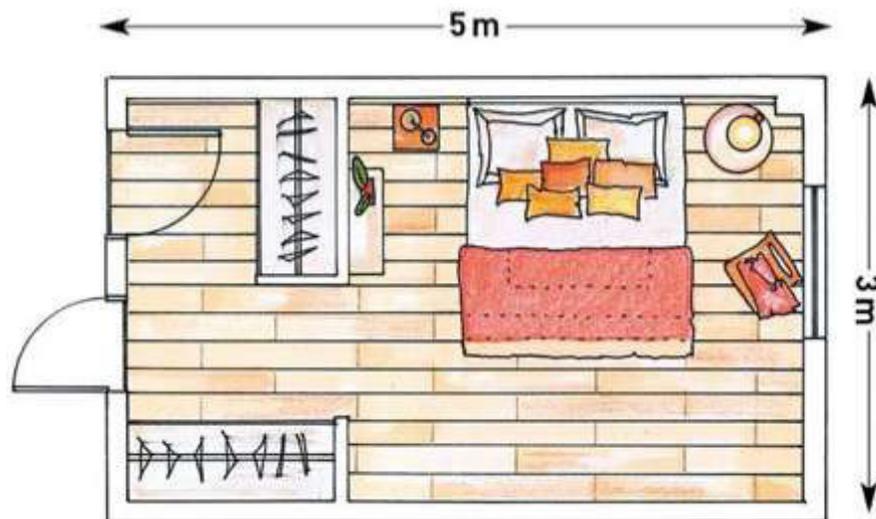
Se trata de una disciplina científica de gran importancia a la hora de velar por la seguridad y la adecuación de bienes, servicios y ambientes a las necesidades de las personas que los utilizan, encargándose de valorar las características de los usuarios o trabajadores y de los productos o ambientes en cuestión de establecer los cambios necesarios para optimizar al máximo dicha relación. (Castillero, 2017).

En este apartado se hace el análisis ergonómico de los elementos que conforman una habitación, que es el objetivo para analizar. Es un tema importante por tratar, ya que gracias a él se podrá diseñar con precisión y adecuadamente, cada uno de los elementos que conformarán la línea de diseño interior, esencialmente para niñas adolescentes.

Muchas veces las habitaciones tienden a ser demasiado pequeñas, por lo que es importante saber sus medidas exactas y cuáles son las medidas estándar, de todo el mobiliario que formará parte de ella, para lograr proponer una distribución funcional, y así evitar la saturación de elementos dentro de un espacio.

Generalmente el dormitorio está compuesto por varios elementos que lo integran, de los cuales se encuentran los siguientes mobiliarios más comunes, ya sea de uso personal o compartido.

Figura 59. Distribución de planta arquitectónica de una habitación.



Fuente: Micasa, 2013.

CAMA

Según la tienda de mobiliario Pikolin (2015), expone que, “La cama es un mueble que se utiliza principalmente para dormir”, aunque también cabe mencionar que se utiliza para hacer varias actividades, como leer, sentarse, descansar, ver la televisión, hacer tarea, etc., “La altura de una cama estándar es de 40cm aproximadamente, la denominación por plazas varía de país en país, siendo la medida más mínima.” (Pikolin, 2015).

Es necesario recalcar que, la cama es el mueble principal de una habitación y el más importante. Ya que es donde la persona que habita en ese espacio puede descansar, relajarse y realizar alguna que otra actividad.

Existe una gran variedad de tamaños y formas, por ejemplo, hay camas cuadradas, redondas u ovaladas, pero dentro de los más comunes son las rectangulares, y sus dimensiones se muestran a continuación.

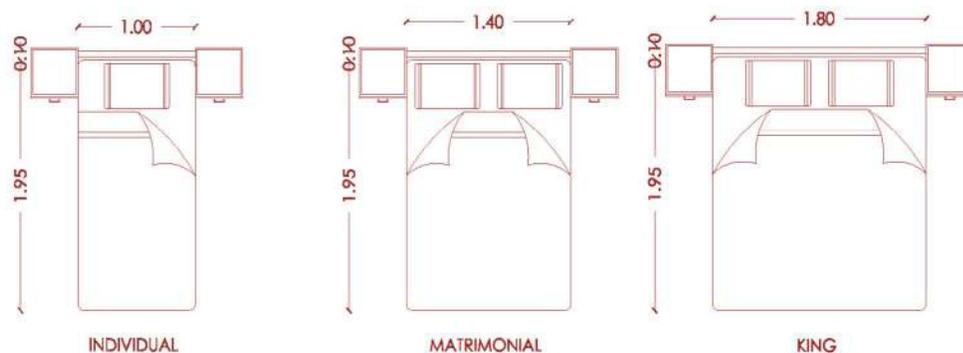
Las medidas estándar de una cama individual son, de 1m de ancho, por 1.95 o 2m de largo, de una cama matrimonial de 1.40m de ancho, por 1.95 o 2m de largo, y la más grande mejor conocida como king size, de 2m de ancho, por 2m de largo, son medidas estándar más comunes en México, a partir de las cuales se va a diseñar este mobiliario para la línea de productos.

Figura 60. Ilustración de niña sobre una cama



Fuente Martínez E., 2020.

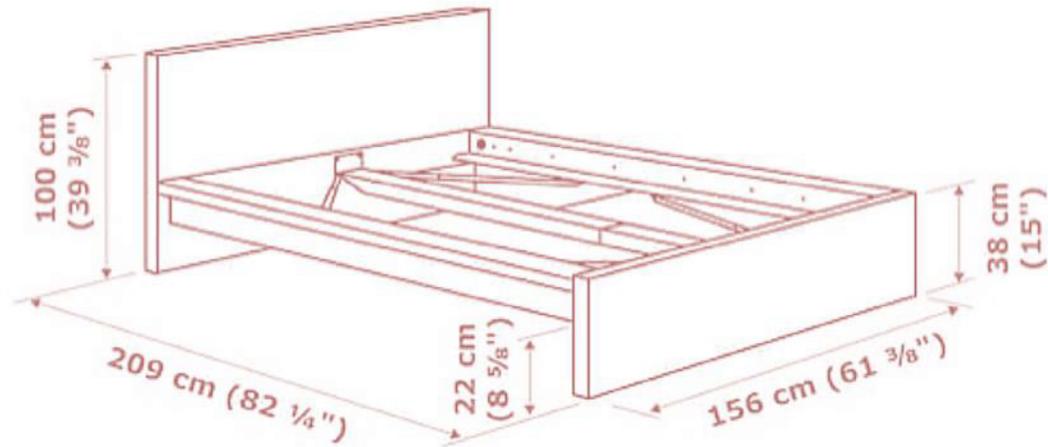
Figura 61. Medidas estándar de camas.



Fuente: MONSIDELE, 2016.

La base de una cama está construida con paneles de madera o tablillas por debajo para soportar el colchón, lo que significa que no se requiere una base con resortes. La altura más común para la base de una cama es de (45 cm), lo que normalmente permite que una persona se siente con un ángulo de 90° con las rodillas. (Mark, 2017).

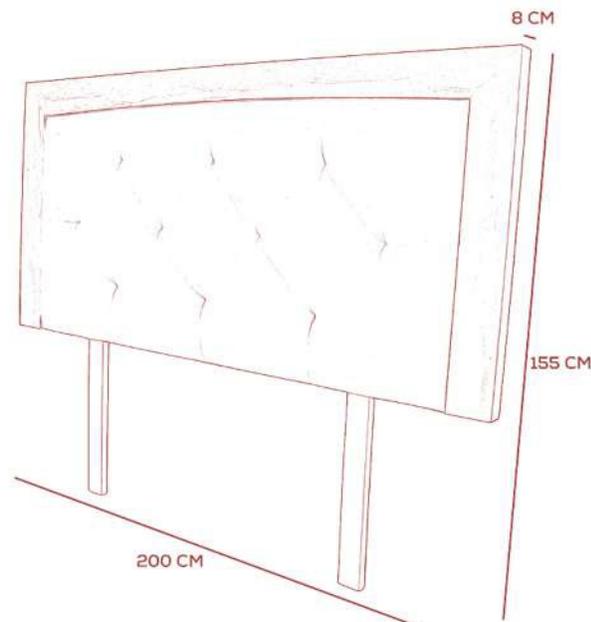
Figura 62. Ilustración medidas estándar de una base de cama.



Fuente: IKEA, s.f.

En otras palabras, la base es el soporte del colchón, la altura estándar de una común es de 45 centímetros, aunque existen casos que son la excepción, esto a que actualmente ya existen una gran variedad de diseños. Hay casos en las que la base tiene doble altura, ya sea porque se le otorga una función distinta a la que cotidianamente se conoce.

Figura 63. Ilustración medidas estándar de una cabecera.



Fuente: Ganza, s.f.

La Real Academia Española (DRAE) señala que una cabecera "es la pieza vertical de mobiliario que se coloca en la cabecera de la cama", es el complemento que hace conjunto con el colchón y la base, se podría decir que es el respaldo que permite recargar a la persona que se sienta en la cama.

Actualmente las medidas estandarizadas del ancho de cabecero o cama de matrimonio son 135, 140, 150, 160, 180 y 200 cm. La altura de un cabecero está relacionada con dos elementos, la suma de altura entre el somier (o derivados) y el colchón, y la altura de las mesitas de noche.

Si tenemos en cuenta estas dos variables nuestro cabecero quedará bien proporcionado, ya que como hemos citado anteriormente es importante que al menos un cabecero tenga una parte visible de unos 55-60 cm. Y las mesitas tienen que ser ligeramente más altas que la altura del colchón, para de esta forma al estar tumbados poder usarlas de forma cómoda y funcional. (Beltrán, 2018).

ARMARIO

La empresa de mobiliario Pikolin (2015), define que el armario, “es el área donde se almacena la ropa, accesorios y zapatos”. Tal y como su definición lo dice, es un mobiliario destinado a guardar ropa y artefactos.

Puede ser un mueble cerrado o simplemente estar conformado por repisas y apartados sin puertas, diseñado para almacenar cosas.

En cuanto a las medidas, formas y materiales de un clóset, es universal, varía de acuerdo con el estilo y la intención que se le pretenda dar.

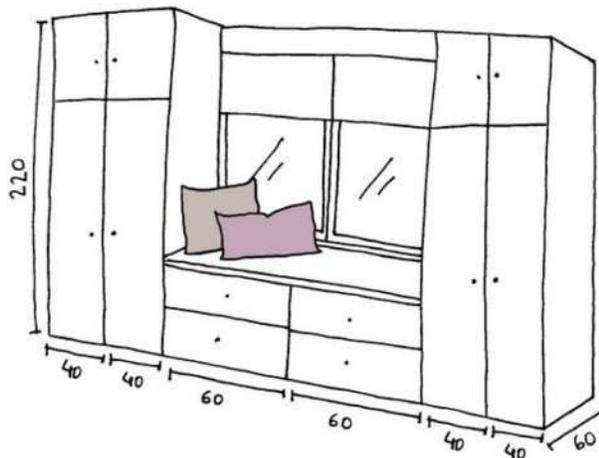
La altura también es variable ya que se pueden adaptar cien por ciento al espacio donde se desea montar, o simplemente estar implementado en algún otro lugar más reducido, en la siguiente imagen se pueden mostrar las medidas estándar de un clóset a la altura del techo.

Figura 64. Representación gráfica de un clóset.



Fuente: Martínez E. 2020.

Figura 65. Ilustración de un armario y sus medidas



Fuente: Carmona, 2020.

ESCRITORIO

La empresa Pikolin (2015) define que el escritorio “es un tipo de mueble, tipo mesa que es utilizado en el entorno de trabajo, recámara, oficina, tareas, para leer, escribir y realizar trabajos” su función es otorgar accesibilidad y comodidad a una persona al momento de trabajar, y realizar cualquier actividad relativa a ello.

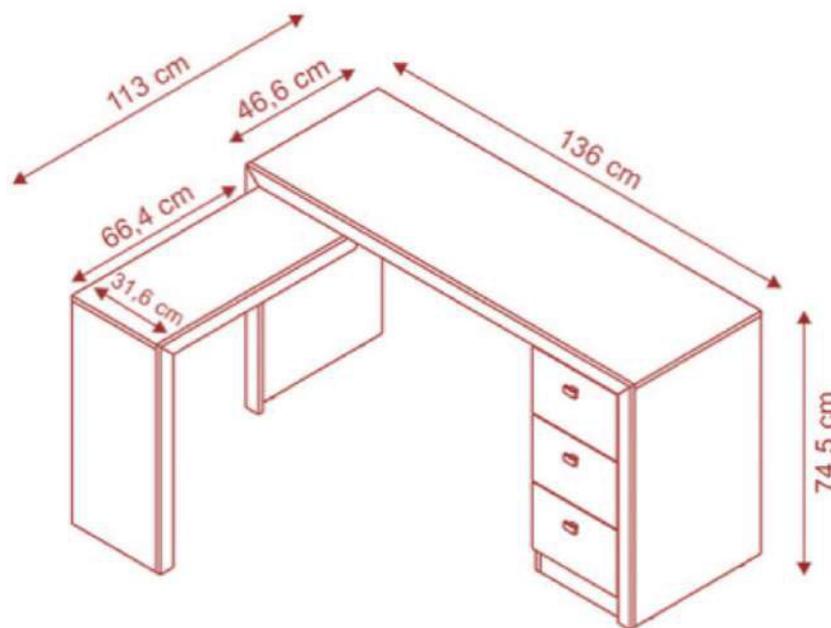
En la siguiente imagen, se muestran las medidas básicas que debe de tener un escritorio de trabajo según las medidas estándar.

Figura 66. Ilustración de una joven en su escritorio.



Fuente: Martínez E. , 2020.

Figura 67. Medidas de un escritorio.



Fuente: Ganza, s.f.

BURÓ

El buró es el mueble para escribir, a manera de cómoda, que tiene una parte más alta que el tablero, provista frecuentemente de cajones o casillas, y que se cierra levantando el tablero o, si este es fijo, mediante una cubierta de tablillas paralelas articuladas. (DRAE).

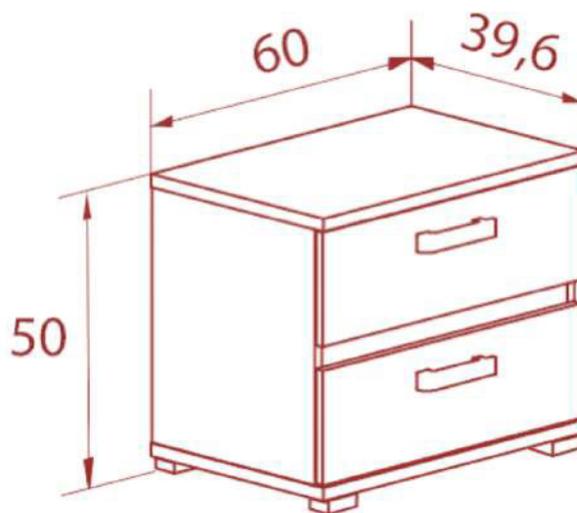
Figura 68. Ilustración de un buró ambientado.



Fuente: Flores M. , 2018.

Es una mesita de noche pequeña, con cajoneras para guardar objetos personales que va ubicada a un costado de la cama, según las medidas estándar para una cómoda, son 40 de ancho x .60cm de largo x .50 cm de altura, de igual manera las medidas pueden variar debido al diseño que vaya a tener.

Figura 69. Ilustración de un buró y sus medidas.



Fuente: Canarymuebles, s.f.

SILLA

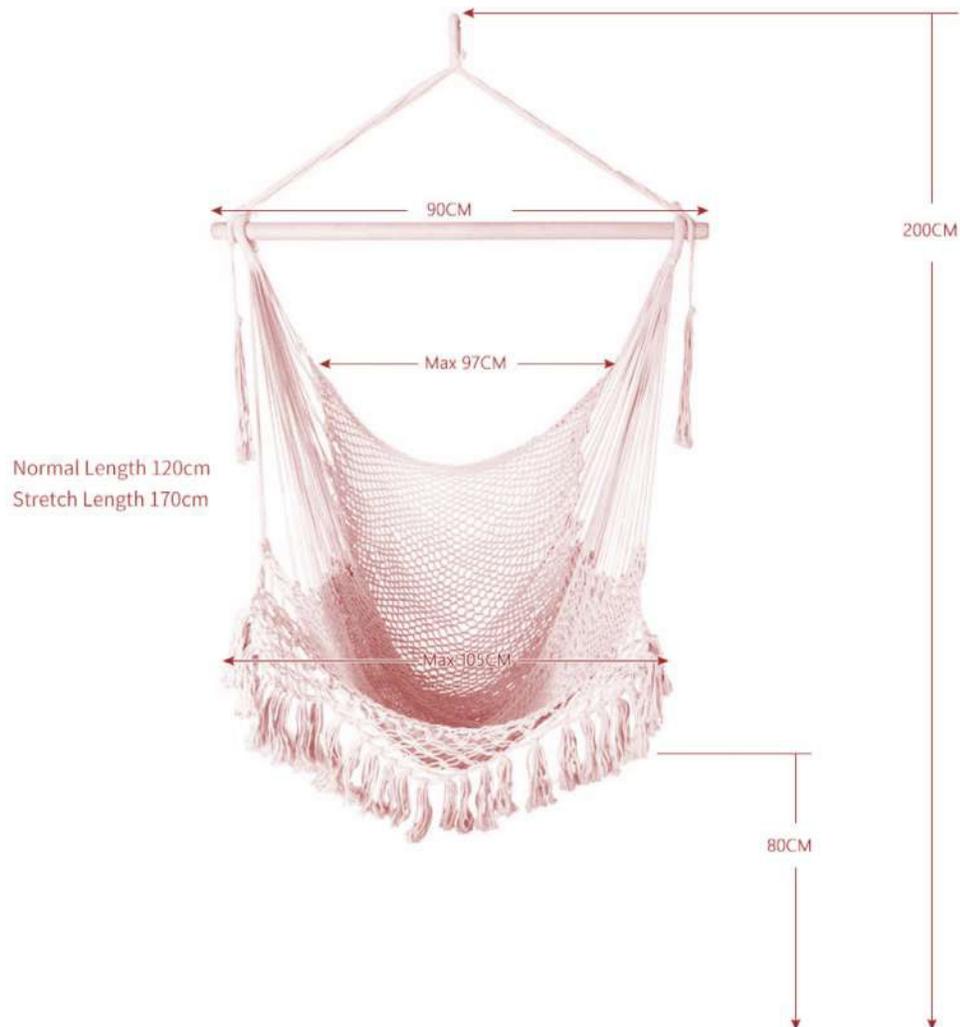
La Real Academia Española (DRAE), define el término silla, como el “asiento con respaldo, por lo general con cuatro patas, y en que solo cabe una persona.”, en otras palabras, es el elemento que permite descansar o realizar actividades con tranquilidad, a una persona y al mismo tiempo ofrecerle comodidad. Sus formas y materiales varían dependiendo la intensidad que se le otorga.

Figura 70. Ilustración de una silla colgante.



Fuente: Martínez E. , 2020.

Figura 71. Medidas de una silla colgante.



Fuente: Lasillacolgante, s.f.

SILLÓN

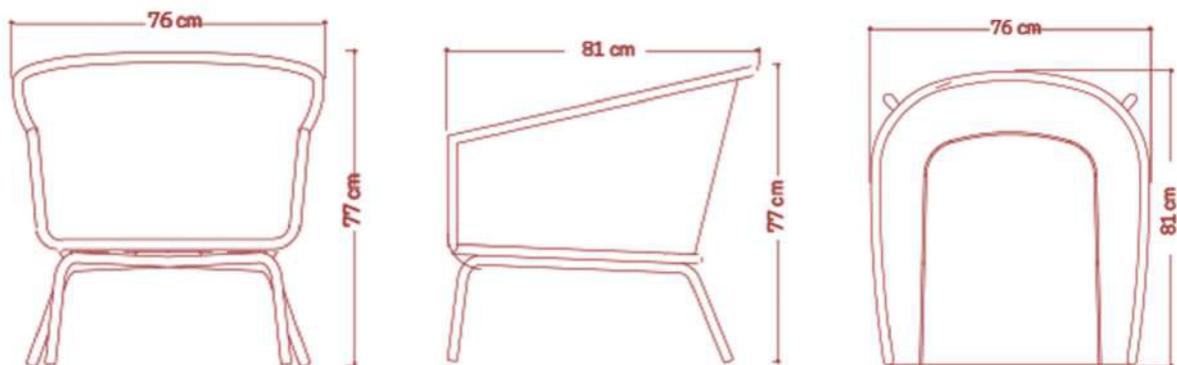
El sillón, según lo dice la Real Academia (DRAE), es una “silla de brazos, mayor y más cómoda que la ordinaria”, es más cómodo que la silla, es el mueble que permite a las personas a permanecer por más tiempo en él, como descansar, leer, incluso tomar siestas pequeñas.

Figura 72. Ilustración de una joven en un sillón.



Fuente: Martínez, 2019.

Figura 73. Medidas estándar de un sillón.



Fuente: Royo, s.f.

TOCADOR

La Real Academia (DRAE) afirma, que el tocador es, “*mueble, por lo común en forma de mesa, con espejo y otros utensilios, para el peinado y aseo de una persona*”, tal y como lo dice la definición anterior, el tocador es el mobiliario que tiene la función de permitir a la persona que le da uso, poder arreglarse, maquillarse y todo lo relacionado con el cuidado personal.

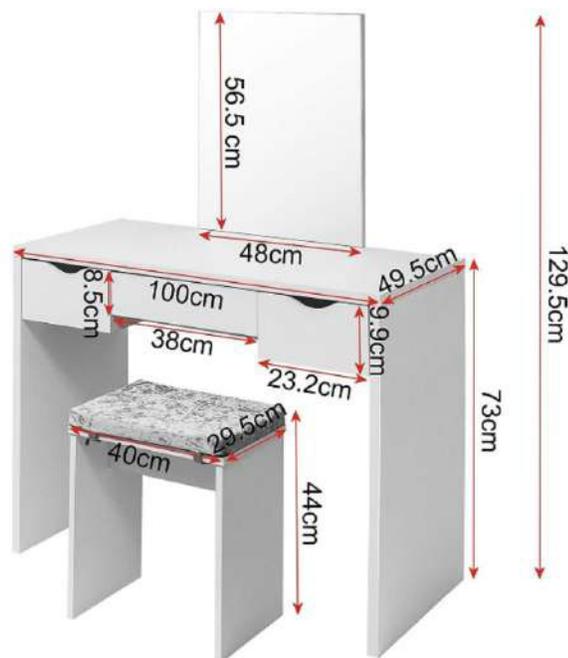
La forma y diseño de este mobiliario es variable, algunos no cuentan con espejo, otros contienen uno o más espejos, pueden tener un banco para sentarse o simplemente no tenerlo.

Figura 74. Representación gráfica de un tocador.



Fuente: Martínez E., 2020.

Figura 75. medidas de un tocador.



Fuente: Yecolem, s.f

Los materiales con los que van a ser fabricados también van a ser distintos, como ejemplo se muestra la figura anterior de un tocador, con sus medidas estándar, es un mueble simple, pero cumple con una buena funcionalidad.

El espejo, señala la Real Academia (DRAE), que es, “*tabla de cristal azogado por la parte posterior, y también de acero u otro material bruñido, para que se reflejen en él los objetos que tenga delante*”, es otro de los elementos fundamentales que debe de tener una habitación, ya que además de aportar al espacio un valor estético, también le otorga un valor funcional.

Es el artefacto que da la posibilidad de poder apreciarse físicamente. Existe una gran diversidad de diseños, formas y tamaños en las que se pueden encontrar, además de que son utilizados para lugares en general.

Figura 76. Ilustración de una mujer frente al espejo.

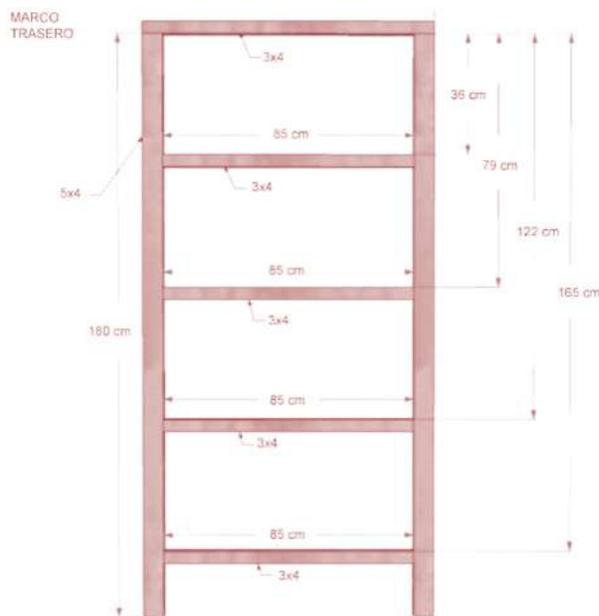


Fuente: Martínez E. , 2020

ESTANTERÍA

La Real Academia Española (DRAE), verifica que estantería, es el “*mueble compuesto de estantes o anaqueles*”, que son un conjunto de repisas que permiten almacenar principalmente libros, además de materiales escolares, accesorios etcétera. Hay estantes pequeños, grandes, fabricados de madera, de metal, de plástico, entre otros.

Figura 77. Medidas estándar de un librero.



Fuente: Inmueblespremier, s.f.

Figura 78. Ilustración de mujer leyendo.



Fuente: Martínez E. , 2019.

Las medidas de los mobiliarios anteriores son estándar de acuerdo en México, aunque todos varían conforme a su función, al espacio donde serán integrados, a la intensidad que se les establece, a sus formas, colores, materiales, sobre todo cuando hay una excepción específica, por ejemplo, para alguna persona con alguna discapacidad, u otro factor importante donde se requiera de un diseño exclusivo. Motivo perfecto para que se intervenga la presencia de un profesional, en este caso, un diseñador de interiores.

5.2.3 Mobiliario para adolescentes mexicanas

Para poder diseñar un mobiliario adecuado, para el usuario al que será dirigida la línea de diseño, que en este caso son las jóvenes adolescentes, es importante tomar en cuenta los factores que influyen en el proceso de elaboración.

Uno de ellos es, que cada adolescente de diferente región va a tener medidas distintas a las de una adolescente mexicana, esto a que definitivamente las características de su antropometría varían, debido a que no es lo mismo aquí, que en otros lugares.

Y de acuerdo con las dimensiones antropométricas, se deriva también la ergonomía en la adecuación para el diseño de sus mobiliarios, junto con el apoyo de sus medidas antropométricas, para poder realizar cada uno de ellos. Lo que será de gran ayuda para crear los productos a la talla, con su adecuada fabricación, apoyándose también en las medidas estándar de los mobiliarios en México.

Es por eso por lo que se realiza una tabla, gracias a la información anterior, de las medidas estándar de cada uno de los mobiliarios, para lograr cumplir el objetivo de diseñar un mobiliario perfectamente analizado, estético y sobre todo funcional.

Tabla 7. Tabla de medidas estándar de los mobiliarios a diseñar (área de descanso).

Mobiliario	Medidas estándar 1	Medidas estándar 2	Medidas estándar 3
<i>Base de cama</i>	<i>a: 1 m l: 2 m h: 45 cm</i>	<i>a: 1.40 m l: 2 m h: 45 cm</i>	<i>a: 2 m l: 2 m h: 45 cm</i>
<i>Cabecera</i>	<i>a: 5 cm l: 1.20 h: 1.10 m</i>	<i>a: 7 cm l: 1.50 h: 1.20 m</i>	<i>a: 8 cm l: 2.10 h: 1.30 m</i>
<i>Clóset</i>	<i>a: 70 cm l: 1.50 m h: 2 m</i>	<i>a: 70 cm l: 1.80 m h: 2.20 m</i>	<i>a: 70 cm l: 2 m h: 2.50 m</i>

Fuente: *Elaboración propia, 2019.*

Tabla 8. Tabla de medidas estándar de los mobiliarios a diseñar (área de estar).

Mobiliario	Medidas estándar 1	Medidas estándar 2	Medidas estándar 3
<i>Silla colgante</i>	<i>a: 90 cm</i> <i>l: 1.20</i> <i>h: 2 m</i> <i>h: 80 cm</i> <i>(distancia piso)</i>	<i>a: 95 cm</i> <i>l: 1.30</i> <i>h: 2 m</i> <i>h: 70 cm</i> <i>(distancia piso)</i>	<i>a: 1 m</i> <i>l: 1.40</i> <i>h: 2 m</i> <i>h: 60 cm</i> <i>(distancia piso)</i>
<i>Espejo circular</i>	<i>a: 3 mm</i> <i>l: 50 cm</i> <i>h: 50 cm</i> <i>r: 25 cm</i>	<i>a: 4 mm</i> <i>l: 1 m</i> <i>h: 1 m</i> <i>r: 50 cm</i>	<i>a: 6 mm</i> <i>l: 1.50 m</i> <i>h: 1.50 m</i> <i>r: 75 cm</i>
<i>Tocador</i>	<i>a: 50 cm</i> <i>l: 1.20 m</i> <i>h: 77 cm</i>	<i>a: 50 cm</i> <i>l: 1.30 m</i> <i>h: 77 cm</i>	<i>a: 50 cm</i> <i>l: 1.50 m</i> <i>h: 77 cm</i>

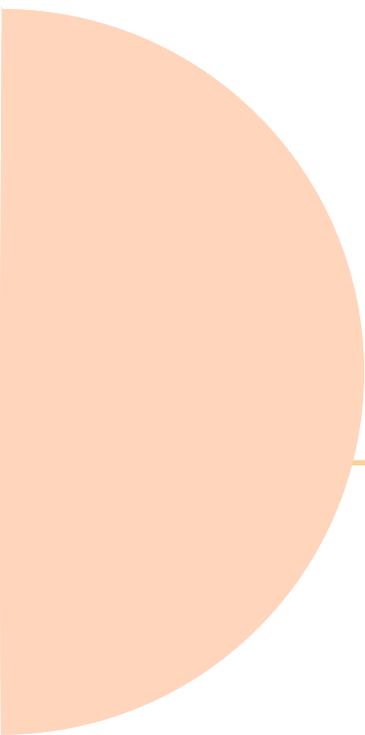
Fuente: Elaboración propia, 2019.

Tabla 9. Tabla de medidas estándar de los mobiliarios a diseñar (área de estudio).

Mobiliario	Medidas estándar 1	Medidas estándar 2	Medidas estándar 3
<i>Escritorio</i>	<i>a: 50 cm</i> <i>l: 1.30 m</i> <i>h: 70 cm</i>	<i>a: 60 cm</i> <i>l: 1.40 m</i> <i>h: 70 cm</i>	<i>a: 70 cm</i> <i>l: 1.50 m</i> <i>h: 77 cm</i>
<i>Sillón</i>	<i>a: 89 cm</i> <i>l: 90 m</i> <i>h: 50 cm</i> <i>h: 95 cm (altura de respaldo a piso)</i>	<i>a: 89 cm</i> <i>l: 1.40 m</i> <i>h: 50 cm</i> <i>h: 95 cm (altura de respaldo a piso)</i>	<i>a: 89 cm</i> <i>l: 1.80 m</i> <i>h: 50 cm</i> <i>h: 95 cm (altura de respaldo a piso)</i>
<i>Estantes</i>	<i>a: 40 cm</i> <i>l: 80 cm</i> <i>h: 1.85</i> <i>h: 36 cm (separación de cada apartado)</i>	<i>a: 45 cm</i> <i>l: 70 cm</i> <i>h: 1.75</i> <i>h: 36 cm (separación de cada apartado)</i>	<i>a: 50 cm</i> <i>l: 55 cm</i> <i>h: 1.65</i> <i>h: 40 cm (separación de cada apartado)</i>

Fuente: Elaboración propia, 2019.

Todas las dimensiones que se muestran, en cada tabla, son medidas estándar de mobiliario específicamente mexicano, de las cuales se toma como base un término medio entre todas, para que la propuesta de mobiliario que se va a diseñar sea perfectamente adecuada para las jóvenes adolescentes.



DIAGNÓSTICO:
ANALIZAR PARA CREAR

• PRELIMINARES •

Al hablar sobre un diagnóstico, en el ámbito del diseño interior, se infiere a la síntesis de toda la información recaudada sobre el tema que se analizó, esto con el fin de saber acerca del estado en que se encuentra un espacio, un objeto u algo determinado y de sus alcances, antes de ser intervenido.

Lo que ayuda a tener una referencia más precisa acerca de la problemática en la que se encuentra, para poder generar una buena propuesta de diseño, aunque es importante puntualizar que, en este proyecto, no se analiza un volumen arquitectónico en específico, sino una línea de diseño interior, de elementos destinados a integrarse en un espacio, que es el caso de una habitación.

Y debido a que se generó un análisis, con la información recopilada, en relación con todos los capítulos del presente documento, se pudo realizar un diagnóstico acerca de cómo se encuentra la situación del tema, relacionados con el proyecto y elaboración de este.

Para así poder identificar, las situaciones que pueden ser un factor limitante en la realización de dicha finalidad, y qué puntos, son de suma utilidad a la hora de llevarlo a cabo.

Para eso se muestra a continuación las ventajas y desventajas del proyecto:

VENTAJAS

- Los conocimientos que tiene un interiorista ayudan a poder tener la capacidad de crear una línea de diseño interior, con todo lo que conlleva poder realizarlo.
- La propuesta que se diseñará es más fácil de realizar, ya que el sector al que se está dirigiendo es un público muy liberal, muy jovial y en esa cuestión, no hay limitantes para generar ideas creativas.
- La accesibilidad en la búsqueda de la información necesaria para la elaboración del análisis teórico.
- El estar a las tendencias de la moda actualmente, facilitará el proceso de elaboración de los productos, para poder llamar su atención con algo innovador

DESVENTAJAS

- El no saber, por qué no se encontraron más referencias, en cuestión a la elaboración de líneas de diseño interior juvenil femenino, lo que puede ser una desventaja, ¿Por qué no hay mucho diseño interior para jóvenes femeninas?
- Más que una desventaja se le podría llamar UN RETO, al lograr transmitir esa sensación de tranquilidad y armonía a las adolescentes, debido a los cambios que pasan por esa etapa de rebeldía.
- Que los productos de la línea de diseño no tengan tanto éxito al momento de la interacción con las adolescentes.
- El no lograr, ser una tendencia atractiva, tanto para las adolescentes, como para el público en general.

