

DISEÑO DE MUEBLES

DEL PRESUPUESTO A LA ENTREGA FINAL: METODOLOGÍA INTEGRAL DE PROYECTO

CONTENIDO:

- 1)** Qué es un presupuesto de diseño.
- 2)** Métodos para calcular el valor del diseño.
- 3)** Ajuste de tarifas y aprendizaje con la experiencia.
- 4)** Presentación del presupuesto.
- 5)** Primeros pasos una vez aprobado el presupuesto.
- 6)** Brief.
- 7)** Relevamiento.
- 8)** Del brief y el relevamiento al diseño.
- 9)** Representación técnica.
- 10)** Importancia de la presentación en el diseño de muebles.
- 11)** Representación gráfica y estilo personal.
- 12)** Storytelling del proyecto.
- 13)** Armado de la entrega final.

QUÉ ES UN PRESUPUESTO DE DISEÑO

Un presupuesto es una estimación anticipada del trabajo que se va a realizar y del valor económico asociado a ese trabajo. Presupuestar implica traducir un servicio profesional en horas de trabajo, etapas y honorarios, antes de que ese trabajo se lleve a cabo.

Presupuestar el diseño de un mueble significa poner en valor el proceso de pensar y desarrollar un mueble a medida. Consiste en definir qué se va a hacer (relevamiento, propuestas de diseño, ajustes, planos, renders, documentación técnica, etc.), estimar cuánto tiempo demandará cada instancia y asignar un valor a ese conjunto de tareas. El presupuesto de diseño del mueble es, en síntesis, la forma de ordenar ese trabajo intelectual y técnico, expresarlo de manera clara y convertirlo en una cifra que pueda ser acordada antes de iniciar el proyecto.

Armar un presupuesto de diseño no se trata de “tirar un número al azar”, sino de fundamentar ese número en función del alcance del encargo, su complejidad, la experiencia de quien diseña y los plazos comprometidos. Un buen presupuesto deja por escrito qué incluye el servicio, qué queda por fuera y en qué condiciones se llevará adelante el trabajo, evitando malentendidos y permitiendo que el diseño del mueble sea reconocido como una etapa con valor propio dentro del proyecto.

Alcance del presupuesto de diseño

Antes de poner un valor al diseño de un mueble, es fundamental definir con claridad qué es exactamente lo que se va a diseñar. Esta definición inicial ordena el encargo, permite estimar el trabajo que implicará y se convierte en la base sobre la cual se construye el presupuesto.

Definir qué se está diseñando implica, en primer lugar, precisar el tipo de mueble o conjunto de muebles. No es lo mismo diseñar un único mueble de TV, un escritorio para home office, un placard simple o un sistema completo de mobiliario para una cocina o un dormitorio. Cada tipología tiene distinta complejidad, cantidad de piezas, herrajes, encuentros y decisiones a tomar, y eso impacta directamente en el tiempo de diseño necesario.

En segundo lugar, es importante aclarar hasta dónde llega el trabajo de diseño, es decir, qué cosas están incluidas y cuáles no. A veces el encargo consiste solo en pensar la idea general del mueble: su forma, su tamaño aproximado, cómo se organiza el guardado y qué estilo va a tener. En otros casos, además de esa idea general, la persona que diseña también se encarga de bajar todo a un nivel mucho más detallado: tomar medidas del espacio real, dibujar el mueble de manera más precisa, elegir materiales y colores, preparar imágenes en 3D o renders para que se vea cómo quedaría, e incluso hacer dibujos específicos para

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

que la carpintería pueda construirlo. Cuanto más claro esté, desde el principio, qué partes de todo ese proceso están incluidas en el trabajo, más fácil será calcular cuánto tiempo va a llevar y, por lo tanto, cuánto se va a cobrar por el diseño.

También es necesario aclarar el nivel de detalle esperado. Hay proyectos donde el diseño se limita a la volumetría general y la definición de proporciones, y otros donde se espera resolver espesores de placas, tipo y ubicación de herrajes, sistemas de apertura, iluminación integrada y organización interna del guardado. Ese nivel de profundidad en las decisiones de diseño exige más horas de trabajo y debe quedar contemplado desde el inicio.

Por último, cuando hablamos de qué se está diseñando también tenemos que aclarar qué va a recibir la persona que nos contrata al terminar el trabajo. Es decir, cuál es el “producto final” del diseño. Puede ser, por ejemplo, un documento en PDF con imágenes del mueble, dibujos donde se ve cómo es por fuera y por dentro, algunas vistas del mueble desde distintos ángulos, imágenes tipo render donde se ve más realista, y una lista básica de materiales y herrajes sugeridos. Cuanto más claro esté qué cosas concretas se van a entregar, más fácil es que quien encarga el trabajo entienda qué está pagando. No se cobra solo por “tener ideas”, sino por transformar esas ideas en material gráfico y escrito que permita imaginar el mueble y, más adelante, construirlo.

Primer contacto con el cliente

Todas las definiciones necesarias para la elaboración del presupuesto se construyen a partir de la primera reunión o contacto con la persona que encarga el mueble. En ese momento inicial, el objetivo no es hacer un relevamiento completo ni definir el diseño en detalle, sino reunir solo la información mínima necesaria para dimensionar el encargo y poder calcular el valor del trabajo. No hace falta hablar de medidas exactas, colores, herrajes específicos ni cuestiones muy finas de estilo: eso forma parte del proceso de diseño una vez que el presupuesto está aprobado.

En esta primera charla, la persona suele contar, de manera general, qué mueble necesita y para qué lo quiere. A partir de ese relato, quien diseña empieza a interpretar las necesidades y a tomar nota de algunos datos básicos: qué tipo de mueble se requiere (por ejemplo, mueble de TV, placard, escritorio, cocina completa), en qué ambiente va a estar, qué cantidad aproximada de guardado hace falta (mucho, medio, poco) y si hay alguna condición especial evidente, como que deba integrar electrodomésticos, soporte de TV, espacio para archivo, etc. Con esta información ya se puede hacer una primera lectura de qué tan simple o complejo parece el encargo.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Las preguntas de este primer contacto deberían ser pocas y concisas, siempre orientadas a poder estimar el trabajo, no a definir el diseño. Alcanzan preguntas como: “¿Qué tipo de mueble necesitas?”, “¿En qué ambiente va a ir?”, “¿Lo necesitas para mucho guardado o algo más básico?”, “¿Hay algo especial que sí o sí tenga que incluir?” y “¿Lo necesitas resuelto para alguna fecha en particular?”. Con estas respuestas se puede empezar a estimar la complejidad del mueble y el tiempo aproximado de trabajo, sin entrar todavía en decisiones de detalle.

También es útil aclarar, de manera muy breve, qué espera la persona del servicio de diseño: si solo necesita una propuesta general para orientar a la carpintería, o si espera algo más completo, con documentación más desarrollada. No es necesario explicar en profundidad qué tipo de planos o imágenes se harán, pero sí conviene detectar si se trata de un trabajo de diseño más básico o de un desarrollo más elaborado, porque eso cambia la cantidad de horas que se deberán destinar.

En este primer intercambio también se puede preguntar por los plazos y por el tipo de acompañamiento esperado, con algo tan simple como: “¿Para cuándo te gustaría tener el diseño listo?” y “¿Te interesa solo el diseño o también que te acompañe en la comunicación con quien vaya a construir el mueble?”. De nuevo, el objetivo es saber si se trata de un proyecto con urgencia, que requerirá concentrar más horas en menos tiempo, y si el servicio incluye o no una etapa de seguimiento.

En conjunto, este primer contacto sirve para armar un mapa simple pero claro del encargo: qué tipo de mueble se necesita, en qué contexto se ubica, qué nivel de complejidad general parece tener, qué plazos hay y qué alcance básico se espera del servicio. Con ese mapa se puede estimar la complejidad del trabajo y el tiempo que demandará, y a partir de ahí sostener un presupuesto que tenga relación directa con la realidad del proyecto.

