

## Estrategias para el Fortalecimiento de la Creatividad durante el Proceso Proyectual en el Taller de Diseño

### *Strategies for Strengthening Creativity during the Design Process in the Design Studio*



Gema Rocío Guzmán-Guerra  
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México

gema.guzman@uacj.mx  
0000-0003-1723-8712

Recibido: 17/02/2026  
Aceptado: 11/05/2026

## Resumen

En la actualidad, los estudiantes de diseño de interiores enfrentan dificultades para generar ideas que permitan resolver problemas específicos de interiorismo durante el proceso de diseño que, en su naturaleza como disciplina proyectual, se relaciona directamente con la creatividad. El ambiente de aprendizaje presenta una serie de componentes que inciden en los procesos de enseñanza-aprendizaje del diseño interior, por lo que es fundamental identificar los indicadores institucionales que permean directamente sobre la educación del diseño. Producto de la tesis doctoral "Taller de diseño de interiores: Estrategias para el fortalecimiento de la creatividad en el proceso proyectual" desarrollada en el periodo 2020-2023, se elaboró una propuesta de modelo para la alineación de componentes en la generación de estrategias didácticas pertinentes al diseño de interiores, donde se integren el ambiente de aprendizaje, el proceso proyectual y el pensamiento proyectual en función de los componentes de la creatividad. El presente artículo de investigación muestra el modelo de implementación ajustado específicamente para una asignatura tipo taller de nivel principiante de la licenciatura en Diseño Interior Arquitectónico de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, donde se obtuvieron resultados favorables en función de la resolución del proyecto creativo.

**Palabras clave:** creatividad, diseño de interiores, estrategias didácticas, indicadores, proceso proyectual.

---

## Abstract

*Currently, interior design students face difficulties generating ideas to solve specific interior design problems during the design process, which, as a project-based discipline, is directly related to creativity. The learning environment presents a series of components that affect the teaching-learning processes in interior design, so it is essential to identify the institutional indicators that directly influence design education. As a result of the doctoral thesis "Interior Design Studio: Strategies for strengthening creativity in the design process," developed between 2020 and 2023, a model was proposed for aligning components in the generation of teaching strategies relevant to interior design, integrating the learning environment, the design process, and design thinking based on the components of creativity. This research article presents an implementation model specifically tailored for a beginner-level workshop course in the Bachelor's Degree in Architectural Interior Design at the Autonomous University of Ciudad Juárez, obtaining favorable results in terms of the resolution of the creative project.*

**Keywords:** *creativity, indicators, interior design, project process and teaching strategies.*

## 1. Introducción

El diseño de interiores, hasta antes del siglo XX, no se consideraba como profesión. Esta disciplina evolucionó a través de la decoración y de los diversos cambios sociales y políticos en el mundo. Después de la revolución industrial y de dos guerras mundiales, en 1950 la producción en masa posibilitó a la nueva clase media la adquisición de mobiliario y enseres asequibles para las viviendas; posteriormente, en 1960, el contexto global y el cultural brindaron al diseño interior nuevas oportunidades de incursión en tiendas, restaurantes y bares, lo que permitió fortalecer un camino hacia la formalización de la disciplina (Grove, 2019).

Según afirma Piotrowski (2011), a inicios del siglo XX en Estados Unidos se crearon programas educativos para formar a los primeros decoradores de interiores en estilos de época, con el fin de proveer las bases académicas necesarias para planificar interiores. Es indudable la evolución y avance que ha tenido la disciplina desde sus bases en la decoración de interiores hasta la práctica del interiorismo en el siglo en curso, donde el enfoque trasciende al embellecimiento de los espacios interiores. En la actualidad, se ha enfatizado la importancia del conocimiento de las normas de construcción y seguridad, la sostenibilidad y el compromiso social. Por ello, el *Council for Interior Design Qualification* (2019) establece que el diseño de interiores es una profesión con conocimientos especializados aplicados a la planificación y el diseño de entornos interiores que promueven la salud, la seguridad y el bienestar, a la vez que apoyan y mejoran la experiencia humana. Abarca estrategias centradas en el ser humano que pueden abordar influencias culturales, demográficas y políticas en la sociedad; de la misma forma, el diseño de interiores ofrece soluciones de diseño y construcción resistentes, sostenibles y adaptables, centradas en la evolución de la tecnología y la innovación en el entorno interior.

La actividad profesional del diseño de interiores se basa en teorías e investigaciones sobre el diseño y el comportamiento humano. Los diseñadores de interiores aplican metodologías basadas en pruebas para identificar, analizar y sintetizar información, con el fin de generar soluciones de diseño holísticas, técnicas, creativas y adecuadas al contexto (CIDQ, 2019). Para Piotrowski (2011), estos cambios han sido críticos a través de los años y han provocado modificaciones decisivas en la profesión, mediante una mayor preparación educativa, la búsqueda de un incremento de habilidades técnicas y requisitos de conocimiento más amplios; de esta forma, el interiorista profesional actual ejerce una profesión elevada a un nivel muy superior a la del estereotipo de decorador.

En el contexto del siglo XXI, la educación del diseño posee una complejidad mayor que se ve permeada por los avances indiscutibles de la tecnología, el acceso e intercambio casi inmediato a la información y la diversidad de elementos a disposición para las labores de los estudiantes. El ambiente de aprendizaje, tal como lo define Rodríguez (2012) “son las condiciones físicas, sociales y educativas en las que se ubican las situaciones de aprendizaje” (s.p.). Este se compone por espacios de información, de interacción, de producción y de exhibición, los cuales decantan, ya sea de manera áulica, real o virtual.

El objetivo de los ambientes es promover el aprendizaje a partir de estrategias educativas cuyo propósito es crear situaciones de aprendizaje que estimulen el desarrollo de las competencias. Estos ambientes deben ser flexibles y el éxito de estos se debe al papel dinámico que el docente le imprima al establecer una interacción intensa con sus alumnos. (Rodríguez, 2012, s.p.) La mayor parte del proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño interior se lleva a cabo a través del sistema taller de diseño. En este, se incorpora el aprendizaje basado en proyectos, donde el docente guía a los estudiantes a crear soluciones de diseño y al desarrollo de la creatividad en este proceso (Felek y Gül, 2019). El taller de diseño ofrece al diseño

de interiores, en su naturaleza como disciplina proyectual, un entorno adecuado donde el estudiante puede aprender haciendo, es decir, aprende a diseñar diseñando. Tal como afirman Mazzeo y Romano (2017): "El proceso proyectual puede ser pautado en etapas que a nivel didáctico permiten cierto ordenamiento explícito, proponen direcciones operativas y generan un espacio propicio para el diálogo sobre las distintas instancias del proyecto" (p. 72).

En las disciplinas proyectuales, el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleva a cabo de una manera un tanto compleja, ya que este se va constituyendo mediante la construcción y conexión de varios saberes (Mazzeo y Romano, 2017). Es decir, no se realiza a manera de transmisión de información, sino que se articula y transforma con base en la reflexión; de esta forma, también Montellano (1999) considera que durante el proceso proyectual es de suma importancia que los estudiantes desarrollen el pensamiento proyectual, el cual se conforma por el pensamiento observador, el pensamiento creativo y el pensamiento evaluador. Este, a su vez, se utiliza como una metodología para la resolución de problemas.

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje "hacen referencia a procesos o actividades mentales que facilitan los aprendizajes" (Ramírez, 2018, p. 14). De esta forma, es importante que los docentes generen dichas estrategias en función de los componentes del ambiente de aprendizaje, ya que estos integran los objetivos y metas institucionales. Asimismo, De la Torre y Violant (2001) enfatizan que, para el desarrollo de estrategias didácticas, es necesario tomar en cuenta la realidad social y educativa del contexto para la planificación general del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, Vega et al. (2025) enfatizan la complejidad del proceso creativo de los estudiantes y la importancia de que el profesorado construya una comprensión integral de la creatividad. En lo que respecta a la creatividad, sus concepciones a partir del siglo XX hacen alusión a una característica innata de los seres humanos y con posibilidad de desarrollo, especialmente después de los estudios realizados por Guilford (1950). Sus hallazgos

permitieron la construcción de un marco teórico que ha posibilitado realizar diversas mediciones de la misma, donde se parte de las habilidades asociadas al pensamiento creativo como la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad.