6.1 NECESIDADES Y CREACIÓN DE LÍNEA DE DISEÑO INTERIOR

Haciendo síntesis de toda la información anterior, para poder empezar a generar ideas y trabajar en el proyecto, se elabora una tabla de requerimientos que contiene los elementos básicos e indispensables que necesita una habitación, en cuanto a lo que abarca el diseño interior, como mobiliario, iluminación, acabados, accesorios, etc.

6.1.1 Tabla de necesidades

Tabla 10. Línea de diseño interior juvenil: función principal dormitorio-estudio.

Mobiliario	Medidas estándar 1	Medidas estándar 2	Medidas estándar 3
<i>Mobiliario</i>	<i>Cama</i> <i>Closet</i>	<i>Tocador</i> <i>Sillón</i>	<i>Escritorio</i> <i>Silla</i> <i>Librero/ estantes</i>
<i>Accesorios</i>	<i>Cojines</i> <i>Sábanas</i>	<i>Espejo</i> <i>Cortinas</i>	<i>Pizarrón</i> <i>Accesorios</i>
<i>Iluminación</i>	<i>Luminaria de</i> <i>noche (luz tenue)</i>	<i>Iluminación</i> <i>general</i>	<i>Iluminación</i> <i>señalada</i>

Fuente: Elaboración propia, 2019.

6.1.2 Propuesta de mobiliario

Selección precisa de los elementos a diseñar, de acuerdo con la información extraída del documento en general y de la tabla de necesidades:

ÁREA DE DESCANSO:

- Base/ cabecera
- Clóset
- Ropa de cama (sábanas y funda de almohadas)
- Cojines

ÁREA DE ESTAR:

- Silla colgante
- Espejo
- Tocador
- Alfombra
- Cortinas

ÁREA DE ESTUDIO:

- Escritorio
- Sillón individual
- Estanterías/ librero
- Lámpara de escritorio
- Lámpara general

Cada uno de los puntos que se han dictado, en el presente documento hasta ahora, son cruciales ya que a partir de aquí toma sentido cada información obtenida en la investigación.



PROCESO DE CREACIÓN PARA LA
LÍNEA DE DISEÑO INTERIOR

Gracias al estudio de cada capítulo que contiene este documento, se logró extraer de cada uno, la información más importante para dar unión a las piezas que conforman este rompecabezas, y que la línea de diseño interior que se va a crear, pueda ser idílica para las niñas adolescentes.

Esta sección es prácticamente, la última pieza del rompecabezas para darlo por terminado. Es el resultado de todo un amplio análisis, a continuación, se muestra el proceso de elaboración de la línea de mobiliario, ya con los conocimientos aplicados y los factores importantes que conlleva la creación de esta línea de diseño interior, tomando en cuenta estilo, concepto etc.

7.1 CONCEPTO: LA DIOSA IXCHEL Y LO FEMENINO

Dentro de la inspiración, que en esta ocasión fue la ilustración de la diosa Ixchel (Diosa de la Luna), que representa feminidad jovial, de la cual se realizó una interpretación propia, de ella misma, en un aspecto de niña.

En la ilustración se reflejan los colores que fueron elegidos en la entrevista que se les hizo a las niñas de una secundaria y de preparatoria. Las formas curvadas que integra Ixchel, los textiles usados en su vestimenta, sensaciones y delicadeza, al igual que las formas extraídas de la cultura maya, que se plasmaron en cada uno de los elementos de la línea de diseño interior, tomando en cuenta el valor bonito de una cultura.

Lo femenino, es el principal carácter que se pretende resaltar en el proyecto, por ser para jovencitas, gracias a la inspiración de una diosa maya, que se representa como la luna creciente, por tratarse de la luna que está relacionada con la mujer.

Por la delicadeza de una dama, por sus cambios, tanto físicos como emocionales, que son relacionados a su vez con las fases lunares, por ser mujer y plasmar una esencia única en cada uno de los accesorios y elementos.

Agregando también que esto, nos llevó a lograr obtener el diseño étnico maya, en toda la habitación en general.

7.1.1 Representación Diosa Ixchel

Ixchel es mágica, inocente y soñadora. Es una niña libre, que se acepta, que ama cada una de sus fases, que se ama a sí misma tal y como es, se expresa sin miedo, le gusta bailar, cantar, escribir y ser auténtica.

Le encanta contagiar su locura, su ternura, transmite paz y tranquilidad. Ixchel es un refugio para momentos de oscuridad, pues siempre sabe ofrecer un poquito de su luz.

Es una niña aequoreal: arcaica, rara y poética.

Ixchel, simplemente, es magia.

Figura 79. Ilustración Diosa Ixchel.



Fuente: Medina, 2020.

7.2 LÁMINA DE DISEÑO

Gracias a la ilustración de Ixchel, y junto con ayuda de la entrevista que se les realizó a las jóvenes, se seleccionaron algunos de los colores que la integran, para elegir la gama de colores definitiva, que predomina en la línea de diseño interior, que en esta ocasión es una gama de tonos cálidos, con contrastes neutros.

Figura 80. Lámina de diseño Ixchel.



Fuente: Elaboración propia, 2020.

7.2.1 Panel de diseño

En el panel de diseño, se plasma lo que se va a transmitir en nuestro proyecto, las formas que van a destacar, los colores, las texturas, materiales, el olor que el proyecto va a tener y la palabra que va a definirlo.

Figura 81. Panel de diseño Ixchel



Fuente: Elaboración propia, 2020.

7.2.2 Propuesta de diseño de mobiliario inspiración y funcionalidad

En este apartado, se hace énfasis a cada elemento de la ilustración, que fue tomado como inspiración en cada uno de los productos que fueron diseñados, y se da una pequeña explicación.

Figura 82. Detalles de inspiración en la ilustración.



Fuente: Elaboración propia, 2020.

7.2.3 Proceso de diseño y bocetaje

Durante nuestro proceso en la elaboración de bocetos, surgieron demasiadas ideas, la mayoría se modificaron y otras de plano se descartaron, ya que al principio las ideas eran muy elaboradas y un poco saturadas.

Se simplificaron con el fin de evitar la saturación de elementos, formas y color, al momento de integrar todo en un mismo espacio, y así, obtener un diseño limpio y simple. Los primeros bocetos fueron totalmente distintos a los finales, se muestran a continuación.

Figura 83. Bocetos de símbolos de Ixchel en maya.

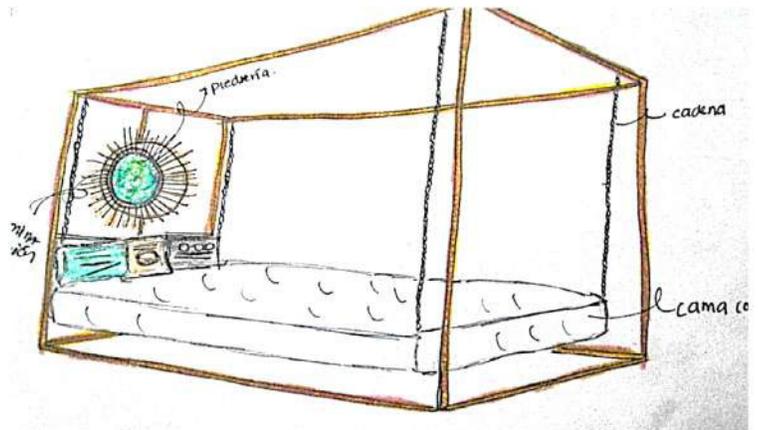


Fuente: Elaboración propia, 2019.

Bocetos de representación de Ixchel en simbología maya, de los cuales se pretendía extraer formas y figuras, para plasmarlas en los textiles de la línea de diseño interior.

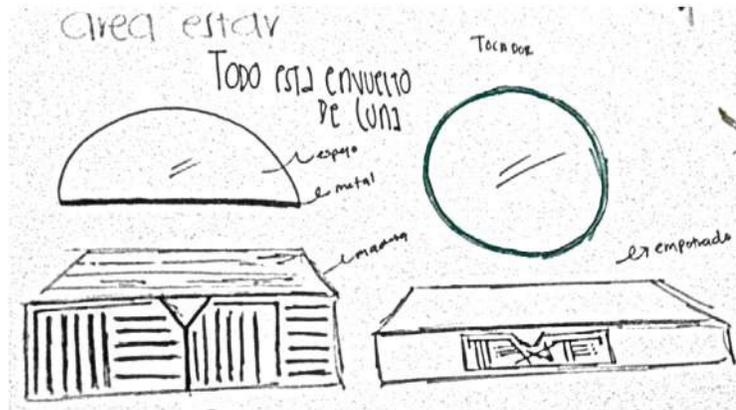
La idea para la cama que se muestra en la imagen, era muy extravagante, su dimensión era enorme para incluirla dentro de un espacio, tomando en cuenta que las habitaciones tienden a ser pequeñas, en pocas palabras era un boceto indefinido. Lo que siempre se tuvo muy en claro, fue aplicar formas geométricas, en especial círculos, medio círculos y líneas, en algún mobiliario, por la forma de la luna y de la simbología maya.

Figura 84. Boceto de cama con estructura metálica.



Fuente: Elaboración propia, 2019.

Figura 85. Boceto de mobiliarios, tocadores.



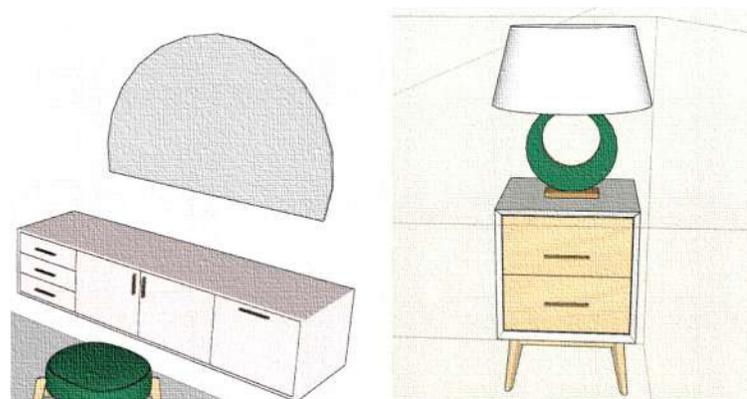
Fuente: Elaboración propia, 2019.

Figura 86. Bocetos de sillón en acuarela y digital.



Fuente: Elaboración propia, 2019.

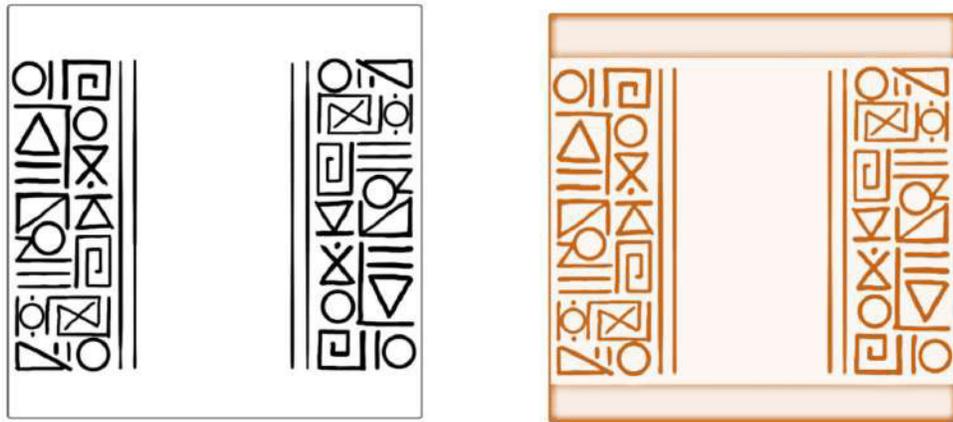
Figura 87. Boceto digital de tocador y cómoda.



Fuente: Elaboración propia, 2019.

La forma del asiento de la silla es circular, y la forma de su respaldo representa la silueta de media luna, es por eso que se diseña de esa manera. En la propuesta definitiva se mantiene el mismo concepto, a excepción del color y el volumen de la silla.

Figura 88. Representación digital de texturas en almohadas.



Fuente: Gabriel Guedea, 2019.

Figura 89. Representación digital de texturas en sabanas.



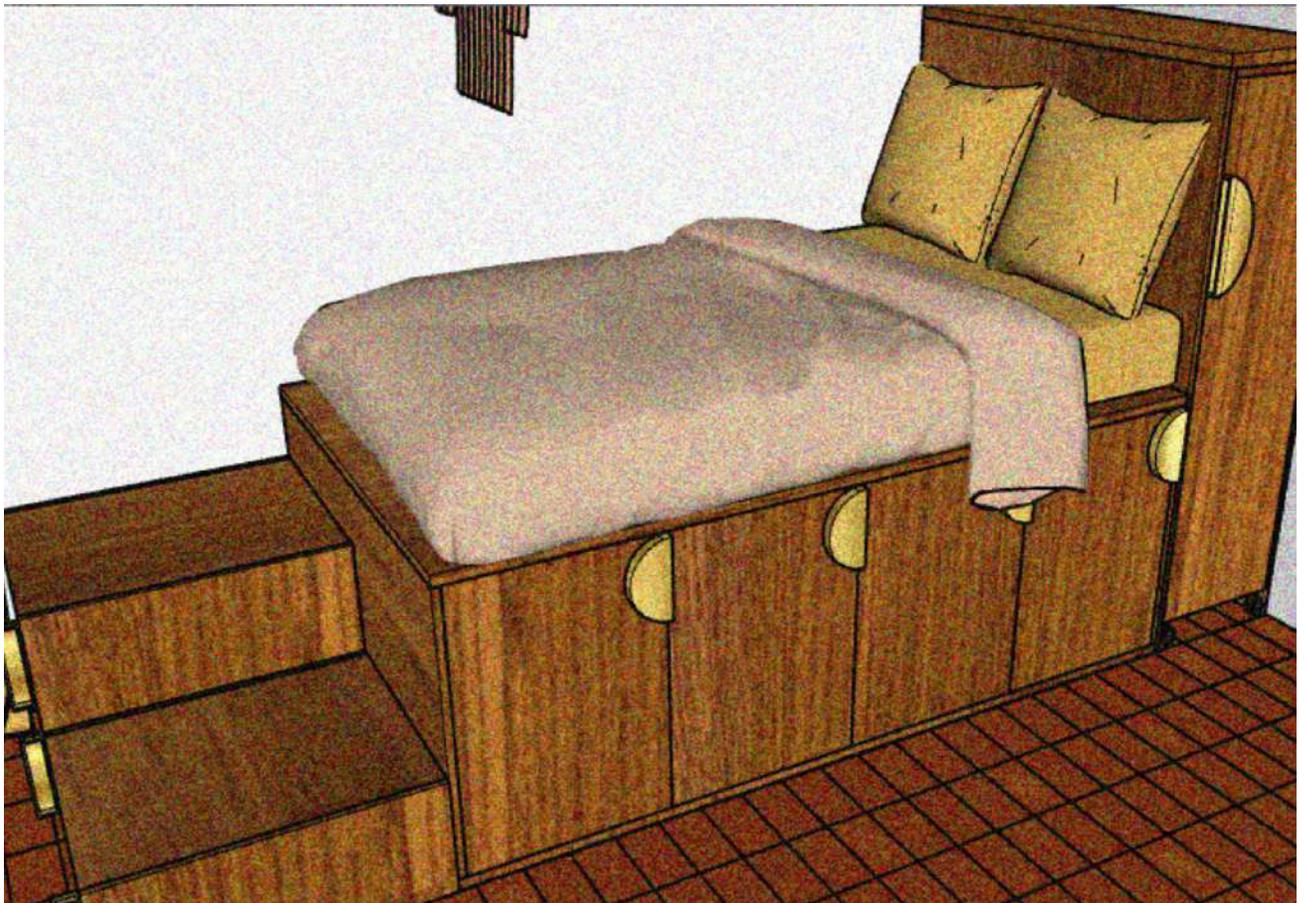
Fuente: Gabriel Guedea, 2019.

La figura anterior, nuestros los primeros bocetos del diseño en las sabanas y cobijas, que se tenía pensado diseñar, cabe mencionar que son diseños que se actualizaron, ya que cambiaron totalmente en el resultado final.

• CAMA-CLÓSET "UNIVERSO" •

La cama representa el universo, espacio lleno de misterio, lugar donde duerme la luna, donde sueña y guarda sus secretos. Se diseña de doble altura, por dos razones, para representar lo alto del cosmos y para almacenar todas sus pertenencias (secretos). Se propone de madera en tonalidad café, por el color de piel de Ixchel.

Figura 90. Perspectiva de la cama completa.

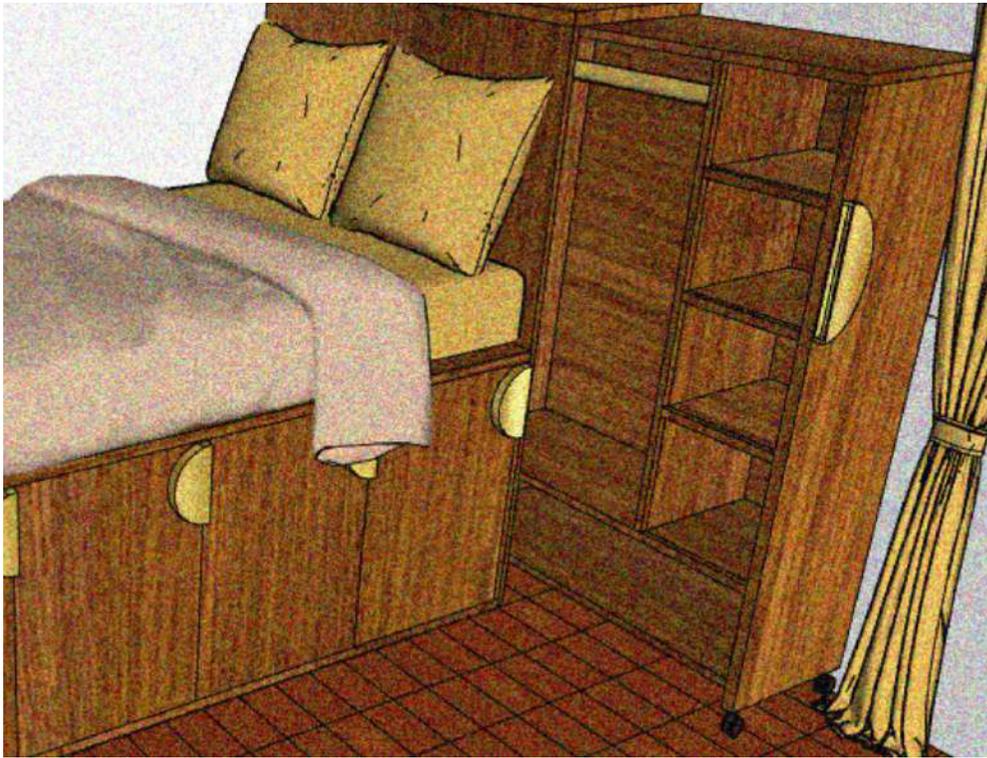


Fuente: Elaboración propia, 2020.

El diseño de la cabecera tiene la función de clóset, para que la niña pueda colgar vestidos, abrigos, los apartados que tiene a un costado, son para colocar algún artefacto, e incluso libros, los cuales pueda tener a la mano fácilmente, con solo desplazarlo, por si requiere leer antes de dormir.

La base tiene una función similar, debido a que está conformada con grandes cajones, que son para el almacenamiento de pantalones, zapatos, cobijas, entre tantos otros.

Figura 91. Perspectiva de la cabecera de la cama.



Fuente: Elaboración propia, 2020.

Figura 92. Vista interior de una de las cajoneras.

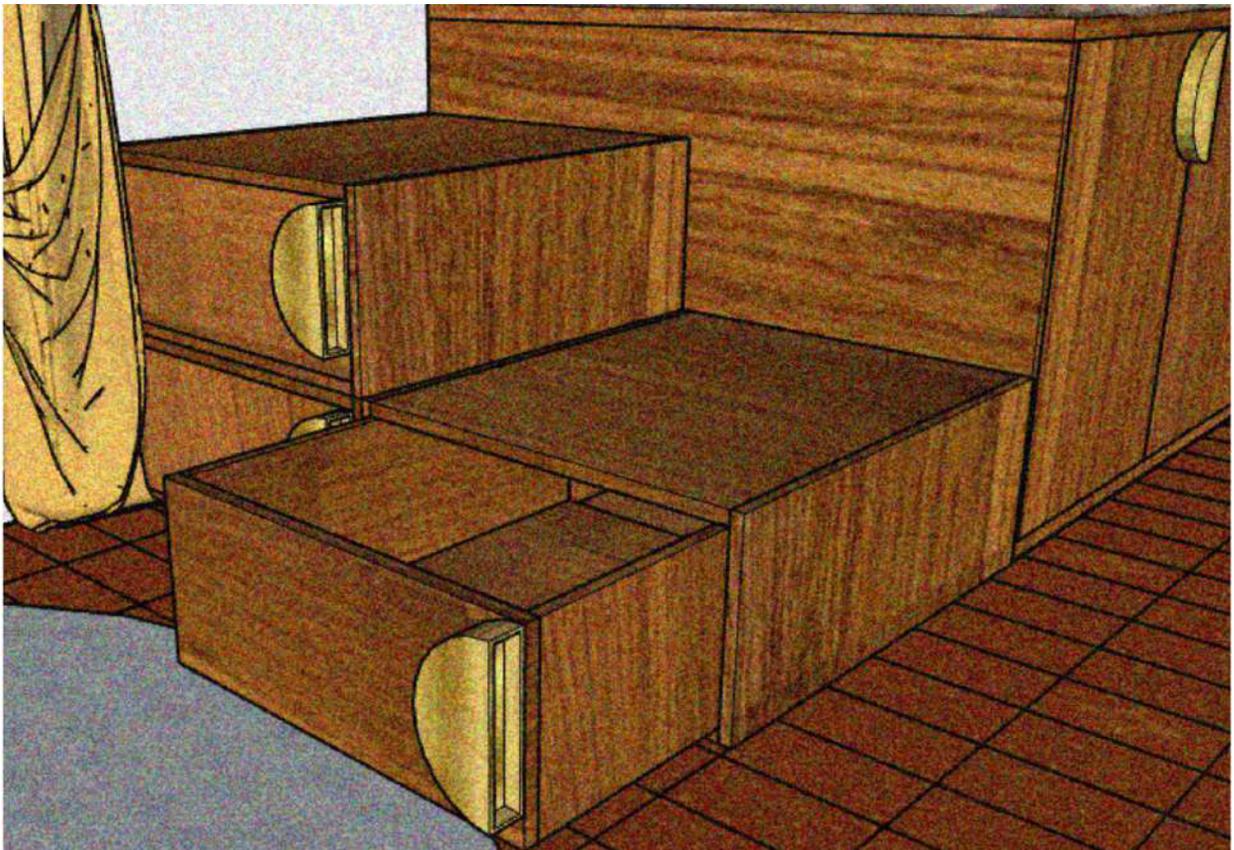


Fuente: Elaboración propia, 2020.

• ESCALONES •

Los escalones forman parte de la misma base de la cama, su diseño consta de tres cajones que permiten a la joven, subir a su cama, además de que conectan con el área de estar, con el fin de tener libros o materiales a la mano, y le permitan realizar determinada actividad. Mantiene el mismo material que la base y cabecera, ya que es un mobiliario integral.

Figura 93. Perspectiva de los cajones escaleras.

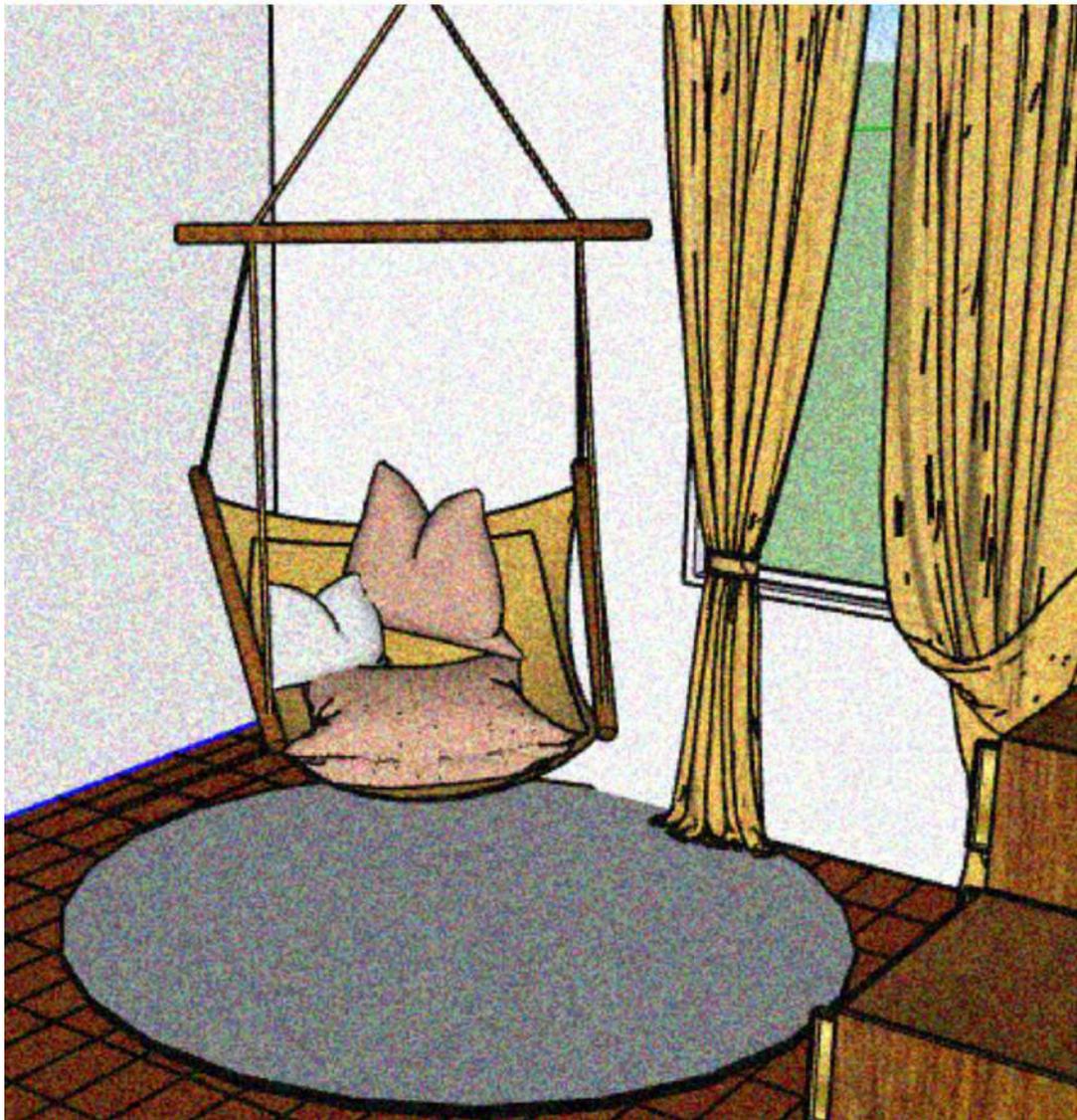


Fuente: Elaboración propia, 2020.

• SILLA COLGANTE "CONEJO EN LA LUNA" •

La silla representa al conejo en la luna, flotando en el universo, por eso se propone colgante, la silla en teoría, es Ixchel volando en el espacio. Su diseño es simple, cómodo, realizado de tela de algodón tejido.

Figura 94. Vista completa de la silla colgante y alfombra.

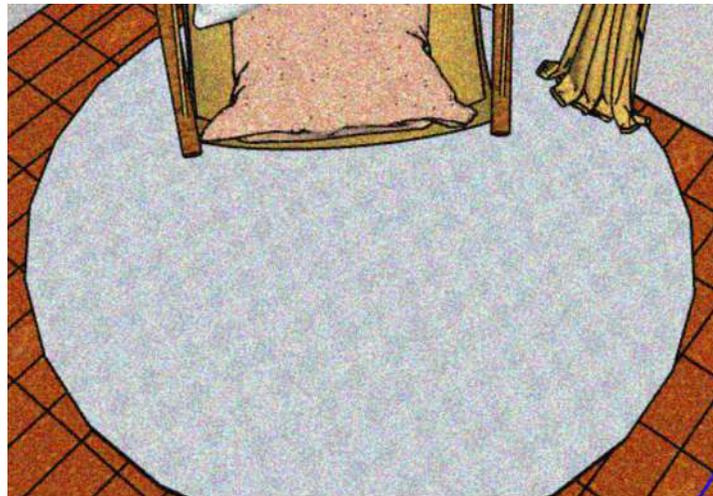


Fuente: Elaboración propia, 2020.

• ALFOMBRA "LUNA LLENA" •

La alfombra representa como tal a la luna, pero es una luna suave, conformada por cientos pompones (colitas de conejo). Que otorga una sensación de relajación al tocarla con los pies.

Figura 95. Vista superior de la alfombra.



Fuente: Elaboración propia, 2020.

• ESPEJO "LUNA PERFECTA" •

El espejo también representa la forma y tamaño de la luna, se propone a una escala grande, predominante, así como está representada en la ilustración. Se le adhiere iluminación porque la luna brilla en la oscuridad. En otro término, para mantener una buena iluminación que abarque toda el área de estar.

Figura 96. Vista frontal de espejo.

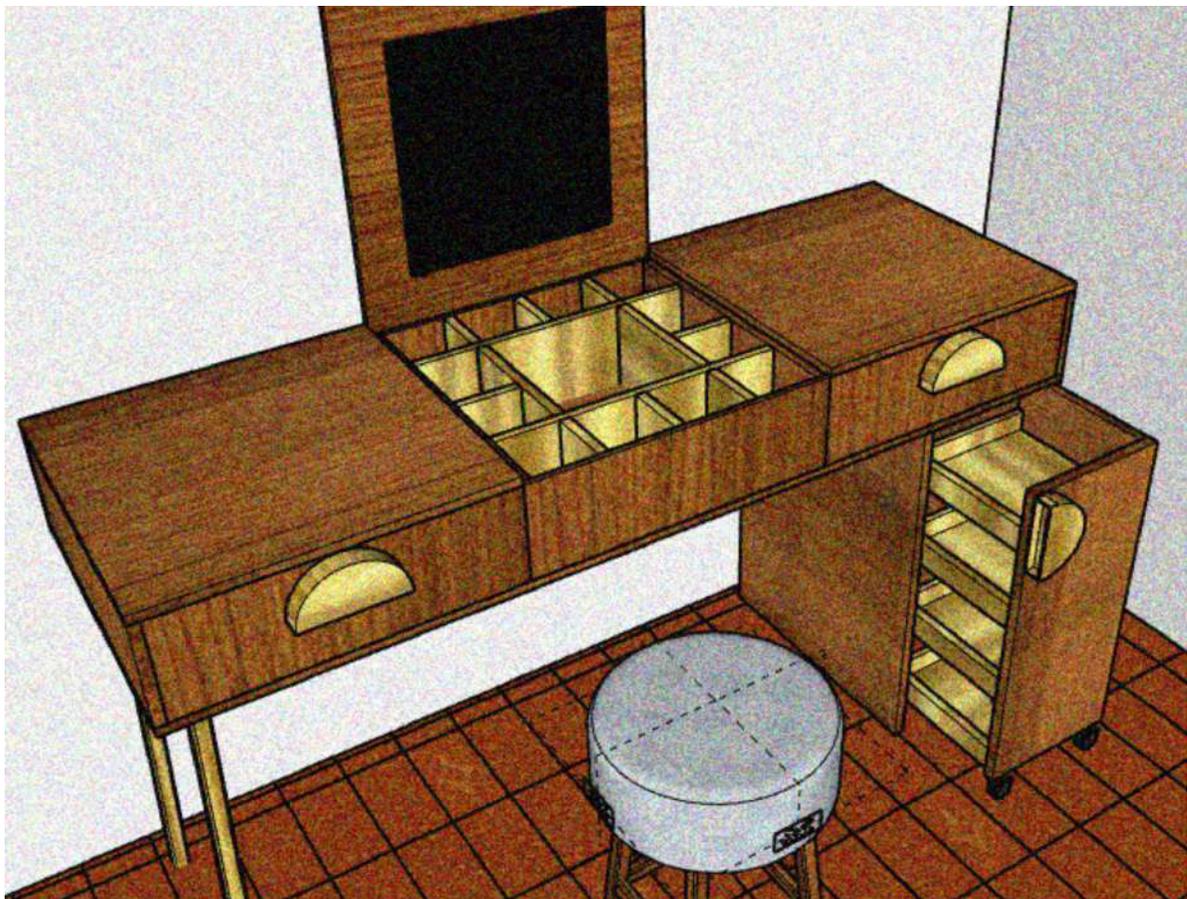


Fuente: Elaboración propia, 2020.

• TOCADOR "LUNA BELLA" •

El tocador mantiene los mismos materiales de la línea de diseño interior, su diseño es simple, contiene tres apartados, dos cajones a los costados y en medio un apartado con departamentos pequeños, con toques de metal dorado, para almacenar cosméticos y evitar el desorden. Su objetivo es promover la belleza de las niñas, su cuidado personal y su aceptación.

Figura 97. Perspectiva del tocador.