Factores que influyen en el valor del diseño

A partir de la información reunida en el primer contacto y de la definición del alcance del trabajo, se pueden identificar los factores que van a tener más peso en el valor del diseño. El presupuesto no surge de un número inventado, sino de una combinación de variables que permiten estimar cuántas horas de dedicación va a requerir el proyecto y qué nivel de responsabilidad asume quien diseña.

Un primer factor es la complejidad del mueble. Un mueble simple, con pocas partes y pocas decisiones, no demanda la misma cantidad de tiempo que un mueble con muchos módulos, cajones, puertas, encuentros especiales o integración de artefactos. A medida que aumenta la cantidad de piezas, la variedad de funciones que debe resolver el mueble y el nivel de ajuste requerido,

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

aumenta también el trabajo de diseño necesario y, por lo tanto, el valor del presupuesto.

El segundo factor es el tiempo estimado de trabajo. Cada proyecto implica una serie de tareas: pensar alternativas, tomar decisiones, dibujar, corregir, preparar material para presentar, ajustar según los comentarios, y en algunos casos también responder consultas de quien va a fabricar el mueble. Aunque al principio la estimación no sea exacta, es importante tener una idea aproximada de cuántas horas demandará el proyecto en total. Esa estimación será la base para calcular el presupuesto cuando se trabaje con un método ligado al valor de la hora.

También influye el perfil de la persona que encarga el trabajo y el tipo de proyecto. Hay encargos donde se espera una solución sencilla y rápida, y otros donde se valora un desarrollo más profundo, con más instancias de revisión y un nivel de diseño más elaborado. En algunos casos se trata de un mueble puntual para una vivienda; en otros, de un mobiliario que formará parte de una obra más grande o de un espacio de trabajo. Este contexto ayuda a ubicar el tipo de dedicación que se espera y el nivel de detalle que tendrá el diseño.

Otro factor clave son las urgencias y los plazos de entrega. Un diseño que debe resolverse en muy poco tiempo obliga a concentrar muchas horas en un período breve, reorganizar la agenda y reducir el margen para imprevistos. Esa condición no es igual que un encargo con plazos más holgados, en el que se puede repartir el trabajo de manera más equilibrada. El presupuesto puede contemplar estas diferencias, porque no es lo mismo trabajar con tiempos normales que hacerlo en modo urgente.

En conjunto, estos factores permiten que el presupuesto se apoye en criterios concretos: complejidad del mueble, tiempo estimado, contexto del proyecto y plazos. A partir de ellos, se pueden aplicar distintos métodos para calcular el valor del diseño.

MÉTODOS PARA EL CALCULAR EL VALOR DEL DISEÑO

Método 1: Presupuesto por hora de diseño

En este método, el presupuesto de diseño se calcula a partir de una pregunta sencilla pero clave: aproximadamente, ¿cuánto tiempo me va a llevar este proyecto? La idea es usar el tiempo de trabajo como referencia interna para que el monto que se presupuesta tenga relación con la dedicación real que el diseño va a exigir.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Hacia la persona que encarga el trabajo, el resultado se presenta como un precio cerrado por el diseño del mueble. El detalle de horas se utiliza puertas adentro, como herramienta de organización y de control.

Podemos pensar este método en tres pasos:

1. definir el valor de la hora de diseño,
2. estimar las horas que demandará el proyecto,
3. ajustar el resultado según la realidad del encargo.

Definir el valor de la hora de diseño

Para utilizar el método por horas, primero es necesario contar con una referencia de cuánto vale una hora de trabajo de diseño. Y para determinar ese valor debemos combinar tres elementos:

1. El ingreso mensual que se desea obtener por el trabajo de diseño.
2. Los gastos que implica poder trabajar.
3. La cantidad de horas reales que se pueden dedicar a proyectos en un mes.

A partir de estos datos se llega a un valor aproximado de "hora de diseño".

Se puede pensar el cálculo en tres pasos:

Paso 1: Ingreso mensual deseado

En primer lugar, se define una cifra de referencia para el ingreso que se desea obtener por el trabajo de diseño en un mes. Esa cifra incluye tanto el propio sueldo como el del equipo, en caso de que haya personas a cargo. Ese monto debería alcanzar para cubrir los gastos personales básicos de quienes integran el estudio y, al mismo tiempo, dejar un margen razonable para ahorro o reinversión. En otras palabras, este primer paso consiste en poner por escrito cuál es el "salario" que se quiere cobrar por el trabajo de diseño en un mes.

Ejemplo:

Ingreso mensual diseñador \$ 800.000.-

(Los montos utilizados en los ejemplos de documento son totalmente ficticios y se incluyen solo para ilustrar el procedimiento de cálculo, no como valores reales de referencia.)

Paso 2: Gastos del estudio

Luego, se suman los gastos necesarios para poder trabajar como profesional. No se trata de gastos personales, sino de aquellos vinculados a la actividad. Por ejemplo:

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

- Alquiler u oficina (si corresponde)
- Servicios (luz, gas, agua)
- Internet y teléfono
- Transporte a obras o reuniones
- Equipamiento y mantenimiento (computadora, impresora, herramientas)
- Software o aplicaciones de diseño
- Difusión (publicidad, redes pagas, página web, etc.)

Ejemplo teórico:

- Gastos mensuales del estudio: \$ 400.000

Paso 3: Horas productivas al mes

El tercer paso consiste en estimar cuántas horas de trabajo pueden considerarse realmente “productivas” en un mes. Las horas productivas son aquellas que se pueden vincular de forma directa a proyectos concretos: pensar y desarrollar el diseño de un mueble, hacer ajustes sobre una propuesta, preparar material para presentar, responder consultas específicas sobre ese encargo o coordinar puntos técnicos relacionados con ese proyecto. A lo largo del día también aparecen tareas generales del estudio (administración, organización, comunicación) y, además, pausas personales inevitables como tomar un café o revisar el teléfono. Todo eso forma parte de la realidad cotidiana, pero no puede contarse como tiempo disponible para avanzar de manera directa en proyectos facturables.

Por este motivo, en una jornada de 8 horas no se puede considerar que las 8 horas sean productivas. Como referencia teórica, suele tomarse que aproximadamente el 60% o 70% del tiempo son horas productivas. Es decir, de 8 horas de jornada, unas 5 o 6 horas pueden pensarse como horas productivas. Si se trabaja 5 días a la semana, eso da unas 30 horas productivas por semana. En un mes de cuatro semanas, se llega aproximadamente a 120 horas productivas mensuales.

Cálculo del valor hora

Con estos tres datos se puede armar una cuenta sencilla:

1. Se suman el ingreso mensual deseado y los gastos del estudio.
2. Se divide ese total por la cantidad de horas productivas del mes.

Con los números del ejemplo:

- Ingreso mensual deseado: \$ 800.000
- Gastos mensuales del estudio: \$ 400.000
- Total a cubrir con trabajos de diseño en un mes: \$1.200.000

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Si se estiman 120 horas productivas de diseño por mes:

- Valor hora aproximado = \$ 1.200.000 ÷ 120 horas = \$ 10.000 por hora

Este valor puede ajustarse con el tiempo según la experiencia y la realidad del mercado.

Lo importante es que quede clara la lógica:

el valor de la hora de diseño no es arbitrario, sino que está vinculado a lo que se necesita ganar, a los gastos que implica sostener la actividad y a la cantidad real de horas que pueden dedicarse a proyectos y, por lo tanto, presupuestarse.