La creatividad, en cuanto a cualidad humana, es un hecho psicológico y, por lo tanto, debe estudiarse desde el punto de vista de los sujetos implicados. Es nuevo lo que se le ha ocurrido a un individuo y lo que él ha descubierto, y no importa que en otro lugar del mundo otra persona haya llegado a lo mismo. (Rodríguez, 2015, p. 22)

Rhodes (1961), a su vez, define a la creatividad como un fenómeno social que se lleva a cabo mediante la interacción de cuatro componentes: la persona, el proceso, la presión (contexto) y el producto. Esta propuesta es conocida como el Modelo de las 4P's de la creatividad. De esta forma, se define como persona creativa a las características individuales como la personalidad, la inteligencia, las habilidades y las actitudes; el proceso creativo involucra las etapas que apoyan la generación de ideas creativas. Según la propuesta de Wallas (1926), estas etapas son la preparación, la incubación, la inspiración y la evaluación. La presión del contexto se refiere a la influencia social que puede influir en la creatividad, como el entorno de trabajo, la cultura organizacional y las expectativas sociales; y el producto creativo es el resultado tangible o la materialización de las ideas y soluciones.

En este sentido, se precisa abordar la creatividad como una integración sistémica y multivariante, tal como lo propusieron Amabile (1983), Csíkszentmihályi (1998) y Sternberg y Lubart (1991), cuyos abordajes conceptuales plantean una relación entre varios componentes que trascienden al individuo. Csíkszentmihályi (2014) se refiere a dichos componentes de manera relacional al dominio, el campo y la persona; el dominio consiste en el conjunto de conocimientos, reglas y procedimientos existentes donde se produce la creatividad; el campo corresponde al sistema social o la comunidad de expertos que actúan como guardianes del dominio; y la persona es

el individuo que produce las ideas novedosas. Si bien las concepciones sobre creatividad como fenómeno sistémico datan del siglo pasado, siguen vigentes en la actualidad, dada su naturaleza compleja, multifacética y multidimensional (Conde, 2024).

En el diseño de interiores, la creatividad es una característica esperada tanto de la práctica como del espacio interior generado, por lo que, en el ámbito académico, es de suma importancia propiciar su desarrollo durante la elaboración del proyecto. La creatividad en el proceso de diseño se produce cuando surge un acontecimiento importante, conocido comúnmente como 'paso creativo', y es identificable cuando se está desarrollando cada una de las etapas del proceso proyectual, a partir de la percepción de un problema (Felek y Gül, 2019).

A pesar de que la creatividad es algo esperado en las propuestas de diseño interior, en la actualidad los estudiantes presentan dificultades a la hora de generar ideas para la resolución de problemas específicos de interiorismo; usualmente, buscan referentes de espacios como inspiración en redes sociales y plataformas digitales, los cuales terminan replicando, con ligeras modificaciones, un modelo; es decir, no realizan algún aporte original. Alipour (2020) retoma los planteamientos de varios autores respecto a la fijación del diseño o *design fixation* y lo establece como una limitación en el proceso de diseño, ya que esto sucede cuando los diseñadores están influenciados, consciente o inconscientemente, por precedentes de diseño. Esos precedentes se toman como referencia y las personas, así, pueden repetir los atributos clave de una idea o una solución, por lo que terminan produciendo un diseño no creativo. En el siglo XXI, la creatividad se reconoce como una habilidad fundamental para lograr el éxito profesional, por lo que es indiscutible su importancia para ser integrada, de manera efectiva, desde los procesos de enseñanza-aprendizaje (Martínez, 2025)

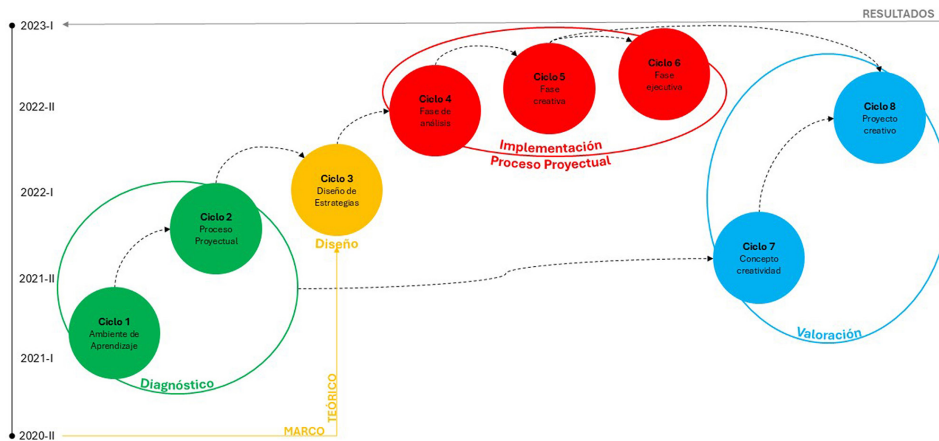
El objetivo de esta investigación es mostrar cómo las estrategias didácticas para favorecer el proceso proyectual del diseño de interiores inciden de manera favorable en los resultados del proyecto creativo, con las adecuaciones específicas desde el contexto aca-

démico. Para ello, se aplica un modelo integrador de componentes de la creatividad, lo que posiciona a los estudiantes, desde un nivel principiante, en prácticas reflexivas más profundas de su disciplina.

## 2. Metodología

La Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ) es una institución pública al norte de México. Cuenta con un enfoque constructivista, centrado en el humanismo crítico, que oferta la Licenciatura en Diseño Interior Arquitectónico, cuya primera generación ingresó en agosto del 2024. Cabe destacar que dicho programa educativo es una evolución de la Licenciatura en Diseño de Interiores, que permaneció en funcionamiento de 1999 a 2023. Esta estuvo enmarcada "...en una perspectiva pedagógica orientada al aprendizaje y en una concepción de la educación como experiencia abierta a la complejidad y la incertidumbre, articulada con la realidad social y profesional" (Aguilar et al., 2021, p. 15). A partir del análisis de las dinámicas pedagógicas y pertinencia de la Licenciatura en Diseño de Interiores, se logró realizar la propuesta de la nueva licenciatura.

En primera instancia, se realizó un acercamiento a la Licenciatura en Diseño de Interiores a través de un proceso de investigación-acción, en el que participaron estudiantes y docentes de las asignaturas tipo taller. Dicha intervención se compuso de ocho ciclos (figura 1). El primer ciclo se encargó de diagnosticar el ambiente de aprendizaje a través del análisis de contenido de las cartas descriptivas de tres talleres de diseño interior: Diseño II, Diseño Habitacional y Diseño Corporativo. Se elaboró también un cuestionario en *Google Forms*, el cual se aplicó a 56 estudiantes activos inscritos en los talleres, y se realizaron entrevistas semiestructuradas a cinco docentes con experiencia en la impartición de talleres de diseño. El segundo ciclo, también diagnóstico, se realizó con la finalidad de identificar las particularidades del proceso proyectual llevado a cabo en la UACJ, por lo que se realizaron entrevistas grupales con los estudiantes inscritos en los tres talleres antes mencionados.