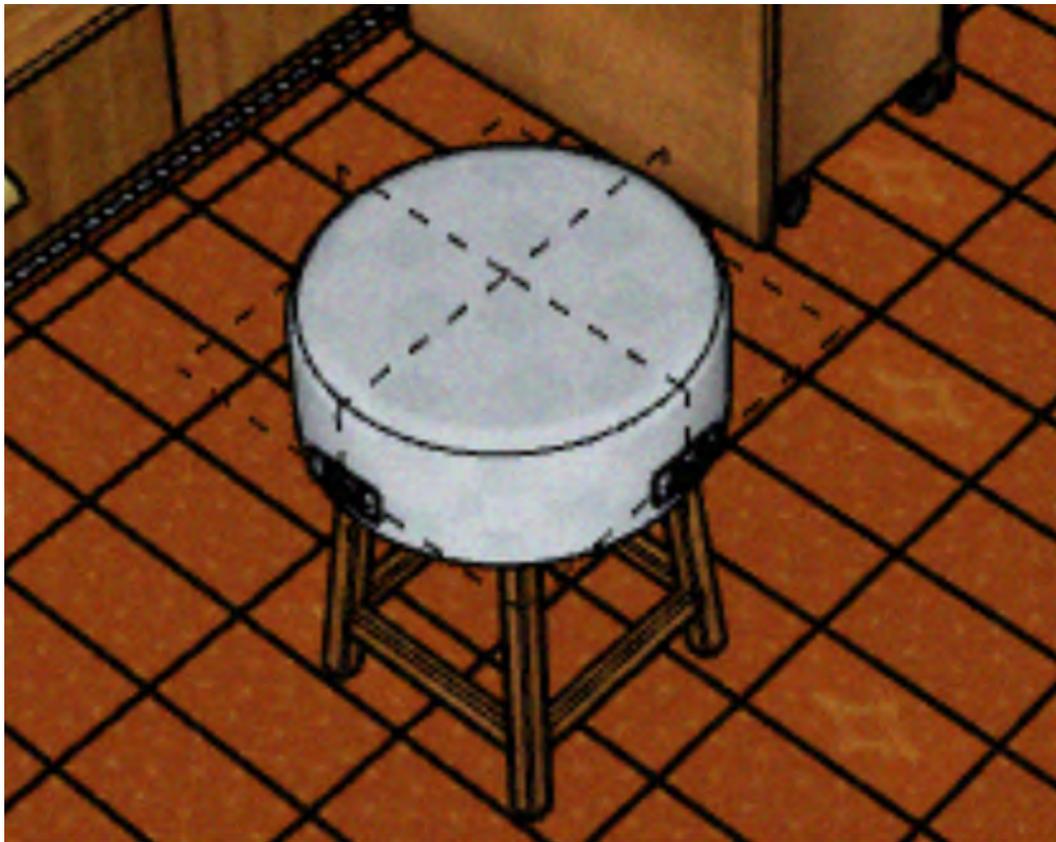


Fuente: Elaboración propia, 2020.

• BANCO "CONEJITO" •

Se le propone un banco pequeño, el cual se inspira en el conejo de la ilustración, específicamente en su piel, por ende el peluche representa, la piel del conejo. Para dar comodidad al momento de utilizar el tocador, así mismo, ofrecer en conjunto, un toque de feminidad y delicadeza.

Figura 98. Vista frontal del banco.

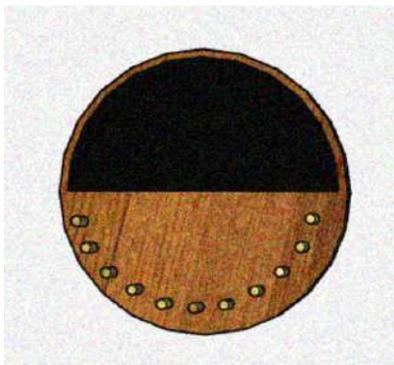


Fuente: Elaboración propia, 2020.

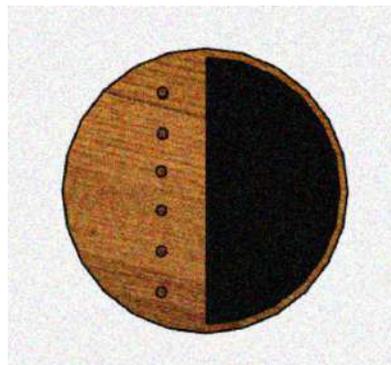
• ACCESORIOS “CUARTO CRECIENTE” •

Los accesorios se inspiran en la posición y composición de la diosa Ixchel en la ilustración y en las fases de la luna, su forma es redonda, pero se incluyen espejos en forma de media luna, con secciones para colgar collares, pulseras y anillos. Mantiene los mismos materiales.

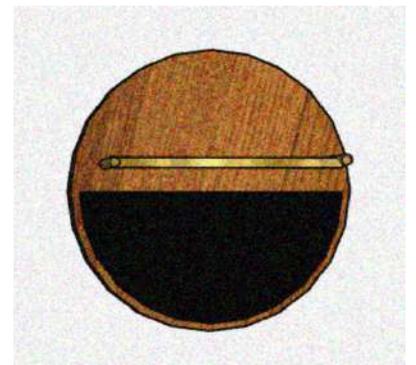
Figura 99. Boceto digital de accesorios.



FUNCIÓN: COLGAR COLLARES



FUNCIÓN: COLOCAR ANILLOS



FUNCIÓN: COLOCAR RELOJES, PULSERAS

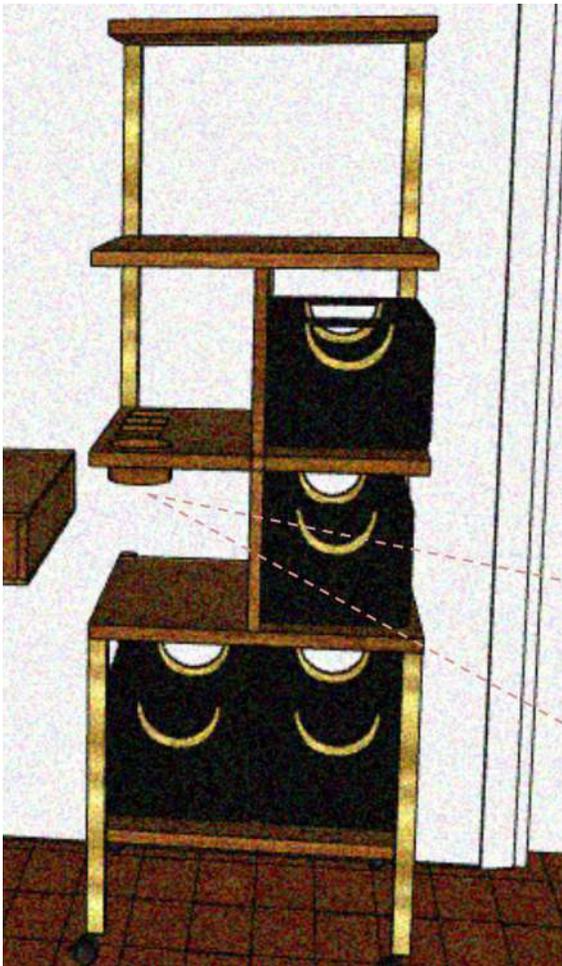
Fuente: Elaboración propia, 2019.

• ESTANTERÍA "ARCANA" •

La estantería se inspira en las formas geométricas, que tiene Ixchel en su falda, es un diseño sencillo, pero práctico y funcional, ya que sirve para colocar el café o bebidas, al momento de trabajar.

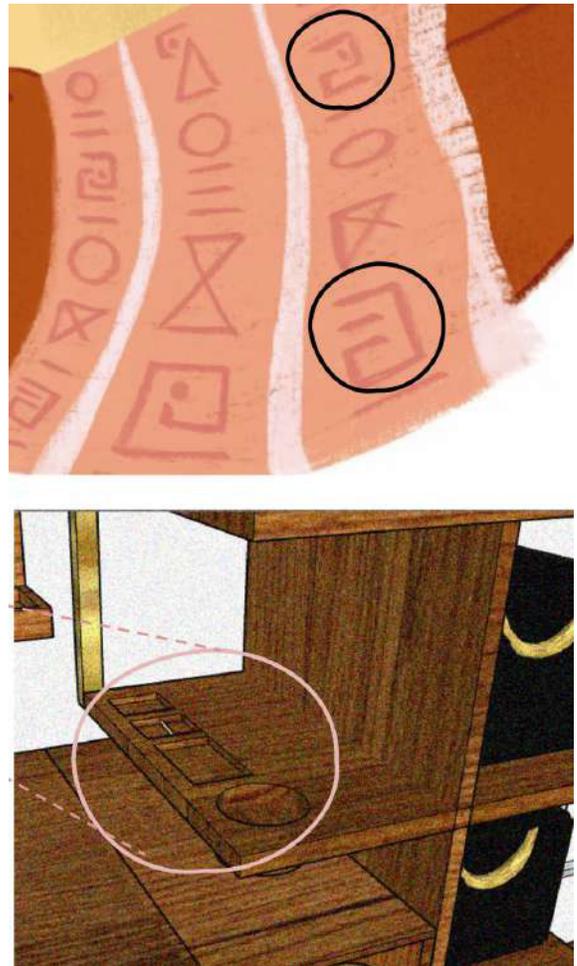
En conjunto de varios cestos tejidos, que representan los hilos del cabello de Ixchel, para almacenar materiales escolares, pertenencias, cosas secretas, etcétera. Tiene rueditas que reflejan el movimiento, la transición y el cambio.

Figura 100. Vista frontal de estantería



Fuente: Elaboración propia, 2020.

Figura 101. Detalles de Ixchel.

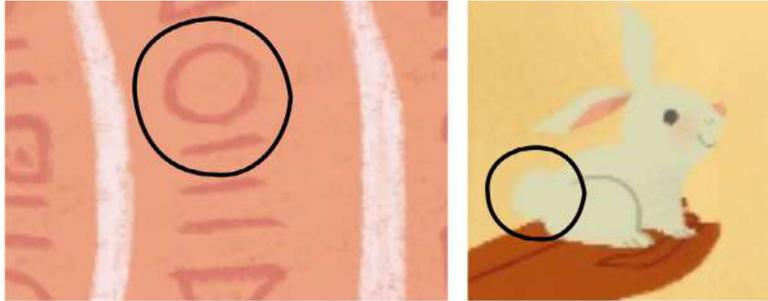


Fuente: Elaboración propia, 2020.

• ESCRITORIO "CREACIÓN" •

El escritorio mantiene los mismos materiales, es un diseño simple por algunas de las formas en las texturas de la falda.

Figura 102. Detalles de falda y conejo de Ixchel

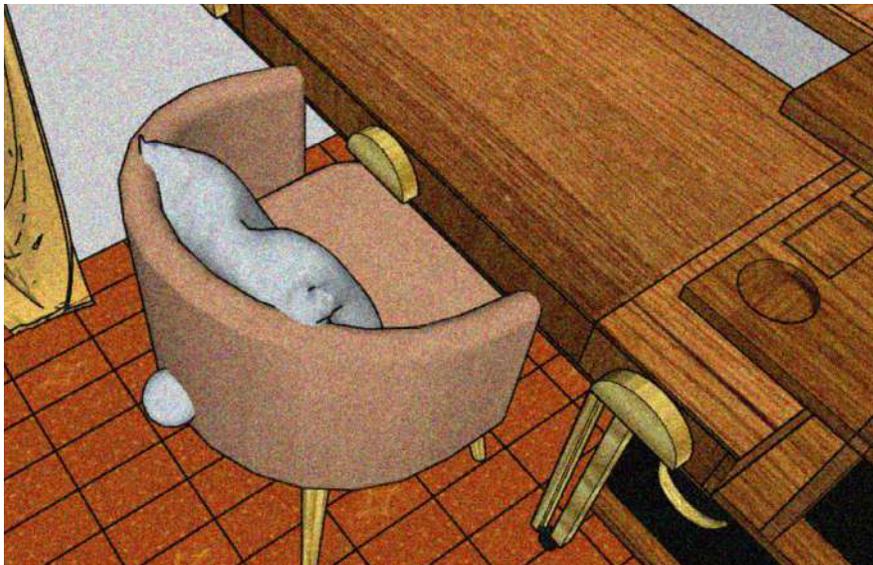


Fuente: Elaboración propia, 2020.

• SILLA "INSPIRACIÓN" •

La silla conserva la forma de media luna (si se observa desde la vista superior), pero se le adhiere un pompón como detalle, en la parte trasera, que simboliza la cola del conejo. Su función es ofrecer comodidad, para las horas largas de trabajo.

Figura 103. Perspectiva de sillón.

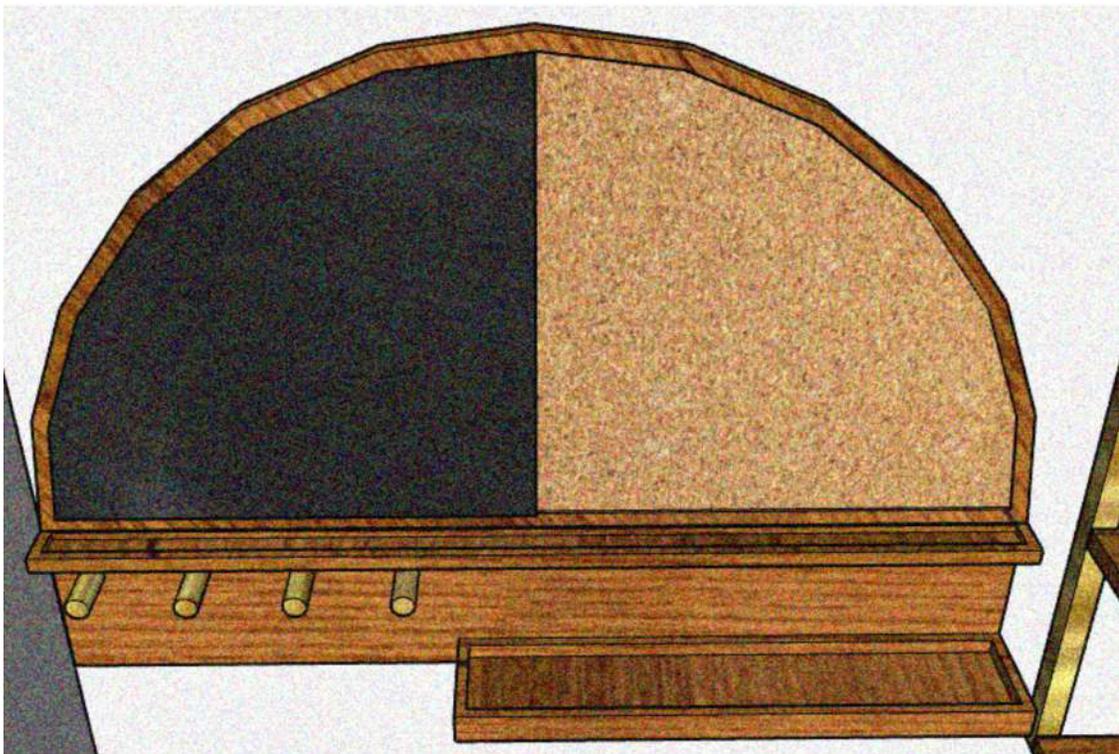


Fuente: Elaboración propia, 2020.

• PIZARRÓN "CUARTO MENGUANTE" •

El diseño del pizarrón conserva también la forma en media luna, tiene varias secciones para almacenar útiles escolares, un apartado de caucho para colocar notas o recordatorios importantes, y otro apartamento que cumple la función de un pizarrón, para realizar apuntes.

Figura 104. Boceto digital de pizarrón.



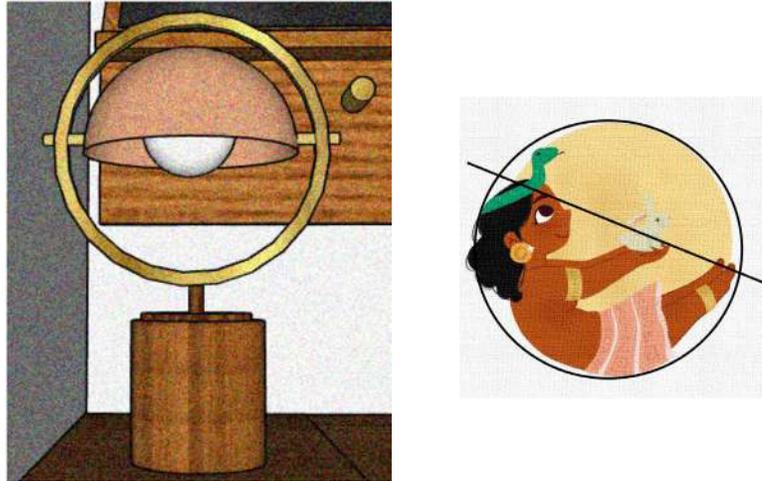
Fuente: Elaboración propia, 2020.

LOS APARTAMENTOS QUE TIENE DEBAJO SON PARA COLOCAR NOTAS, LÁPICES, TIJERAS, CINTAS ADHESIVAS, ETC.

• LÁMPARA ESCRITORIO “DESTELLO” •

La lámpara se inspira en la estructura de la ilustración, la diosa en la luna. Es una luminaria simple pero elegante que denota delicadeza, su pantalla es giratoria para ofrecer una iluminación puntual.

Figura 105. Boceto digital de lámpara para escritorio.

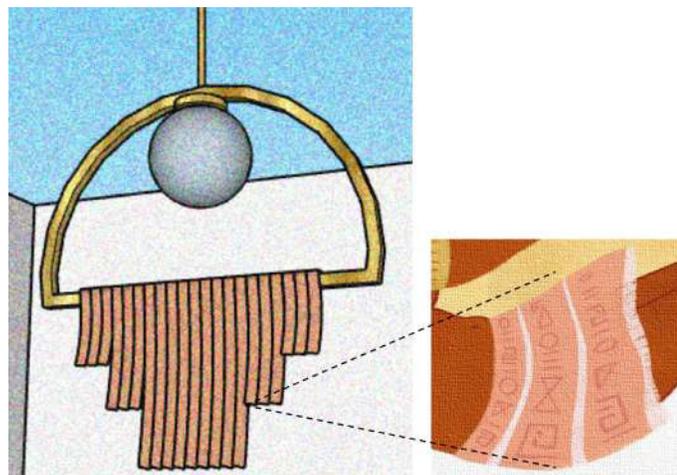


Fuente: Elaboración propia, 2020.

• LÁMPARA PRINCIPAL “BRILLA Y BAILA” •

Es una lámpara, que tiene una estructura metálica en media luna, pero su inspiración surge especialmente de la falda de la diosa y su movimiento, motivo por el cual tiene barbas.

Figura 106. Boceto digital de lámpara general.

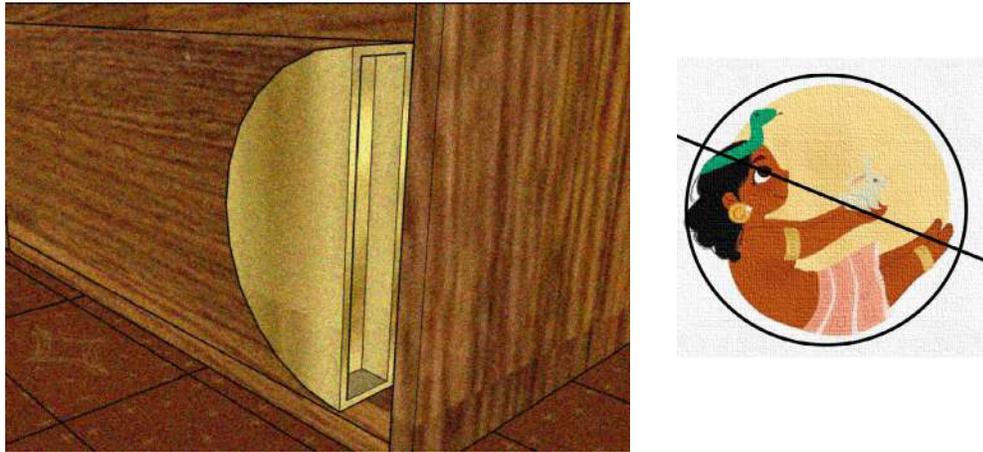


Fuente: Elaboración propia, 2020.

• JALADERAS "MEDIA LUNA" •

Todas las jaladeras surgen de la inspiración de la media luna, por eso su forma, son integradas en la mayoría de los elementos, por lo que las convierte en un detalle característico de la línea de diseño interior.

Figura 107. Detalle de las jaladeras.

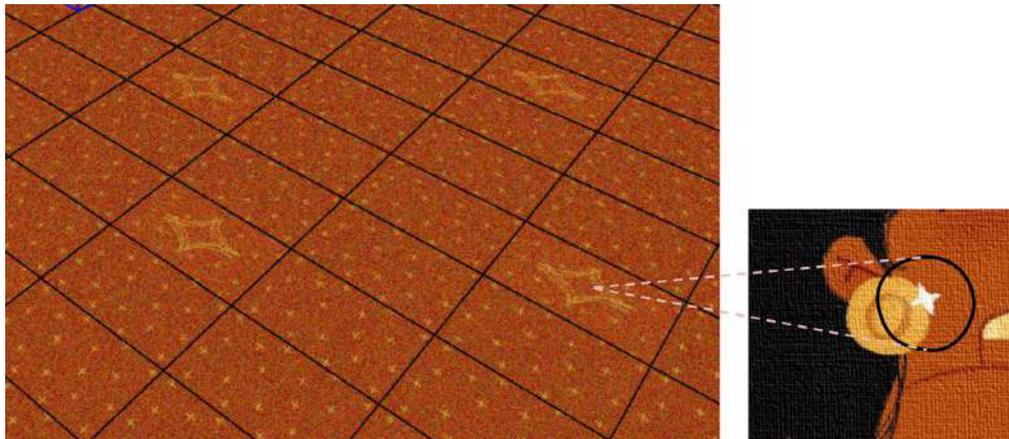


Fuente: Elaboración propia, 2020.

• PISO "COSMOS" •

El diseño del piso es la representación del cosmos en la habitación, su diseño se extrae del destello que porta el pendiente de Ixchel.

Figura 108. Bocetos de diseño de piso.



Fuente: Elaboración propia, 2020.

7.2.4 Planta Arquitectónica habitación Ixchel

Zonificación del espacio, donde se aplicará el proyecto de diseño interior de la línea Ixchel, "Todo está envuelto de luna". Es una habitación estándar de 5.60 metros, por 4.16 metros, la cual se secciona en tres espacios, área de descanso, área de estar y el área de estudio, así como se muestra en la siguiente planta arquitectónica.

Figura 109. Planta arquitectónica, distribución de áreas.

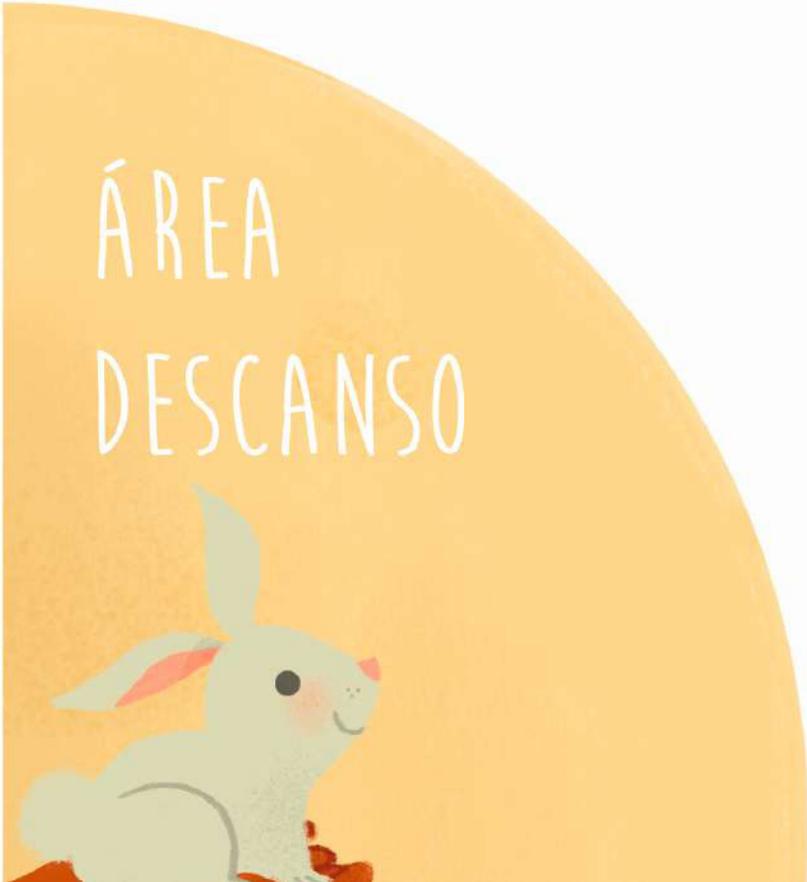


Fuente: Elaboración propia, 2020.

7.2.5 Constructivos de mobiliario

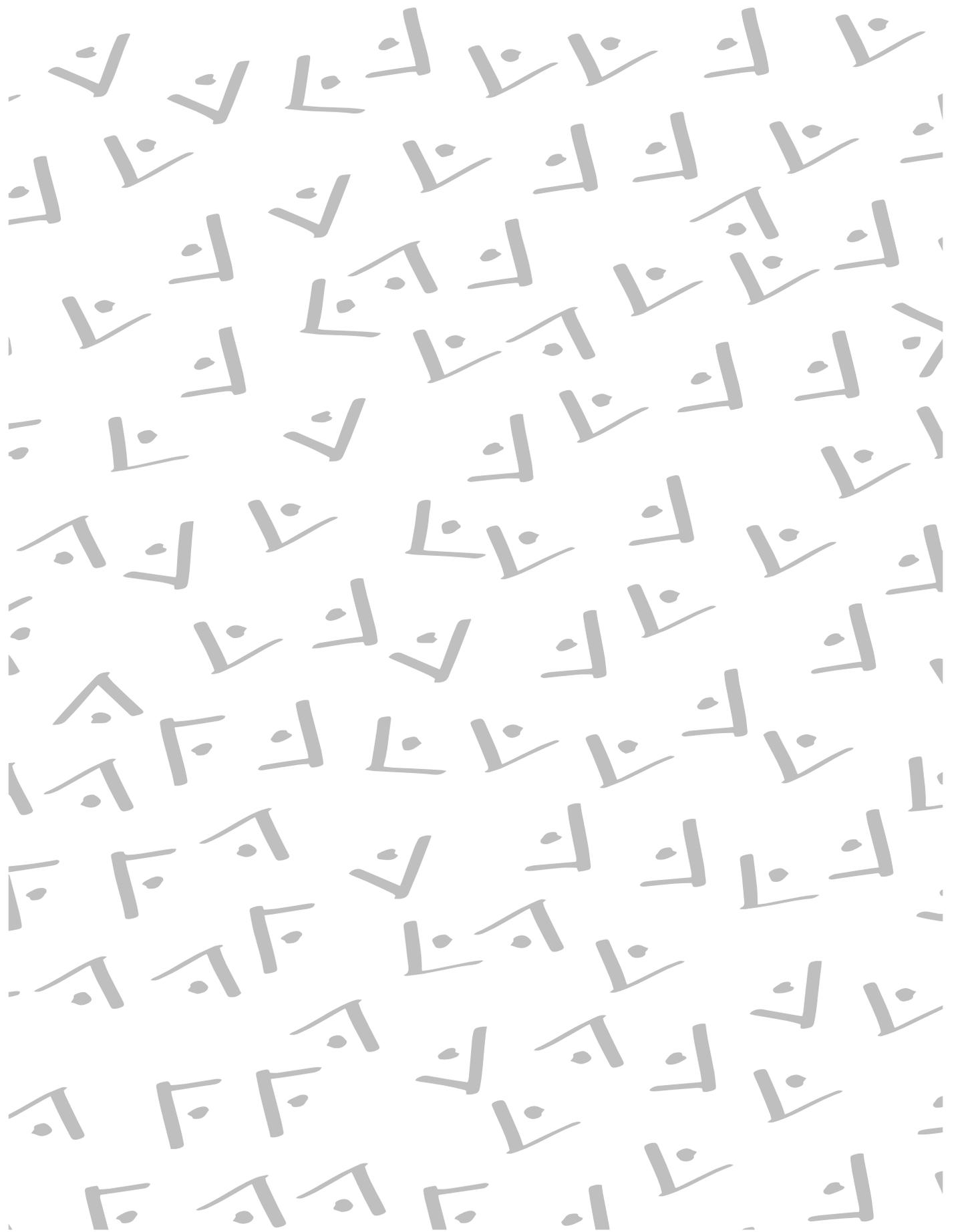
En el siguiente apartado se muestran a detalle los resultados de cada uno de los mobiliarios diseñados para la línea de diseño Ixchel "Todo está envuelto de luna".

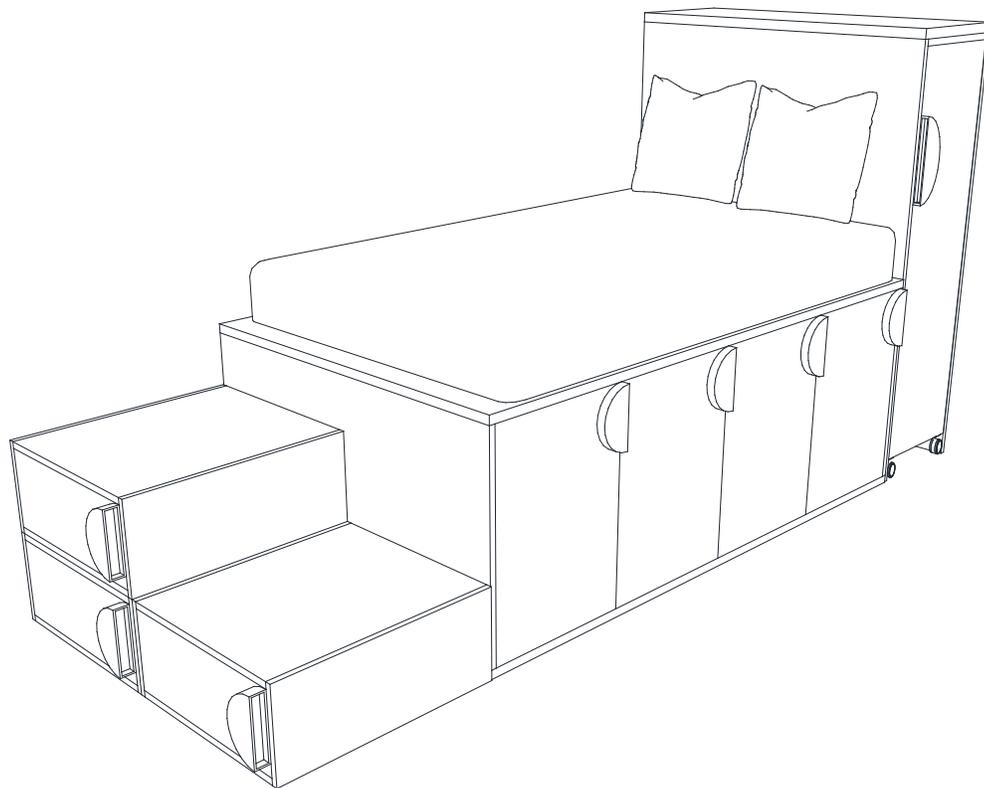
Linea ixchel



ÁREA
DESCANSO

CONSTRUCTIVOS





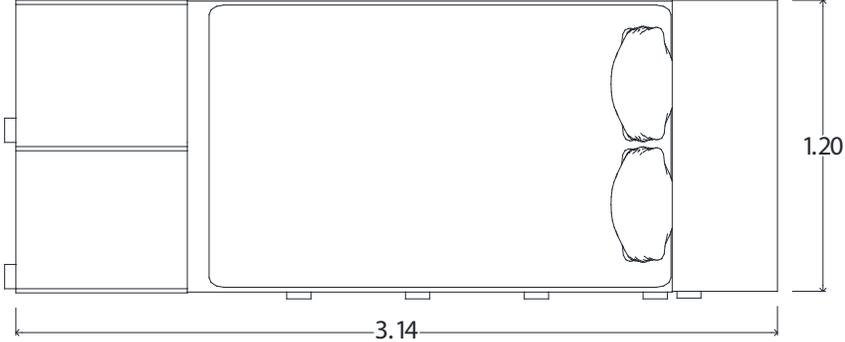
JUSTIFICACIÓN

Propuesta de cama multifuncional diseñada para adaptarse a cualquier habitación. Cumple las funciones de (base de cama, cabecera clóset, y escalones almacenables).

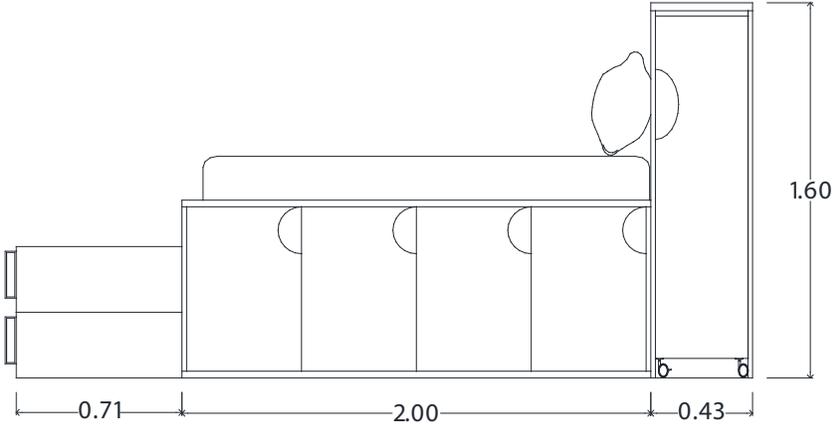
ESPECIFICACIONES

Base de madera de pino de 1" de grosor, con medidas generales de 1.20m de ancho, por 1.60m de alto, por 3.14m de largo, entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer y acabado final con barniz polyform 3000 semimate, marca comex. Ensamblado tipo rebajo de canal completo. Las jaladeras de metal liso en forma de media luna, de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo.