Estimar las horas del proyecto

El segundo paso consiste en estimar cuántas horas demandará el diseño del mueble en particular. Para que esta estimación sea más clara, puede resultar útil dividir el trabajo en grandes grupos de tareas:

- **Interpretar el pedido del cliente**
Tiempo para interpretar con calma lo que la persona pide, repasar la información del primer contacto y anotar, de forma sencilla, qué necesita el mueble: para qué se va a usar, dónde va a ir y qué problemas debería resolver.
- **Pensar ideas para el mueble**
Tiempo para imaginar posibles soluciones: hacer bocetos simples, probar distintas formas de organizar el guardado, pensar tamaños aproximados y definir, de manera general, cómo podría ser el mueble.
- **Pasar la idea en limpio**
Tiempo para tomar la idea elegida y hacerla más precisa: ajustar medidas, ordenar los módulos, revisar cómo se abre y se usa el mueble y comprobar que, tal como está pensado, sea posible construirlo.
- **Preparar el material para mostrar**
Tiempo para armar dibujos, esquemas o imágenes que permitan explicar claramente el diseño a la persona que encargó el trabajo. Según el caso, puede ser desde láminas sencillas hasta imágenes 3D más elaboradas.
- **Hacer cambios y ajustes**
Tiempo para revisar la propuesta a partir de los comentarios recibidos, corregir lo necesario, mejorar detalles y llegar a una versión final del diseño que responda mejor a lo que se necesita.
- **Mantener el contacto durante el proyecto**
Tiempo para responder mensajes, correos o llamados puntuales relacionados con ese mueble en particular, dentro de lo acordado en el alcance del trabajo de diseño.

A partir de esta lista de tareas, se puede estimar una cantidad aproximada de horas para el proyecto. Para hacer el cálculo de manera más afinada, cada uno de estos grupos puede desglosarse en tareas más puntuales y se le puede asignar un tiempo estimado a cada una; cuanto más detallado sea este desglose, más realista será la estimación final.

Ejemplo:

Un proyecto en el que se estiman 2 horas para interpretar el pedido del cliente, 6 horas para pensar ideas para el mueble, 6 horas para pasar la idea en limpio, 12 horas para preparar el material para mostrar, 6 horas para hacer cambios y ajustes y 2 horas para mantener el contacto durante el proyecto. En este caso, el total estimado sería de 34 horas de trabajo de diseño. Además, es importante recordar que existen también “horas invisibles”: pequeños tiempos dispersos que se consumen en organizar archivos, ordenar ideas, reajustar detalles o resolver dudas rápidas. Aunque no se cuenten una por una, conviene contemplarlas dentro de la estimación general, ya sea incorporándolas en cada etapa o sumando un pequeño margen extra, para no subestimar el trabajo real que implica el diseño del mueble. Lo habitual es sumar entre un 10% y un 20% como margen de seguridad.

El cálculo final nos daría $34\text{hs} + 20\% = 40.8\text{hs}$.

Calcular el monto y ajustar según el encargo

Una vez definido un valor de referencia para la hora de diseño y estimadas las horas que demandará el proyecto, se puede obtener un **monto base** multiplicando ambos datos.

Por ejemplo, de manera teórica:

- valor por hora de diseño: \$ 10.000
- horas estimadas: 40,8

Entonces:

- $\$ 10.000 \times 40,8 = \$ 408.000$ como monto base de diseño

(Estos valores son ficticios y se usan solo para ilustrar el cálculo.)

A partir de ese resultado preliminar, se pueden hacer ajustes razonables teniendo en cuenta otros factores que influyen en el valor del diseño, como:

- la urgencia del proyecto (plazos muy cortos que obligan a concentrar muchas horas en pocos días),

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

- el nivel de responsabilidad que implica el encargo (por ejemplo, muebles complejos, integrados a una obra mayor o con fuerte compromiso de imagen para la persona o marca),
- la complejidad inusual del mueble respecto de otros casos similares,
- la necesidad de acompañamiento adicional (por ejemplo, más intercambios con la carpintería o más instancias de revisión de lo habitual),
- gastos específicos de este proyecto en particular, como traslados para hacer el relevamiento, estacionamiento, peajes, impresiones, consumos en reuniones (café, almuerzos de trabajo), entre otros.
- Porcentaje de ganancia, generalmente entre el 5% y el 20% del valor obtenido.

El resultado final se presenta a la persona que encarga el trabajo como un presupuesto cerrado por el diseño del mueble, sin necesidad de detallar la cantidad de horas ni el valor hora. Lo importante es que, internamente, ese número esté respaldado por un razonamiento claro, que vincule el monto con la dedicación real que el proyecto requiere y con las condiciones particulares de ese encargo.

Ventajas y límites del método por horas

Trabajar con este método tiene varias ventajas:

- Ayuda a que el presupuesto esté alineado con el tiempo real de trabajo y no con un número arbitrario.
- Permite comparar distintos proyectos entre sí y entender cuáles requieren más dedicación.
- Facilita, con el tiempo, construir una base de datos personal: qué tipos de muebles suelen demandar más horas y cuáles menos.

Al mismo tiempo, tiene algunos límites:

- La estimación de horas al principio puede ser imprecisa, sobre todo cuando se está empezando.
- Si no se registran tiempos de manera orientativa después de cada proyecto, es difícil mejorar las estimaciones futuras.
- Puede generar la sensación de que todo se reduce al tiempo, cuando también entran en juego la experiencia acumulada, la capacidad de resolver problemas complejos y el valor que el diseño aporta al proyecto.

Método 2: presupuesto por tamaño del mueble

En este método, el presupuesto de diseño se calcula en relación con el tamaño del mueble o del conjunto de muebles. La idea es sencilla: cuanto más metros de

mueble haya que diseñar, más trabajo de diseño implicará el proyecto, y por lo tanto, mayor será el honorario.

Este enfoque resulta especialmente útil en tipologías donde el mueble se extiende a lo largo de una pared o de varios frentes, como cocinas, frentes de placard, muebles de guardado lineales o bibliotecas. En esos casos es posible trabajar con una unidad de medida (por ejemplo, metros lineales) y definir un valor de diseño asociado a cada metro.

Elegir la unidad de medida

El primer paso consiste en definir qué unidad de medida se utilizará como referencia. En diseño de muebles, lo más frecuente es trabajar con:

- Metros lineales (m.l.): se mide el largo del frente del mueble, por ejemplo, la longitud total de una cocina a lo largo de la pared, o el ancho total de un frente de placard.
- En algunos casos, también podría utilizarse metros cuadrados (m²), pero para el diseño de mobiliario fijo suele ser más intuitivo el metro lineal, porque se relaciona directamente con la percepción del “frente” del mueble.

Por ejemplo, una cocina puede tener 3 metros de bajo mesada y 2 metros de alacenas superiores; un frente de placard puede medir 2,40 m de largo; una biblioteca puede ocupar 4 metros de pared.

Definir un valor de referencia por unidad de medida

El segundo paso es establecer un valor de diseño por cada metro lineal (o por la unidad que se haya elegido). Ese valor no surge de manera arbitraria: idealmente se apoya en el método anterior, es decir, en el cálculo interno por horas.

De forma simplificada, el razonamiento es el siguiente:

- A partir de la experiencia con proyectos anteriores, se puede observar cuántas horas suele demandar una cocina de tamaño “promedio”, un frente de placard estándar o una biblioteca de ciertas dimensiones.
- Esas horas se multiplican por el valor de la hora de diseño, y el resultado se divide por la cantidad de metros que tiene ese tipo de proyecto.
- De este modo se obtiene un valor orientativo por metro lineal de diseño.

Ejemplo teórico (con números ficticios):

- Una cocina promedio de 5 metros lineales demanda, en la práctica, unas 40 horas de diseño.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

- Si la hora de diseño se estimó en \$ 10.000, el diseño total de esa cocina sería de \$ 400.000.
- Si se divide \$ 400.000 por 5 metros lineales, se obtiene un valor de \$ 80.000 por metro lineal de diseño de cocina.

A partir de ahí, ese valor por metro lineal puede utilizarse como referencia para futuros proyectos similares, con los ajustes necesarios según sus particularidades. (Los montos de este ejemplo son ficticios y se usan únicamente para ilustrar el procedimiento.)

Aplicar el valor al proyecto concreto

Una vez definido el valor de referencia por metro, el procedimiento para un nuevo encargo es relativamente simple:

1. Medir o estimar cuántos metros lineales de mueble se van a diseñar.
2. Multiplicar esa cantidad de metros por el valor de diseño por metro.
3. Ajustar el resultado según la complejidad específica del proyecto.