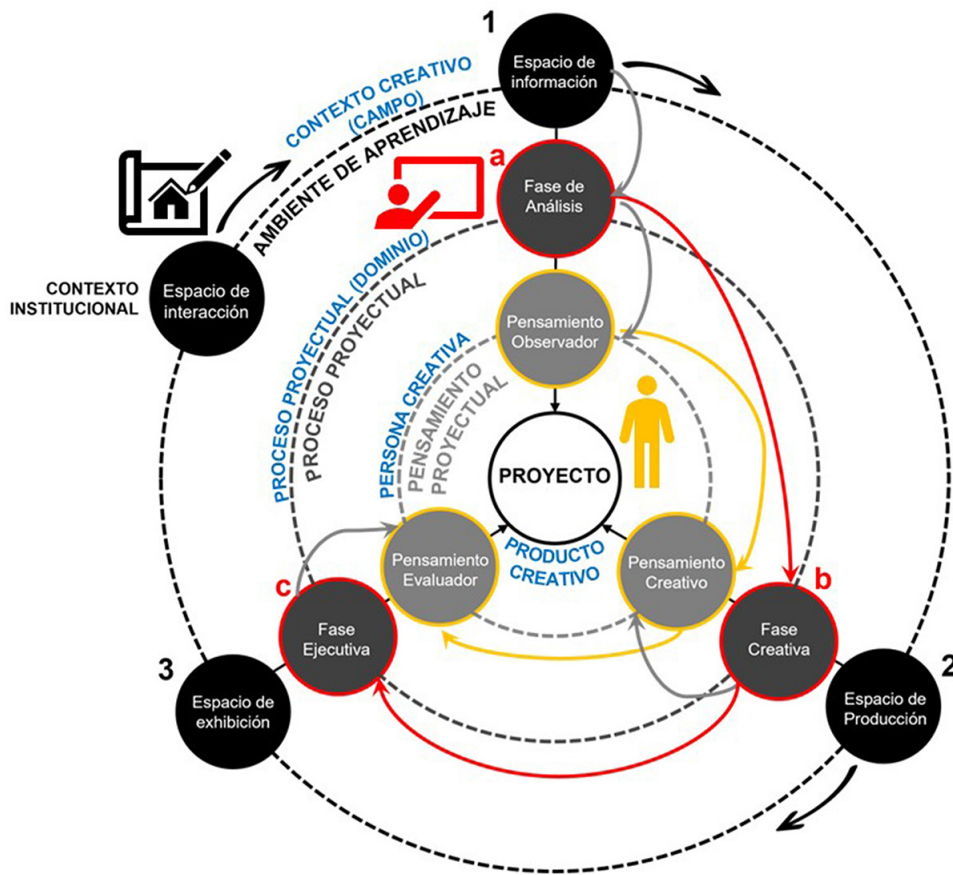
**Figura 1.** Ciclos de investigación-acción.

Nota. Elaboración propia, con base en la temporalidad de la investigación doctoral.

Dada la complejidad del proceso de diseño, no existen fórmulas precisas que integren la diversidad de elementos y conocimiento requerido para la generación de un proyecto. Sin embargo, si se toman en cuenta los resultados de los ciclos diagnósticos sobre el ambiente de aprendizaje y el proceso proyectual en los talleres de diseño de interiores en la UACJ, en el tercer ciclo se pudieron establecer pautas para la estructuración de estrategias didácticas que permitan el desarrollo del proyecto en función del proceso proyectual; esto favorece la mejora de la creatividad. La implementación de dichas estrategias durante el proceso proyectual del diseño de interiores se llevó a cabo en los siguientes ciclos: en el cuarto ciclo se realizó la fase de análisis; en el quinto ciclo, la fase creativa; y en el sexto ciclo, la fase ejecutiva. La valoración del concepto de creatividad desde la disciplina, así como la evaluación del proyecto creativo, se realizaron en los últimos dos ciclos de investigación-acción. Asimismo, derivado de los ciclos de valoración, se estableció un concepto de creatividad en el diseño de interiores en el ámbito académico, así como componentes e indicadores asociados a la creatividad en el proyecto de diseño interior (Guzmán, 2023). Esta información permitió la construcción de una Rúbrica para la Evaluación del Proyecto de Diseño Interior, explicitada en la tesis doctoral "Taller de diseño de interiores: Estrategias para el fortalecimiento de

la creatividad en el proceso proyectual". Esta tesis fue desarrollada en el periodo 2020-2023.

Como producto de los primeros dos ciclos de investigación-acción, se propuso un esquema integrador (figura 2) que parte de los componentes del ambiente de aprendizaje y las dimensiones de la creatividad. Se comenzó con el contexto institucional o campo, que representa al espacio de interacción. Posteriormente, se buscó integrar de manera cíclica los espacios de información, de producción y de exhibición. En el siguiente nivel, también a manera de ciclo e inmediatamente después del espacio de información, se presentan las fases del proceso proyectual identificado en la UACJ o dominio. Se inicia con la fase de análisis; la fase creativa se alinea con el espacio de producción y la fase ejecutiva, con el espacio de exhibición. En el siguiente nivel cíclico aparecen las características del pensamiento proyectual o persona; mientras tanto, alineado a la fase de análisis se ubica el pensamiento observador. El pensamiento creativo se alinea con la fase creativa y el pensamiento evaluador, con la fase ejecutiva. Todos los puntos convergen al centro con el proyecto o producto creativo. Se apostó por enfatizar las fases del proceso proyectual y el aprendizaje reflexivo de los estudiantes en función de la orientación institucional de la UACJ, para poder mejorar la creatividad en esta visión sistémica, donde confluyen diversos factores.



**Figura 2.** Modelo integrador de componentes alineados con la creatividad.

*Nota.* El esquema inicia con el contexto institucional del ambiente de aprendizaje (campo), para posteriormente situarse en el proceso proyectual del diseño interior (dominio), el cual conduce al pensamiento proyectual que desarrolla la persona creativa para poder generar un proyecto creativo.

El esquema integrador permitió la elaboración de un formato de trabajo que facilita al docente responsable del grupo el integrar las estrategias didácticas adecuadas al proyecto. Dicho formato se presenta a manera de tabla, la cual incluye las fases del proceso proyectual y la información del contexto físico. Se debe especificar el tema o unidad, las actividades y los espacios, ya sean áulicos o virtuales, donde se llevarán a cabo. En lo que respecta a las estrategias, la estructuración sugerida se plantea en función del aprendizaje pasivo y activo, dadas las condiciones del taller de diseño, donde el docente puede identificar las fuentes de información e ideas, las experien-

cias y el diálogo reflexivo que se espera que tengan los estudiantes, así como las acciones para lograrlas. La investigación realizada como parte del estudio doctoral pretendía establecer las estrategias didácticas en función de lo estipulado en las cartas descriptivas de los talleres y las experiencias de los docentes al frente de cada clase. Posteriormente, se pretendía realizar la aplicación en tres grupos de estudio, durante el semestre agosto-diciembre 2022, en las asignaturas Diseño II de nivel principiante, Diseño Habitacional de nivel intermedio y Diseño Corporativo de nivel avanzado, para el desarrollo de los proyectos correspondientes (tabla 1).

TALLER	OBJETIVO DEL TALLER ACTIVIDADES	PROYECTOS POR SEMESTRE	ALCANCE DEL PROYECTO	OBJETIVO DEL PROYECTO A INTERVENIR
Diseño II (nivel principiante)	Que el estudiante sea capaz de comprender los conceptos y los diferentes criterios para la apreciación del diseño a través del desarrollo y creación de composiciones tridimensionales, aplicando técnicas y materiales diversos, con el fin de desarrollar una <b>capacidad creativa</b> y de percepción de las formas tridimensionales.	5	Maqueta	Aplicación del tema de estructura lineal y/o líneas enlazadas en maqueta volumétrica existente.
Diseño Habitacional (nivel intermedio)	Aprender a desarrollar proyectos de diseño de interiores de género habitacional mediante un proceso de análisis y <b>creatividad</b> que permita solucionar y mejorar los espacios habitables para el usuario, con base en los conocimientos teóricos y prácticos (anteriores) como son: el lenguaje del diseño, composiciones, teoría del color, antropometría, técnicas de representación, fundamentos del diseño, etcétera; además de procurar una constante actualización de nuevas tendencias funcionales, estilísticas y tecnológicas para el diseño de estos espacios.	2	Anteproyecto	Diseño interior de vivienda unifamiliar de tipo residencial.
Diseño Corporativo (nivel avanzado)	El alumno aplicará el conocimiento formal del Diseño Interior, a través de las habilidades adquiridas, integrando la investigación y el análisis en los procesos de diseño. Integrará el uso de la tecnología para la representación gráfica; así como los conocimientos técnicos de construcción, de ambientación en el interior y la elaboración de presupuestos. Realizará una búsqueda constante de las nuevas tendencias que a nivel global se destacan en el interiorismo de tipo corporativo e industrial, favoreciendo el respeto al medio ambiente para ofrecer a los usuarios <b>proyectos<sup>1</sup> creativos</b> e innovadores.	1	Anteproyecto y proyecto ejecutivo	Diseño de oficinas para <i>coworking</i> .

**Tabla 1.** Alcance de los proyectos en los talleres de diseño de interiores.

*Nota.* La información contenida en la tabla es producto del análisis de contenido realizado a las cartas descriptivas de las asignaturas Diseño II DIS200297, Diseño Habitacional DIS 918900 y Diseño Corporativo DIS919400. Sus últimas actualizaciones están registradas hasta el año 2021.

<sup>1</sup> El objetivo de la asignatura de Diseño Corporativo con actualización hasta el 2016 se puede consultar en <https://www.uacj.mx/IADA/DD/Cartas%20Descriptivas/DIS%20919400%20Dise%C3%B1o%20Corporativo.pdf>. Las modificaciones y ajustes posteriores no se encuentran en ningún sitio web.