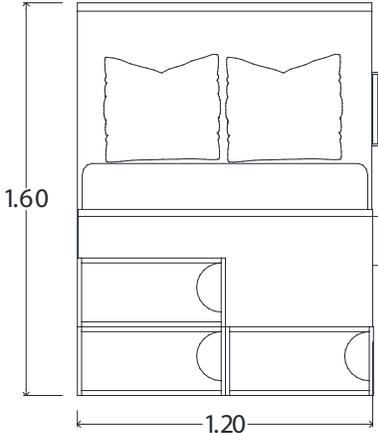
VISTAS GENERALES



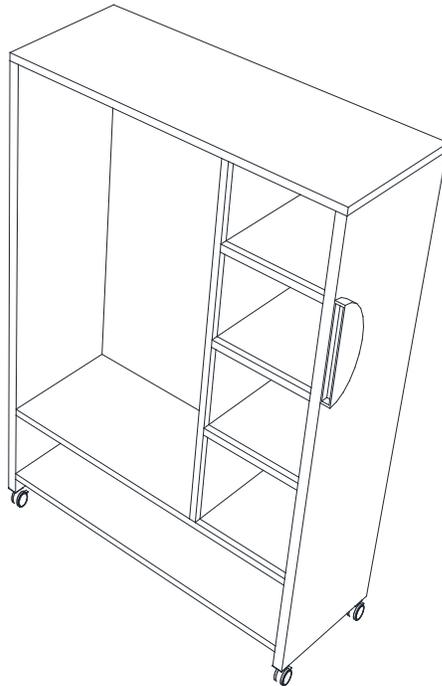
VISTA PLANTA



VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL



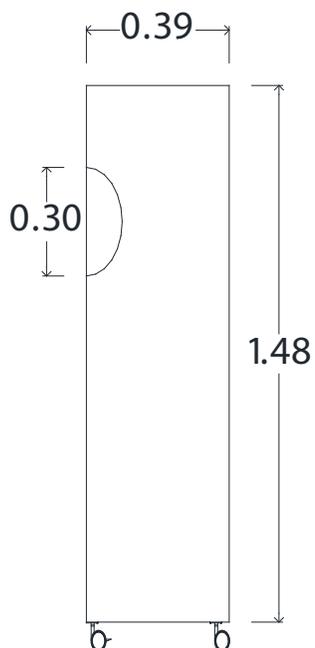
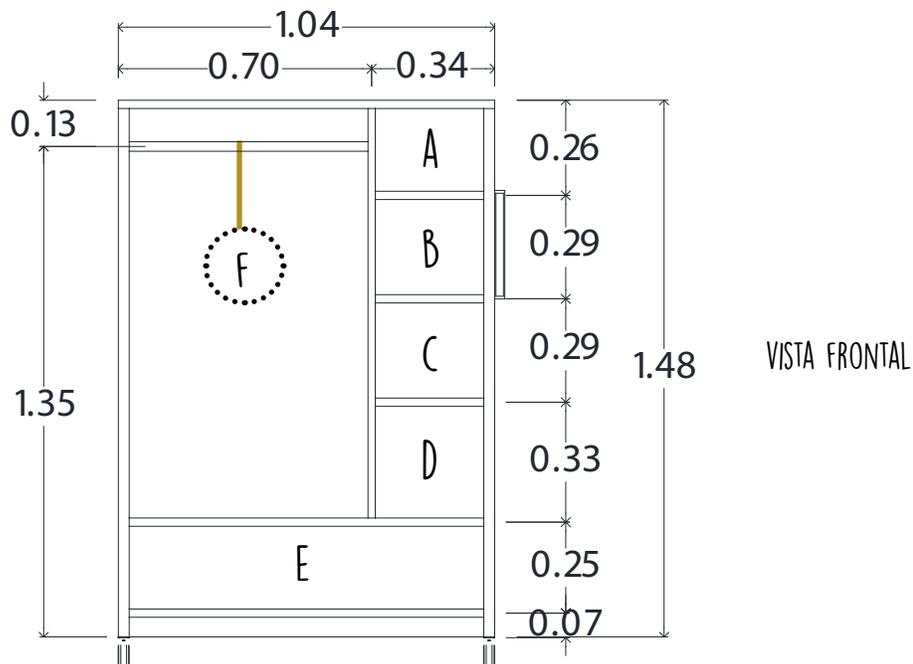
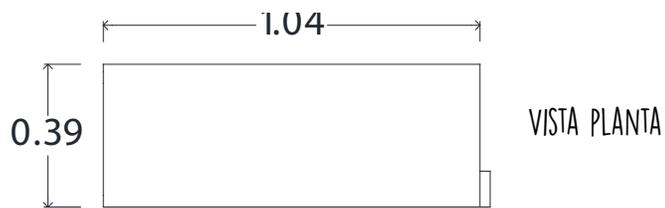
JUSTIFICACIÓN

Propuesta de cabecera con mini clóset, para colgar vestidos, diseñado con departamentos para colocar cosas, tener libros a la mano para leerlos. (Representa la transición).

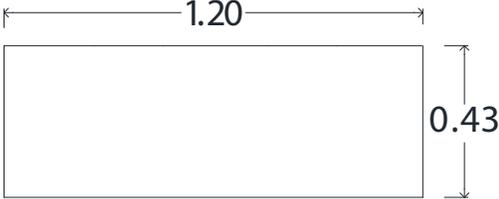
ESPECIFICACIONES

Cabecera de madera de pino, de 1" de grosor, con medidas de 43cm de ancho, x1.60cm de alto, x1.20cm de largo, entintada con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer y acabado final con barniz polyform 3000 semimate, marca comex. El clóset es de madera de pino de 1" de grosor, con medidas 39cm de ancho, por 1.48cm de alto (más 6cm de ruedas), x1.04cm de largo. Cada uno de los apartamentos tienen dimensiones de: a) 28cm de alto x 34cm de ancho, b) 29cm de alto x 34cm de ancho, c) 29cm de alto x 34cm de ancho, d) 33cm de alto x 34cm de ancho y e) 25 cm de alto x 98cm de largo x 34cm de ancho. Apartado para colgar vestidos, con medidas de 70cm de largo x 1.15cm de alto y 34cm de ancho, entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer y acabado final con barniz polyform 3000 semimate, marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo. La estructura tubular de metal (f) se posiciona 13cm hacia abajo a partir de la parte superior con acabado liso de 1" de diámetro, de acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Las ruedas/rodaja son de caucho tipo yoyo con freno, diámetro de rueda 50mm, con placa de acero acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. (Cuentan con freno para mantenerla fija). Las jaladeras de metal liso en forma de media luna, de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo.

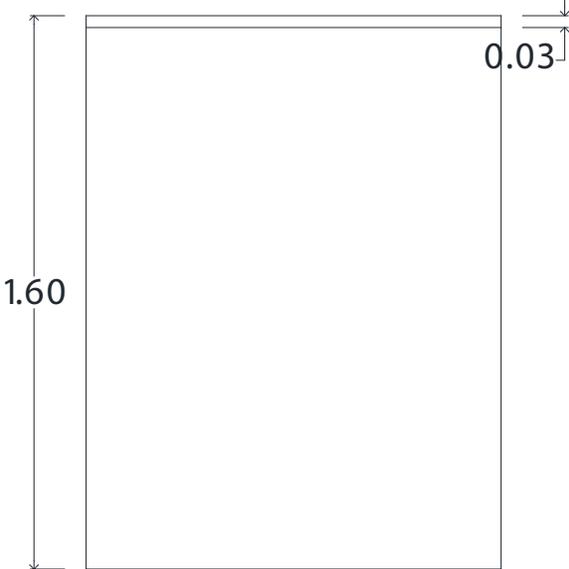
VISTAS GENERALES PARTE INTERNA



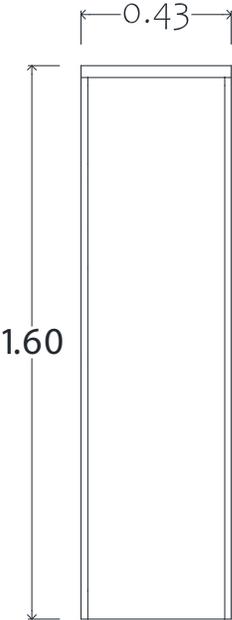
VISTAS GENERALES PARTE EXTERNA



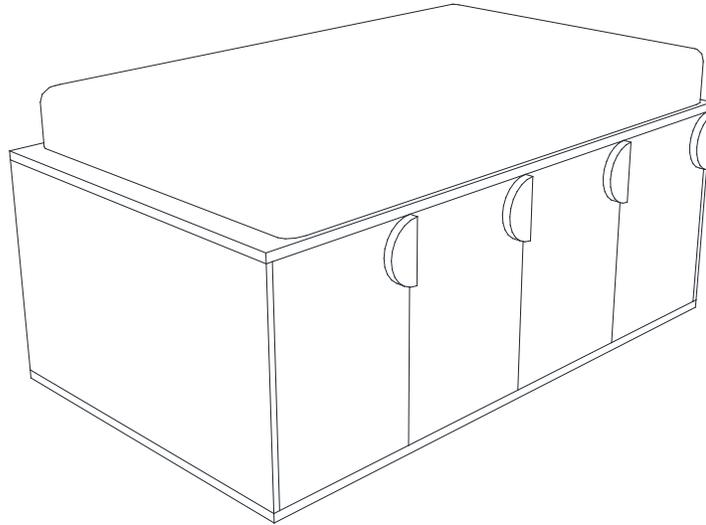
VISTA PLANTA



VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL



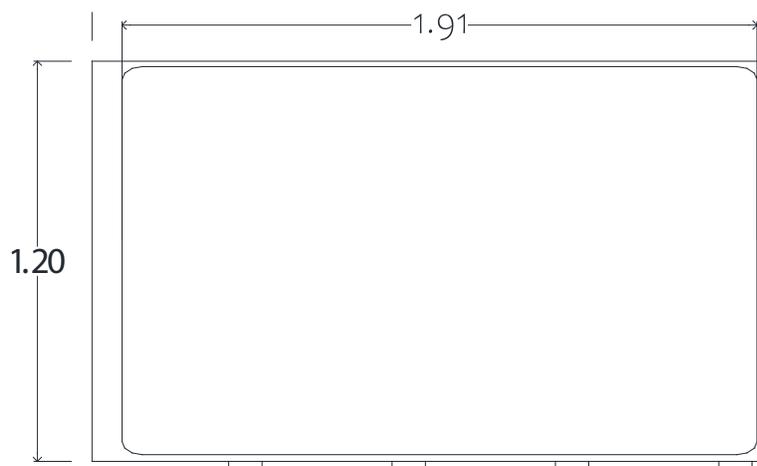
JUSTIFICACIÓN

Propuesta de base alta, para aprovechar el espacio, tomando en cuenta que las habitaciones no suelen ser tan grandes, y que las niñas tienden a ser desordenadas, la cama tendrá doble función, (base y clóset).

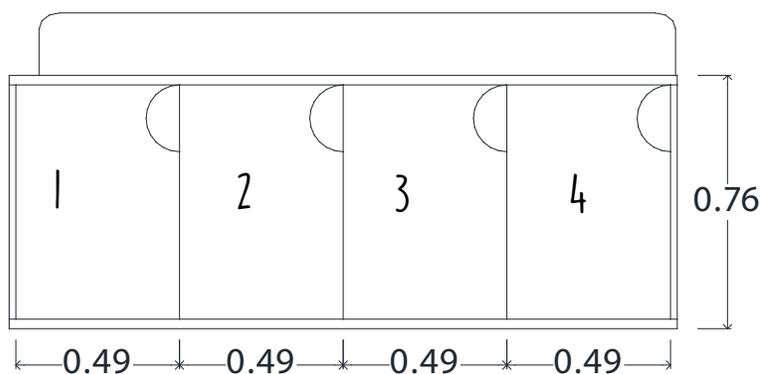
ESPECIFICACIONES

Base de madera de pino, de 1" de grosor, con medidas de de 1.20m de ancho, por 95cm de alto, por 2 m de largo, entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer, y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo. Contiene en total cuatro cajones corredizos, c/u con una jaladera de metal liso en forma de media luna de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo, acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Las jaladeras de metal liso en forma de media luna, de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo.

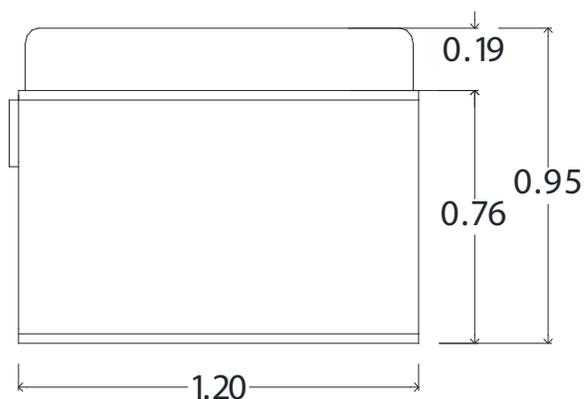
VISTAS GENERALES



VISTA PLANTA

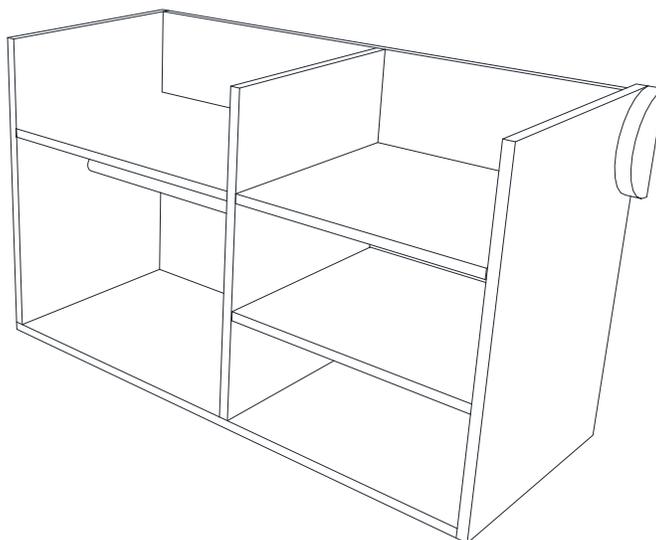


VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL





JUSTIFICACIÓN

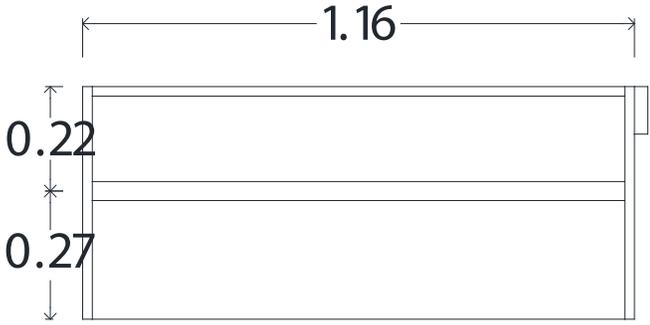
Cajoneras (clóset) diseñadas para colgar blusas, pantalones y vestidos. Departamentos para zapatos, cobijas etcétera. *Los muebles son de madera con acabado oscuro, debido a que representa el tono de piel de la diosa.

ESPECIFICACIONES

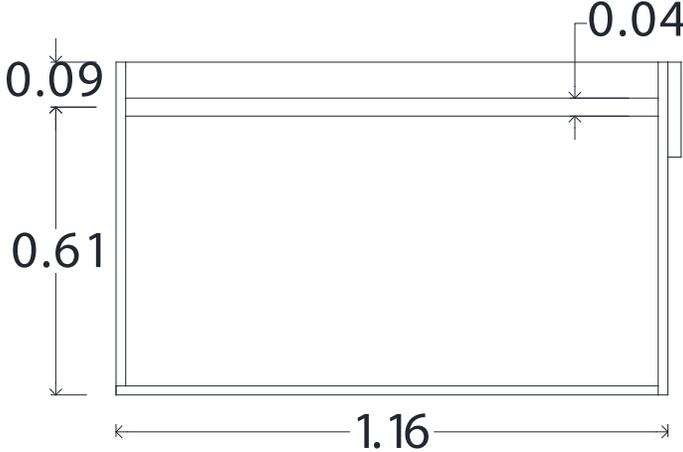
Cajoneras diseñadas para el almacenamiento de ropa y zapatos, fabricada de madera de pino de 1" de grosor, con medidas de 49cm de ancho, por 70cm de alto, por 1.16m de largo cada una, entintadas con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer, y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo. (Aplicado en todas) -1 y 3) Son cajoneras para colgar suéters o blusas, elaboradas de madera de pino de 3cm de grosor, tiene una estructura tubular de metal que se posiciona a 61cm hacia arriba a partir de la parte inferior, con acabado liso tubo de metal de 1" de diámetro acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. -2) Cajón para colgar pantalones, fabricado de madera de pino, de 3cm de grosor de 36cm de alto x 63cm de largo, x 49cm de ancho, y apartamento de 23cm de alto x 63cm de largo y 49cm de ancho, junto con tres apartamentos de 23cm de alto, x 53cm de largo, x 49cm de ancho c/u. -4) Cajón exclusivo para almacenar cobijas, almohadas etc., Diseñado de madera de pino de 3cm de grosor, de 70cm de alto x 1.16m de largo. Todos los cajones tienen la misma jaladera de metal liso en forma de media luna, de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo, en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Cada uno con corredera para cajón de montaje. Las jaladeras de metal liso en forma de media luna, de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo.

VISTAS GENERALES

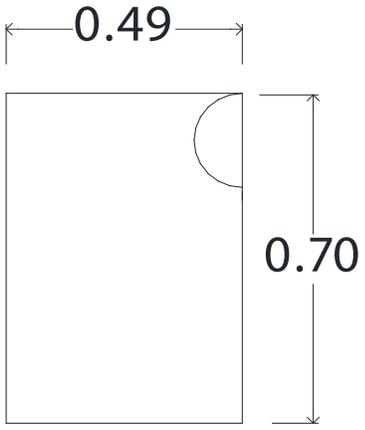
1 Y 3)



VISTA PLANTA



VISTA LATERAL

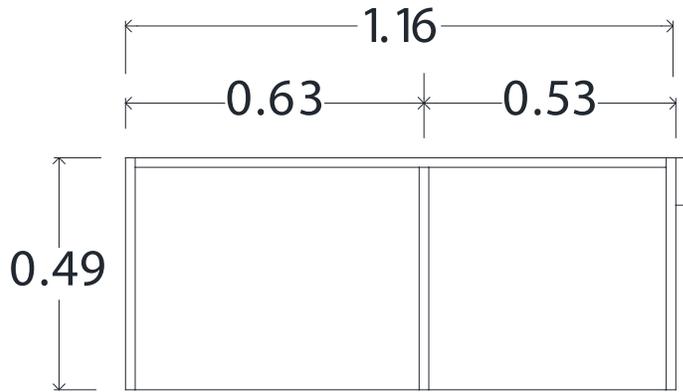


VISTA FRONTAL

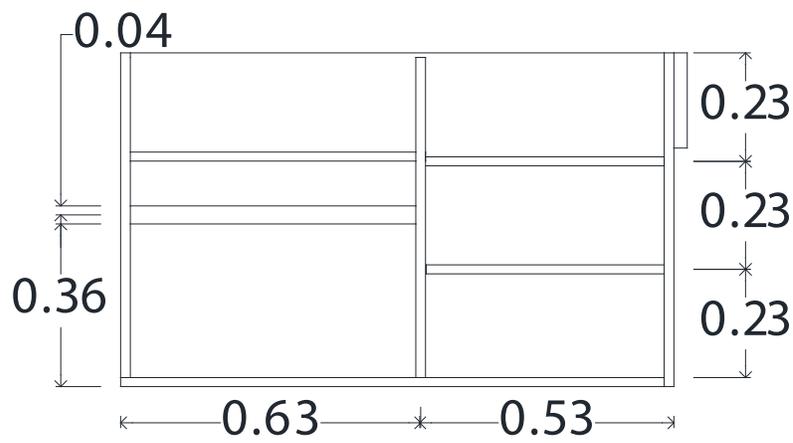


VISTAS GENERALES

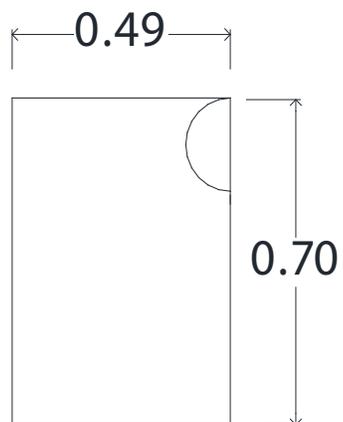
2)



VISTA PLANTA



VISTA LATERAL



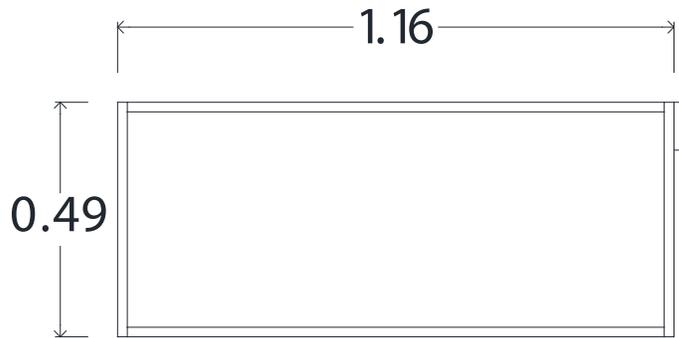
VISTA FRONTAL



DETALLE DE JALADERA
AL FINAL

VISTAS GENERALES

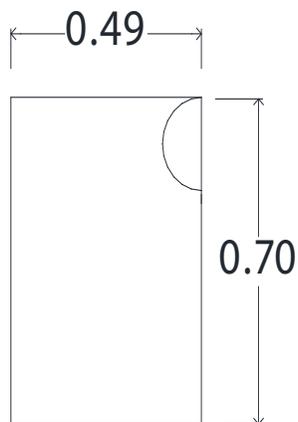
4)



VISTA PLANTA



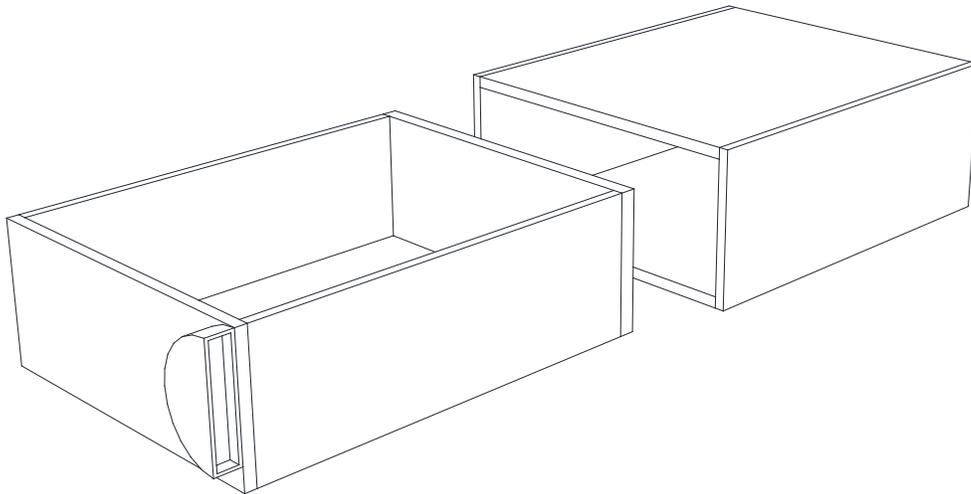
VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



DETALLE DE JALADERA
AL FINAL



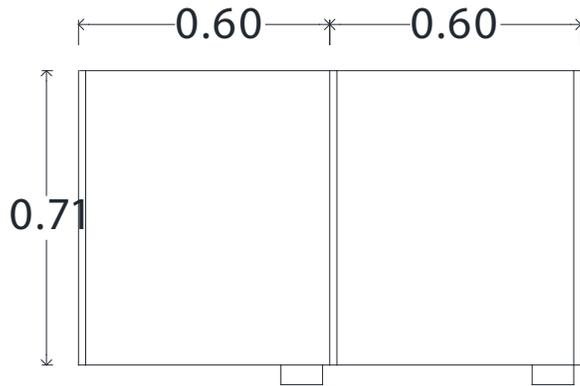
JUSTIFICACIÓN

Propuesta de escalones para la subir a la cama, además que cumplen doble funcionalidad,(para almacenar cosas y tener libros a la mano para leerlos), ya que están cerca del área de estar.

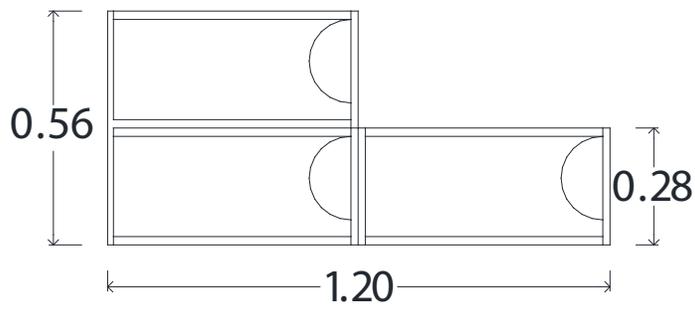
ESPECIFICACIONES

Cajones/escaleras de madera de pino, de 1” de grosor, de 60cm de ancho, 28cm de alto, por 71cm de largo, cada uno. Entintados con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer, y acabado final, con barniz polyform 3000 semimate marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo (aplicado en todas). Las jaladeras son elaboradas de metal liso en forma de media luna, de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo, en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Cada uno con corredera para cajón de montaje. Las jaladeras de metal liso en forma de media luna de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo.

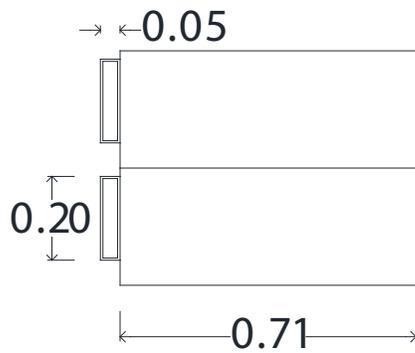
VISTAS GENERALES



VISTA PLANTA



VISTA FRONTAL



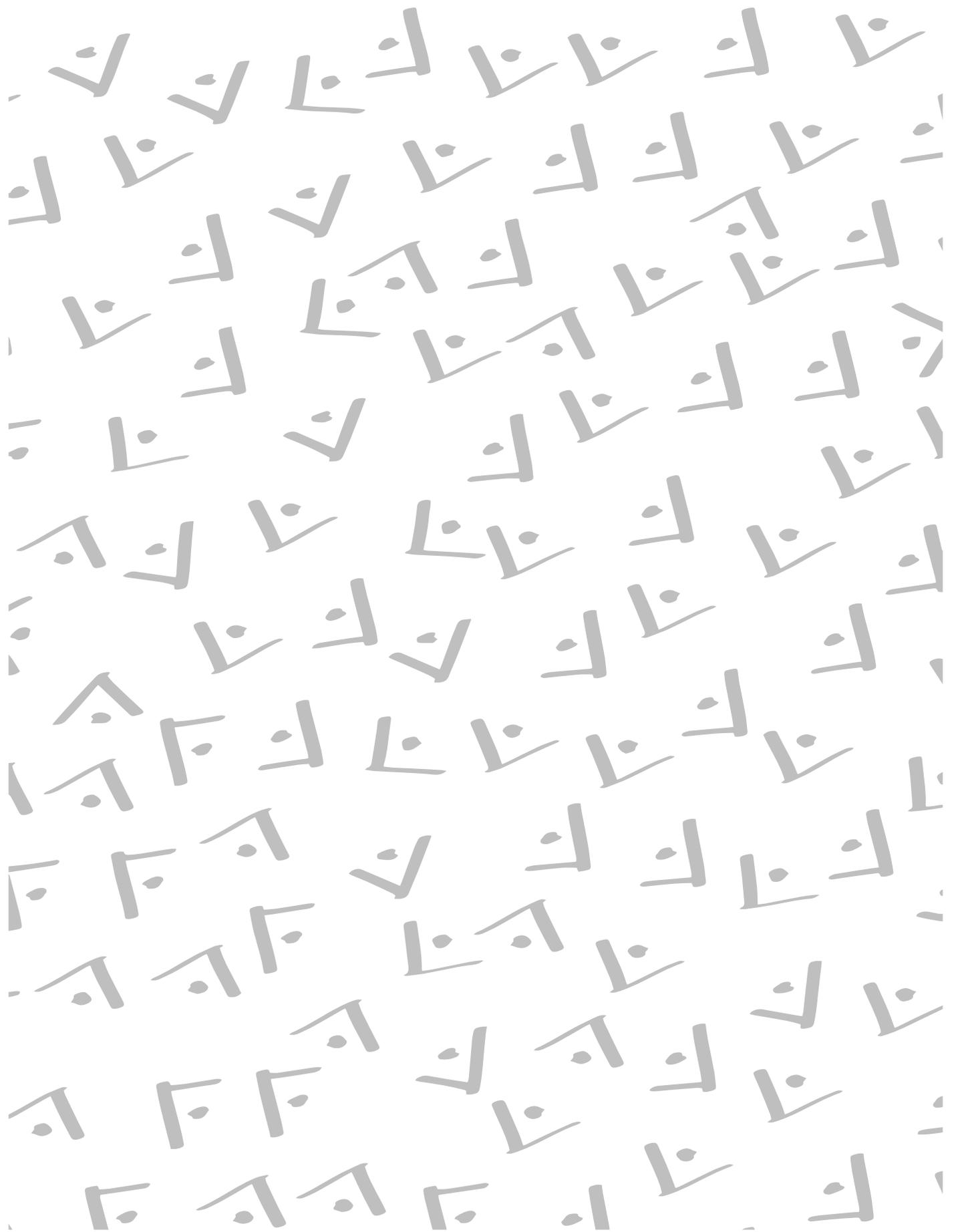
VISTA LATERAL

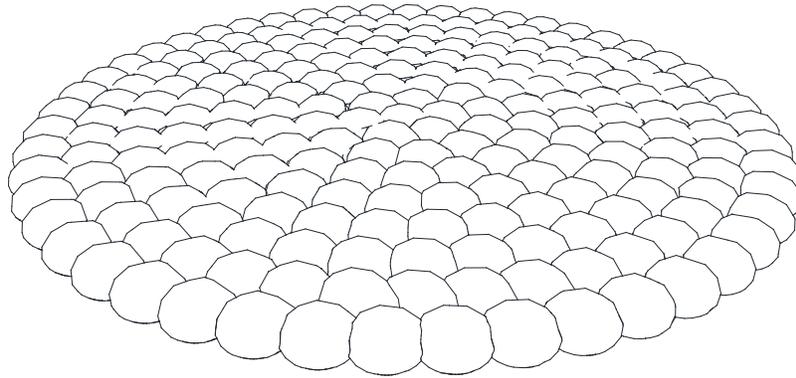


Linea ixchel



CONSTRUCTIVOS



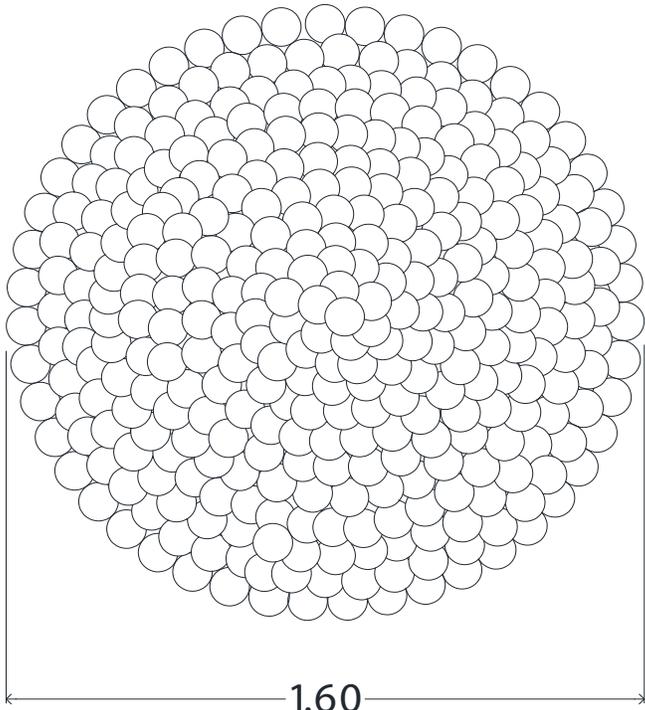


JUSTIFICACIÓN

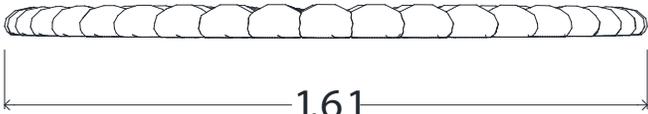
La alfombra representa como tal a la luna, pero es una luna suave, conformada por cientos pompones (colitas de conejo). Que otorga una sensación de relajación al tocarla con los pies.

ESPECIFICACIONES

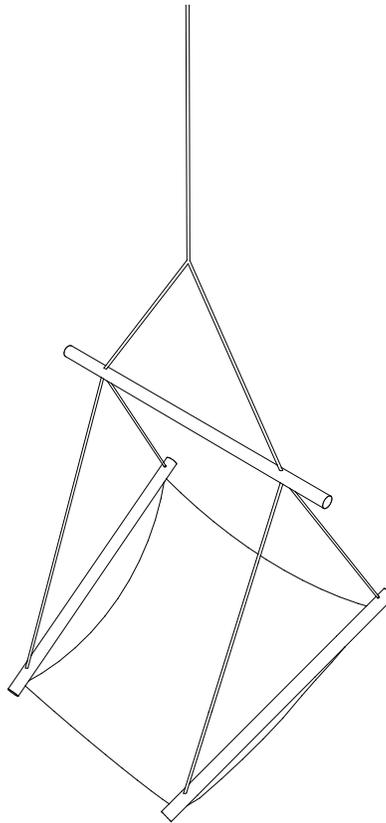
Alfombra elaborada de bolitas de peluche de lana en color blanco sus medidas son 1.40m de ancho, por 1.40m de largo, por 3 cm de anchura. Los pompones están adheridos, (tejidos a mano), a una base de tela de hule con base textil de 3.8 mms de espesor, acabado antiderrapante, a la misma dimensión de 1.40m de diámetro, viene reforzado con malla de algodón y es compatible con adhesivos de contacto.



VISTA PLANTA



VISTA LATERAL



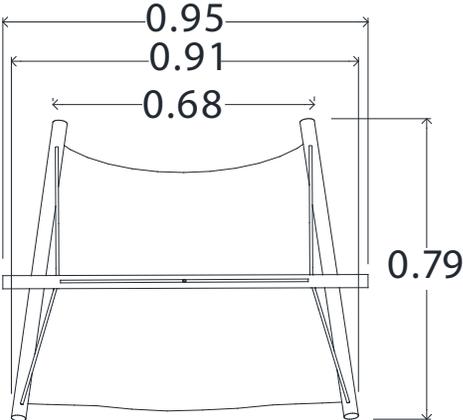
JUSTIFICACIÓN

Propuesta de columpio silla colgante que representa a la diosa flotando en medio del universo, (sobre la luna), tal y como se representa en la ilustración de July.