Ejemplo teórico:

- Valor de diseño por metro lineal de cocina: \$ 80.000
- Longitud total a diseñar: 4,5 metros lineales de cocina

Entonces:

- $\$ 80.000 \times 4,5 \text{ m.l.} = \$ 360.000$ como monto base de diseño de esa cocina

De manera similar, se podría definir un valor por metro lineal de frente de placard o por metro lineal de mueble de guardado, y aplicarlo a cada proyecto midiendo la longitud a diseñar.

Ajustar según complejidad y condiciones del encargo

Al igual que en el método por horas, el resultado obtenido no tiene por qué ser definitivo. Puede ajustarse considerando factores específicos del proyecto, como:

- tramos de mayor complejidad (esquinas, rincones, cambios de profundidad, encuentros con columnas o vigas),
- integración de electrodomésticos o artefactos especiales (hornos, heladeras panelables, lavavajillas, televisores empotrados, etc.),
- uso de sistemas de apertura o herrajes más complejos,
- necesidad de más instancias de revisión o coordinación,
- urgencia en los plazos.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Por ejemplo, en la práctica, suele ocurrir que un tramo de mueble que concentra muchos elementos (por ejemplo, un rincón con horno, anafe, campana y cambio de nivel) demande más trabajo de diseño que un tramo simple de alacenas. Por eso, el valor por metro lineal funciona como base, pero puede incrementarse en casos particularmente complejos o, por el contrario, ajustarse en proyectos muy simples y repetitivos.

Ventajas y límites del método por tamaño

Trabajar con un valor de diseño según el tamaño del proyecto ofrece varias ventajas:

- Permite elaborar presupuestos de forma más rápida y homogénea para proyectos similares (por ejemplo, varias cocinas o varios frentes de placard).
- Facilita construir una tabla o lista de valores de referencia por tipología, que luego puede ajustarse según el caso.

Sin embargo, también presenta algunos límites:

- Requiere cierta experiencia previa para que el valor por metro sea realista y no quede muy por encima o muy por debajo del tiempo real de trabajo.
- No todos los metros tienen la misma complejidad; si el valor por metro se aplica de forma rígida, puede no reflejar adecuadamente los casos especiales.
- En muebles muy pequeños pero muy complejos, el resultado podría ser demasiado bajo si solo se mira la longitud.

Por estas razones, el método por tamaño de proyecto suele funcionar mejor cuando se combina con el método por horas como referencia interna: el valor por metro se apoya en la experiencia y en el cálculo de tiempo previo, y se va corrigiendo a medida que se realizan más proyectos. De este modo, el presupuesto resulta más ágil de elaborar, pero sigue teniendo detrás un razonamiento coherente sobre el trabajo que implica el diseño de cada mueble.

Método 3: presupuesto por porcentaje del costo de fabricación

En este método, el presupuesto de diseño se calcula como un porcentaje del costo estimado de fabricación del mueble. La idea central es que, a medida que el mueble representa una inversión mayor en materiales y mano de obra, también aumenta la responsabilidad del diseño: hay más decisiones que tomar, más coordinación y más consecuencias si algo sale mal. Por eso, el diseño acompaña el valor de la pieza que ayuda a materializar.

Estimar el costo de fabricación

El primer paso consiste en contar con una estimación razonable del costo de fabricación del mueble. Ese valor incluye, de manera general:

- materiales (placas, herrajes, frentes, tapas, iluminación integrada, etc.),
- mano de obra de carpintería (corte, armado, instalación),
- y, en algunos casos, traslados e instalación en obra.

Esa estimación puede obtenerse de distintas formas: a partir de la experiencia con proyectos anteriores, de presupuestos orientativos de carpinterías con las que se trabaje habitualmente o de valores aproximados por tipo de mueble. No es necesario que sea un número exacto, pero sí una cifra realista del orden de magnitud de la inversión.

Ejemplo teórico:

- Costo estimado de fabricación de un mueble de living (mueble de TV + módulos laterales): \$ 2.500.000

(Los montos de este ejemplo son totalmente ficticios y se incluyen solo para ilustrar el procedimiento.)

Definir un porcentaje de diseño

Una vez estimado el costo de fabricación, se define qué porcentaje de ese valor se destinará al diseño. Ese porcentaje no es único ni fijo: puede variar según el tipo de proyecto, la complejidad del mueble, el nivel de detalle del diseño y el grado de acompañamiento que se brinde durante la fabricación.

De manera orientativa, en muchos ámbitos del diseño y la arquitectura suele trabajarse con rangos de porcentaje, por ejemplo:

- proyectos más simples o con poco desarrollo: porcentaje más bajo dentro del rango,
- proyectos complejos, con alto grado de detalle o fuerte compromiso de imagen: porcentaje más alto.

Ejemplo teórico:

- Se decide que, para este tipo de mueble de living, el diseño se cobrará entre un 8 % y un 12 % del costo de fabricación, según la complejidad.

Este rango se apoya, idealmente, en el cálculo interno por horas y en la experiencia previa, de manera que el porcentaje elegido tenga sentido en relación con el tiempo de trabajo que suele implicar un proyecto similar.

Aplicar el porcentaje al caso concreto

Con el costo estimado de fabricación y el rango de porcentaje definidos, se puede calcular el honorario de diseño para el proyecto en cuestión.

Siguiendo el ejemplo teórico:

- Costo estimado de fabricación: \$ 2.500.000
- Porcentaje de diseño elegido para este caso: 10 % (dentro del rango 8–12 %)

Entonces:

- $\$ 2.500.000 \times 10 \% = \$ 250.000$ como honorario de diseño para ese mueble

Este sería el valor de referencia que surge del método por porcentaje. Como en los otros métodos, luego puede ajustarse ligeramente si el proyecto presenta circunstancias especiales (por ejemplo, plazos muy exigentes o un nivel de desarrollo mayor al habitual).

Es importante recordar que el diseño se sigue cobrando como un servicio independiente de la fabricación. Aunque el cálculo se haga sobre el costo de construcción del mueble, el presupuesto de diseño se presenta por separado, para dejar claro qué corresponde al trabajo de pensar, desarrollar y documentar el mueble, y qué corresponde a los materiales y mano de obra de quien lo fabrica.

Ventajas y límites del método por porcentaje

Trabajar con un porcentaje del costo de fabricación presenta varias ventajas:

- Relaciona el honorario de diseño con la escala económica real del proyecto. Cuanto mayor es la inversión en el mueble, mayor es la responsabilidad del diseño y, en consecuencia, el valor que este aporta.
- Resulta intuitivo para muchas personas: se entiende que, si el mueble cuesta mucho más fabricar, el diseño que lo hace posible también tiene más peso.
- Permite revisar si el honorario de diseño guarda una proporción razonable respecto del costo total del mueble, evitando que el diseño quede desfasado (demasiado bajo o exageradamente alto) frente a la inversión global.

Sin embargo, también tiene límites:

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

- Depende de contar con una buena estimación del costo de fabricación; si ese valor está muy subestimado o sobreestimado, el honorario de diseño también lo estará.
- Puede ser menos práctico en etapas muy tempranas, cuando todavía no hay una idea clara de materiales o sistemas constructivos.
- Si se aplica de forma automática, sin revisar el tiempo real de trabajo que implicará el proyecto, puede no reflejar bien la complejidad del diseño en casos muy simples pero costosos, o muy complejos pero de menor costo de fabricación.

Por estas razones, el método por porcentaje suele funcionar mejor cuando se usa en combinación con los otros enfoques: se puede tomar como referencia el cálculo por horas y el tamaño del proyecto, y luego verificar si el honorario resultante se ubica en un rango coherente respecto del costo de fabricación, ajustando el porcentaje cuando sea necesario. De este modo, el presupuesto de diseño mantiene una relación lógica tanto con el tiempo de trabajo como con la inversión total que representa el mueble en el proyecto.