Específicamente para el taller de Diseño II, la propuesta de estrategias didácticas que se desarrollaron en la intervención se muestran en la tabla 2. El proyecto consistió en intervenir de manera individual una maqueta realizada con anterioridad, referente a los temas de composición tridimensional como lo

son planos seriados, cuerpos geométricos o estructuras de pared. Para poder modificarlo, se añadieron criterios de estructura lineal y/o líneas enlazadas, lo que obedece a la producción final de una edificación, espacio interior, mobiliario u objeto decorativo.

TALLER	ALCANCE DEL PROYECTO	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS
Diseño II	Modificación de maqueta	<i>Fase analítica (pensamiento observador):</i>	<i>Aprendizaje pasivo:</i>
		Investigación del tema y asociación de conceptos	<b>Información e ideas:</b> Introducción general del tema por parte del docente (de fuentes secundarias) mediante una presentación e imágenes de referencia.
			<i>Aprendizaje activo:</i>
			<b>Experiencia:</b> Observación directa del tema en un espacio físico e identificación de características.
			<b>Acción:</b> Identificar asociaciones de conceptos de diseño en objetos reales.
			<b>Diálogo reflexivo:</b> Diario de proyecto.
			<b>Acción:</b> Documenta de manera gráfica y escrita las asociaciones encontradas (individual).
		<i>Fase creativa (pensamiento creativo):</i>	<i>Aprendizaje activo:</i>
		Generación de ideas de uso en espacios interiores	<b>Experiencia:</b> Observación directa de la maqueta a intervenir para valoración de posibilidades.
			<b>Acción:</b> Identificar características de la maqueta, materiales, posibilidades de fijación.
			<b>Diálogo reflexivo:</b> Diario de proyecto.

			<b>Acción:</b> Documenta de manera gráfica y escrita las asociaciones y oportunidades encontradas (individual).
		Bocetaje	<b>Experiencia:</b> Identificar viabilidad de las ideas de aplicación a través del bocetaje. <b>Acción:</b> Bocetaje individual y <i>brainstorming</i> colectivo.
			<b>Diálogo reflexivo:</b> Diario de proyecto. <b>Acción:</b> Documentar de manera gráfica y escrita la viabilidad de las ideas y su aplicación en el objeto de diseño (individual).
		<b>Fase ejecutiva (pensamiento evaluador):</b>	<b>Aprendizaje activo:</b>
		Intervención en maqueta	<b>Experiencia:</b> Experimentación con materiales y formas. <b>Acción:</b> Intervenir maqueta existente con nueva propuesta.
			<b>Diálogo reflexivo:</b> Diario de proyecto. <b>Acción:</b> Documentar de manera gráfica y escrita el resultado de la propuesta, vinculando la fase analítica y la creativa.

**Tabla 2.** Propuesta de estrategias para el desarrollo de proyecto de diseño en nivel principiante.

*Nota.* La tabla sintetiza la información contenida en el formato de trabajo para la aplicación de estrategias didácticas en el taller de Diseño II a partir del esquema integrador. Elaboración propia.

Durante las intervenciones en los grupos de estudio, tanto en la asignatura de Diseño Habitacional, de nivel intermedio, como en la de Diseño Corporativo, de nivel avanzado, las aplicaciones de las estrategias resultaron favorables, así también la evaluación de los proyectos resultantes. En el grupo de Diseño II, de nivel principiante, las maquetas modificadas únicamente presentan la adición de líneas enlazadas realizadas con diversos materiales (figura 3 y 4).



**Figura 3.** Ejemplo #1 de maqueta intervenida en Diseño II.

*Nota.* Se puede apreciar la colocación de las líneas enlazadas realizadas con estambre en un plano de la maqueta del tema planos seriados realizada durante el semestre agosto-diciembre 2022. Fotografía tomada por la autora.



**Figura 4.** Ejemplo #2 de maqueta intervenida.

*Nota.* Se puede apreciar la colocación de las líneas enlazadas realizadas con hilo entre los módulos de la maqueta del tema estructuras de pared realizada durante el semestre agosto-diciembre 2022. Fotografía tomada por la autora.

Los resultados obtenidos de la tesis doctoral permitieron establecer diálogos en la academia, los cuales se articularon con un análisis retrospectivo y actual sobre la pertinencia de la disciplina en Ciudad Juárez (Guzmán et al., 2024), con el fin de realizar las mejoras correspondientes para el diseño del nuevo plan de estudios de Diseño Interior Arquitectónico, mencionado con anterioridad (figura 5). Esto permitió estructurar los talleres de diseño en función del ejercicio proyectual, al plantear las actividades vinculadas a las estrategias didácticas desde

el contenido de las cartas descriptivas, y no solamente como una intervención complementaria, tal como sucedió en los grupos de estudio. De esta forma, se pretende garantizar el correcto desarrollo del proceso proyectual y el proyecto creativo de diseño. Es decir, se plantearon los objetivos de cada asignatura, los contenidos temáticos, los objetivos de cada contenido con base en el tipo de aprendizaje y se espera obtengan los estudiantes, las actividades, los roles de los docentes y de los estudiantes, y los medios didácticos y recursos a utilizar.



**Figura 5.** Proceso de investigación, diseño e implementación.  
Nota. Elaboración propia.

La primera asignatura tipo taller del nuevo plan de estudios, denominada Morfología y Composición, se ofertó en enero de 2025, dirigida a estudiantes de nivel principiante del segundo semestre de la licenciatura y cuyo objetivo se segmenta en cuatro enfoques de logro para los estudiantes (tabla 3). Para cursarla, es necesario contar con conocimientos de técnicas de dibujo arquitectónico, fundamentos de diseño e historia del diseño interior, así como habilidades para dibujar y de representación arquitectónica.

ENFOQUE	ASPECTOS
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generación y propiedades de la forma</li> <li>• Manipulación de las formas</li> <li>• Composición en el diseño interior</li> </ul>
<b>Habilidades disciplinares y profesionales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de <i>boards</i></li> <li>• Fundamentación morfológica del diseño</li> <li>• Calidad en el desarrollo de proyectos</li> </ul>
<b>Habilidades de pensamiento y socioemocionales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Resolución de problemas</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Sentido analítico y crítico</li> </ul>
<b>Actitudes y valores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeto</li> <li>• Empatía</li> <li>• Ética</li> <li>• Proactividad</li> <li>• Colaboración</li> </ul>

**Tabla 3.** *Objetivo de la asignatura de Morfología y Composición.*

*Nota.* Elaboración propia con base en la información contenida en la carta descriptiva de la asignatura Morfología y Composición DIA 001024, diseñada en agosto de 2023.

Al ser el primer taller de diseño, se busca brindar las herramientas necesarias para articular, a través de las estrategias didácticas, los saberes teóricos, la práctica y la técnica del diseño interior. Por ello, su estructura (tabla 4) enlaza los conceptos básicos del diseño para su aplicación en la configuración del espacio interior, a través de la generación de ideas y nuevas soluciones, la imaginación, la inspiración, la exploración de perspectivas, la asociación de ideas y la experimentación. Esto se hace con la finalidad de resolver problemas, satisfacer necesidades y lograr resultados originales.

UNIDAD	OBJETIVO GENERAL DE LA UNIDAD	TEMAS	EJERCICIOS
<b>1. Morfología de los elementos de diseño</b>	Retomar los elementos del diseño para su aplicación en el diseño interior.	1.1 Aspecto conformativo del diseño 1.2 Aspecto configurativo del diseño 1.3 Principios de organización perceptual de la Gestalt 1.4 De lo bidimensional a lo tridimensional	Elaboración de láminas y maquetas a partir de la aplicación de los temas.
<b>2. Creatividad</b>	Identificar nociones de creatividad y aplicar diversas técnicas para mejorar el rendimiento creativo en el diseño.	2.1 Teorías de la creatividad 2.2 Dimensiones de la creatividad 2.3 Técnicas para mejorar la creatividad 2.4 Creatividad en el diseño interior	Ejercicios de identificación y conceptualización del diseño.
<b>3. Composición en el espacio interior</b>	Conocer las principales relaciones entre los conceptos básicos del diseño y su intervención en la composición del espacio interior.	3.1 Clasificación del espacio interior 3.2 Elementos del espacio interior 3.3 Morfología del espacio interior 3.4 Principios de la composición en el espacio interior	Elaboración de anteproyecto de diseño interior.