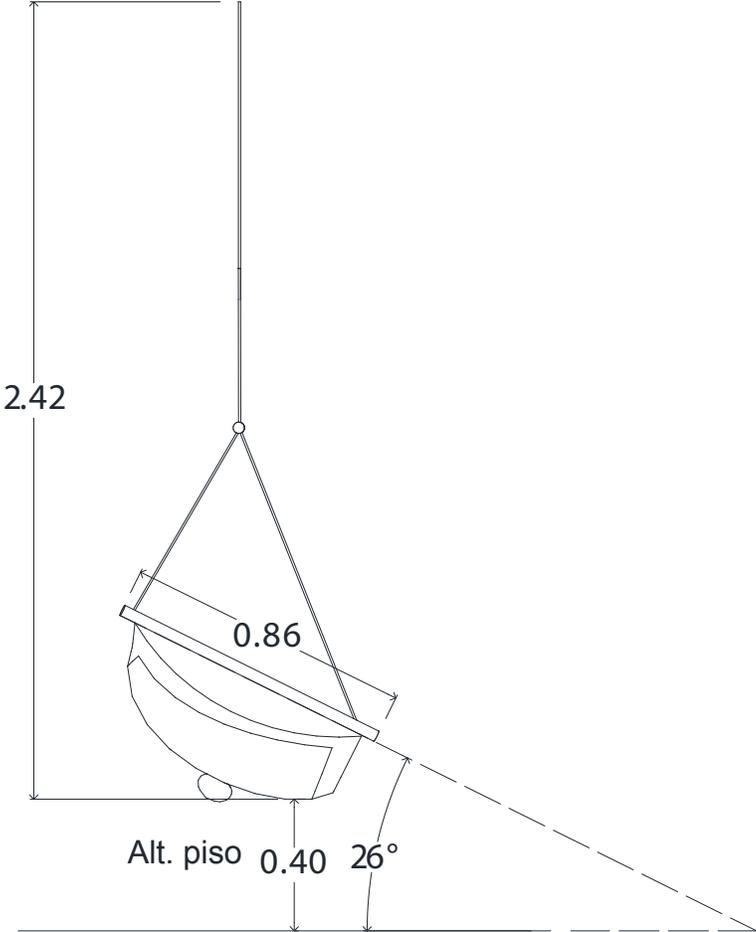
ESPECIFICACIONES

Diseño de columpio tipo silla de hamaca, con medidas generales de 79cm de ancho x 2.42m de alto, x 91cm de largo, su asiento está elaborada con de cuerda algodón, tejido a mano color amarillo mostaza, de 65cm de largo y 91cm de respaldo. La estructura tubular que lo sostiene, está hecho de madera de pino recta, de 95cm de ancho x 3cm de diámetro, a los costados tiene 2 estructuras tubulares de madera, de 86cm de largo x 3cm de diámetro, con una inclinación de 26° , que están atadas a cuatro cuerdas de algodón tejido a mano color amarillo. Todas las figuras de madera, están entintadas con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. La medida del asiento al piso es de 40cm. Cuenta con un pompom de peluche de lana, color blanco, en la parte inferior trasera, por inspiración al conejo.

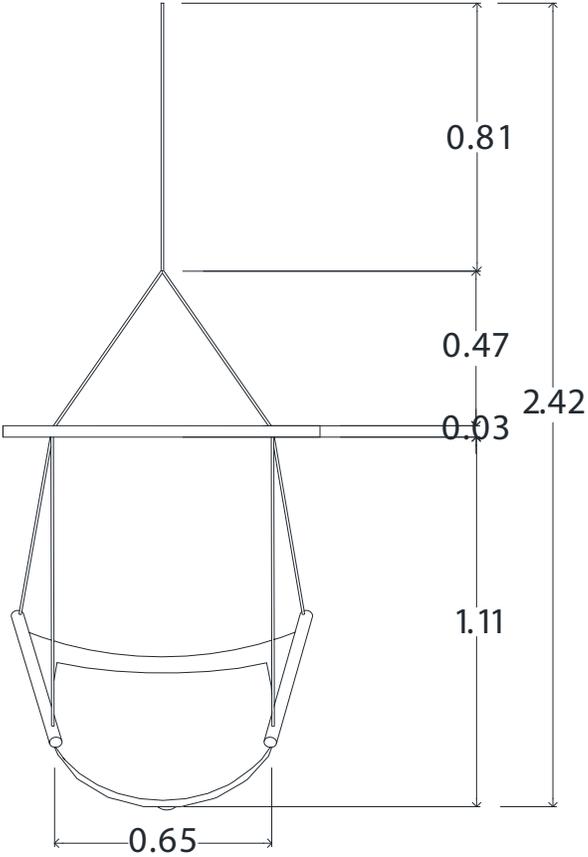
VISTAS GENERALES



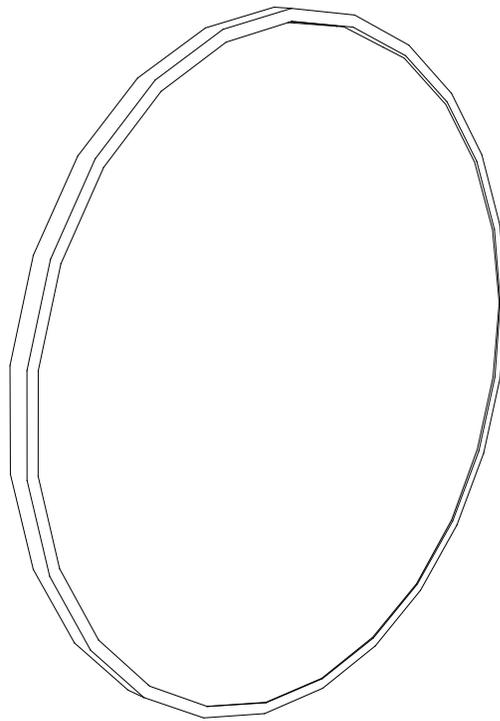
VISTA PLANTA



VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



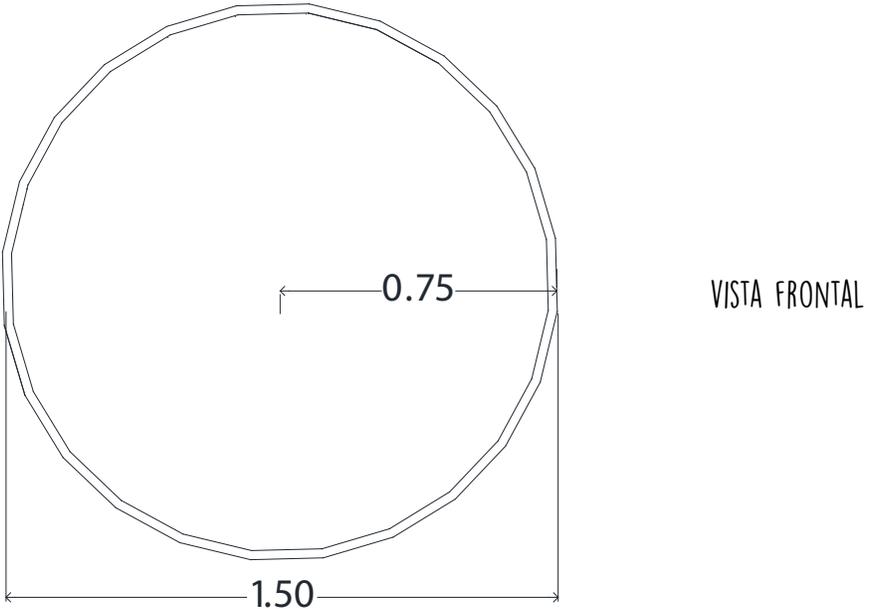
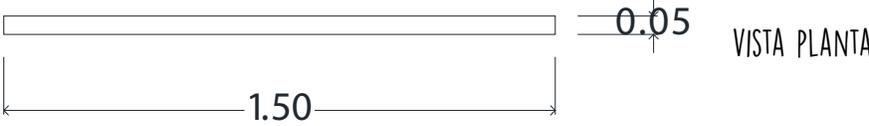
JUSTIFICACIÓN

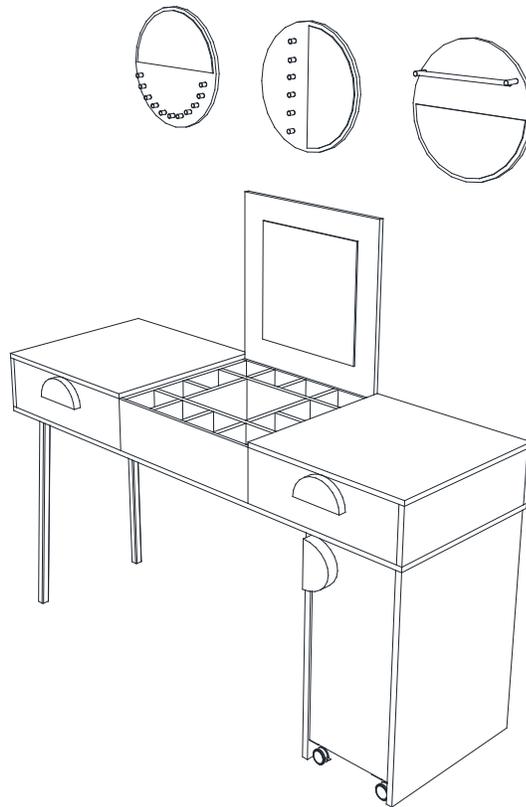
Diseño de espejo lunar, inspirado en una escala grande, por la manera en que July representa a la luna en la ilustración, y como la luna brilla, tendrá una iluminación tenue detrás, para alumbrar toda el área de estar.

ESPECIFICACIONES

Espejo elaborado de madera de pino, con dimensiones de 5cm de ancho, 1.50 de alto, por 1.50cm de largo entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer, y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. Tiene un diámetro total de 75cm de centro a marco, y el espejo de cristal templado a 70cm de diámetro de 6mm de espesor. La iluminación está conformada por una lámina antivaho para espejos autoadherible, de 70cm de diámetro, su tonalidad es cálida LED claro y suave, con potencia de 55 W, es de bajo consumo y de larga duración, se puede ajustar la luz blanca cálida según sus preferencias. Se instala (pegado) en la parte trasera del espejo, se conecta a la corriente eléctrica. Cuenta con accesorios para instalar a la pared. Enchufe compatible con tomacorriente de 110V, el cable mide aproximadamente 16 ”de largo.

VISTAS GENERALES





JUSTIFICACIÓN

Diseño de tocador simple, con cajoneras y detalles en metal. En medio se proponen apartamentos exclusivos para accesorios de maquillaje, pinturas de uñas, etcétera.

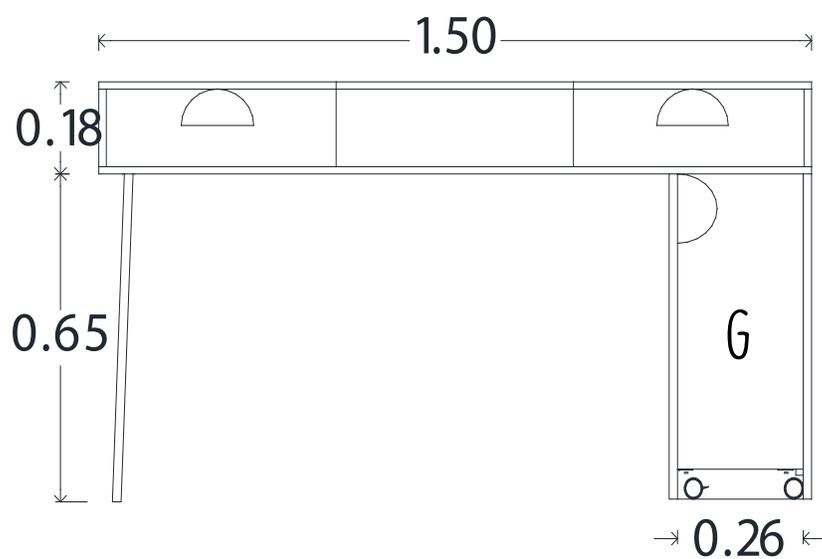
ESPECIFICACIONES

Tocador con diseño exclusivo para productos de belleza, fabricado de madera de pino de 1" de grosor, con medidas de 50cm de ancho x 83cm de alto x 1.50cm de largo, con cajones de 50cm x 50cm y 18cm de alto, entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. G) El mueble tiene un cajón, diseñado para guardar accesorios de belleza, hecho de madera de pino de 1" de grosor, de 26cm de ancho, 27cm de largo y 65cm de alto total, entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer, y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. Con apartamentos de metal, en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex de 13cm y 15cm de alto. Tiene ruedas/rodaja que son de caucho tipo yoyo con freno, diámetro de rueda 50mm con placa de asero, acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. (Cuentan con freno para mantenerla fija). Cada uno con corredera para cajón de montaje. Las jaladeras de metal liso en forma de media luna, de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo.

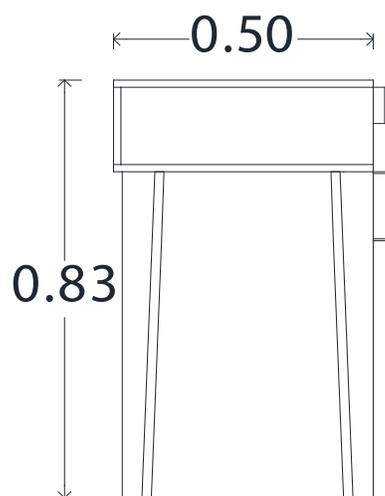
VISTAS GENERALES



VISTA PLANTA



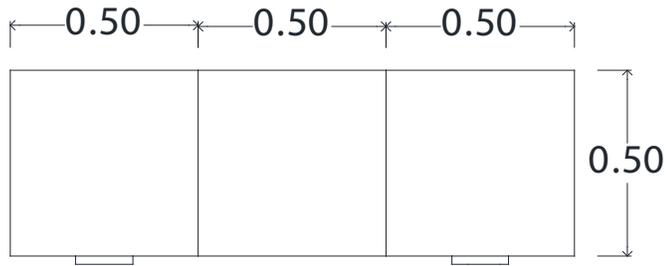
VISTA FRONTAL



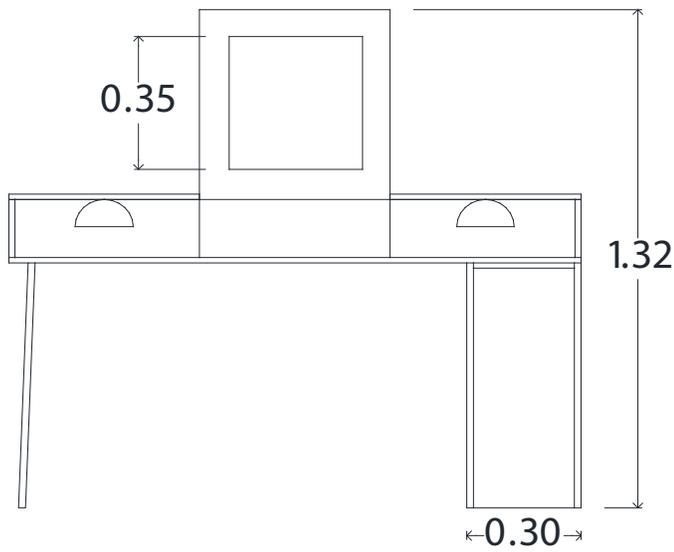
VISTA LATERAL



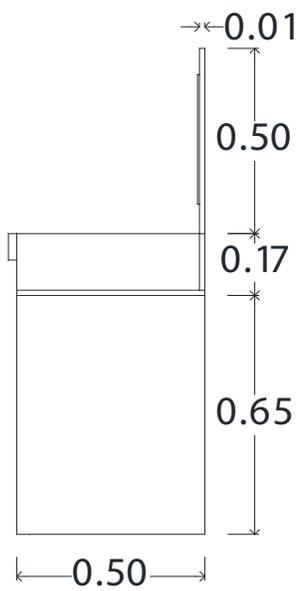
VISTAS GENERALES



VISTA PLANTA



VISTA FRONTAL

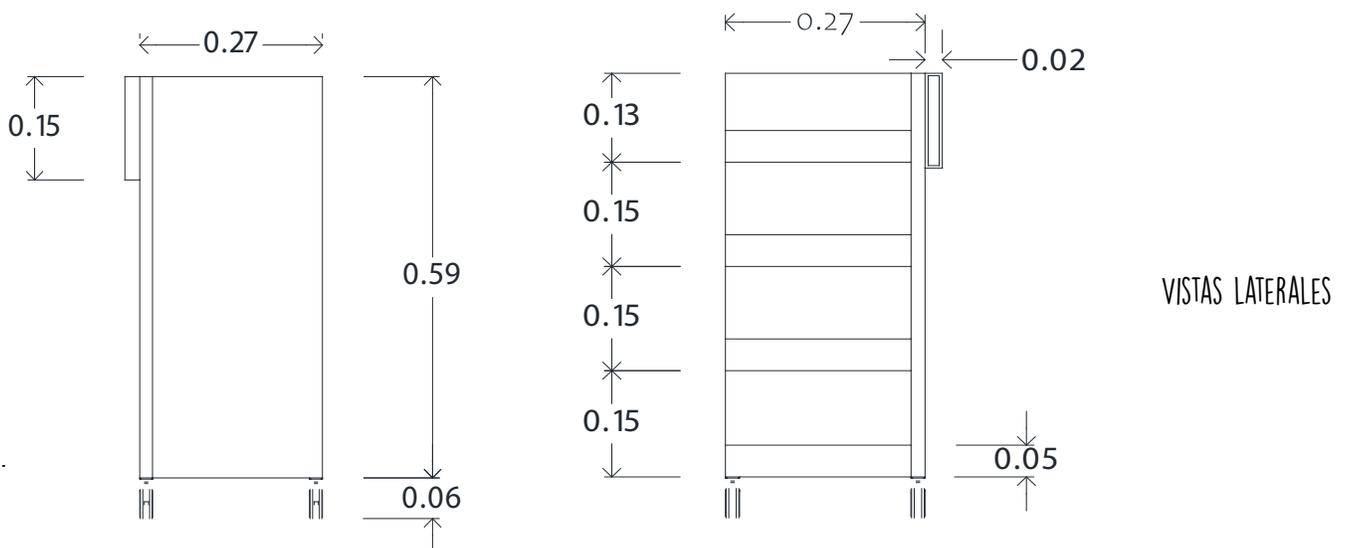
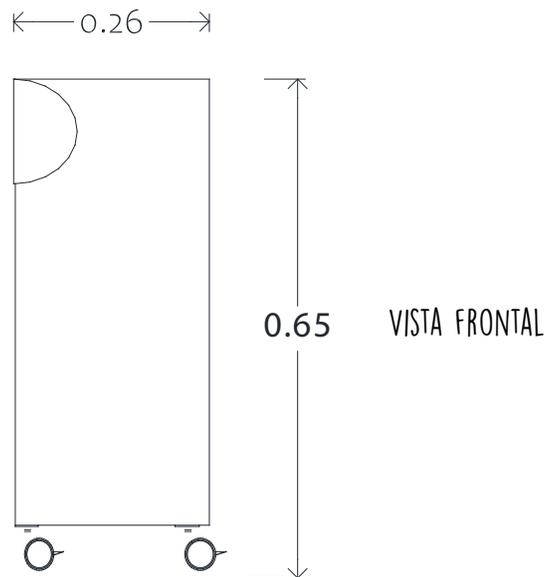
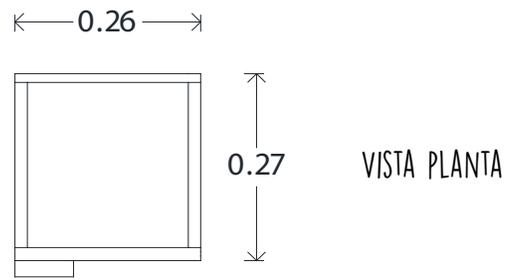


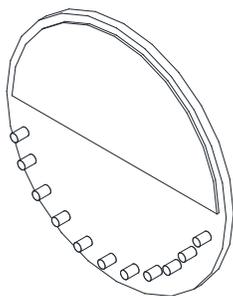
VISTA LATERAL



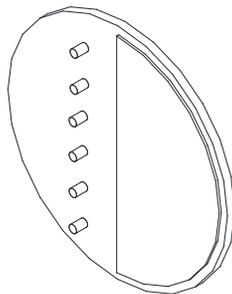
VISTAS GENERALES

DETALLE (G)

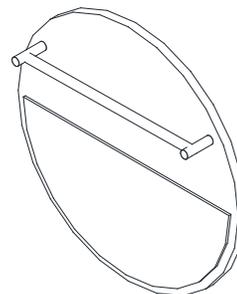




H)



I)



J)

JUSTIFICACIÓN

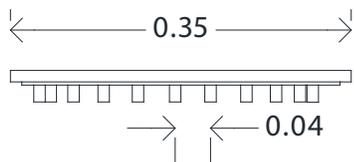
Se plantean accesorios de madera con estructuras de metal con la finalidad de que se coloquen collares, anillos, pulseras, o cualquier otro accesorio que las jóvenes suelen usar. Su diseño se basa en las fases lunares.

ESPECIFICACIONES

Accesorios circulares de madera de pino, de 1/2" de grosor por 35cm de alto, por 35cm de largo cada uno. H) Figura para colgar collares en forma de medio círculo, elaborada de madera de pino con diámetro de 35cm, tiene un espejo superior en forma de medio círculo de 33cm por 16cm, entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer, y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. En la parte inferior tiene tubos de metal de 1cm, en dirección de medio círculo, con una separación de 4cm con acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. I) Figura para anillos, en forma de medio círculo, elaborada de madera de pino, con diámetro de 35cm, con espejo lateral de medio círculo de 33cm por 16cm, con tubos de metal de 1cm en dirección vertical con una separación de 4cm, en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer, y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. J) Figura para pulseras, en forma de medio círculo, elaborada de madera de pino con diámetro de 35cm, con espejo inferior de medio círculo de 33cm por 16cm, con tubo de metal de 28cm en dirección vertical con una separación de 4cm acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo (aplicado en todas).

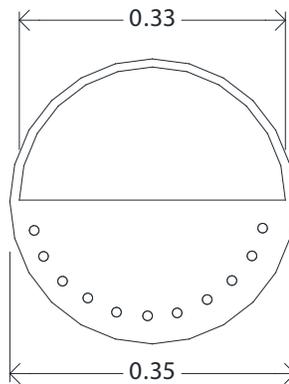
VISTAS GENERALES

H)



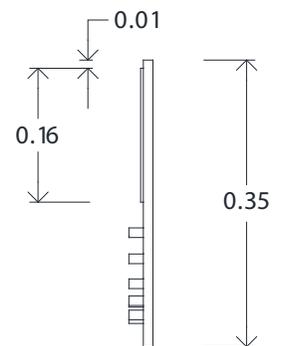
VISTA PLANTA

I)

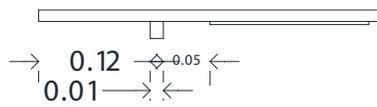


VISTA FRONTAL

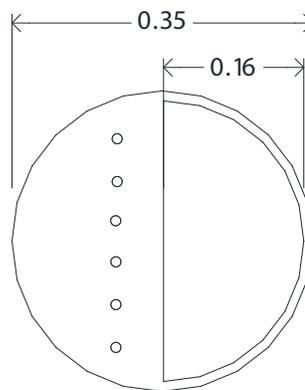
J)



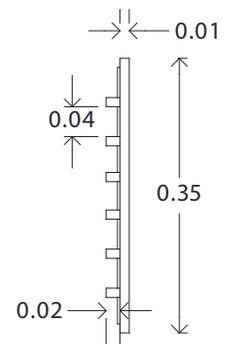
VISTA LATERAL



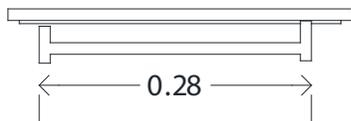
VISTA PLANTA



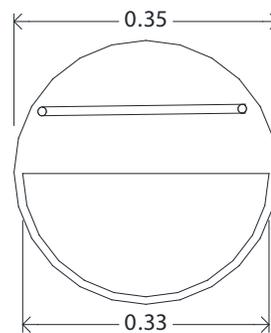
VISTA FRONTAL



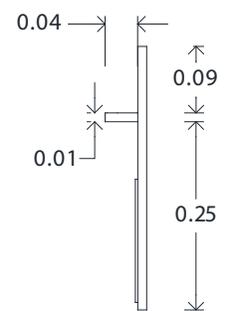
VISTA LATERAL



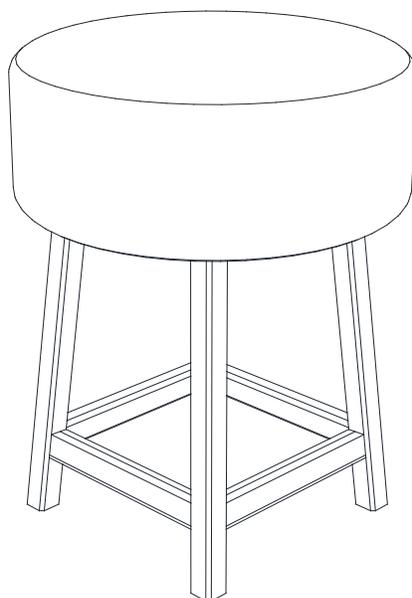
VISTA PLANTA



VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL



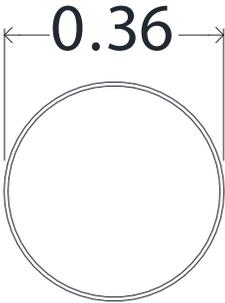
JUSTIFICACIÓN

El diseño del banco está inspirado en el conejo, por lo tanto, también se propone de peluche. Lo que lo convierte en un mueble atractivo y femenino. Nota: La mayoría de los elementos que integran la línea de diseño se basan en forma de círculo, medio círculo interpretación de luna llena, y media luna.

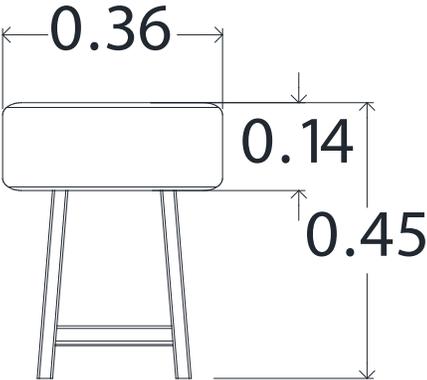
ESPECIFICACIONES

Banco para tocador de 36cm de ancho, por 36cm de largo por 59cm de alto. El asiento está diseñado con tela suave de peluche color blanco, con dimensiones de 14cm de alto y base de 31cm de alto, se rellena con guata. Su base está fabricada de madera de pino, con estructuras cuadradas de madera de pino de 1" de anchura por 45cm de altura, su acabado final es con tinta al alcohol mate tono roble ts-6620 marca entona sayer, y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo.

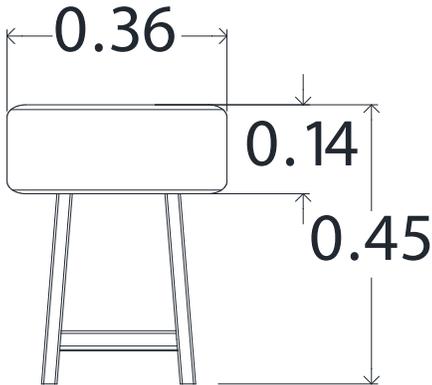
VISTAS GENERALES



VISTA PLANTA

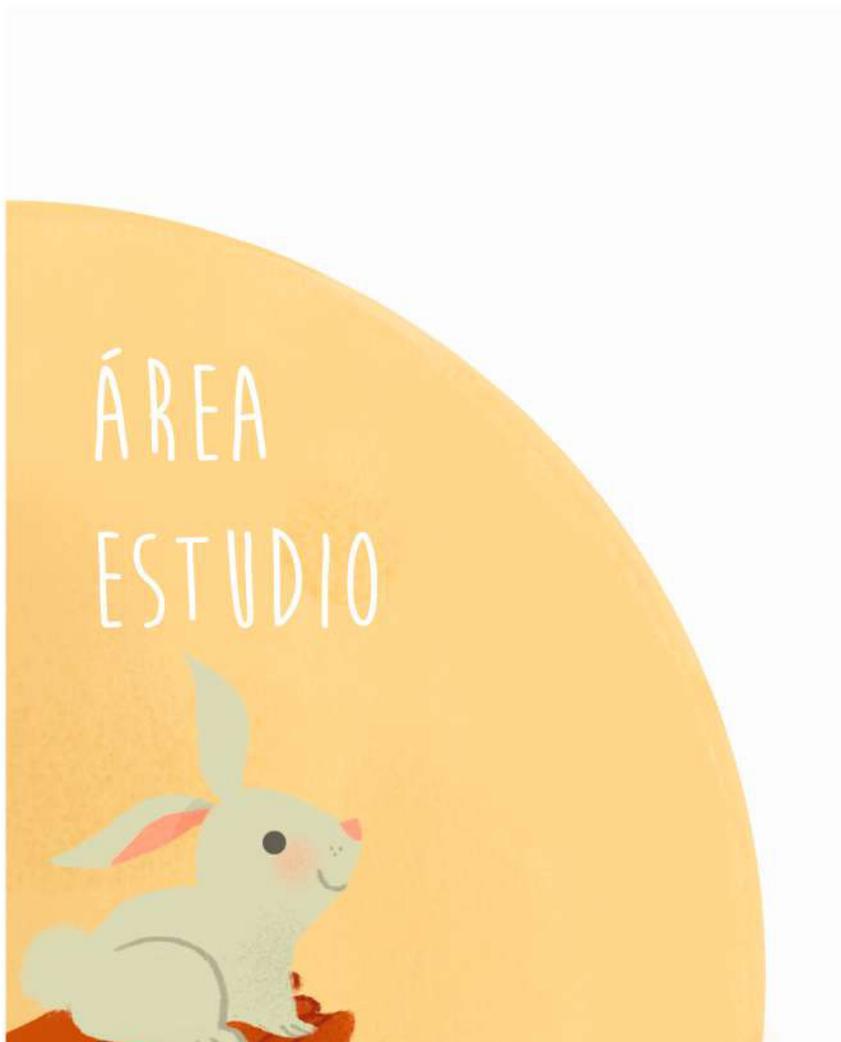


VISTA FRONTAL

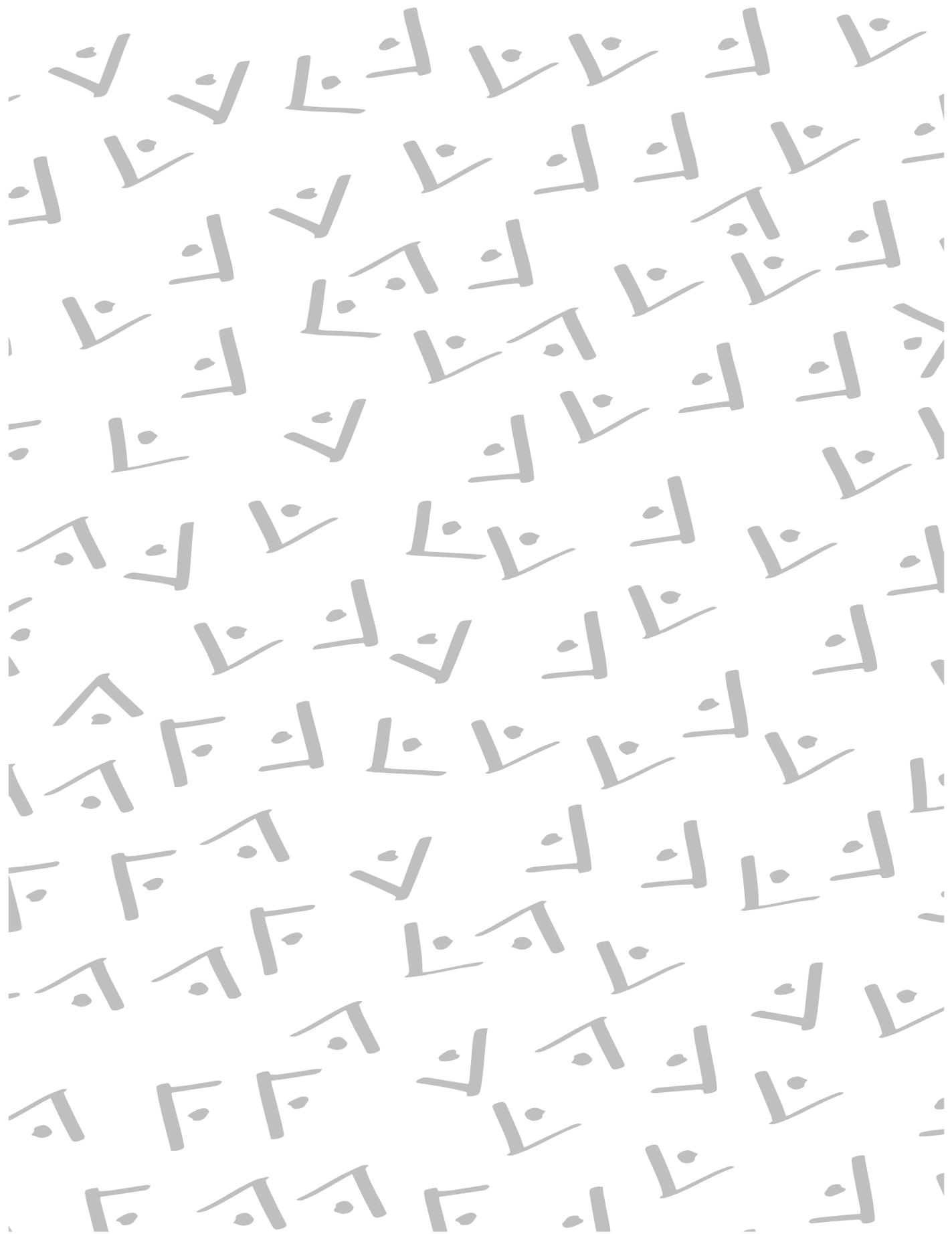


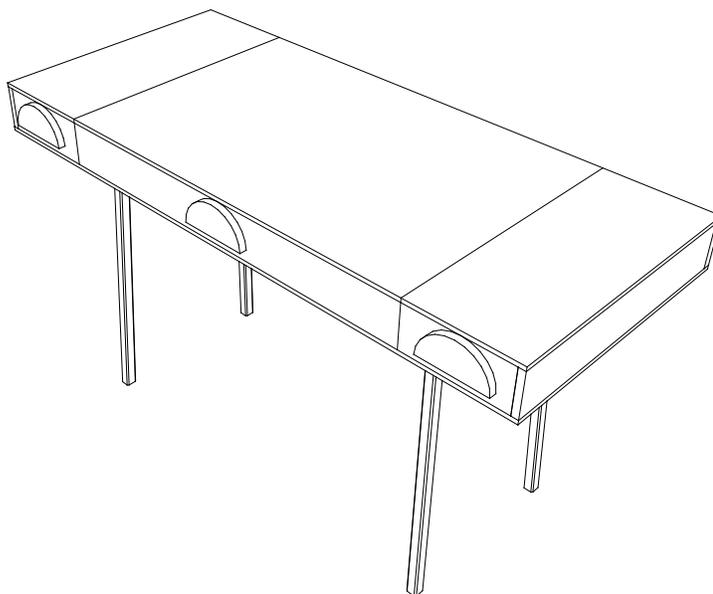
VISTA LATERAL

Linea ixchel



CONSTRUCTIVOS





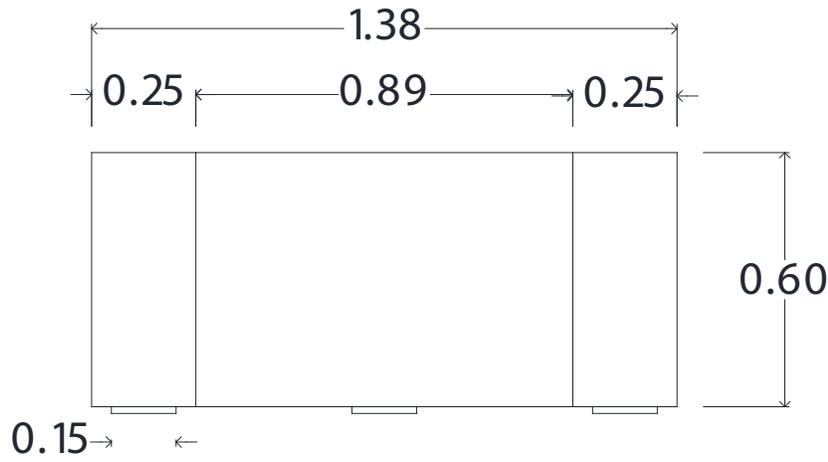
JUSTIFICACIÓN

Escritorio simple con tres cajones para almacenamiento de accesorios de trabajo y/o estudio.