AJUSTE DE TARIFAS Y APRENDIZAJE CON LA EXPERIENCIA

El cálculo de honorarios no es una fórmula fija que se usa una vez y queda igual para siempre. Al contrario, se trata de un punto de partida que se va afinando con la práctica. A medida que se realizan más proyectos, se gana información sobre cuánto tiempo llevan realmente los encargos, qué tipos de muebles demandan más trabajo del previsto y en qué casos el presupuesto quedó corto o, por el contrario, fue muy holgado. Todo ese recorrido permite ajustar las tarifas y mejorar la forma de presupuestar.

Un primer aprendizaje aparece al comparar lo que se había estimado con lo que efectivamente sucedió. Si para un proyecto se habían calculado, por ejemplo, 30 horas de diseño y al final se trabajó más cerca de 45, eso indica que la estimación inicial fue baja y que, en encargos similares, conviene revisar al alza el tiempo previsto. Lo mismo ocurre a la inversa: si un tipo de mueble se resuelve con mucha más rapidez de la que se pensaba al principio, puede ajustarse ese cálculo y ganar precisión. Llevar un registro sencillo de los proyectos (tipo de mueble, horas aproximadas invertidas, monto cobrado) ayuda a construir, con el tiempo, una base propia de datos que sirve para presupuestos futuros.

También se aprende a reconocer patrones. Algunos encargos tienden a generar más idas y vueltas, más correcciones o más coordinación con otras personas (por ejemplo, carpinterías o estudios de arquitectura), y eso impacta en el tiempo real de trabajo. Detectar estas situaciones permite preverlas desde el inicio, incorporarlas en el cálculo y, cuando sea necesario, explicar en el presupuesto

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

que ciertas tareas adicionales se cotizan por separado. De esta forma, se evita que el diseño incluya de manera “invisible” horas de trabajo que no estaban contempladas.

Otro aspecto importante es la actualización periódica del valor de la hora de diseño y de las tarifas de referencia. Con el paso del tiempo cambian tanto los costos (alquiler, servicios, software, transporte) como el nivel de experiencia de quien diseña. Un estudio que ya realizó muchos proyectos, que trabaja con mayor eficiencia o que asume encargos de mayor complejidad no está en la misma situación que al comienzo. Por eso, conviene revisar cada tanto el valor de la hora y los montos orientativos por tipo de proyecto, para que sigan reflejando tanto la realidad económica como el crecimiento profesional.

Finalmente, el aprendizaje con la experiencia también incluye la capacidad de decir que no o de proponer ajustes cuando un encargo no es compatible con las condiciones habituales de trabajo. Si, por ejemplo, se pide un diseño muy complejo en plazos extremadamente cortos o con una cantidad de cambios ilimitada, es posible que se plantee un esquema de honorarios distinto o que se aclare que ciertas demandas implican un costo adicional. Reconocer estos límites forma parte de cuidar el propio trabajo y de consolidar una manera sostenible de ejercer la profesión.

En síntesis, presupuestar no es solo hacer una cuenta, sino construir un criterio. Ese criterio se apoya en métodos concretos (por horas, por tamaño, por porcentaje), pero se fortalece proyecto a proyecto, a medida que se observa qué funcionó bien, qué quedó desajustado y qué conviene modificar para los próximos encargos.

PRESENTACIÓN DEL PRESUPUESTO

Hasta acá vimos cómo se calcula internamente el valor del diseño. El paso siguiente es decidir cómo se presenta ese número a la persona que encarga el trabajo. La forma de presentación es clave, porque el presupuesto no solo dice “cuánto cuesta”, sino también “qué incluye” y “en qué condiciones se va a trabajar”.

Un presupuesto de diseño de muebles puede organizarse, de manera sencilla, en cuatro bloques: datos, descripción del servicio, honorarios y forma de pago, y condiciones generales.

Datos del presupuesto

En este apartado se reúnen los datos básicos que identifican el presupuesto y el encargo. Sirven para dejar claro quién emite el presupuesto, para quién es y a qué proyecto corresponde. Pueden incluirse, por ejemplo:

- nombre de quien diseña o del estudio,
- datos de contacto (mail, teléfono, web o redes, si corresponde),
- nombre de la persona que encarga el trabajo,
- fecha de emisión del presupuesto,
- breve referencia al proyecto (por ejemplo, "Diseño de mueble de TV para living" o "Diseño de cocina para departamento X").

Con estos datos, el presupuesto queda claramente asociado a un encargo concreto y puede diferenciarse de otros trabajos.

Descripción del proyecto de diseño

Este es el núcleo descriptivo del presupuesto. Aquí se explica **qué se va a diseñar y qué se va a entregar**. La idea es que cualquier persona pueda entender qué incluye el servicio de diseño.

En este apartado se puede aclarar:

- qué mueble o conjunto de muebles se va a diseñar (por ejemplo, "mueble de TV y biblioteca lateral", "cocina completa", "frente de placard"),
- si se trata de una pieza puntual o de un sistema más amplio,
- qué etapas incluye el trabajo de diseño (por ejemplo: relevamiento básico, desarrollo de propuesta, ajustes sobre la propuesta elegida),
- cuáles serán los productos finales del diseño: láminas en PDF, dibujos con medidas, vistas básicas, imágenes de referencia, imágenes 3D, etc.

Cuanto más concreto y comprensible sea este apartado, más fácil será que la persona entienda qué está contratando y por qué el diseño tiene un valor propio.

Honorarios de diseño

En este ítem se indica el **monto que se cobrará por el servicio de diseño**, presentado como una cifra cerrada. No es necesario detallar el método de cálculo (por horas, por tamaño del proyecto o por porcentaje de fabricación); basta con expresar el resultado final de ese cálculo.

Puede escribirse, por ejemplo:

- "Honorarios por diseño de mueble de TV: \$..."

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

- “Honorarios por diseño de cocina completa: \$...”

En este mismo apartado también puede aclararse si el monto:

- incluye o no impuestos,
- está expresado en una moneda determinada,
- y, si se desea, hasta cuándo se mantiene vigente el valor informado.

Forma de pago

La forma de pago define **cuándo y de qué manera se abonarán los honorarios de diseño**. No se trata solo de indicar el número final, sino de ordenar el cobro en etapas coherentes con el proceso de trabajo.

Una modalidad sencilla y frecuente es:

- **Anticipo al inicio del trabajo**
Se establece un porcentaje que se abona para poner en marcha el diseño (por ejemplo, un 30 % o 40 % de los honorarios). Este anticipo funciona como confirmación del encargo y cubre las primeras instancias de trabajo (interpretar el pedido, pensar ideas, armar la propuesta inicial).
- **Saldo a la entrega del diseño**
El porcentaje restante se abona al finalizar el trabajo de diseño y entregar el material acordado (láminas, dibujos, documentación, etc.). De este modo, el momento del cobro se vincula con un hito claro: la entrega de la versión final del diseño.

En proyectos más grandes o con varias etapas, también puede plantearse un esquema de **pagos por fases**, por ejemplo:

- un pago al inicio (anteproyecto),
- otro al aprobar la propuesta general,
- y un último pago al entregar la documentación final.

Sea cual sea la modalidad elegida, conviene que el presupuesto especifique con claridad:

- el monto total de los honorarios,
- el porcentaje o importe de cada pago,
- el momento en que se realiza cada pago (al inicio, a la entrega, por etapa),
- y la forma de pago (por ejemplo, transferencia bancaria y plazo para acreditar el pago).

Condiciones del servicio de diseño

Las condiciones del servicio indican **qué está incluido en los honorarios de diseño y qué no**, así como las reglas básicas de funcionamiento del encargo. No buscan complicar el presupuesto, sino ordenar el trabajo y evitar malentendidos.

Dentro de este apartado pueden contemplarse, entre otros, los siguientes puntos:

- **Cantidad de propuestas y correcciones**

Especificar cuántas propuestas iniciales se presentarán (por ejemplo, una propuesta base con posibles ajustes) y cuántas rondas de cambios razonables están incluidas en los honorarios. Esto ayuda a evitar un número ilimitado de modificaciones que no estaban previstas originalmente.