**Tabla 4.** Estructura de la asignatura de Morfología y Composición de nivel principiante.

*Nota.* Elaboración propia con base en la información contenida en la carta descriptiva de la asignatura Morfología y Composición DIA 001024, diseñada en agosto de 2023.

Durante la primera unidad, el docente realiza una introducción y explicación verbal y visual de los temas, donde se propicia la reflexión y discusión en el grupo sobre las aplicaciones concretas de los conceptos vistos en clase y su traslado a aspectos específicos del diseño interior arquitectónico. Los estudiantes realizan búsquedas en internet y en el espacio físico del campus para la identificación de los temas abordados; en este punto, se les recomienda trabajar en pareja y se les asigna un problema de diseño sencillo (tabla 5) con el cual posean cierta familiaridad. Por ejemplo, se les solicita diseñar un stand expo-

sitivo para promocionar la licenciatura que están cursando en el evento institucional denominado Conoce tu Universidad. Este se realiza un solo día en la plaza central del campus y recibe a estudiantes de preparatoria. Con lo anterior, a pesar de que los estudiantes buscan referentes en internet como inspiración, inmediatamente tienen que analizar los criterios específicos solicitados, así como la viabilidad de las ideas que tratan de replicar en un inicio.

TEMA	PROBLEMA DE DISEÑO	RESTRICCIONES	REQUERIMIENTOS
<b>1.4 De lo bidimensional a lo tridimensional (planos seriados)</b>	Diseñar un <i>stand</i> expositivo promocional	Área por intervenir de 3.00m x 3.00m x h=2.40m	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bocetos donde se defina el tipo de planos que se utilizará.</li> <li>• Justificación de la armonía cromática.</li> <li>• Elaborar dibujos de especificación (planta, alzados, isométrico, etc.).</li> <li>• Elaboración de maqueta a escala 1:20 con figura humana.</li> </ul>

**Tabla 5.** Contextualización del ejercicio de diseño.

*Nota.* La tabla ejemplifica el desglose general de un ejercicio correspondiente a un subtema que se desglosa de un tema general de la unidad 1.

En la segunda unidad, se aborda el tema de creatividad, ya que es lo que se busca fortalecer durante el proceso proyectual. En esta unidad, se ofrece una introducción a los temas por parte del docente a través de presentaciones, se propicia al diálogo y la reflexión sobre sus propias cualidades creativas para posteriormente identificar, en un ejercicio de análisis, un espacio interior que se considere creativo. Aquí, se debe verificar por qué les parece creativo, a qué tipo de público está dirigido, dónde se ubica y las cualidades del diseño que destacan. Posteriormente, se abordan de manera introductoria algunas técnicas para mejorar la creatividad, en función de

la generación de ideas como lo son el mapa mental, *brainstorming*, sinéctica, SCAMPER, entre otras. Los estudiantes realizan la prueba de dominancia cerebral de Herrmann (Guerri, 2025) para identificar su modalidad de procesamiento según su tipo de inteligencia; con los resultados obtenidos, se organizan los equipos por afinidad para realizar una investigación de una técnica asignada por el docente, la cual utilizarán para desarrollar un problema de diseño interior donde se les proporciona la imagen de un espacio existente, a partir del cual únicamente tienen que generar ideas para el rediseño de un establecimiento (tabla 6).

TEMA	PROBLEMA DE DISEÑO	RESTRICCIONES	REQUERIMIENTOS
<b>2.2 Técnicas para mejorar la creatividad</b>	Adecuar espacio existente a bar contemporáneo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poco presupuesto</li> <li>• Conservar el acabado existente en piso</li> <li>• Conservar barra y plafón existente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto o inspiración: El desierto</li> <li>• Elaborar <i>moodboard</i></li> </ul>

**Tabla 6.** Contextualización del ejercicio de creatividad.

*Nota.* La tabla ejemplifica el desglose general de un ejercicio correspondiente a un tema de la unidad 2.

El ejercicio no requiere de la elaboración de la propuesta de diseño, sino del análisis y reflexión sobre las condiciones del espacio existente, las restricciones y los requerimientos que les permitan la exploración de alternativas para la concepción del diseño. Estas se verán plasmadas en el *moodboard*.

Finalmente, la unidad 3 corresponde a la composición en el espacio interior, por lo que todo el trabajo se aboca a la configuración de la espacialidad. Se parte de la clasificación y tipología de los espacios, los componentes arquitectónicos, la relación espacio-habitante, la configuración del espacio a través de la organización y la relación de la forma; por ello, se da inicio al proceso proyectual formal. Aquí se desarrolla el proyecto final de la clase (tabla 7), el cual consiste en realizar el proyecto de remodelación de la cafetería del campus y elaborar un cartel donde se incluya la mayor parte del proceso proyectual.

TEMA	PROBLEMA DE DISEÑO	RESTRICCIONES	REQUERIMIENTOS
<b>Unidad 3. Composición en el espacio interior</b>	Remodelación de la cafetería universitaria y terrazas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conservar preexistencias físicas de la edificación</li> <li>• No se pueden realizar demoliciones</li> <li>• Conservar vegetación existente del exterior</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Llevar a cabo las tres fases del proceso proyectual</li> <li>• Elaborar cartel con toda la información del proyecto</li> </ul>

**Tabla 7.** Contextualización del proyecto final.

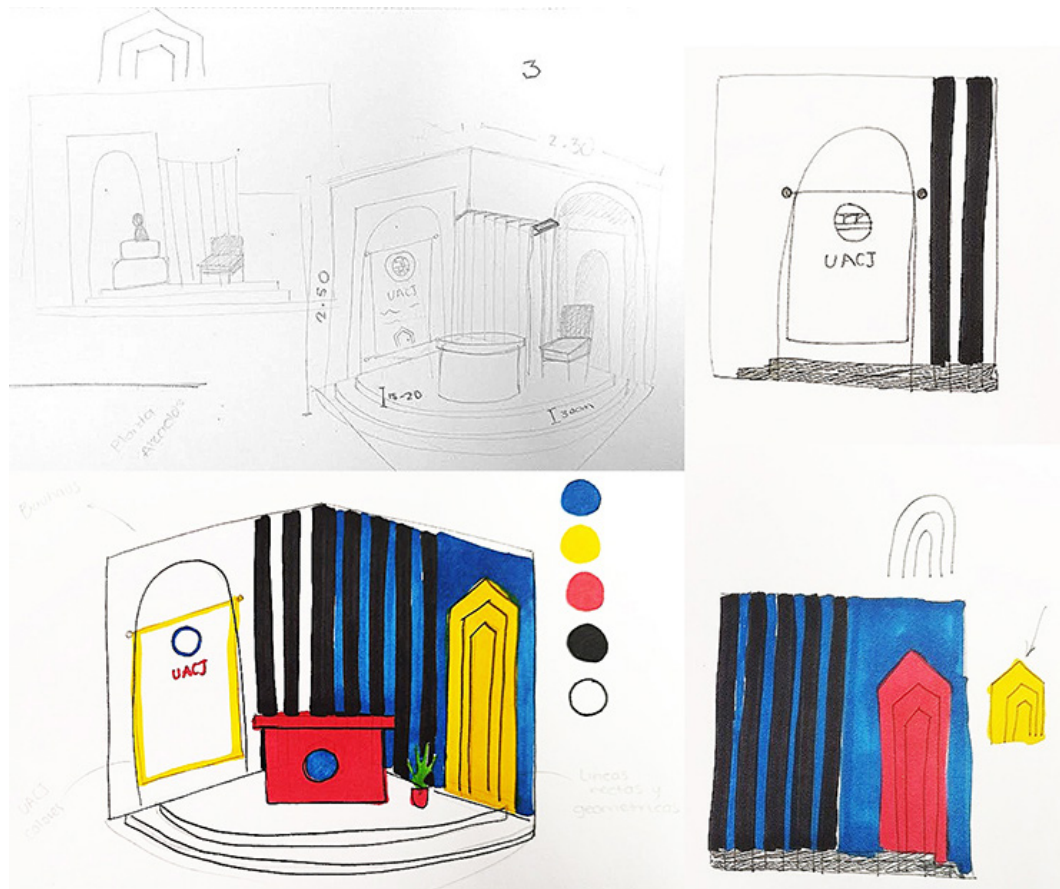
*Nota.* La tabla ejemplifica de manera muy general el abordaje del proyecto final