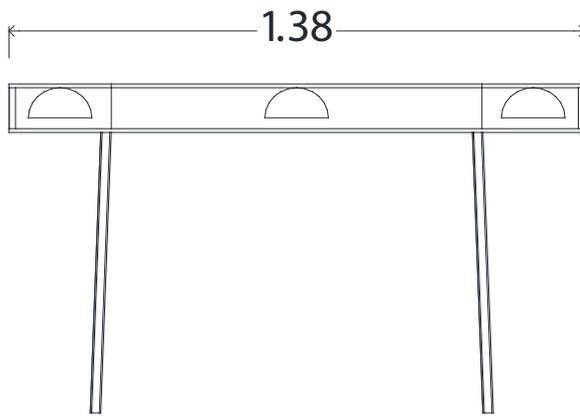
ESPECIFICACIONES

Escritorio para estudio, fabricado con madera de pino de 1" de grosor, con medidas de 60cm de ancho, por 1.38m de largo, por 79cm de alto, con cajón en medio para guardar materiales escolares de 89cm, y cajoneras a los costados para útiles escolares de 60cm de ancho, por 25cm de largo,(cada uno con corredera para cajón de montaje). Entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer, y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. Contiene tres jaladeras de metal liso en forma de media luna de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo con acabado esmalte 100 metálico oro marca comex.Su soporte está fabricada con cuatro patas ligeramente inclinadas madera de pino, con estructuras cuadradas de madera de pino de 1" de anchura por 467cm de altura, su acabado final es con tinta al alcohol mate tono roble ts-6620 marca entona sayer. Las jaladeras de metal liso en forma de media luna de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo.

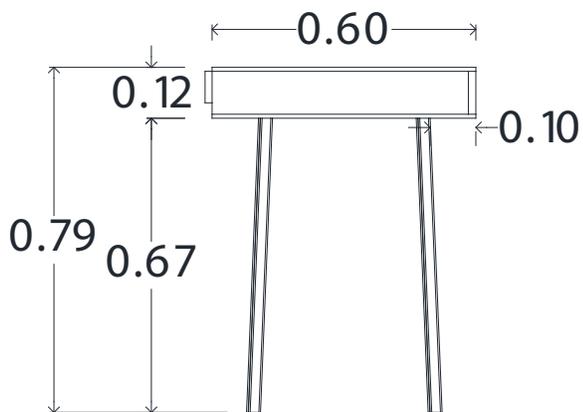
VISTAS GENERALES



VISTA PLANTA

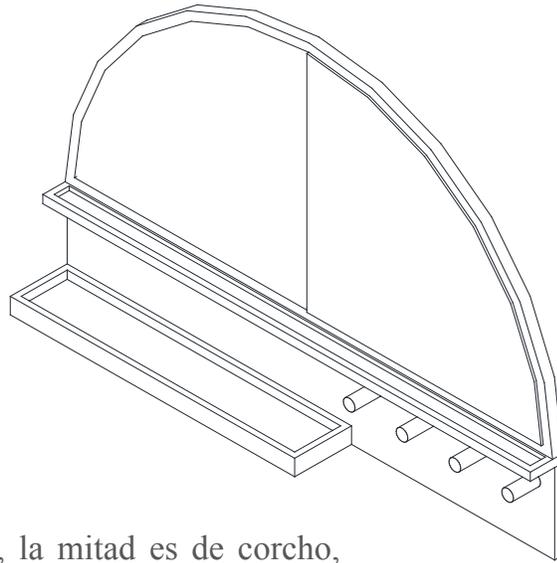


VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL





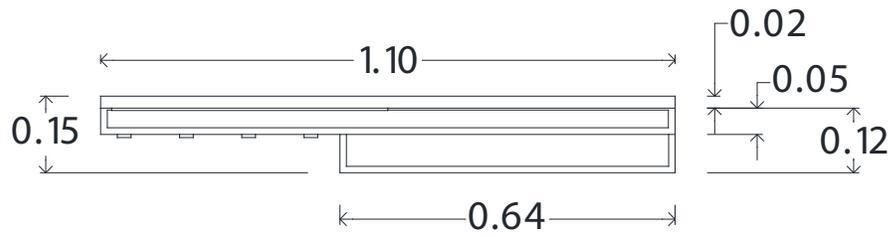
JUSTIFICACIÓN

Pizarrón en forma de media luna, la mitad es de corcho, para pegar notas, recordatorios etc., y la otra mitad tiene la función de pizarrón. Contiene apartamentos para colocar los gises y tachuelas, colgar, tijeras, cintas adhesivas, etc.

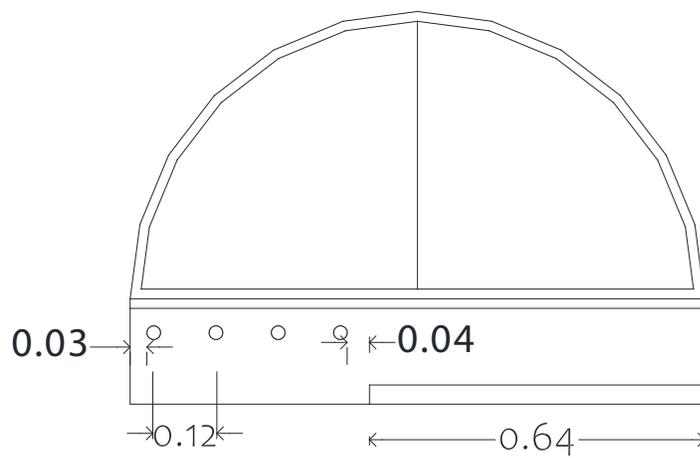
ESPECIFICACIONES

Pizarrón para escritorio elaborado con madera de pino de 1" de grosor, con medidas de 15cm de ancho, por 1.10m de largo por 79cm de alto, entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. El pizarrón está dividido en dos secciones, la primera del lado derecho es de pizarra negra borrable para gis, mide 53cm de ancho por 48cm de alto y 1cm de grosor, para que las niñas hagan anotaciones importantes, la segunda del lado izquierdo es de material de corcho mide 1cm de grueso, 52cm de ancho por 48cm de alto, y sirve para dejar notas, fotografías o postings (la base de ambos sigue siendo acabado de madera). Debajo al borde de los tableros anteriores hay un apartado, destinado para poner los gises y las tachuelas, sus medidas son de 2cm de alto, 1.10m de largo x 5cm de ancho, entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. (Con una profundidad de 2 cm). Tiene cuatro estructuras de metal del lado derecho que funcionan para colocar cintas adhesivas, tijeras etc., de 1" de grosor por 6cm de largo, cada una separada a 12cm a partir del punto medio, todas hechas en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Al final tiene otro apartado donde van tres cajas rectangulares para guardar lápices, plumones, o cualquier otro material escolar, de 4cm de alto, 64cm de largo x 13cm de ancho, entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. (Tiene una profundidad de 2 cm). Tipo ensamblado: rebajo de canal completo (todo el pizarrón).

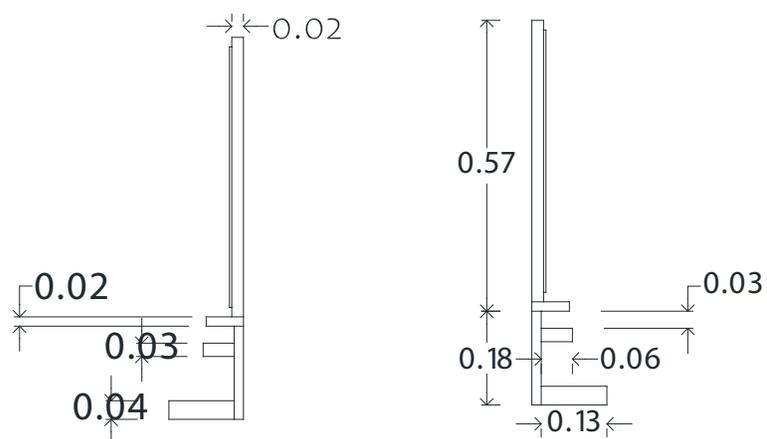
VISTAS GENERALES



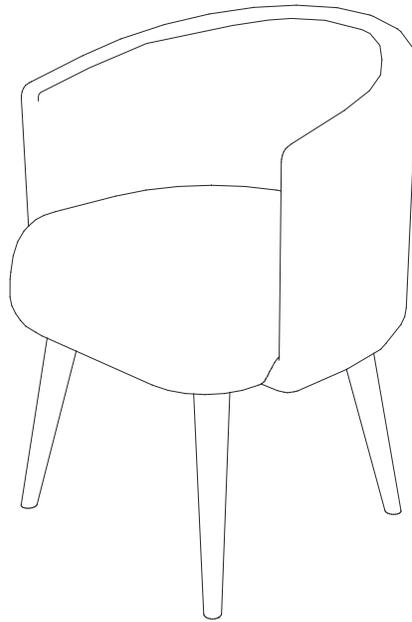
VISTA PLANTA



VISTA FRONTAL



VISTAS LATERALES



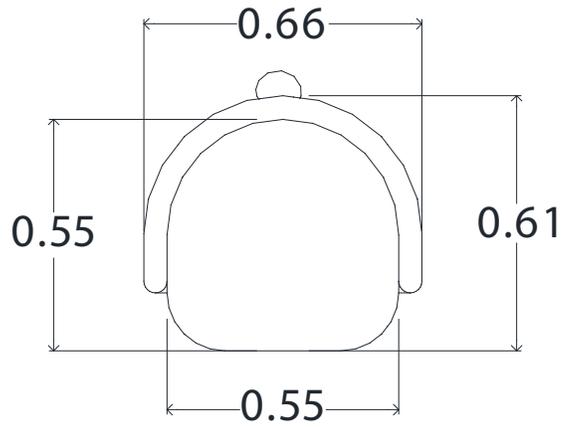
JUSTIFICACIÓN

Diseño de silla para escritorio, representado con forma medio círculo, en color rosa pastel, uno de los colores base de la línea de diseño. Se le añade una colita (inspiración tomada del conejo) que, junto con las patas de metal, dan ese toque femenino.

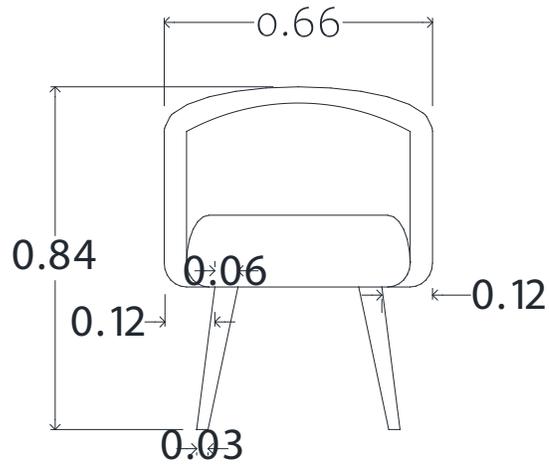
ESPECIFICACIONES

Diseño de sillón para escritorio, con medidas generales de 61cm de ancho, 55cm de largo por 84cm de alto, su respaldo es de 49cm de alto y reposa manos de 38cm de alto, asiento con medidas 55cm de ancho por 55cm de largo y 18cm de alto, tapizado con tela de lino color rosa pastel. En la parte inferior su soporte son 4 estructuras tubulares de metal tipo cono, en posición inclinada de 35cm de alto por 6cm de diámetro en parte superior, y 3cm de diámetro en parte inferior, ubicadas a 12cm de distancia a los costados, con acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Cuenta con un pompom de peluche de lana, color blanco, en la parte trasera del asiento, de 11cm, que representa la cola del conejo.

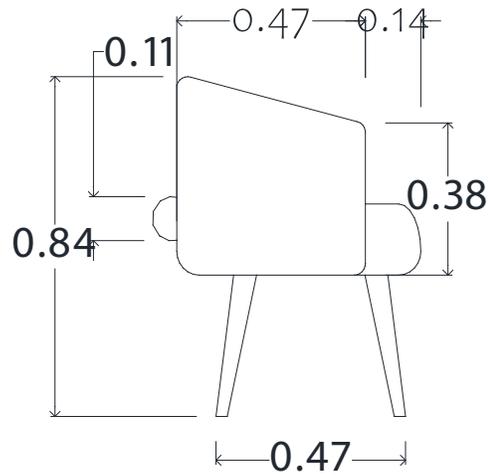
VISTAS GENERALES



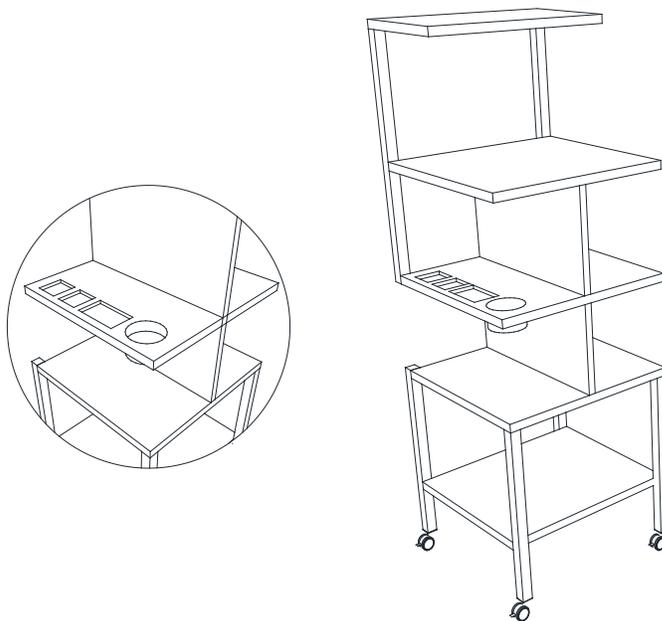
VISTA PLANTA



VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL



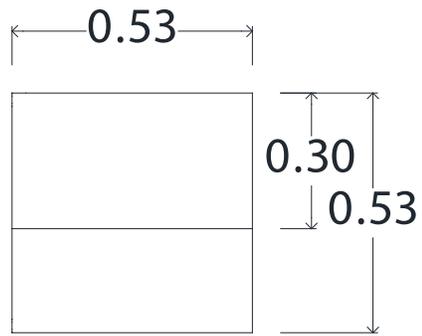
JUSTIFICACIÓN

Propuesta de estantería con varias funciones. Para colocar libros, accesorios, incluye cestos para almacenar cosas y materiales de la escuela. Es un mobiliario desplazable por eso se le adhieren llantas de caucho para facilitar el movimiento. Cuenta con un apartado diseñado para colocar lápices, borradores, notas, clips, el termo/taza de café, y que éste, al momento de trabajar, no se caiga sobre el área de estudio y dañe tareas escolares o cualquier otro artefacto de trabajo.

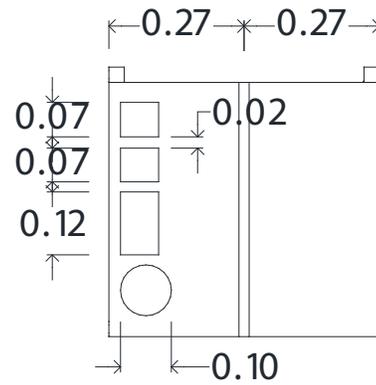
ESPECIFICACIONES

Estante para escritorio con medidas generales de 53cm de ancho, por 53cm de largo por 1.57m de alto, es una estructura para libros y artefactos de cuatro soportes de metal cuadrado de 2cm, las dos frontales con 59cm de alto y las dos posteriores de 1.51m, con acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Los soportes sostienen a cinco apartados de madera entintados con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. Cada uno de 50cm de largo x 53cm de ancho y 1" de grosor, a excepción del apartado (5) que mide 30 cm de largo por 53cm de ancho. Todos se ubican separados a una distancia específica, de arriba hacia abajo, 5) 37cm 6) 32cm, 7) 29cm, 8) 36cm. Tipo ensamblado: rebajo de canal completo. Tiene cuatro ruedas de caucho de 6cm, para facilitar movimiento (cuentan con freno para mantenerla fija). Detalle: en el apartado 7) hay una división justo a la mitad, con una estructura de madera, y en uno de las divisiones se diseñan dos secciones, para colocar lápices, borradores o cualquier artefacto escolar, de 7cm por 7cm, y otro de 12cm por 7cm, todos con una profundidad de 2cm. Además se incluye, un apartado circular para poder dejar en horas de estudio, el termo o la taza de café, con medidas de 10cm de diámetro y 5cm de profundidad.

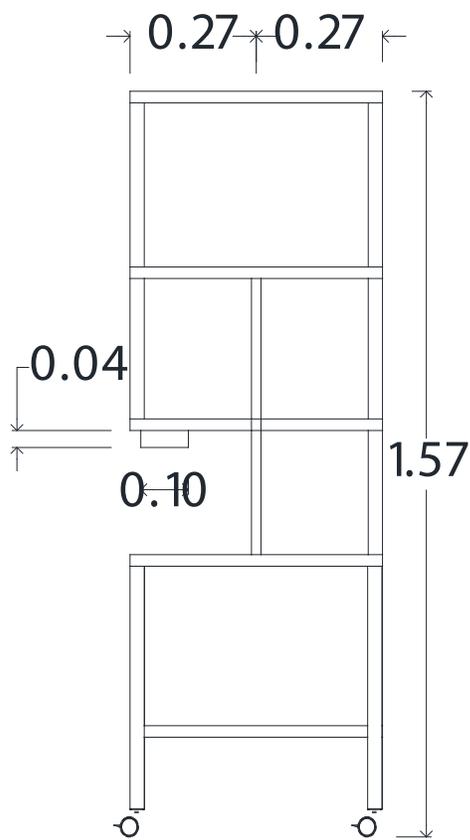
VISTAS GENERALES



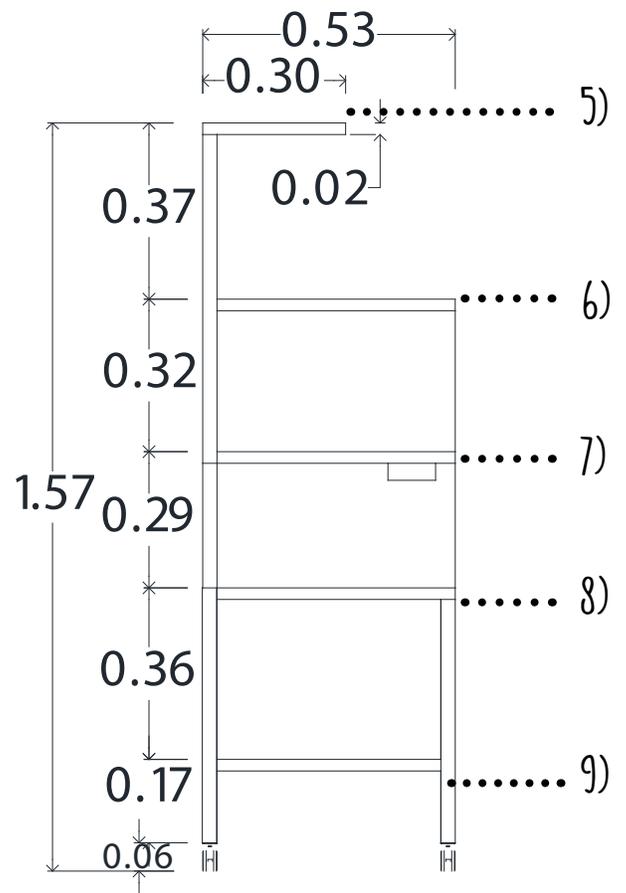
VISTA PLANTA



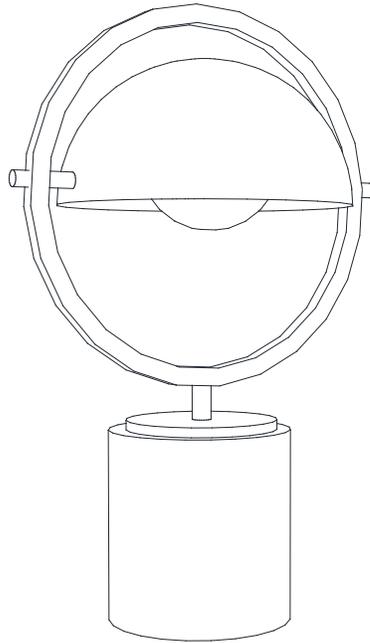
VISTA PLANTA



VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL



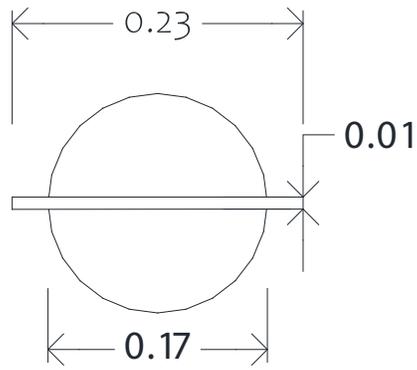
JUSTIFICACIÓN

Lámpara para escritorio en forma de círculo, y medio círculo, está compuesta por una estructura de metal, con un domo donde se encontrará la luminaria.

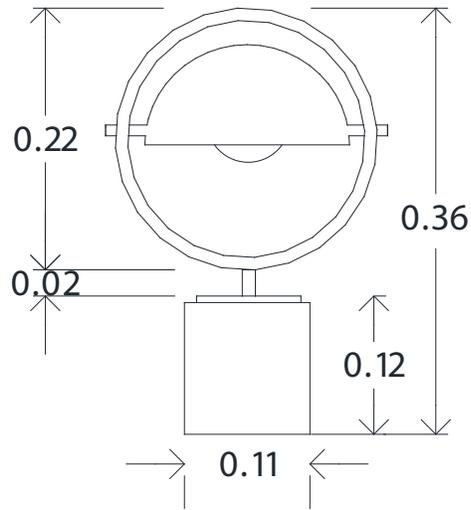
ESPECIFICACIONES

Lámpara para escritorio, con medidas generales de 23cm de ancho y 36cm de altura, su base es diseñada en forma de cilindro recto, elaborado de madera de pino de 12 cm de alto y 11cm de ancho, entintado con tinta al alcohol tono roble ts-6620 marca entona sayer, y acabado final con barniz polyform 3000 semimate marca comex. La estructura superior tiene forma circular y está edificada de metal, en esmalte 100 metálico oro marca comex acabado satinado, además de dos tubos ubicados a la mitad de 3 cm, que son el soporte donde va incrustado el domo de metal de 8cm de alto x 17cm de ancho, en acabado esmalte 100 marca comex, en color coral E2-03, (que es donde va colocado el foco de luz blanca cálida), luminaria esférica de cristal opalino, con foco de luz blanca cálida 10 cm de diámetro (el domo es giratorio para facilitar el enfoque de la luz).

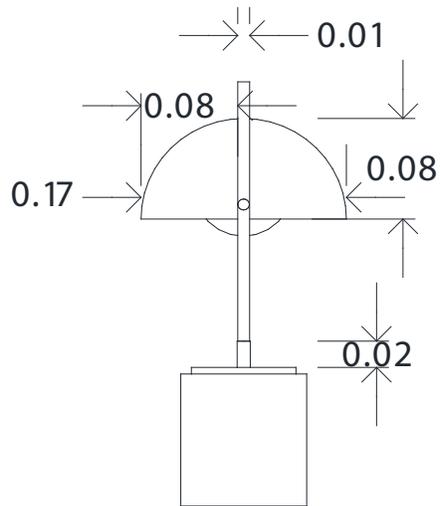
VISTAS GENERALES



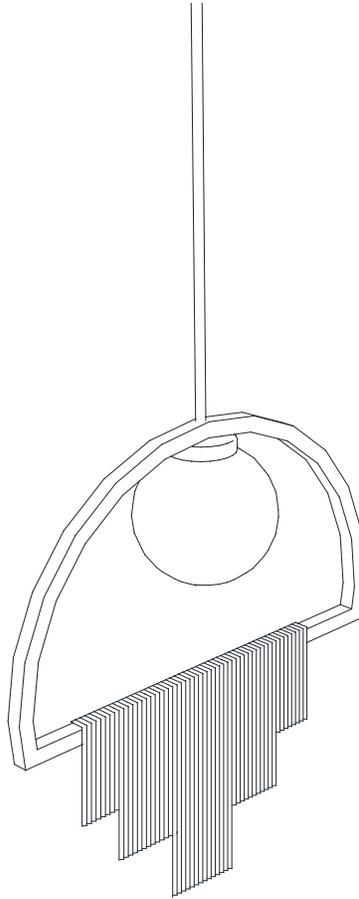
VISTA PLANTA



VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL



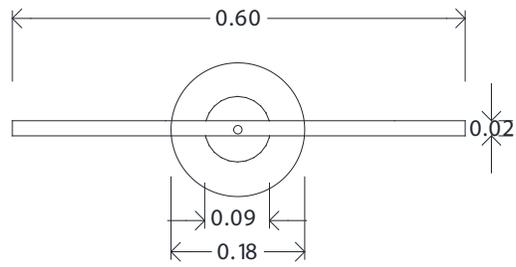
JUSTIFICACIÓN

Lámpara principal de estructura de metálica, en medio tiene la luminaria a simple vista, lo que permite ofrecer una buena iluminación general. Se propone un diseño de barbas de tela/hilo rosa, las cuales están inspiradas en la falda de la diosa, como una representación de movimiento (que transmite).

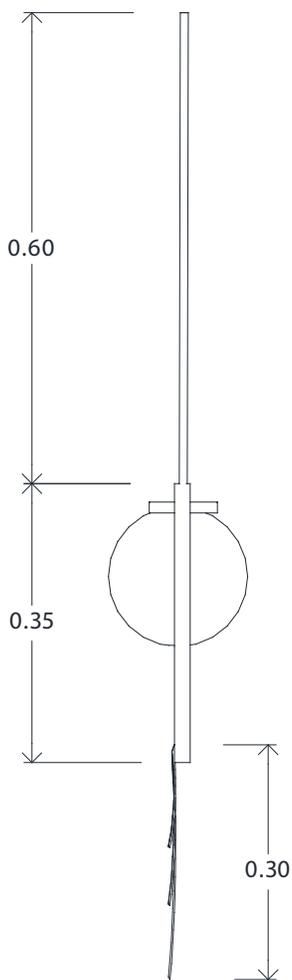
ESPECIFICACIONES

Luminaria general de metal, con medidas de 60cm de largo, por 1.23m de alto. Es una estructura metálica cuadrada en forma de medio círculo, en color dorado, de 60cm de largo, por 35cm de alto por 2cm de grosor, con cadena de 60cm para empotrar al techo, con acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. La conforman barbas de hilos de algodón color rosa pastel, de tres hileras, la más corta de 39cm de largo por 13cm de alto, la mediana con 27cm de largo por 18cm de alto, y la más larga de 11cm de largo por 28cm de alto, a 10cm de cada costado, situadas justo en medio de la estructura, y luminaria esférica de cristal opalino, con foco de luz blanca cálida 14 cm de diámetro.

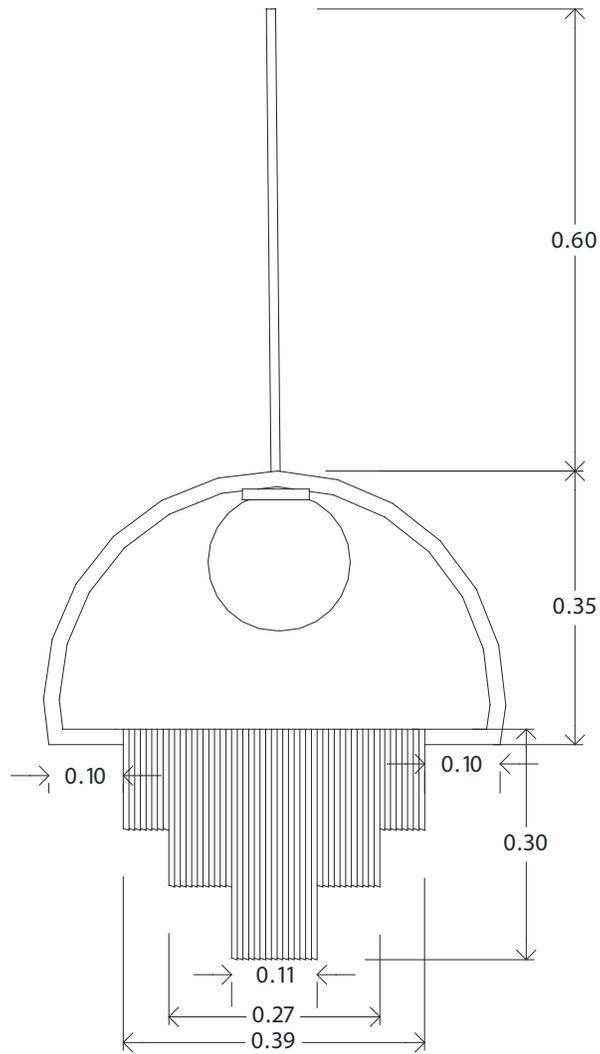
VISTAS GENERALES



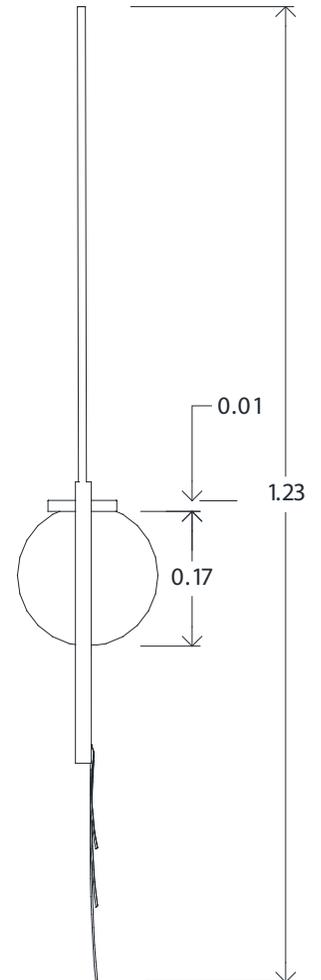
VISTA PLANTA



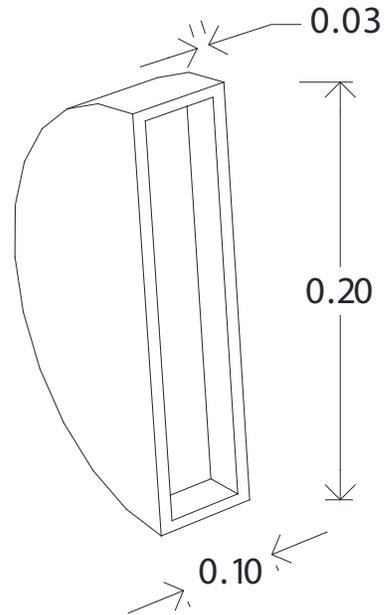
VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL

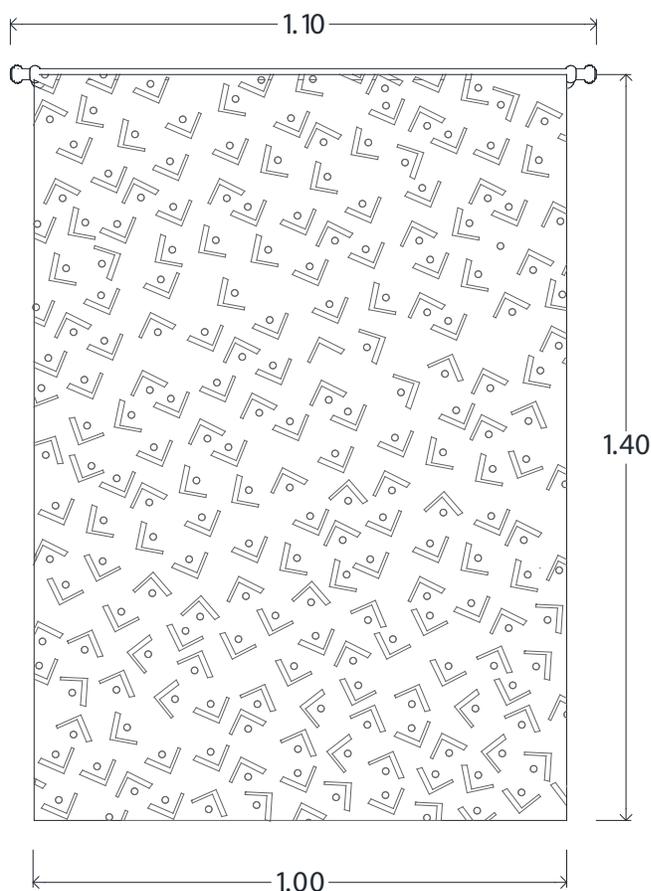


JUSTIFICACIÓN

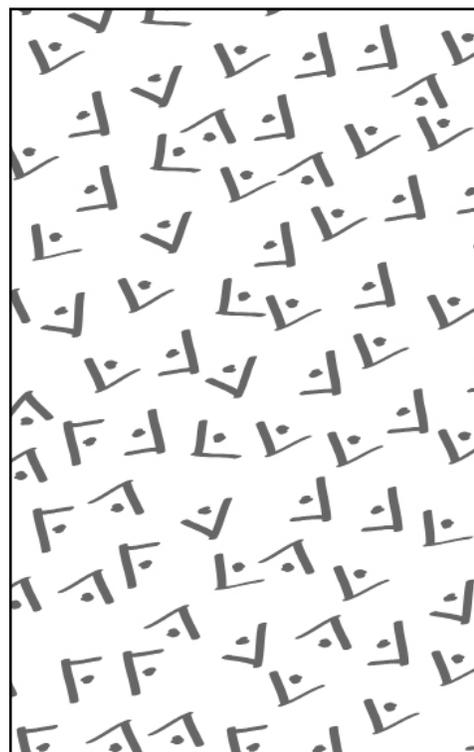
Todas las jaladeras surgen de la inspiración de la media luna, por eso su forma, son integradas en la mayoría de los elementos, por lo que las convierte en un detalle característico de la línea de diseño interior.