- **Qué no está incluido**

Indicar de forma sencilla qué tareas quedan fuera del presupuesto de diseño, como por ejemplo: visitas adicionales a obra no previstas, cambios de alcance importantes (sumar nuevos muebles o cambiar por completo el criterio después de aprobado el diseño), o gestiones extensas con terceros que excedan la comunicación básica.

- **Acompañamiento en la fabricación**

Aclarar si el servicio incluye o no el acompañamiento durante la etapa de fabricación, como intercambios con la carpintería, revisión de planos de taller o consultas técnicas durante la construcción. Si no está incluido, se puede mencionar que cualquier acompañamiento extra se presupuesta por separado.

- **Vigencia del presupuesto**

Establecer por cuánto tiempo se mantiene vigente el presupuesto de diseño (por ejemplo, 30 o 60 días desde la fecha de emisión). Pasado ese plazo, los honorarios pueden revisarse y actualizarse si fuera necesario.

- **Modificaciones en el alcance del proyecto**

Señalar que cambios importantes en el encargo (por ejemplo, pasar de diseñar un solo mueble de TV a un sistema completo de muebles para todo el living) implicarán la revisión del presupuesto, ya que modifican el tiempo de trabajo previsto.

Tiempos estimados y cronograma del proyecto de diseño

Además del monto y las condiciones, un buen presupuesto de diseño debería incluir una estimación de tiempos: cuánto va a tardar cada etapa y cuándo se espera entregar el material final. Esto ayuda a ordenar el trabajo y a que la persona que encarga el mueble sepa qué puede esperar y en qué momento.

Una ventaja importante de trabajar con el método de cálculo por horas es justamente esta: al desglosar el proyecto en tareas y asignarles un tiempo estimado, no solo se obtiene un honorario más coherente, sino también una idea mucho más clara de cuánto va a durar el proceso de diseño. Esa misma información se puede transformar en un cronograma simple para compartir con el cliente.

Estimación realista de plazos de cada etapa

El primer paso para establecer tiempos es partir del desglose de tareas que ya se hizo para estimar las horas del proyecto. Si cada grupo de tareas tiene asociado un número aproximado de horas, es posible convertir ese tiempo en plazos.

Por ejemplo, si para un mueble se estiman:

- 2 horas para interpretar el pedido,
- 6 horas para pensar ideas,
- 6 horas para pasar la idea en limpio,
- 12 horas para preparar el material para mostrar,
- 6 horas para cambios y ajustes,

se puede agrupar ese tiempo en etapas de trabajo:

- Etapa 1: relevamiento e interpretación del pedido.
- Etapa 2: desarrollo de propuesta inicial.
- Etapa 3: ajustes y cierre del diseño.

La clave es ser realista: no se trata solo de cuántas horas “teóricas” lleva cada etapa, sino de cuántos días de agenda serán necesarios para poder hacer ese trabajo, considerando otros proyectos en curso y tiempos de respuesta del cliente. Por eso, muchas veces una etapa que suma, por ejemplo, 10 horas de trabajo efectivo, se termina planificando a lo largo de una semana completa.

Cronograma tentativo para presentar al cliente

Una vez estimado el tiempo de cada etapa, se puede armar un cronograma tentativo que se incluya, aunque sea de forma breve, en el presupuesto o en el intercambio posterior a la aprobación.

Ese cronograma no necesita ser complejo; puede expresarse en forma de frases claras, como:

- “Dentro de los primeros 7 días hábiles se presentará la propuesta inicial de diseño.”

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

- “Entre 7 y 10 días hábiles después de aprobada la propuesta, se entregará el material final (láminas, dibujos, etc.).”

Lo importante es que el cronograma:

- esté conectado con la estimación de horas que se hizo previamente,
- respete tiempos razonables para pensar, diseñar y ajustar,
- y deje claro que se trata de un plazo estimado que puede depender también de la rapidez con la que la persona responda comentarios o apruebe etapas.

El método por horas aporta solidez a este cronograma, porque no se promete un plazo “a ojo”, sino que se apoya en una cantidad de trabajo ya pensada y desglosada.

Fechas de entrega y margen para revisiones

Por último, es útil fijar fechas o hitos de entrega y aclarar que existe un margen para revisiones dentro de lo presupuestado.

Se pueden definir, por ejemplo:

- una fecha aproximada de entrega de la propuesta inicial,
- una fecha de entrega del diseño final,
- y un período intermedio destinado a comentarios y ajustes.

También conviene explicitar que las revisiones contempladas en el presupuesto se realizarán dentro de ese período, y que cambios muy grandes fuera de lo acordado pueden implicar una revisión de los plazos y de los honorarios.

De esta manera, los tiempos estimados no quedan solo en la cabeza de quien diseña, sino que se transforman en un compromiso claro y comunicable, que forma parte del acuerdo de trabajo junto con el monto, la forma de pago y las condiciones del servicio de diseño.

Plantillas para la presentación de presupuestos

Una plantilla es un modelo de presupuesto ya diseñado y armado, que se repite siempre con la misma estructura: tiene los mismos títulos, el mismo orden de la información, los mismos estilos de texto y los mismos lugares reservados para completar con los datos de cada proyecto. Se trata de un “documento base” que se edita cada vez que aparece un nuevo encargo. En lugar de diseñar desde cero el archivo todas las veces, se parte de esa estructura fija y solo se cambian el nombre del cliente, la descripción del trabajo, los honorarios, las fechas y la forma de pago.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Trabajar con plantillas para la presentación del presupuesto ahorra mucho tiempo y, además, ayuda a no olvidar nada importante. Si la plantilla ya tiene previstos los bloques de datos del cliente, descripción del trabajo a realizar, honorarios, condiciones del servicio, tiempo estimado y forma de pago, cada vez que se arme un nuevo presupuesto bastará con completar esos campos. De este modo se reduce el riesgo de saltar, por ejemplo, la vigencia del presupuesto, la aclaración sobre qué está incluido en el diseño o los datos para realizar la transferencia. Al mismo tiempo, todas las personas que reciban un presupuesto verán un documento con la misma apariencia: mismos colores, mismo logo, misma forma de titular los apartados. Eso construye una imagen más sólida de la marca y transmite profesionalismo, porque el presupuesto no solo dice cuánto cuesta, sino también refleja cómo se trabaja.

Las plantillas pueden hacerse con distintos tipos de herramientas. Para el cálculo interno de números suele ser práctico trabajar con planillas de Excel o Google Sheets, pero para la presentación visual del presupuesto es muy útil utilizar plataformas de diseño como Canva. En Canva se puede crear una página con el diseño del presupuesto. Una vez creada, esa página se guarda como plantilla y, para cada nuevo proyecto, simplemente se duplica el archivo y se editan los textos y montos. Lo mismo puede hacerse con PowerPoint, Google Slides o documentos de Word, pero Canva tiene la ventaja de facilitar mucho el diseño gráfico y permitir exportar el presupuesto final en PDF listo para enviar.

IDILICA
DISEÑO DE INTERIORES

PRESUPUESTO

Nº: 00012345

fecha de emisión del presupuesto

IDILICA
DISEÑO DE INTERIORES

Datos del cliente:

Nombre del cliente

Número de contacto

Calle cualquiera 123, Cualquier lugar.

Descripción del trabajo a realizar

Este es el núcleo descriptivo del presupuesto. Aquí se explica qué se va a diseñar y qué se va a entregar. La idea es que cualquier persona pueda entender qué incluye el servicio de diseño.

Honorarios

En este ítem se indica el monto que se cobrará por el servicio de diseño

Condiciones del servicio:

indican qué está incluido en los honorarios de diseño y qué no, así como las reglas básicas de funcionamiento del encargo.

Tiempo estimado del trabajo: 30 días hábiles

Forma de pago: 50% en concepto de seña y 50% al finalizar.