Durante el proceso del desarrollo del proyecto, los estudiantes acuden al sitio para analizar la edificación e identificar los componentes arquitectónicos, tomar medidas, verificar el uso y funcionamiento al interior. Al tener el espacio a remodelar cercano, tienen oportunidad de regresar a revisar detalles que, en la primera visita, se pasan por alto. De esta manera, reflexionan también sobre la relevancia que tiene la documentación del sitio y el levantamiento de preexistencias. Cabe destacar que, hasta este momento de la formación de los estudiantes, cuentan con conocimiento de fundamentos del diseño, métodos y técnicas para el proceso de diseño, representación arquitectónica, geometría e historia del interiorismo. Por ello, los requerimientos de los entregables de diseño se ajustan a las capacidades del nivel principiante

#### 4. Resultado

La unidad 1 corresponde al diseño de un *stand* expositivo mediante planos seriados. Los estudiantes acudieron en grupo al sitio donde se lleva a cabo el evento; este sitio es accesible, ya que sólo tienen que salir del edificio. Ahí, los estudiantes comienzan a reflexionar sobre los materiales, el emplazamiento, cuestiones de colocación y fijación de los elementos, lo que favorece directamente al pensamiento observador al identificar y definir el problema a partir de las especificaciones, las restricciones y las limitaciones. Estas son actividades correspondientes a la fase analítica del proceso proyectual.

Posteriormente, proceden a sintetizar la información obtenida, al generar diversas ideas, verificar formas de resolver el problema mediante el pensamiento divergente y convergente. Todo esto se plasma a través del dibujo libre (figura 6), donde se observan las primeras opciones en concreto con las que van definiendo y redefiniendo el uso de formas, materiales y color. A su vez, se genera una intencionalidad del diseño, al empatizar con los usuarios y querer transmitir un concepto. Esto parte de establecer analogías entre los referentes inspiracionales y el objetivo de diseño mediante el pensamiento creativo.

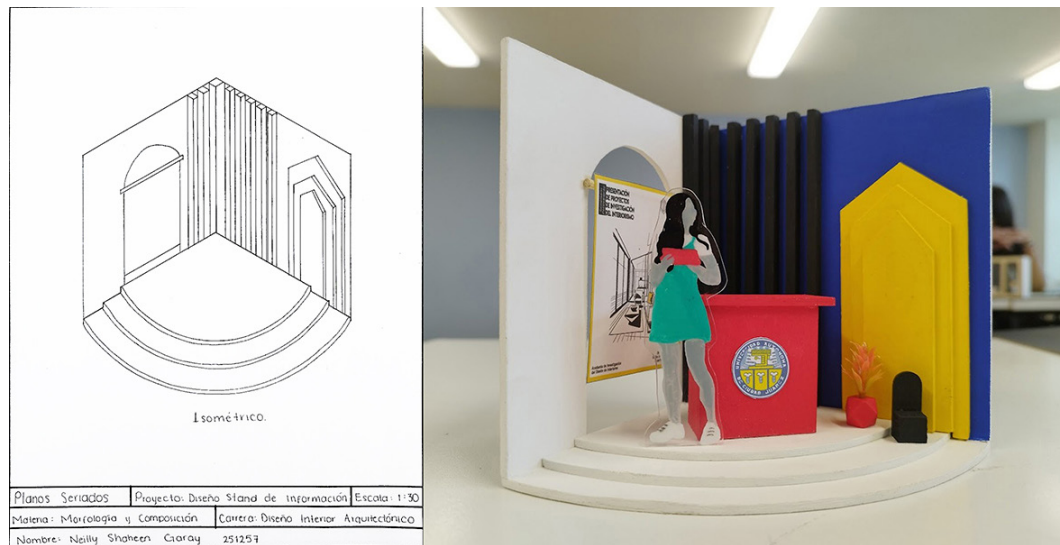


**Figura 6.** Bocetos de estudiante para diseño de stand expositivo.

*Nota.* Mediante el dibujo, se van refinando las ideas y estableciendo criterios más específicos. Bocetos realizados por estudiantes de la asignatura de Morfología y Composición en el semestre enero-junio 2025.

Una vez definidas las formas que se utilizarán en la propuesta de diseño, continúan con la fase ejecutiva, donde primeramente generan los dibujos de especificación. Estos se realizan en hoja tamaño carta, con los requerimientos de trazo que la representación arquitectónica demanda. A través del pensamiento evaluador, verifican el dimensionamiento acorde a

la antropometría y la restricción del área física dispuesta para la colocación del stand. Este es un momento donde vuelven a analizar e incluso a replantear aspectos de diseño en función de la viabilidad de la ejecución. Con la información técnica establecida, ahora pueden elaborar la maqueta, donde se materializarán las decisiones de diseño (figura 7).



**Figura 7.** Entregables de diseño de la fase ejecutiva del stand expositivo.

*Nota.* Isométrico y maqueta elaborados por estudiante de la asignatura Morfología y Composición en el semestre enero-junio 2025.

Cabe destacar que, durante todo el proceso proyectual realizado para cada ejercicio, se realiza retroalimentación entre pares guiada. Esto se hace con la intención de que se identifique un acierto destacado en las decisiones de diseño y un área que requiera mejora. En este punto, los estudiantes comparan ideas de aplicación y ofrecen recomendaciones y sugerencias a sus compañeros; estas, la mayoría de las veces, se ven reflejadas en los productos finales. De la misma manera, para presentar el proyecto terminado, se realiza una mesa de exhibición en el aula de clase, donde los equipos de trabajo justifican sus propuestas, mientras el resto del grupo puede observar las maquetas y reiterar la aplicación de los temas vistos en clase desde otros puntos de vista (figura 8).



**Figura 8.** *Presentación de proyectos terminados.*

*Nota.* Estudiantes en la presentación de proyecto en la clase de Morfología y Composición. Fotografía tomada por la autora.

El ejercicio de la unidad 2 está centrado en la creatividad a través del análisis de una situación de diseño mediante una técnica y la posterior propuesta de un *moodboard* (figura 9). Los estudiantes demostraron habilidad para la generación de composiciones visuales y la concreción de ideas en las diversas manifestaciones, en las que representaron el desarrollo de la técnica para favorecer la creatividad e ideación.

## ¿Cómo usar la sinéctica en nuestro proyecto?

### 1. Definir el problema:

¿Cómo podemos rediseñar un bar con estética contemporánea inspirado en el desierto para que sea atractivo, funcional y único?

### 2. Analogía directa:

Se toma un elemento directamente del entorno del desierto y se adapta:  
Colores: ocre, terracotas, verdes secos, azules del cielo desértico.

### 3. Analogía personal:

Ponerse en el lugar del elemento:  
¿Cómo se siente un cactus en el desierto?

### Elementos del diseño que pueden surgir:

Iluminación: luces indirectas que simulen el atardecer del desierto.  
Vegetación viva: cactáceas, suculentas en jardineras integradas.

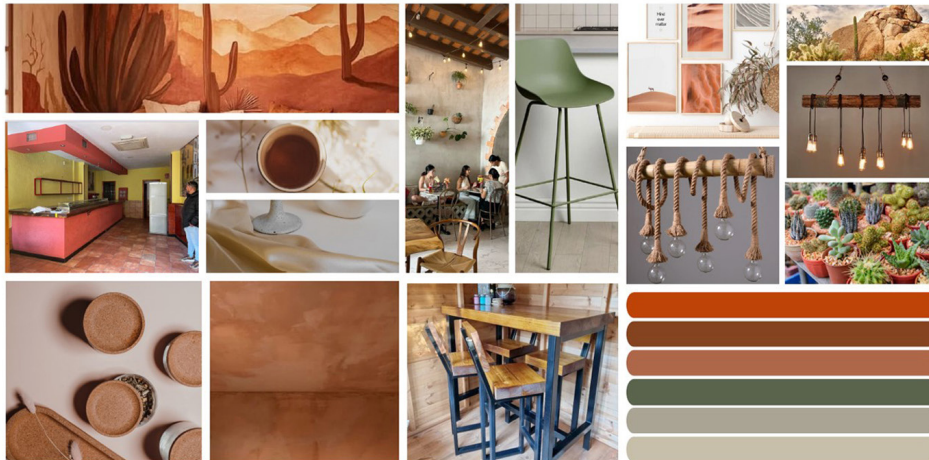
### 4. Analogía fantástica

Imagina lo imposible:  
¿Y si cada cliente encontrara un "oasis" personalizado?