ESPECIFICACIONES

Jaladera de metal liso, en forma de media luna, de 3cm de ancho, por 20 de alto, por 10cm de largo en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Cada uno con corredera para cajón de montaje.



DISEÑO



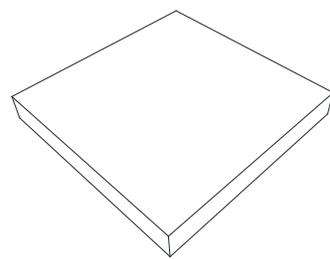
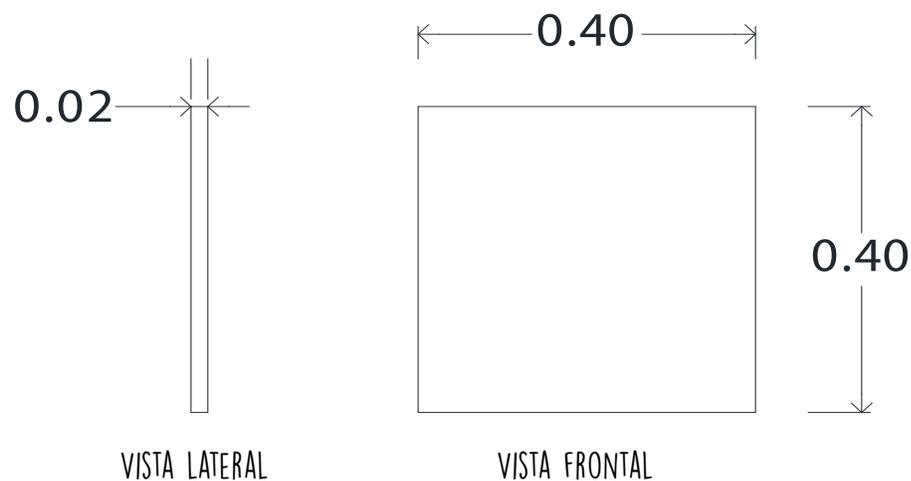
JUSTIFICACIÓN

Su diseño es simple, las figuras que tiene se basa en las Formas que tiene la falda de Ixchel, las cuales están perforadas, con la finalidad de reflejar al espacio, texturas, gracias al paso de la luz natural.

ESPECIFICACIONES

Cortinas elaboradas con tela de lino en color rosa pastel, con medidas de 1m de largo por 1.40m de alto. Tiene una estructura metálica tubular de color dorado, de 1.10m de largo, por 1" de grosor, en acabado esmalte 100 metálico oro marca comex. Tiene un diseño integrado de formas geométricas que son perforadas con una máquina especial para perforar tela, que dan paso a la luz natural. *Se consideran varias opciones de texturas para los elementos de la línea, como cortinas, sábanas, almohadas, se toman figuras que tiene la falda de la diosa, y así plasmen el estilo étnico.

VISTAS GENERALES



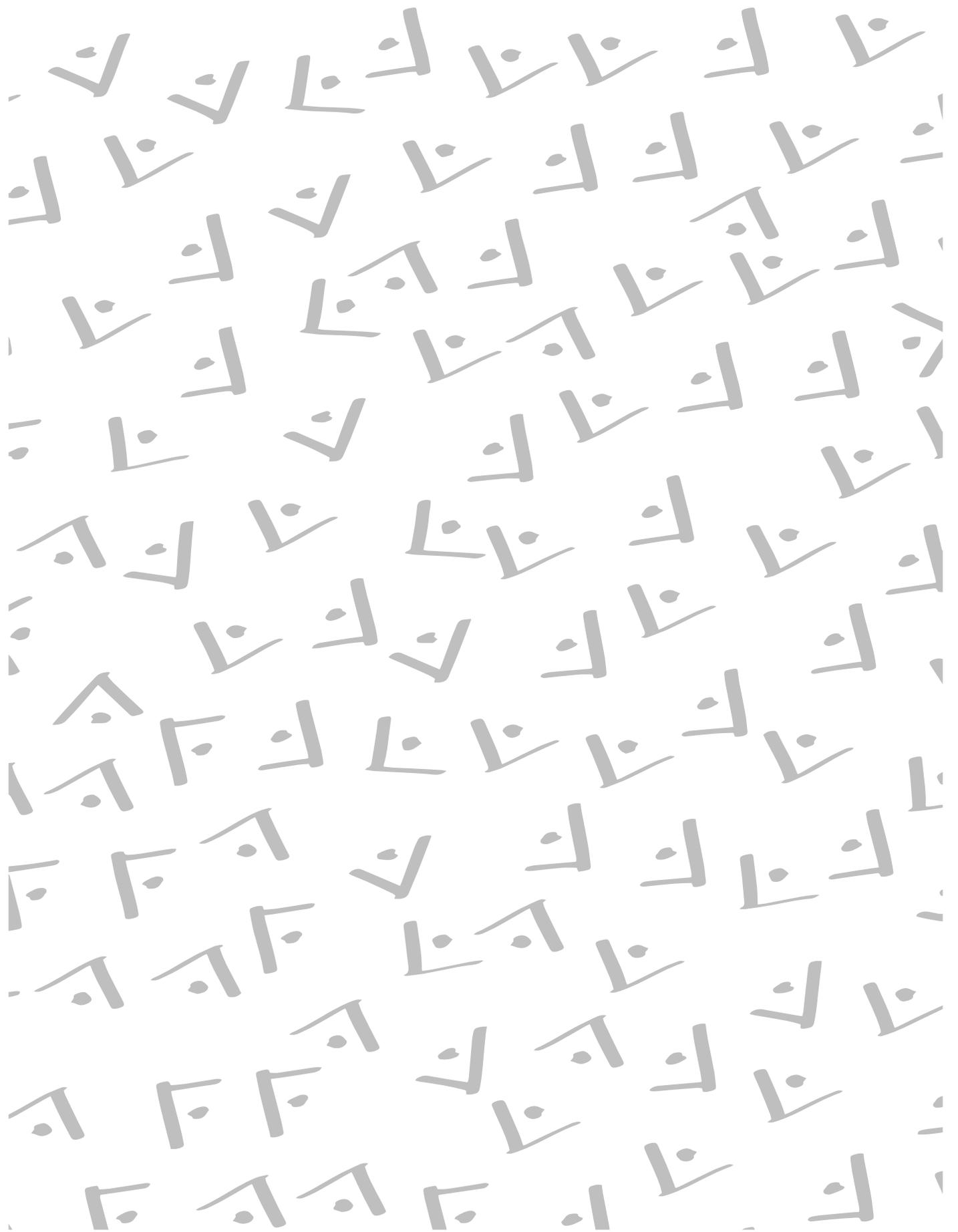
DISEÑO

JUSTIFICACIÓN

El piso simboliza al universo, que es el lugar donde duerme la diosa (la luna), por eso se extraen los destellos de los aretes de Ixchel y las cruces que forman estrellas son tomados de las texturas que tiene la falda.

ESPECIFICACIONES

Propuesta de piso fabricado de baldosa de barro con medidas de 40cm de largo por 40c de alto y 2cm de ancho. Es una baldosa en forma cuadrada con acabado semimate en color marrón lo que hace resaltar al estilo étnico.



7.3 CATÁLOGO DE PRODUCTOS IXCHEL Y PRESUPUESTO

Línea ixchel





Linea ixchel

DETALLE JALADERA



"UNIVERSO"

BASE DE MADERA
CABECERA-CLÓSET
CAJONES- ESCALONES

ESPECIFICACIONES

Cama completa, de madera de pino, con medidas generales de 1.20m de ancho, por 1.60m de alto, por 3.14m de largo. Cuenta con clóset, cajoneras y escalones para almacenamiento.

PRECIO

\$ 20,850 Mx



Linea ixchel



"CONEJO EN LA LUNA"

SILLA

ESPECIFICACIONES

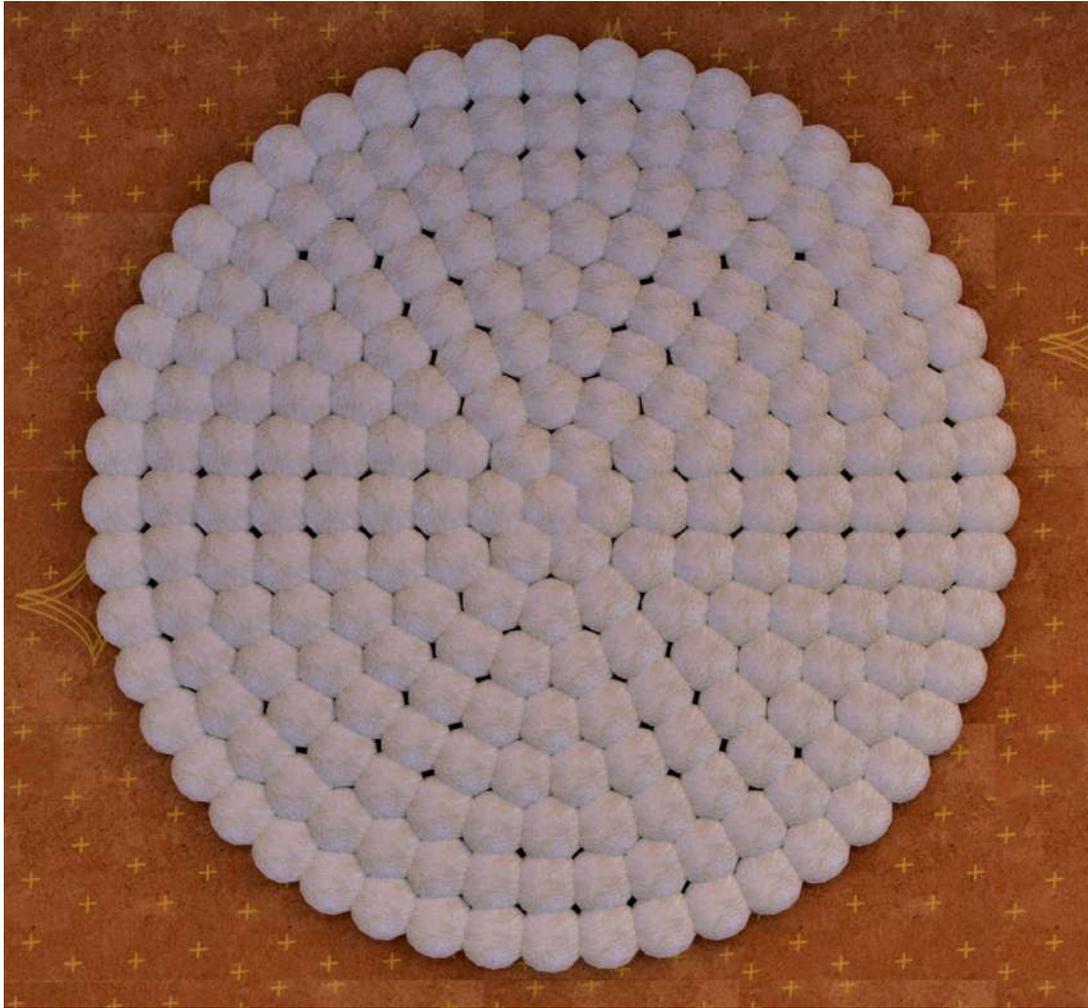
PRECIO

Columpio tipo silla de hamaca con medidas generales de 79cm de ancho x 2.42m de alto, su asiento está elaborado con de cuerda algodón tejido a mano, color amarillo mostaza.

\$ 5,994 Mx



Linea ixchel



"LUNA LLENA"

ALFOMBRA

ESPECIFICACIONES

Alfombra circular elaborada de suaves bolitas de peluche de lana, en color blanco sus medidas son 1.40m de ancho, por 1.40m de largo, por 3 cm de anchura.

PRECIO

\$ 6,989 Mx



Linea ixchel



"LUNA PERFECTA"

ESPEJO
ILUMINACIÓN LED

ESPECIFICACIONES

Espejo elaborado de madera de pino, con dimensiones de 5cm de ancho, 1.50 de alto, por 1.50cm de largo, con iluminación cálida led claro y suave.

PRECIO

\$12, 888 Mx



Linea ixchel



"LUNA BELLA"

ESPEJO
CAJÓN P/PRODUCTOS
DE BELLEZA

ESPECIFICACIONES

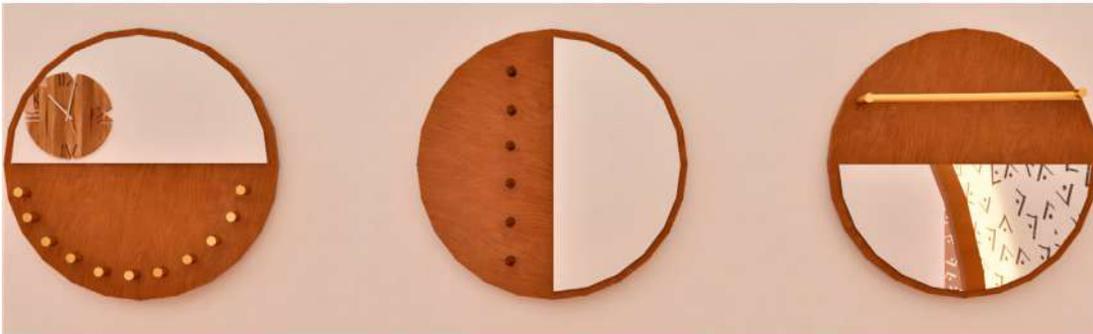
Tocador con diseño exclusivo para productos de belleza fabricado de madera de pino de 1" de grosor, con medidas de 50cm de ancho x 83cm de alto x 1.50cm de largo.

PRECIO

\$9,230Mx



Linea ixchel



"CUARTO CRECIENTE"

ACCESORIOS PARA
ANILLOS, PULSERAS
COLLARES

ESPECIFICACIONES

Accesorios circulares de madera de pino, de 35cm de alto, por 35cm de largo. Cuentan con espejo en forma de media luna cada uno. Para colgar aretes, collares y pulseras.

PRECIO

\$ 1,950 Mx



Línea ixchel



"CONEJITO"

BANCO

ESPECIFICACIONES

Banco con asiento diseñado de tela suave de peluche, color blanco para tocador de 36cm de ancho, por 36cm de largo, por 59cm de alto.

PRECIO

\$ 2,790 Mx



Linea ixchel



"CUARTO MENGUANTE"

ESCRITORIO
PIZARRÓN

ESPECIFICACIONES

Escritorio para estudio fabricado con madera de pino con medidas de 60cm de ancho, por 1.38m de largo, por 79cm de alto, integrado por un pizarrón p/estudio.

PRECIO

\$ 9,455 Mx



Línea ixchel



"INSPIRACIÓN"

SILLA P/ESCRITORIO

ESPECIFICACIONES

PRECIO

Diseño de sillón para escritorio, con medidas generales de 61cm de ancho, 55cm de largo, por 84cm de alto, tapizado con tela de lino color rosa pastel y soporte de metal dorado.

\$ 8,735 Mx



Linea ixchel



DETALLE



"ARCANA"

ESTANTE
CAJONERAS
ARTESANALES

ESPECIFICACIONES

Estante para escritorio con medidas generales de 53cm de ancho, por 53cm de largo, por 1.57m de alto, cuenta con cuatro cajoneras artesanales de mimbre en color negro, de 43 por 23cm, y jaladeras metálicas en color dorado.

PRECIO

\$ 5,520 Mx



Linea ixchel



"DESTELLO"

LÁMPARA DE
ESCRITORIO

ESPECIFICACIONES

Lámpara para escritorio con medidas generales de 23cm de ancho y 36cm de altura, su base es diseñada en forma de cilindro recto (domo giratorio para enfoque de la luz).

PRECIO

\$ 1,788 Mx



Linea ixchel



"BRILLA Y BAILA"

LÁMPARA
GENERAL

ESPECIFICACIONES

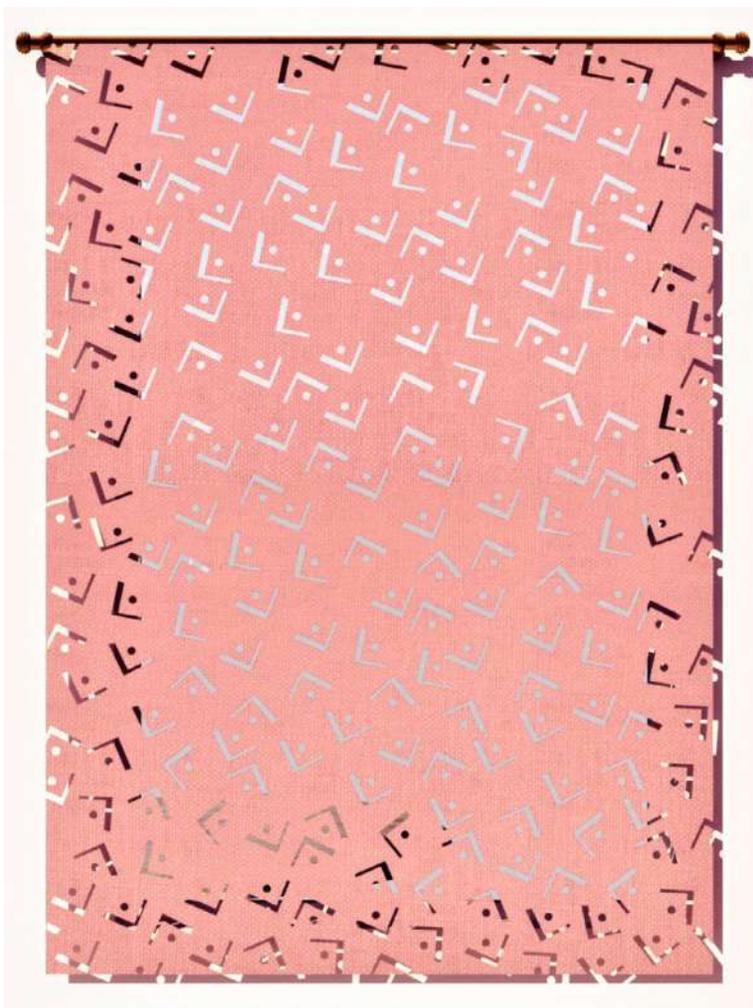
Luminaria de metal de 60cm de largo, por 1.23m de alto. es una estructura metálica en forma de medio círculo color dorado de 60cm de largo, por 35cm de alto por 2cm de grosor, con barbas de hilos de algodón color rosa pastel.

PRECIO

\$2,889 Mx



Linea ixchel



"REFLEJO DE LUZ"

CORTINAS

ESPECIFICACIONES

Cortinas elaboradas con tela de lino en color rosa pastel, con medidas de 1m de largo, por 1.40m de alto. Tiene una estructura metálica tubular de color dorado, de 1.10m de largo, por 1" de grosor.

PRECIO

\$999 Mx

Línea ixchel



SÁBANAS Y COBIJAS
TAMAÑO INDIVIDUAL

ESPECIFICACIONES

Juego de sábanas y cobijas de tamaño individual, elaborados de algodón cálidas y suaves, con diseño de texturas Ixchel.

PRECIO

\$ 3,265 Mx



Linea ixchel



ALMOHADONES

ESPECIFICACIONES

Juego de almohadas de 50 cm de ancho, por 60cm de alto, elaborados de algodón cálidas y suaves, con diseño de texturas Ixchel.

PRECIO

\$ 1,050 Mx (2 pzas)



Linea ixchel



"COSMOS"

BALDOSA DE BARRO

ESPECIFICACIONES

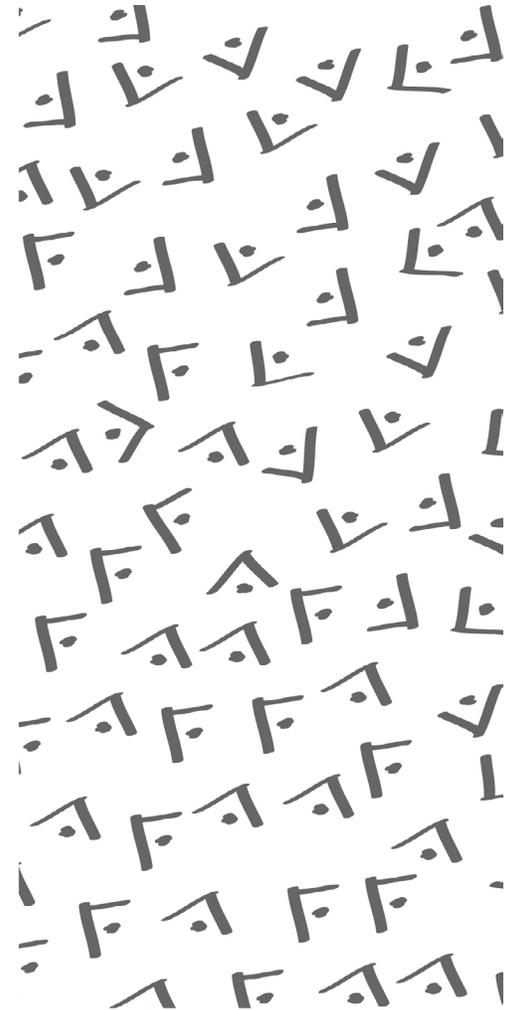
Baldosa en forma cuadrada con acabado semimate de 40cm de largo, por 40cm de alto y 2cm de ancho. En color marrón, lo que hace resaltar el estilo étnico.

PRECIO

\$1075M²/Mx



Linea ixchel



VINIL DECORATIVO

ESPECIFICACIONES

Vinil decorativo autoadherible en color blanco con diseño de texturas Ixchel acabado semimate. (Se maneja en paneles de 150 o 120 de ancho). Impresión de alta resolución duracion de 3 a 6 años.

PRECIO

\$1,300 M²/Mx

7.4 RENDERS

ÁREA DE DESCANSO

Figura 110. Render del área de descanso, perspectiva de la cama.



Fuente: Elaboración propia, 2020.

El área de descanso es un lugar estético y tranquilo que permite tener un descanso digno, contribuye mucho al orden y a la limpieza gracias a que está conformada por un mobiliario integral, que ofrece varias funciones, contiene una cama con una base de doble altura la cual tiene grandes cajoneras para almacenamiento, así como la cabecera y los escalones que dan acceso a la cama.

ÁREA DE LECTURA

Figura 111. Render perspectiva del área de lectura.



Fuente: Elaboración propia, 2020.

El área de lectura es un lugar cálido y relajante, conformado por una silla colgante, sus cojines y una grande alfombra de algodón que ofrecen suavidad y comodidad. Es un sitio no solo destinado para realizar la lectura, también puede ser útil para escribir, escuchar música o simplemente para recostarse.

ÁREA DE ESTUDIO

Figura 112. Render del área de estudio, perspectiva del escritorio.



Fuente: Elaboración propia, 2020.

El área de estudio es un sitio cálido destinado para realizar actividades escolares, por lo que ofrece un buen almacenamiento en los mobiliarios como el escritorio, el pequeño estante móvil que cuenta con cajoneras. Contiene una buena iluminación puntual, accesorios de trabajo y comodidad en su silla para disminuir el cansancio en horas de extenso trabajo.

ÁREA DE ESTAR

Figura 113. Render de la perspectiva del área del tocador.



Fuente: Elaboración propia, 2020.

El área de estar es un lugar que denota frescura, libertad, lo conforma un enorme espejo que da iluminación, un tocador con toques femeninos en sus jaladeras, espejos media luna para almacenar accesorios y un pequeño banco que ayuda a que las niñas puedan darse auto cuidados, maquillarse etc. Toda la habitación en general transmite calidez, tranquilidad y vitalidad.

• CONCLUSIONES DEL PROYECTO FINAL •

Realizar una línea de diseño interior fue más compleja de lo que aparenta, ya que durante el proceso de diseño nos encontramos con una serie de ventajas y desventajas, que formaron parte del proceso, fue un gran desafío diseñar toda una serie de elementos y que cada uno pudiera integrarse a un espacio como tal, sin llegar al punto de saturar o juntar piezas en exceso.

Además, el cumplir con el objetivo de plasmar la esencia de una diosa maya en el espacio y se lograra conceptualizar, cada una de sus características, en la línea de diseño interior, lo fue aún más. También otro factor que fue un poco complicado realizar fue, determinar el precio de cada mobiliario, ya que es un proceso bastante complejo, el tener que buscar por cuenta propia distintos presupuestos con cada uno de los personajes que contribuyen a la elaboración de los muebles, como carpinteros, herreros, el comparar precios del mercado para estar al rango, y en fin todo lo que implica llevar a cabo ese proceso, es más difícil de lo que aparenta.

Es importante tener presente que los obstáculos y dificultades, siempre serán parte de un proyecto o cualquier proceso, porque durante él, se aprenden cosas nuevas y se obtienen buenos resultados.

Es normal sentirse bloqueado en algún momento, y pero una vez que te concentras en un propósito principal, nace la primera idea, ya luego surgen todas las demás piezas, todo fluye de una manera fantástica y poco a poco se va formando el proyecto.

Se van descubriendo cosas imposibles de imaginar, ya que el diseño de interiores es un mundo ampliamente maravilloso, porque el diseñador trabaja, no solo para convertir un espacio estético, si no hacerlo funcional y esto se logra gracias al análisis de la problemática que se está presentando, de los alcances que se tienen y lo que se puede llegar a lograr realizar con ellos.

En la elaboración de una línea de diseño interior, se presentan muchas posibilidades de poder crear y proponer, no solo los acabados de una simple habitación, si no desde los detalles más pequeños, que para las adolescentes pudieran ser grandes detalles.

Fue muy divertido y apasionante diseñar creativamente, con toda libertad para niñas adolescentes, porque se llega al punto de imaginar que se está diseñando para uno mismo, y, por ende, todo se hace con amor, dedicación. Se van sembrando semillitas de un montón de emociones positivas que surgen durante el camino de su elaboración.

Una vez que se comienzan a ver los resultados, las cosechas de cada uno de los avances que en el momento parecieran ser tan pequeños, y se comienza a ver todo lo contrario, incluso mucho mejor de lo que en un principio se tenía pensado, es un regocijo enorme, que no cabe dentro de todo el ser que nos habita.

La luna siempre seguirá siendo inspiración pura, por hermosa, por ser luz, por estar completa, por estar incompleta, por tener ese vínculo precioso con una mujer. La fusión que se le quiso dar a este proyecto fue el gusto propio por las culturas, por ser una persona que adora sus raíces, por ese misterio que guardan cada una, además de la hermosa aportación de la diosa Ixchel, como protagonista de este documento, por representar a la luna, por su bonito simbolismo, por su magia y esencia natural.

Y como punto final, la mezcla del mundo de la ilustración, la interpretación de July, idílica para este proyecto, que le dio demasiado sentido y vida, a todo éste hermoso universo. Que fue un resultado precioso y mágico, como se había pretendido desde un principio.

Gracias Ixchel por ser nuestra musa, nuestra acompañante durante este lapso, por todo lo aprendido, por tu magia, por tu divinidad, has sido una experiencia muy bonita.

Gracias por recordarnos que la luna siempre brilla, sea cual sea la fase en la que se encuentre, que acepta su transición en cada una, y es hermosa cuando está completa, e incluso, cuando está incompleta. Gracias por ser poesía, por ser inspiración, por iluminar nuestra oscuridad que, con su manto, nos envuelve, y sobre todo por recordarnos que...

¡TODO ESTÁ ENVUELTO DE LUNA!