INFORMACIÓN PARA EL PAGO

Banco xxxx

Nombre del beneficiario: xxxx

Número de cuenta xxxx

DATOS DE CONTACTO

interiorismo@idilica.com

Numero de contacto

Calle cualquiera 123, Cualquier lugar.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

PRIMEROS PASOS UNA VEZ APROBADO EL PRESUPUESTO

Una vez aprobado el presupuesto y confirmada la contratación del servicio de diseño de muebles, comienza una nueva etapa del trabajo. Hasta ese momento se estuvo trabajando con información general: qué tipo de mueble se necesita, en qué ambiente va a ir, cuál es el alcance del diseño y qué se va a entregar. A partir de ahora, el objetivo es afinar esa información y pasar del “encargo en abstracto” a un proyecto concreto, pensado para una persona real en un espacio real.

Para eso, es necesario avanzar en dos frentes al mismo tiempo. Por un lado, comprender en profundidad quién encarga el mueble y para qué: cómo vive, qué necesita guardar, qué cosas le resultan prácticas, qué le gusta estéticamente y qué le resulta incómodo en su situación actual. Esa parte del trabajo se puede ordenar a través de un brief, es decir, un conjunto de preguntas y conversaciones guiadas que ayudan a conocer los deseos, hábitos y preferencias de la persona o la familia que va a usar el mueble. El brief permite ir más allá del pedido inicial (“necesito un mueble de TV” o “quiero una cocina nueva”) y descubrir qué hay detrás de esa frase: problemas que se quieren resolver, actividades cotidianas, estilos que atraen o que se rechazan, prioridades de uso, miedos y expectativas.

Por otro lado, es igual de importante conocer dónde va a estar ese mueble. Un diseño puede ser muy atractivo en papel, pero si no se ajusta al espacio real, a las medidas disponibles, a las instalaciones existentes o a las particularidades de la obra, será difícil de construir o no funcionará bien en el día a día. Para evitarlo, se realiza un relevamiento del lugar: se toman medidas, se registran alturas, se identifican aberturas, columnas, instalaciones, tomas eléctricas y cualquier condicionante físico que pueda influir en el diseño. Este relevamiento convierte el espacio en datos concretos y confiables sobre los cuales apoyarse para diseñar.

En conjunto, el brief y el relevamiento marcan el inicio del proyecto de diseño propiamente dicho. El primero pone el foco en la persona y en sus necesidades; el segundo, en el espacio y en sus límites y posibilidades. A partir de ahí, el diseño deja de ser una idea genérica y empieza a construirse como una respuesta específica a un usuario concreto en un contexto determinado.

BRIEF



En el contexto del diseño de muebles, un brief es el documento (o registro de notas) donde se reúne y ordena toda la información esencial sobre el encargo antes de empezar a diseñar. Sirve para dejar por escrito quién encarga el mueble, cómo vive, qué necesita que ese mueble resuelva y qué espera del resultado final.

Cuando una persona dice “quiero un placard” o “necesito un mueble de TV”, eso todavía es un pedido muy general. A través del brief, esa frase inicial se desarma en preguntas y respuestas más concretas: qué tipo de ropa guarda, si necesita espacio para zapatos, cajas y valijas, si prefiere puertas batientes o corredizas, si le molesta ver cables a la vista, si quiere guardar consolas, libros o juguetes, etcétera. El brief transforma una demanda genérica en un conjunto de datos claros que van a orientar todas las decisiones del proyecto.

El objetivo principal del brief es evitar malentendidos. Muchas veces, sin esta instancia, quien diseña interpreta una cosa y quien encarga el mueble tenía otra idea en la cabeza. El brief ayuda a que ambas partes hablen de lo mismo: deja por escrito las necesidades, los deseos, las prioridades y las limitaciones del proyecto. De esta manera, cuando aparezcan dudas más adelante, siempre se puede volver a ese documento y revisar qué se había conversado al inicio.

Otro aspecto importante es que el brief funciona como un puente entre la vida cotidiana de la persona y el diseño del mueble. No se trata solo de preguntar medidas o elegir materiales, sino de entender cómo se usa el espacio, qué situaciones generan desorden o incomodidad, qué cosas se quieren destacar y cuáles se prefieren ocultar. Toda esa información se traduce en decisiones muy concretas: la cantidad y tipo de cajones, el alto de los estantes, el lugar para ciertos objetos, el tipo de apertura de las puertas, la presencia o no de nichos abiertos, entre muchas otras.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

En resumen, el brief en diseño de muebles es la base sobre la cual se apoya el proyecto. Ordena la información del cliente, traduce sus necesidades en criterios de diseño y establece un marco de referencia compartido. No es un documento perfecto ni definitivo, pero sí un punto de partida fundamental para que el mueble que se diseñe tenga sentido para la persona que lo va a usar.

Contenidos y objetivos del brief de diseño

En primer lugar, el brief debería ayudar a conocer **quién va a usar el mueble**. No hace falta hacer una ficha larguísima, pero sí entender lo básico: cuántas personas lo van a usar, qué edades tienen, cómo es su rutina diaria, si hay niñas, niños, personas mayores o alguien con movilidad reducida. A partir de esto, aparecen preguntas simples como: “¿Quiénes van a usar este mueble?” o “¿Lo usan siempre las mismas personas o lo comparten?”. Estas respuestas ya orientan cuestiones de altura, accesibilidad, seguridad y capacidad de guardado.

En segundo lugar, el brief busca aclarar **para qué se necesita realmente el mueble**. Muchas veces la persona dice “quiero más guardado”, pero detrás de esa frase hay situaciones muy concretas: falta espacio para la ropa de cama, la cocina se llena de cosas sobre la mesada, no hay lugar para el material de trabajo, los juguetes invaden el living, los cables de la TV quedan siempre a la vista. Aquí sirven preguntas como: “¿Qué problema querés resolver con este mueble?”, “¿Qué es lo que más te molesta de la situación actual?” o “¿Qué te gustaría que pase distinto cuando este mueble esté terminado?”. El objetivo es detectar la función principal del mueble y las incomodidades que tiene que mejorar.

Otro bloque clave del brief tiene que ver con **qué cosas se van a guardar y cómo se usan**. No es necesario hacer un inventario exacto, pero sí entender qué tipo de objetos serán protagonistas: ropa colgada, ropa doblada, zapatos, bolsos, vajilla, ollas, electrodomésticos, juguetes, libros, equipos electrónicos, documentos, materiales de trabajo, etc. Aquí aparecen preguntas del estilo: “¿Qué cosas sí o sí querés guardar en este mueble?”, “¿Son objetos pesados, frágiles, muy voluminosos?” o “¿Qué necesitás tener siempre a mano y qué puede quedar más arriba o más escondido?”. El objetivo es distinguir entre lo que necesita acceso rápido y lo que puede ocupar zonas secundarias.

El brief también debería indagar en la **relación del mueble con el espacio**. Aunque el relevamiento dará medidas concretas, en esta instancia interesa entender en qué ambiente va a estar, qué otros muebles conviven allí, si el lugar se siente cargado, vacío, desordenado, frío, oscuro. Se pueden hacer preguntas como: “¿En qué ambiente va este mueble?”, “¿Qué hay hoy en ese lugar?” o “¿Qué sensación te gustaría que tenga el espacio cuando el mueble esté instalado: más liviano, más ordenado, más cálido, más luminoso?”. Estas

respuestas guían decisiones de escala, proporciones y presencia del mueble en la escena.

Otro aspecto importante es el **gusto estético y las referencias visuales**. No alcanza con preguntar “¿qué estilo te gusta?”, porque muchas personas no manejan nombres de estilos. Es más útil trabajar con ejemplos: pedir imágenes de ambientes o muebles que les resulten agradables o que rechazan, preguntar si prefieren algo simple o con más detalle, si se sienten cómodas con el blanco, con la madera, con el color, con frentes lisos o con marco, con herrajes a la vista u ocultos. El objetivo no es encasillar el proyecto en un estilo rígido, sino entender la atmósfera que la persona imagina y los materiales con los que se identifica.