### 3. Analogía simbólica

Unir dos ideas opuestas para generar una nueva:  
"desierto" + "refugio urbano"

## MOOD BOARD



**Figura 9.** Desarrollo de la técnica sinéctica y moodboard generado.

*Nota.* Elaboración por dos estudiantes de la asignatura de Morfología y Composición, semestre enero-junio 2025.

Este ejercicio de la segunda unidad implica únicamente la profundización y reflexión sobre un problema de diseño dado. Sin embargo, algunos estudiantes ingresaron directamente la imagen proporcionada como referencia del ejercicio a un motor de Inteligencia Artificial Generativa, para que les entregara la propuesta de remodelación del local (figura 10).



**Figura 10.** Imagen del espacio interior "rediseñado".

*Nota.* Imagen obtenida de una plataforma de Inteligencia Artificial Generativa. No se proporcionó el *prompt* exacto con el que la solicitaron.

En la unidad 3, el proyecto final integra las bases disciplinares desde el proceso proyectual para la generación del espacio interior en un nivel introductorio, ya que los estudiantes cursan el segundo semestre de la carrera. Por ello, se presenta la propuesta de diseño interior de la cafetería del campus universitario en un formato de cartel (figura 11). Ahí, se destacan elementos visuales de la fase analítica, la fase creativa y la fase ejecutiva.

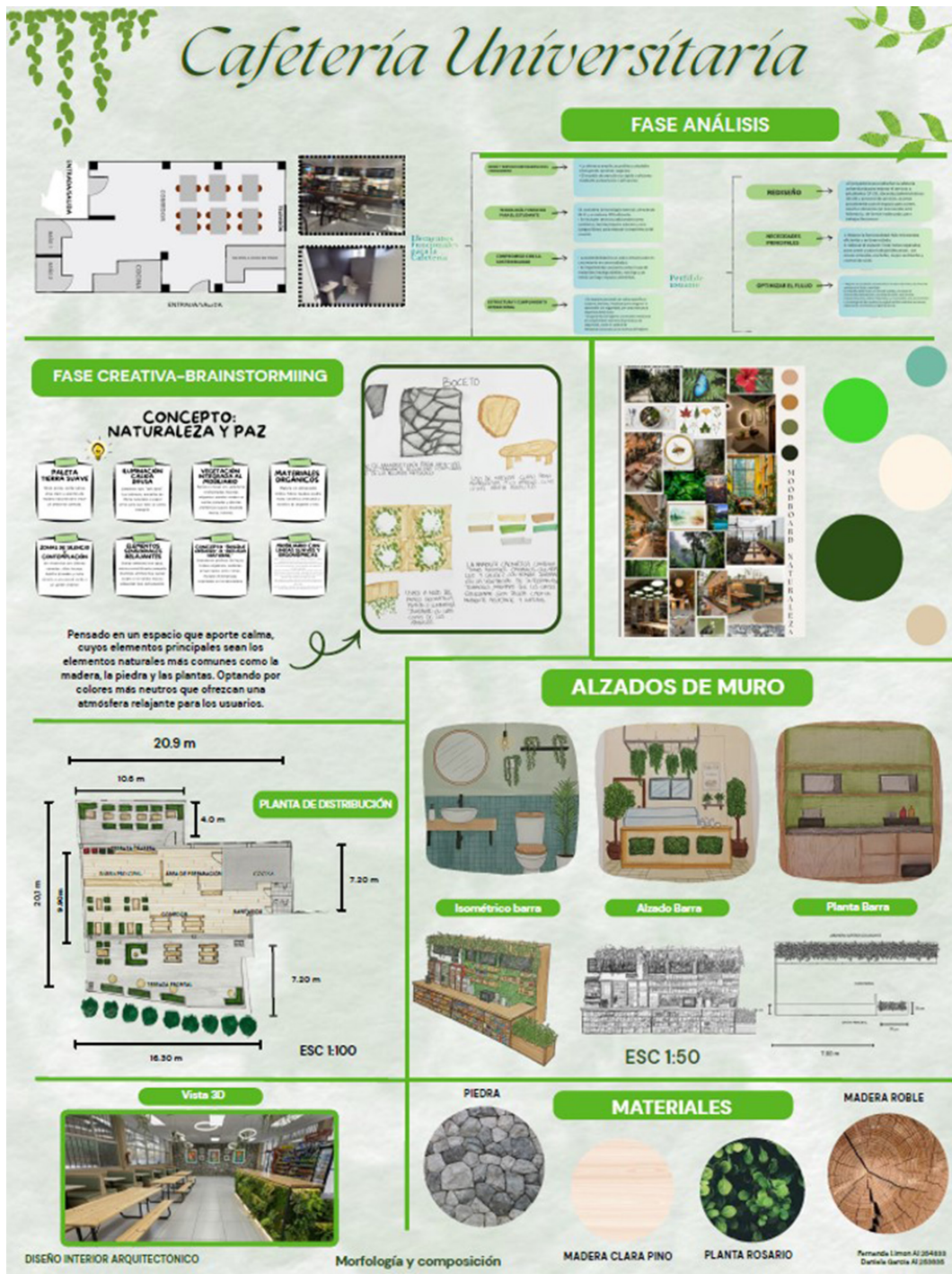


Figura 11. Cartel de proyecto final.

Nota. Cartel elaborado por estudiantes de la clase de Morfología y Composición, donde combinan sus habilidades de dibujo con el uso de la tecnología para la presentación del proyecto.

#### 4. Discusión

Con base en los resultados y comparación de las intervenciones entre las licenciaturas de Diseño de Interiores y Diseño Interior Arquitectónico, se identificó que la propuesta de estrategias didácticas elaborada para el taller de Diseño II en la Licenciatura en Diseño de Interiores no se llevó a cabo en su totalidad, ya que se entregó directamente a los estudiantes el formato de trabajo. Este debió fungir como una guía docente para el control interno, por lo que cada uno trabajó, según sus propios criterios, con la menor intervención del asesor. Incluso se omitieron algunas actividades indicadas; esto se evidenció tanto en la bitácora de clases del docente como en los diarios de diseño de los estudiantes.

En los diarios de diseño también se documentaron las etapas del proceso de diseño de manera secuencial para la modificación de la maqueta, mas no demostraron un ejercicio proyectual propio del diseño de interiores. A pesar de que los estudiantes realizaron una actividad de exploración e investigación correspondiente a las estrategias de la fase analítica, la vinculación con la disciplina no se ve reflejada en los productos finales, ya que estos no identifican de forma clara si las maquetas se refieren a edificaciones, espacios interiores, mobiliario u objetos decorativos. Cabe aclarar que el objetivo de la asignatura de Diseño II se cumplió parcialmente, ya que este radica en que el estudiante comprenda y manipule los elementos tridimensionales en una composición mediante las formas, la experimentación con materiales y el uso del color. Sin embargo, la falta de enfoque hacia el dominio disciplinar del diseño interior incide directamente en la capacidad creativa que se pretende desarrollar, ya que no interconecta los componentes requeridos para el desarrollo de esta capacidad; estos componentes son el campo, el dominio y la persona. En este punto, se precisa destacar que debe haber un equilibrio en la interacción de dichos componentes:

1. El rol del docente (campo): Actúa como guía experto y facilitador, permite a los estudiantes el aprendizaje activo a través del desarrollo del proyecto. Orienta las actividades en función del objetivo del proyecto e incita la retroalimentación constructiva y alentadora para favorecer una cultura de colaboración entre pares, lo cual es esencial para el intercambio de información y la generación de ideas y soluciones.

2. El proceso proyectual (dominio): Implica dar solución a necesidades y/o problemas reales de diseño, por lo que es importante que exista un objetivo bien definido con restricciones y limitaciones, y que este articule problemáticas sociales y contextuales existentes.

3. La autonomía de los estudiantes (persona): La flexibilidad en el proceso de diseño y la idea de libertad permite a los estudiantes reflexionar sobre sus propias acciones, tomar decisiones y asumir riesgos, lo que le permitirá reconocer problemas, redefinir problemáticas, verificar hasta qué punto se cumplen los principios del diseño, reflexionar y formular sus propios principios de aplicación.