Bibliografía

- Aborígenes, M. (2012). Mayas y Mochicas, “Diosa Ixchel. Recuperado el 4 de marzo de 2019, de Wordpress: <https://mujeresaborigenes.wordpress.com/mayas/diosa-de-la-luna/>
- ADmagazine. (2019). interiorismo. Recuperado el 10 de febrero de 2019, de admexico: <https://www.admexico.mx/disenio/interiorismo/articulos/mejores-colores-para-pintar-tu-entrada-o-recibidor-segun-expertos-en-disenio-interior/6256>
- Adolescentes, N. (20 de abril de 2019). Entrevista Ixchel. (Á. P. Elaboración propia, Entrevistador)
- Anaya, V. (2016). Creación de una Línea de diseño interior infantil basada en una serie de ilustraciones para niños mexicanos de 4 a 6 años de edad. Guanajuato: Universidad de Guanajuato. Recuperado el 6 de febrero de 2019
- Ángel. (2015). Antropometría. Recuperado el 7 de marzo de 2019, de One: <https://oneentrenamientopersonal.com/blog/antropometria/>
- ARQA. (s.f.). ARQA Empresas. Recuperado el 15 de febrero de 2019, de Línea de mobiliario : <https://arqa.com/empresas/novedades/fipro-studio-linea-de-mobiliario-disenio-era.html>
- Arqui, D. (2016). Habitación- definición y traducción I arquitectura. Recuperado el 10 de febrero de 2019, de Diccionario de Arquitectura: <https://diccionarqui.com/diccionario/habitacion/>
- Ávila. (2007). 2018Matizjuan6. Recuperado el 14 de febrero de 2019, de repository: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10695/2018Matizjuan6.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Ávila, Prado, & González. (5 de mayo de 2015). Dimensiones antropométricas de población latinoamericana. (U. d. Guadalajara, Ed.) Recuperado el 10 de marzo de 2020, de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10695/2018Matizjuan6.pdf?sequence=6&isAllowed=y%20>
- Baluart. (2005). ¿Qué es el diseño emocional? Recuperado el 14 de febrero de 2019, de Baluarte.net: <http://www.baluart.net/articulo/que-es-el-disenio-emocional>
- Banks, N. (s.f). EL TOQUE HUMANO DE LA ACLAMADA DISEÑADORA DE INTERIORES ILSE CRAWFORD. Recuperado el 11 de febrero de 2019, de Aston Martin: <https://magazine.astonmartin.com/people/human-touch-acclaimed-interior-designer-ilse-crawford>
- Beltrán. (2018). cabeceros y camas. estética, medidas y funcionalidad. Recuperado el 20 de mayo de 2019, de decoración Beltrán: <https://www.decoracionbeltran.com/blog/cabeceros-y-camas-estetica-medidas-y-funcionalidad-ideal/> (consultado 20/05/19)
- Bestdesignideas. (s.f). Colección de Muebles Laura Kirar. Recuperado el 11 de febrero de 2019, de <http://bestdesignideas.com/laura-kirars-furniture-collection-created-for-baker-brand>
- Bid12. (2014). Fotografía de una línea de productos. Recuperado el 10 de febrero de 2019, de Bienal Iberoamericana de Diseño: <http://galerias.bid-dimad.org/bid12/2014/03/24/the-andes-house/#>
- Bódalo, S. (2017). United, Fashion. Recuperado el 15 de febrero de 2019, de customizacion: <https://fashionunited.es/noticias/moda/upcyclick-nunca-la-customizacion-significo-tanto-para-el-planeta/2017111324817>

- Boggio, A. (2018). cómo las emociones definen nuestras experiencias. Recuperado el 11 de febrero de 2019, de Repensar educativo: <https://medium.com/repensareducativo/diseño-emocional-y-ux-cómo-las-emociones-definen-nuestras-experiencias-b484f48eb1ff>
- Bonilla, I. (s.f.). ¿Qué es arquitectura? Recuperado el 8 de febrero de 2019, de IBO (Ibo Bonilla Oconitrillo): http://iboenweb.com/ibo/docs/que_es_arquitectura.html
- Briceño, G. (2018). Cultura Maya. Recuperado el 3 de marzo de 19, de Euston96: <https://www.euston96.com/cultura-maya/>
- Budner, S. (2019). Neuroarquitectura: el poder del entorno sobre el cerebro. Recuperado el 10 de 06 de 2019, de La mente es maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/neuroarquitectura-el-poder-del-entorno-sobre-el-cerebro/>
- Cabello, F. (2017). Laura Kirar nos cuenta todo sobre su inspiración en la cultura maya. Recuperado el 3 de marzo de 19, de Quién: <https://www.quien.com/circuitos/2017/04/17/laura-kirar-nos-cuenta-todo-sobre-su-inspiracion-y-su-trabajo>
- Canarymuebles. (s.f). Sofas y Sillones. Recuperado el 16 de abril de 2020, de [https://canarymuebles.com/producto/dormitorio-door/%20\(consultado%2005/03/19](https://canarymuebles.com/producto/dormitorio-door/%20(consultado%2005/03/19)
- Carbonari, V. (2019). La importancia del diseño interior. Recuperado el 27 de abril de 2020, de amarillo: <https://amarillo.com.co/blog/centro-de-diseno/la-importancia-del-diseno-interior/>
- Carmona, A. (2020). EL MUEBLE AL DETALLE. Recuperado el 7 de noviembre de 2020, de EL MUEBLE: https://www.elmueble.com/ideas/decoterapia/ideas-muebles-medida-bajo-ventana_40133/12
- CasayDiseño. (2020). Decoración de interiores – Cómo influye en nuestro estado de ánimo. Recuperado el 10 de febrero de 2020, de Casa y Diseño: <https://casaydiseno.com/decoracion-de-interiores-como-influye.html>
- Castillero, O. (2017). Ergonomía: ¿qué es y cuáles son sus 4 tipos y funciones? Recuperado el 7 de marzo de 2019, de Psicología y Mente: <https://psicologiymente.com/miscelanea/ergonomia>
- Castillero, O. (2019). ¿Qué significa el color verde en psicología? Recuperado el 8 de junio de 2019, de Psicología y Mente: <https://psicologiymente.com/psicologia/que-significa-el-color-verde>
- Catalunya, U. P. (2016). Diseño de interiores. Recuperado el 8 de febrero de 2019, de Development, School off Profesional & Executive: <https://www.talent.upc.edu/esp/professionals/imprimir/codi/309400/disen-interiores/>
- Cerver, F. (1992). La decoración y su arte- Habitaciones juveniles. Barcelona: Atrium S.A. Recuperado el 15 de febrero de 2019
- Chaves, N. (2001). Fundamentos del Diseño. Recuperado el 10 de febrero de 2019
- ClubHouse, M. d. (2015). Exótico y creativo: explorá el estilo étnico. Recuperado el 13 de febrero de 2019, de Los andes: <https://losandes.com.ar/article/exotico-y-creativo-explora-el-estilo-etnico-842315>
- Crawford, I. (abril de 2017). DISEÑO DE INTERIORES SEGÚN ILSE CRAWFORD. Recuperado el 8 de febrero de 2019, de Spaziodicasa: <https://spaziodicasavzla.com/disen-interiores-segun-ilse-crawford/>
- Crehana. (s.f). Psicología de los colores. Recuperado el 3 de marzo de 2019, de https://crehana-blog.s3.amazonaws.com/media/filer_public/d9/78/d9789dea-05f1-4817-a796-1b538586ca15/psicologia_de_los_colores.jpg

- Cultura10. (s.f). ESCRITURA MAYA. Recuperado el 4 de marzo de 2019, de <https://www.cultura10.org/maya/escritura/>
- Designcurial. (2015). SER HUMANO – ILSE CRAWFORD. Recuperado el 13 de enero de 2019, de <http://www.designcurial.com/news/being-human-ilse-crawford-4541095>
- DISSENY. (2017). “Psicología de color”. Recuperado el 4 de junio de 2019, de ESCOLAD’ARTI SUPERIOR DE DISSENY DE VIC: <http://www.eartvic.net/~mbaurierc/materials/20%20Selectivitat/Psicologia%20del%20color.pdf>
- DRAE. (s.f). arquitectura. Recuperado el 1 de febrero de 2019, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/?id=3dyUvi4>
- DRAE. (s.f). Definición de cabecera. Recuperado el 13 de junio de 2019, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/cabecero>
- DRAE. (s.f). Interiorismo. Recuperado el 5 de febrero de 2019, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/?id=LujVgwB>
- DRAE. (s.f). Definición de buró. Recuperado el 11 de junio de 2019, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/bur%C3%B3?m=form>
- DRAE. (s.f). Definición de espejo. Recuperado el 20 de junio de 2019, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/espejo?m=form> consultado (20/06/19)
- DRAE. (s.f). Definición de estantería. Recuperado el 25 de junio de 2019, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/estanter%C3%ADa?m=form> consultado (25/06/19)
- DRAE. (s.f). Definición de silla. Recuperado el 11 de junio de 19, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/sill%C3%B3n>
- DRAE. (s.f). Definición de sillón. Recuperado el 11 de junio de 2019, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/sill%C3%B3n>
- DRAE. (s.f). Definición de tocador. Recuperado el 20 de junio de 2019, de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/tocador> consultado
- EBOM. (2013). Serie color: amarillo mostaza. Recuperado el 14 de febrero de 2019, de EBOM: <http://ebom.es/2013/05/ebomdeco/serie-color-amarillo-mostaza/>
- Echazarreta, M. (2018). Recámaras modernas y juveniles para mujer y como decorarlas. Recuperado el 11 de febrero de 2019, de Homify: https://www.homify.com.mx/libros_de_ideas/5064392/recamaras-modernas-juveniles-para-mujer-y-como-decorarlas
- Elizondo, S. R. (2007). espacio físico y la mente: reflexión sobre la neuroarquitectura. Recuperado el 13 de febrero de 2019, de Cuadernos de arquitectura: <http://cuadernos.uanl.mx/pdf/num7/4.%20El%20Espacio%20Fisico%20y%20la%20Mente.%20Reflexion%20sobre%20la%20neuroarquitectura.pdf>
- Endurpol. (s.f). Paleta de color negro. Recuperado el 12 de febrero de 2019, de <https://endurpol.es/pintura/colores-de-pintura/>
- Eslamoda. (s.f). IDEAS HERMOSAS PARA DECORAR LA HABITACIÓN. Recuperado el 12 de febrero de 2019, de [eslamoda.com: https://eslamoda.com/15-ideas-hermosas-para-decorar-la-habitacion-de-tus-pequenos](https://eslamoda.com/15-ideas-hermosas-para-decorar-la-habitacion-de-tus-pequenos)

- Etsy. (2020). estilo bohemio. Recuperado el 12 de febrero de 2020, de Imagen 38: Fotografía interior de una sala estilo étnico, recuperado de: https://www.etsy.com/es/NorthwoodSupply/listing/588826718/solo-panel-azteca?utm_campaign=Share&utm_medium=social_organic&utm_source=DSMT2&utm_term=so.smt&share_time=1521829621000
- Flores, D. (s.f.). amigas en una noche de chicas. Recuperado el 19 de febrero de 2019, de Vix: <https://www.vix.com/es/cine/208464/50-peliculas-que-son-perfectas-para-ver-con-tus-amigas-en-una-noche-de-chicas>
- Flores, M. (2018). ilustrações para a revista Casa e Jardim. Recuperado el 13 de abril de 2020, de Behance: <https://www.behance.net/gallery/60700913/O-poder-esta-no-ar-Revista>
- Franco, J. C. (s.f.). COLOR MOSTAZA: el de la personalidad intuitiva y del pensamiento interno. Recuperado el 14 de febrero de 2019, de ALPHAPEDIA: <https://lijadora.net/color-mostaza/>
- Freepik. (2019). proceso creativo. Recuperado el 7 de febrero de 2019, de freepik: https://www.freepik.es/vector-gratis/construyendo-proceso-creativo-diseno-grafico_4105828.htm#page=1&query=diseño&position=1
- Ganza. (s.f). Cabecera Akane KS. Recuperado el 5 de abril de 2019, de Ganza muebles: <https://ganza.mx/productos/cabecera-akane-ks-gris/>
- GestioPolis. (2002). ¿Qué es una línea de productos? Recuperado el 10 de febrero de 2019, de GestioPolis.com Experto: <https://www.gestiopolis.com/que-es-una-linea-de-productos/> (consultado 10/02/19)
- Gilabert, L. (2017). Tendencias en interiores, Diseño emocional. Recuperado el 11 de febrero de 2019, de LOS ANDES: <https://losandes.com.ar/article/view?slug=tendencias-en-interiores-diseno-emocional>
- Gilabert, L. (2017). Tendencias en interiores, Diseño emocional. Recuperado el 2 de febrero de 2019, de LOS ANDES: <https://losandes.com.ar/article/view?slug=tendencias-en-interiores-diseno-emocional>
- Guillén, X. (s.f). Dormitorios juveniles a medida con estilo moderno. Recuperado el 13 de febrero de 2019, de Sigulárea: <https://singularea.com/dormitorios-juveniles-de-estilo-moderno/%20>
- Guzmán, G. (2018). ¿Qué significa el color marrón en psicología? Recuperado el 15 de junio de 2019, de Psicología y Mente: <https://psicologiymente.com/psicologia/que-significa-color-marron>
- Heller, E. (2011). Psicología del color. Barcelona: Océano, S.L. Recuperado el 1 de junio de 2019
- Heller, E. (2011). Psicología del color. Barcelona: Océano, S.L. Recuperado el 1 de junio de 2019
- IKEA. (s.f). MALM Estructura de cama. Recuperado el 5 de abril de 2019, de IKEA.com: <https://www.ikea.com/es/es/p/malm-estructura-cama-chapa-roble-tinte-blanco-s59022547/>
- InColorBalance. (s.f). Recuperado el 13 de febrero de 2019, de Paletas de colores: Imagen 21: Color in balance, recuperada de <https://paletasdeclores.com/paleta-de-colores-%E2%84%963329/>
- InColorBalance. (s.f). Paleta de color rosa. Recuperado el 13 de febrero de 2019, de <https://paletasdeclores.com/paleta-de-colores-1801/>
- InColorBalance. (s.f). Paleta de colores. Recuperado el 13 de marzo de 2019, de <https://paletasdeclores.com/paleta-de-colores-%E2%84%963329/>
- InColorBalance. (s.f). Paleta de colores №1801. Recuperado el 12 de febrero de 2019, de Imagen 26: Gama de tonalidades blanco, recuperada de <https://paletasdeclores.com/paleta-de-colores-1801/>

- InColorBalance. (s.f). Paleta de colores №2423. Recuperado el 13 de febrero de 2019, de <https://paletasdeclores.com/paleta-de-colores-2423/>
- Inmueblespremier. (s.f). COMO HACER TU PROPIA ESTANTERIA DE MADERA. Recuperado el 22 de abril de 2020, de inmueblespremier.com: <http://inmueblespremier.com/blog/post/COMO-HACER-TU-PROPIA-ESTANTERIA-DE-MADERA>
- Javier, C. (2005). Donald Norman y el diseño emocional. Recuperado el 14 de febrero de 2019, de Arce asociación de revistas culturales de España: <http://www.revistasculturales.com/articulos/65/visual/317/1/donald-norman-y-el-dise-o-emocional.html>
- Julieta, M. (2 de diciembre de 2019). Entrevista personal. (Á. Ponce, Entrevistador)
- Laro, J. (2013). Deusas: Ixchel: Grande Diosa Maya. Recuperado el 5 de marzo de 2019, de Paloma ilustrada: <http://palomailustrada.blogspot.com/2013/05/ixchel-grande-diosa-maya.html?m=1>
- Lasillacolgante. (s.f). Holifine Silla Hamaca Colgante Tejida en Macramé. Recuperado el 20 de abril de 2020, de Sillas colgantes: <https://lasillacolgante.online/holifine-tejida-en-macrame/>
- LauraMelissa. (s.f). antropometria. Recuperado el 1 de marzo de 2019, de blogdiario: <http://lauramelissa.blogdiario.com/1402753027/antropometria/>
- Loza, J. (2014). La lana de borrego como material principal en el diseño de mobiliario y accesorios para espacios interiores partiendo de técnicas textiles artesanales. Guanajuato: Universidad de Guanajuato. Recuperado el 6 de febrero de 2019
- Mark, K. (2017). La altura estándar de una cama y colchón desde el suelo. Recuperado el 5 de marzo de 2019, de Ehow en español: https://www.ehowenespanol.com/altura-estandar-cama-colchon-suelo-info_191554/
- Martínez. (2014). Género y Diseño. Recuperado el 3 de marzo de 2019, de FOROALFA: <https://foroalfa.org/articulos/genero-y-diseno>
- Martínez. (2018). ¿Qué significa el color marrón en psicología? Recuperado el 17 de junio de 2019, de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/psicologia/que-significa-color-marron>
- Martínez, E. (2019). SLOW WORK. Recuperado el 9 de abril de 2020, de elimartinez.studio: <https://www.instagram.com/p/B2TZMdRCy7Y/>
- Martínez, E. (2019). Sofá. Recuperado el 23 de abril de 2020, de elimartinez.studio: <https://www.instagram.com/p/Bz7aYwHCq4W/>
- Martínez, E. (2020). Eli Martínez x VOGUE. Recuperado el 30 de abril de 2020, de elimartinez.studio: https://www.instagram.com/p/B_hgM3fIZOs/
- Martínez, E. (2020). elimartinez.studio. Recuperado el 2 de abril de 2019, de BREAKFAST WITH ELI'S: <https://www.instagram.com/p/B9wMiw-ooQP/>
- Martínez, E. (2020). i n t e r i o r j u n g l e. Recuperado el 20 de abril de 2020, de elimartinez.studio: <https://www.instagram.com/p/CctnPEdCqj-/>
- Martínez, E. (2020). m a k e u p. Recuperado el 8 de abril de 2020, de elimartinez.studio: <https://www.instagram.com/p/CGFR-3xBQU5/>
- Martínez, E. (2020). w o m e n w i t h v i s i o n. Recuperado el 7 de abril de 2019, de elimartinez.studio: <https://www.instagram.com/p/CFgta0bC0LR/>

- Martínez, E. (2020). *w o r k l i k e a g i r l*. Recuperado el 4 de abril de 2020, de <https://www.instagram.com/p/CDrKIWICAR6/>
- Medina, J. (2017). *1/4*. Recuperado el 1 de diciembre de 2020, de Julieta.juls: <https://www.instagram.com/p/BSAEG8-FDWm/>
- Medina, J. (2017). *Sandía*. Recuperado el 1 de diciembre de 2020, de Julieta.juls: <https://www.instagram.com/p/BT0aFoolhnf/>
- Medina, J. (2018). *Ama y disfruta ser tú*. Recuperado el 1 de diciembre de 2020, de Julieta.juls: <https://www.instagram.com/p/Bn0K0S0Bgxa/>
- Medina, J. (2018). *Color Latino*. Recuperado el 1 de diciembre de 2020, de Julieta.juls: <https://www.instagram.com/p/BmgnNgjn2ot/>
- Medina, J. (2019). *Dicen que cuando tienes el corazón roto lo tomas y lo conviertes en arte...* Recuperado el 1 de diciembre de 2020, de Julieta.juls: <https://www.instagram.com/p/B1NUdfjXdN/>
- Medina, J. (2019). *Flores*. Recuperado el 1 de diciembre de 2020, de Julieta.juls: <https://www.instagram.com/p/By5FufzDz5l/>
- Medina, J. (20 de octubre de 2020). *Representación de Ixchel*. Gto, Celaya.
- Mejía, C. (2019). *Las poderosas diosas de la cultura maya*. Recuperado el 10 de marzo de 2019, de El universal: <https://de10.com.mx/top-10/las-diosas-mas-importantes-de-la-cultura-maya>
- Mejías, C. (s.f.). *El poder de los colores en nuestra mente*. Recuperado el 13 de febrero de 2019, de El definido: <https://www.eldefinido.cl/actualidad/plazapublica/7758/El-poder-de-los-colores-en-nuestra-mente/>
- Mexicodesconocido. (2012). *Los dioses del Mundo Maya*. Recuperado el 14 de marzo de 2019, de Mexicodesconocido: <https://www.mexicodesconocido.com.mx/dioses-del-mundo-maya.html>
- Micasa. (2013). *Dormitorio con vestidor*. Recuperado el 5 de marzo de 2019, de mievista: <https://www.micasarevista.com/dormitorios/g15939/distribuir-dormitorio-con-vestidor/?slide=2>
- Mimenza, O. (2019). *La piedra del jade y sus propiedades*. Recuperado el 15 de junio de 2019, de Anuncio Esotérico: <https://psicologiaymente.com/psicologia/que-significa-el-color-verde>
- Mitología. (s.f.). *Diosa Ixmukané*. Recuperado el 4 de marzo de 2019, de Mitología: <https://www.mitologia.info/ixmukane/>
- Moda-Diseñadores. (2020). *Agatha Ruiz de la Parra*. Recuperado el 2 de febrero de 2019, de España, Vogue: <https://www.vogue.es/moda/modapedia/disenadores/agatha-ruiz-de-la-prada/510>
- Molina, C. (2019). *Psicología, COLORES Y EMOCIONES*. Recuperado el 19 de febrero de 2019, de Ciara Molina: <http://www.ciaramolina.com/colores-y-emociones/>
- MONSIDELE. (2016). *Mobiliario de la Recámara*. Recuperado el 5 de abril de 2019, de Monsidelearquitectura: <https://monsidelearquitectura.wordpress.com/2016/01/21/mobiliario-de-la-recamara/>
- Mota, F. (2014). *Creación de elementos para el diseño interior desde la reinterpretación del huipil chinanteco de San Felipe Usila*. Guanajuato: Universidad de Guanajuato. Recuperado el 6 de febrero de 2019
- Murueta. (2015). *Psicología de los jóvenes*. Recuperado el 16 de febrero de 2019, de Murueta: <http://murueta.mx/index.php/textos/42-psicologia-de-los-jovenes>

- Myrddin, G. (2020). El cielo y la guarida de la tierra - Energía y magia de la luz. Recuperado el 12 de enero de 2020, de L'Antre Ciel et Terre : <http://antre-ciel-et-terre.over-blog.com/2016/02/les-9-visages-de-la-lune.html>
- Núñez, J. (2017). Psicología de los colores: El color rosa. Recuperado el 17 de junio de 2019, de Aprendizaje y vida: <https://aprendizajeyvida.com/2014/05/26/el-color-rosa/>
- Olachea, O. (2014). Qué es el diseño emocional y cómo se aplica. Recuperado el 12 de febrero de 2019, de Paredro: <https://www.paredro.com/que-es-el-diseno-emocional-y-como-se-aplica/>
- Palettes, C. (s.f.). Paleta de colores #1430. Recuperado el 18 de febrero de 2019, de <https://colorpalettes.net/color-palette-1430/>
- Pcexpansion. (s.f.). Imagen de Productos Barbie para niñas. Recuperado el 14 de febrero de 2019, de pcexpansion: https://www.pcexpansion.es/pack_9_en_1_barbie_ndsi.php
- Pendones, C. (s.f.). Decoraciones de estilo étnico chic. Recuperado el 21 de febrero de 2019, de decoratrix: <https://decoratrix.com/decoraciones-de-estilo-etnico-chic>
- Pernilleoe. (2017). Drawings. Recuperado el 28 de febrero de 2019, de Pernilleoe: <https://drawings.pernilleoe.dk/post/161782793864/working-on-some-of-the-rewards-for-my-soon-to-come>
- Pikolin. (2015). Medidas de un colchón. Recuperado el 5 de marzo de 2019, de Pikolin: <https://www.pikolin.com/es/blog/medidas-de-un-colchon-cual-preferes/>
- Pikolin. (2015). Pikolin. Recuperado el 5 de junio de 2019, de Medidas de un colchón: <https://www.pikolin.com/es/blog/medidas-de-un-colchon-cual-preferes/>
- Porter, F. (2019). ferraraporter. Recuperado el 7 de febrero de 2019, de edificios de la arquitectura: <https://www.ferraraporter.com/el-edificio-que-revoluciono-la-arquitectura-danesa-y-del-mundo/>
- Prada, Á. R. (s.f.). Recuperado el 11 de enero de 2019, de agatharuizdelaprada.com: https://www.agatharuizdelaprada.com/store/es/mujer/271963-camiseta-corazones-strass.html#/146-ropa_h_m_num-36
- Pradas, C. (2008). Como afectan los colores en el estado de ánimo. Recuperado el 13 de febrero de 2019, de Psicología-Oline: <https://www.psicologia-online.com/como-afectan-los-colores-al-estado-de-animo-329.html>
- ProFamilia. (2016). Adolescencia y pubertad. Recuperado el 29 de abril de 2020, de ProFamilia: <https://profamilia.org.co/wa>
- propia, E. (octubre de 2020).
- Quintal, B. (2017). qué es arquitectura. Recuperado el 2 de febrero de 2019, de ArchDaily: <https://www.archdaily.mx/mx/871342/69-definiciones-de-arquitectura>
- Rafferty, J. (2018). El desarrollo de la identidad de género en los niños. Recuperado el 7 de abril de 2020, de healthychildren.org: <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/gradeschool/Paginas/gender-identity-and-gender-confusion-in-children.aspx>
- Rodríguez, B. (s.f.). La luna, espejo de lo femenino. Recuperado el 5 de marzo de 2019, de Filosofía para la vida: <https://filosofia.nueva-acropolis.es/2018/la-luna-espejo-de-lo-femenino/>
- Romero, B. (2018). Qué es y cómo usar la psicología del color en el marketing y diseño. Recuperado el 12 de febrero de 2019, de Bego Romero: <https://www.begoromero.com/psicologia-del-color/>

- Royo, N. (s.f). Urban Sillón Bajo. Recuperado el 1 de junio de 2020, de Sky Line Design: <https://skylinedesign.furniture/es/colecciones/occasional/urban-sillon-bajo/>
- Sadra, L. (2017). El país. Recuperado el 11 de febrero de 2019, de casas pesadas por interioristas: https://elpais.com/economia/2017/04/21/actualidad/1492784706_532103.html
- Sánchez Montilla, R. (2020). Mitología y creencias sobre la Luna. Recuperado el 5 de septiembre de 2020, de muyinteresante: <https://www.muyinteresante.es/cultura/articulo/mitologia-y-creencias-sobre-la-luna-621597307359>
- Santa María, L. (2016). El género en el diseño: los hombres son de Marte, las mujeres de Venus . Recuperado el 03 de marzo de 2019, de staffdigital: <https://www.staffdigital.pe/blog/el-genero-en-el-diseno/>
- Sanz, E. (s.f.). La sensibilidad es la principal diferencia entre hombres y mujeres. Recuperado el 13 de abril de 2020, de Muy interesante: <https://www.muyinteresante.es/salud/articulo/la-sensibilidad-es-la-principal-diferencia-entre-hombres-y-mujeres>
- Schmidt, V. (2015). El diseñador emocional y el diseñador como generador de emociones. Recuperado el 15 de febrero de 2019, de Absolute Design: <http://absolutedesign.cl/blog/el-diseno-emocional-y-el-disenador-como-generador-de-emociones/>
- Shutterstock. (s.f). kids room modern interior. Recuperado el 13 de febrero de 2019, de <https://www.shutterstock.com/es/image-illustration/kids-room-modern-interior-illustration-bedroom-1286419834>
- Siber. (s.f.). Estilos arquitectónicos: ¿qué es el estilo en la arquitectura?”. Recuperado el 12 de febrero de 2019, de Siber: <https://www.siberzone.es/blog-sistemas-ventilacion/estilos-arquitectonicos-que-es-el-estilo-en-la-arquitectura/>
- Stout, A. (2019). Paleta de colores: Dulces Suculentas. Recuperado el 18 de febrero de 2019, de Paper heart design: <http://paperheartdesign.com/blog/color-palette-sweet-succulents>
- Studio, F. (s.f). Mesa de la línea ERA diseñada por FiPro Studio. Recuperado el 15 de febrero de 2019, de arqa.com: <https://arqa.com/empresas/novedades/fipro-studio-linea-de-mobiliario-diseno-era.html>
- Tatat. (s.f). Dormitorios juveniles. Recuperado el 13 de febrero de 2019, de moblestatat: <https://www.moblestatat.com/es/producto/dormitorios-juveniles>
- Today, Y. (2018). Diosa maya Ixchel. Recuperado el 4 de marzo de 2019, de Yucatán today: <http://yucatanoday.com/diosa-maya-ixchel/>
- Torres, O. (2017). ¿Qué significa el color blanco en psicología. Recuperado el 18 de junio de 2019, de Psicología y Mente: <https://psicologiymente.com/psicologia/que-significa-color-blanco>
- Travel, C. (2014). Cultura Maya. Recuperado el 3 de marzo de 2019, de Cancún travel: <http://cancun.travel/es/actividades/cultura-maya>
- UABC.radio. (s.f). normas esenciales en la-arquitectura. Recuperado el 7 de febrero de 2019, de UABC.radio: <http://radio.uabc.mx/sites/default/files/imagenes/podcast/tres-normas-esenciales-en-la-arquitectura-1-1100x619.jpg>
- UNICEF. (2002). La adolescencia. Recuperado el 28 de enero de 2019, de unicef.org: https://www./spanish/publications/files/pub_adolescence_sp.pdf

- UniversiaMéxico. (2017). Características que debe de tener un espacio de estudio. Obtenido de Universia es: <http://noticias.universia.net.mx/educacion/noticia/2017/09/27/1155962/caracteristicas-debe-tener-espacio-estudio.html>
- Unleashed, F. (2018). Crea la línea de diseño para tu marca. Recuperado el 8 de febrero de 2019, de Fenir unleashed design: <https://www.fenrir-studio.com/crea-la-linea-de-diseno-para-tu-marca/>
- Utrilla, A. (2016). ESTILO ÉTNICO EN DECORACIÓN DE INTERIORES. Recuperado el 12 de febrero de 2019, de Ana Utrilla Diseño de interiores: <https://anautrilla.com/estilo-etnico-decoracion-interior/>
- vistelacalle. (2012). Piet Mondrian: El abstraccionista que inspira a los diseñadores. Recuperado el 11 de febrero de 2019, de vistelacalle: <https://vistelacalle.com/55937/piet-mondrian-el-abstraccionista-que-inspira-a-los-disenadores/>
- vogue. (s.f). Ághata Ruíz de la Prada. Recuperado el 11 de enero de 2019, de <https://www.vogue.es/moda/modapedia/disenadores/agatha-ruiz-de-la-prada/510>
- Wikimedia. (s.f). Logotipo de Barbie. Recuperado el 14 de febrero de 2019, de Wikimedia fundation: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0b/Barbie_Logo.svg/1200px-Barbie_Logo.svg.png
- Womenonmovement. (5 de marzo de 2019). ¿Qué es lo femenino? Obtenido de Womenonmovement: <https://Womenonmovement.com/la-via-femenina/%C2%BFque-es-ser-mujer/>
- Wong, W. (2012). Fundamentos del Diseño. (G. Gili, Ed.) Barcelona: GG Diseño.
- Zontella, G. (2014). 21- Schapiro Estilo. Recuperado el 11 de febrero de 2019, de SCRIBD: <https://es.scribd.com/doc/204360031/21-Schapiro-Estilo>

Figuras

Figura 1. Ilustración representativa de la arquitectura.....	18
Figura 2. Ilustración representativa bocetos/ideas.....	19
Figura 3. Ilustración representativa bocetos/ideas.....	20
Figura 4. Fotografía interior de una habitación con una pequeña área de estar.....	21
Figura 5. Representativa del proceso de un interiorista para poder crear una propuesta de diseño, bocetaje...	22
Figura 6. Fotografía de una línea de productos.....	23
Figura 7. Logotipo Barbie.....	24
Figura 8. Accesorios Barbie.....	24
Figura 9. FiPro Studio presenta la línea de mobiliario de diseño.....	25
Figura 10. Mesa y bancos de la línea ERA diseñada por FiPro Studio.....	25
Figura 11. Ilustración de una habitación.....	27
Figura 12. Fotografía interior de una habitación estudio.....	28
Figura 13. Ilustración de una habitación estudio.....	29
Figura 14. Fotografía interior de una habitación de una adolescente.....	31
Figura 15. Fotografía de niñas adolescentes conviviendo.....	31
Figura 16. Representación gráfica de la definición customización.....	33
Figura 17. Gama de colores representando emociones.....	36
Figura 18. Representación de las emociones en ilustraciones de adolescentes.....	38
Figura 19. Paleta de colores №3329.....	39
Figura 20. Gama de colores.....	39
Figura 21. Paleta de colores: Dulces Suculentas.....	40
Figura 22. Paleta de color café.....	41
Figura 23. Tonalidades del color negro.....	41
Figura 24. Gama de colores en tonos femeninos.....	42
Figura 25. Gama de tonalidades blanco.....	43
Figura 26. Gama de tonalidades rosa.....	43
Figura 27. Línea de productos juveniles de Ághata Ruíz.....	47

Figura 28. Línea de moda en pijamas de Ághata Ruíz.	48
Figura 29. Fotografía de Ilse Crawford y su línea de productos.....	48
Figura 30. Fotografía interior de un espacio armonioso diseñado por Ilse Crawford.	49
Figura 31. Fotografía interior de una sala confortable diseñada por Ilse Crawford.	49
Figura 32. Laura Kirar y su línea de productos y accesorios de la cultura maya.	50
Figura 33. Colección de Muebles Laura Kirar.....	51
Figura 34. Fotografía de Estilo Piet Mondrian.	52
Figura 35. Fotografía interior de un espacio estilo étnico.	53
Figura 36. Fotografía interior de una sala estilo étnico.	54
Figura 37. Entrevista realizada a niñas adolescentes de 14 a 16 años. (Adolescentes, 2019).	59
Figura 38. Mapa mental de actividades seccionadas a cada área.	60
Figura 39. Jeroglíficos de la cultura maya.	63
Figura 40. Ilustración de la diosa maya, Xtabay.....	64
Figura 41. Ilustración de la diosa maya.	64
Figura 42. Ilustración de la diosa maya, Ixmukané.	65
Figura 43. Representación de diosa de las serpientes maya.	65
Figura 44. Ilustración de la diosa Ixchel.....	66
Figura 45. Ilustración de una mujer en sus diferentes fases como la luna.....	67
Figura 46. Ilustración de medio rostro de una niña muy femenina.	70
Figura 47. Color latino.....	71
Figura 48. Autorretrato e ilustración de July.....	72
Figura 49. Ilustración de Juls.....	73
Figura 50. Niña con flores.....	74
Figura 51. Morenita.	74
Figura 52. Flores amarillas.	74
Figura 53. Representación de Ixchel, por Juls.....	75
Figura 54. Ilustraciones del cuerpo humanos y su antropometría.	77
Figura 55. Ilustración de una adolescente en posición de pie.....	79
Figura 56. Ilustración de una adolescente en posición sentada.	79
Figura 57. Ilustración de una adolescente en posición de pie.....	80

Figura 58. Ilustración de una adolescente en posición sentada.	81
Figura 59. Distribución de planta arquitectónica de una habitación.....	82
Figura 60. Ilustración de niña sobre una cama.	83
Figura 61. Medidas estándar de camas.	83
Figura 62. Ilustración medidas estándar de una base de cama.	84
Figura 63. Ilustración medidas estándar de una cabecera.....	84
Figura 64. Representación gráfica de un clóset.	85
Figura 65. Ilustración de un armario y sus medidas.	85
Figura 66. Ilustración de una joven en su escritorio	86
Figura 67. Medidas de un escritorio.	86
Figura 68. Ilustración de un buró ambientado.	87
Figura 69. Ilustración de un buró y sus medidas.	87
Figura 70. Ilustración de una silla colgante.	88
Figura 71. Medidas de una silla colgante.....	88
Figura 72. Ilustración de una joven en un sillón.....	89
Figura 73. Medidas estándar de un sillón.	89
Figura 74. Representación gráfica de un tocador.	90
Figura 75. Medidas de un tocador.....	90
Figura 76. Ilustración de una mujer frente al espejo.....	91
Figura 77. Medidas estándar de un librero.....	91
Figura 78. Ilustración de mujer leyendo.	91
Figura 79. Ilustración Diosa Ixchel.....	98
Figura 80. Lámina de diseño Ixchel.....	99
Figura 81. Panel de diseño Ixchel.....	100
Figura 82. Detalles de inspiración en la ilustración.....	101
Figura 83. Bocetos de símbolos de Ixchel en maya.....	102
Figura 84. Boceto de cama con estructura metálica.	102
Figura 85. Boceto de mobiliarios, tocadores.	103
Figura 86. Bocetos de sillón en acuarela y digital.	103
Figura 87. Boceto digital de tocador y cómoda.	103

Figura 88. Representación digital de texturas en almohadas.....	104
Figura 89. Representación digital de texturas en sabanas.....	104
Figura 90. Perspectiva de la cama completa.....	105
Figura 91. Perspectiva de la cabecera de la cama.....	106
Figura 92. Vista interior de una de las cajoneras.....	106
Figura 93. Perspectiva de los cajones escaleras.....	107
Figura 94. Vista completa de la silla colgante y alfombra.....	108
Figura 95. Vista superior de la alfombra.....	109
Figura 96. Vista frontal de espejo.....	109
Figura 97. Perspectiva del tocador.....	110
Figura 98. Vista frontal del banco.....	111
Figura 99. Boceto digital de accesorios.....	112
Figura 100. Vista frontal de estantería.....	113
Figura 101. Detalles de Ixchel.....	113
Figura 102. Detalles de falda y conejo de Ixchel.....	114
Figura 103. Perspectiva de sillón.....	114
Figura 104. Boceto digital de pizarrón.....	115
Figura 105. Boceto digital de lámpara para escritorio.....	116
Figura 106. Boceto digital de lámpara general.....	116
Figura 107. Detalle de las jaladeras.....	117
Figura 108. Bocetos de diseño de piso.....	117
Figura 109. Planta arquitectónica, distribución de áreas.....	118
Figura 110. Render del área de descanso, perspectiva de la cama.....	186
Figura 111. Render perspectiva del área de lectura.....	187
Figura 112. Render del área de estudio, perspectiva del escritorio.....	188
Figura 113. Render de la perspectiva del área del tocador.....	189

Tablas

Tabla 1. Tabla de psicología de los colores seleccionados para el proyecto.....	45
Tabla 2. Características que se relacionan entre Ixchel y una niña adolescente.....	69
Tabla 3. Tabla de medidas antropométricas, adolescentes de 14 años.....	79
Tabla 4. Tabla de medidas antropométricas, adolescentes de 14 años.....	79
Tabla 5. Tabla de medidas antropométricas de adolescentes de 15 y 16 años en posición de pie.....	80
Tabla 6. Tabla con información de medidas antropométricas de adolescentes de 15 y 16 años en posición sentado.....	81
Tabla 7. Tabla de medidas estándar de los mobiliarios a diseñar (área de descanso).....	92
Tabla 8. Tabla de medidas estándar de los mobiliarios a diseñar (área de estar).....	93
Tabla 9. Tabla de medidas estándar de los mobiliarios a diseñar (área de estudio).....	93
Tabla 10. Línea de diseño interior juvenil: función principal dormitorio-estudio.....	96