Lo anterior permitió realizar ajustes a las implementaciones que se realizaron en Diseño Interior Arquitectónico, de manera posterior. Se mostraron notables mejoras, si se toma como referencia las maquetas intervenidas durante el semestre agosto-diciembre 2022 en el taller de Diseño II. La manipulación de la forma a partir de los elementos conceptuales y de interrelación del diseño en la clase de Morfología y Composición desde enero de 2025 ha decantado en la configuración espacial o de elementos asociados al interior arquitectónico, por lo que se ha logrado el objetivo planteado a partir de cada problema de diseño estipulado en clase. Esto ha permitido a los estudiantes situar los conocimientos adquiridos en una interacción funcional, creativa y técnica de la disciplina del diseño interior arquitectónico, desde la primera mitad del segundo semestre en el nivel principiante.

Si se retoma el alcance del taller de Diseño II, en comparación con la asignatura de Morfología y Composición, esta última se diseñó para que trascienda los ejercicios de maquetas y que atienda la naturaleza proyectual de la disciplina, al integrar la resolución de problemas, la creatividad y la actitud anticipatoria. Todo esto permitirá sintetizar las múltiples condicionantes del contexto, conforme el estudiante avance en su trayectoria académica, así como fortalecer y adquirir mayor número de habilidades y conocimiento. La primera dificultad que se presentó entre los estudiantes de Morfología y Composición es que muchos proceden a tratar de diseñar de manera directa, sin realizar un desarrollo previo de las ideas con base en lo convenido. Esto se evidencia con el uso de la Inteligencia Artificial Generativa; como afirman Moreira et al. (2025): "La incorporación de tecnologías emergentes se considera una mediación que amplía las capacidades cognitivas, expresivas y representacionales del estudiante" (p. 340). Sin embargo, al no incorporar información clave producto de un análisis previo, se percibe una falta de conexión entre los requerimientos y necesidades de diseño estipuladas y los productos generados. Estos, si bien visualmente son atractivos, no atienden las solicitudes específicas en su totalidad. Esto sirvió para destacar la importancia del análisis durante el proceso de diseño ya que, aún teniendo a disposición las mejores herramientas tecnológicas y sin el razonamiento de la problemática específica ni las condicionantes contextuales, difícilmente se reestructurará una instrucción adecuada, que en este caso es un *prompt*. Así, resulta difícil que se presenten propuestas originales.

## 5. Conclusiones

El proceso proyectual y el proceso creativo se entrelazan y potencian mutuamente para la generación del proyecto de diseño; mientras que el proceso proyectual establece una estructura sistemática y ordenada, al definir las etapas para concebir, diseñar y

desarrollar un proyecto, el proceso creativo opera en el terreno de lo intangible, a través del flujo de pensamientos, emociones y conexiones mentales que alimentan la imaginación. Así, este proceso rompe esquemas y da lugar a soluciones originales.

La creatividad impulsa la exploración de diferentes posibilidades, fomenta la originalidad y ayuda a encontrar soluciones efectivas y estéticamente atractivas en la configuración del espacio interior, desde las etapas preliminares a la acción de diseñar, hasta la materialización de la propuesta de diseño en forma de proyecto. Esto es importante, ya que los estudiantes principiantes de diseño interior arquitectónico tienden a orientarse mayormente al *styling*, que está influenciado por medios y tendencias. Por ello, situar a partir de la acción proyectual determinantes contextuales les permite vislumbrar identificadores para la sustentabilidad, accesibilidad universal, inclusión y diversas problemáticas sociales, que terminarán de fortalecer y arraigar a lo largo de su formación universitaria.

En el taller de diseño, el proceso proyectual brinda un marco estructurado y metodológico para canalizar y dar forma a la creatividad, ya que proporciona herramientas y técnicas para organizar y desarrollar las ideas creativas de manera coherente. Se tiene en cuenta factores como la viabilidad, la funcionalidad, el contexto y los objetivos del proyecto.

Las estrategias y actividades adecuadas desempeñan un papel esencial en las dinámicas pedagógicas en el taller de diseño, porque fomentan la capacidad de los estudiantes en la generación de ideas, la exploración de diferentes enfoques y soluciones. Además, facilitan el desarrollo del pensamiento crítico, así como habilidades para la resolución de problemas. Lo anterior ayuda a los estudiantes a adquirir habilidades prácticas y técnicas de su disciplina, lo que permite, a su vez, fomentar la confianza en su propio proceso de pensamiento creativo. Por ende, perfila a los estudiantes hacia un comportamiento profesional.

## 6. Referencias

- Aguilar, D., Anguiano, B., Cervantes, D., Cervantes, E., De la Cruz, G., Elías, J., García, I. & Sandoval, F. (2021). *Modelo Educativo UACJ Visión 2040*. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Alipour, L. (2020). Educating relational thinking to improve design creativity. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 19(1), 81-106.
- Amabile, T. (1983). The Social Psychology of Creativity: A Componential Conceptualization. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(2), 357-376.
- Council for Interior Design Qualification (2019). Definition of Interior Design. *Council for Interior Design Qualification*. <https://www.cidq.org/about-cidq>
- Csikszentmihályi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós.
- Csikszentmihályi, M. (2014). Society, Culture, and Person: A Systems View of Creativity. En M. Csikszentmihályi (Ed.), *The Systems Model of Creativity. The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi* (47-60). Springer.
- Conde, L. (2024). La creatividad en los tiempos de la complejidad. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 22(1), 33-40.
- De la Torre, S. & Violant, V. (2001). Estrategias creativas en la enseñanza universitaria. *Creatividad y Sociedad*, 3(1), 21-47.
- Felek, S., & Gül, Ö. (2019). Evaluation of Strategies of Creativity Development Used in Store Design Projects Based on Student Projects. *Design and Technology Education*, 24(1), 101-122.
- Guilford, J. (1950). Creativity. *The American Psychologist*, 5(9), 444-454.
- Grove, J. (2019). *Interior Design: A Professional Guide*. RIBA Publishing.
- Guerri, M. (2025). Test de dominancia cerebral de Herrmann. *PsicoActiva*. <https://www.psicoactiva.com/test/educacion-y-aprendizaje/test-de-dominancia-cerebral-de-herrmann/>
- Guzmán, G. (2023). Creatividad percibida por estudiantes en el proyecto de diseño de interiores. *MADGU. Mundo, Arquitectura, Diseño Gráfico y Urbanismo*, 6(11), 28-47. <https://madgu.unison.mx/index.php/madgu/article/view/93>
- Guzmán, G., Mesta, L., Aguirre, F., & De Luna, L. (2024). Análisis del avance educativo en el campo del Diseño de Interiores en Ciudad Juárez, México: Un panorama actual. *Diseño, Arte y Arquitectura*, (16), 15-36. <https://revistas.uazuay.edu.ec/index.php/daya/article/view/764>
- Martínez, D. (2025). Creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje: aplicaciones en el campo educativo. *Opuntia Brava*, 17(2), 143-168.
- Mazzeo, C. & Romano, A. (2007). *La enseñanza de las disciplinas proyectuales. Hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior*. Nobuko.
- Montellano, C. (1999). *Didáctica proyectual. Características de la docencia en la síntesis creadora del Diseño*. Ediciones Universidad Tecnológica Metropolitana.
- Moreira, E., Cobeña, W., Mendoza, J., Moreira, M., Chang, B. & Alcivar, J. (2025). Aprendizaje activo y tecnologías emergentes en estudios de arquitectura: mediaciones pedagógicas para potenciar la creatividad y el pensamiento proyectual. *Sinergia Académica*, 8(9), 323-345.
- Piotrowski, C. (2011). *Becoming an Interior Designer: A Guide to Careers in Design*. Wiley.
- Ramírez, M. (2018). *Modelos y estrategias de enseñanza para ambientes innovadores*. Editorial Digital Tecnológico de Monterrey.
- Rhodes, M. (1961). An analysis of creativity. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), 305-310.

- Rodríguez, H. (2012). Ambientes de aprendizaje. *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>
- Rodríguez, M. (2015). *Manual de creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*. Editorial Trillas.
- Sternberg, R. & Lubart, T. (1991). An Investment Theory of Creativity and Its Development. *Human Development*, 34, 1-31.
- Vega, G, Estrada, K., Suárez, E., Ruíz, F., & Ruíz, R. (2025). La creatividad y las implicaciones de la educación humanista en la enseñanza de los Talleres de Diseño. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(2), 3221-3233.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. Harcourt Brace.