El brief también debe ayudar a conocer las **prioridades y límites del proyecto**. No todos los encargos valoran lo mismo: algunas personas tienen como prioridad la capacidad de guardado, otras la estética, otras la durabilidad, otras la facilidad de limpieza o la rapidez en los plazos. Se puede preguntar, por ejemplo: “Si tuvieras que elegir, ¿qué es lo más importante para vos en este mueble: que entre todo, que se vea liviano, que sea muy resistente, que sea fácil de limpiar, que sea económico?”. También es útil preguntar si hay un presupuesto aproximado pensado para la fabricación y si existe alguna fecha límite importante, como una mudanza, el inicio de clases o la llegada de visitas.

En síntesis, un buen brief para diseño de muebles no busca llenar hojas de preguntas, sino **conocer lo suficiente como para tomar decisiones acertadas**. Apunta a entender quién va a usar el mueble, qué problema viene a resolver, qué objetos debe alojar, cómo se integra al espacio, qué gustos estéticos hay en juego, y qué prioridades tiene la persona. Toda esa información se convierte después en criterios de diseño concretos, que hacen que el mueble final no sea solo correcto en medidas, sino también coherente con la vida de quien lo va a habitar.

Implementación del brief

Una vez definido qué información se necesita obtener a través del brief, el paso siguiente es decidir cómo se va a llevar a cabo. No existe una única forma correcta: el brief puede construirse en una reunión presencial, mediante una videollamada, a través de un intercambio escrito o usando formularios digitales. La elección de la modalidad depende del tipo de proyecto, de la disponibilidad de la persona que encarga el mueble y del estilo de trabajo de quien diseña.

Una forma muy habitual de realizar el brief es mediante una reunión conversada, ya sea presencial o por videollamada. En este formato, el diseñador guía la charla con las preguntas clave, toma notas y, cuando hace falta, repregunta o pide ejemplos para aclarar lo que se está diciendo. La ventaja principal es que la

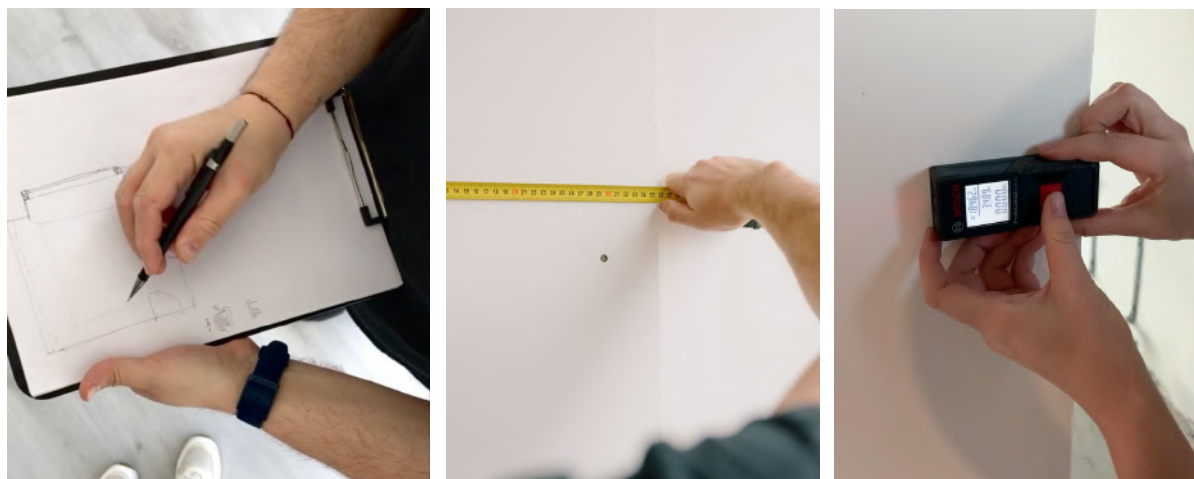
Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

conversación permite interpretar gestos, dudas, silencios, contradicciones y matices que a veces no aparecen en un cuestionario escrito. Además, se genera un clima de confianza que ayuda a que la persona se exprese con más libertad sobre sus necesidades, frustraciones con el espacio actual y deseos para el nuevo mueble. En estos casos, es importante que el diseñador lleve una guía de temas a tratar (una especie de checklist) para asegurarse de que, más allá de la charla espontánea, se cubran todos los puntos importantes del brief.

Otra posibilidad es complementar o reemplazar esa conversación con un formulario estructurado, especialmente útil cuando la persona no tiene disponibilidad horaria para reuniones largas o cuando se desea ordenar la información por escrito desde el inicio. Herramientas como los formularios de Google (Google Forms) permiten crear cuestionarios personalizados con preguntas abiertas y cerradas, listas desplegables, casillas para marcar y espacios para subir imágenes de referencia. Este tipo de formulario puede enviarse antes de la reunión, para que la persona complete con calma datos básicos sobre su rutina, los objetos que necesita guardar, sus preferencias estéticas y sus prioridades, y luego usar esa información como base para una charla más breve y focalizada. También puede utilizarse como único medio de recopilación de información cuando el encargo es sencillo o cuando el contacto es completamente a distancia.

Además de Google Forms, se pueden utilizar otras herramientas digitales, como formularios integrados en páginas web, plataformas de gestión de proyectos o encuestas enviadas por correo electrónico. Lo importante no es tanto la herramienta específica, sino que el medio elegido permita registrar y conservar la información de forma clara, ordenada y fácil de consultar durante el desarrollo del diseño. Muchas veces, una combinación de formatos resulta especialmente efectiva: por ejemplo, un formulario inicial para recolectar datos generales y una reunión posterior para profundizar en los puntos más sensibles o complejos.

RELEVAMIENTO



Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Un relevamiento, en el contexto del diseño de muebles, es el proceso de registrar de manera precisa cómo es el espacio real donde se va a ubicar el mueble. Consiste en ir al lugar (o, en algunos casos, trabajar con muy buena información enviada por la persona) y tomar medidas, anotar particularidades, observar instalaciones existentes y detectar todo aquello que pueda influir en el diseño y en la futura instalación.

A diferencia del brief, que se centra en conocer a la persona, su forma de vida y sus necesidades, el relevamiento se enfoca en el espacio físico: paredes, pisos, techos, aberturas, columnas, desniveles, enchufes, caños, radiadores, artefactos fijos, etc. Implica medir anchos, altos y profundidades; revisar dónde están los enchufes y las teclas de luz; anotar posibles interferencias con puertas y ventanas; identificar vigas, cajas de cortinas, zócalos o encuentros que puedan condicionar el diseño del mueble. Todo esto se registra en dibujos, fotos y notas que luego servirán de base para dibujar y tomar decisiones.

El relevamiento es fundamental porque evita diseñar “a ciegas”. Un mueble puede funcionar perfecto en un esquema teórico, pero si no se adapta a las medidas reales, si tapa una puerta, si choca con un radiador o si impide abrir una ventana, en la práctica se vuelve problemático. Contar con un relevamiento prolijo permite ajustar el diseño a la realidad de la obra, anticipar conflictos y reducir la posibilidad de errores costosos durante la fabricación o el montaje.

En el proceso general del proyecto, el relevamiento se convierte en el complemento técnico del brief: mientras el brief responde a la pregunta “¿para quién y para qué se diseña este mueble?”, el relevamiento responde a la pregunta “¿en qué condiciones físicas concretas deberá integrarse este mueble?”. A partir de esa información—la información de la persona y la información del espacio— el diseño gana precisión y coherencia, y puede avanzar con más seguridad hacia propuestas que sean, al mismo tiempo, funcionales, estéticamente adecuadas y viables de construir.

Información básica a relevar

Para que el diseño del mueble sea viable y se integre bien al espacio, el relevamiento tiene que convertir el ambiente real en información clara y medible. No se trata solo de anotar “ancho y alto de la pared”, sino de registrar todo aquello que pueda afectar el diseño, la fabricación y el montaje.

En primer lugar, es fundamental relevar las **medidas generales del ambiente**: largo, ancho y altura del espacio, verificando si hay diferencias entre un lado y otro (por ejemplo, techos inclinados o vigas que bajan la altura en ciertos sectores). Estas medidas dan el marco dentro del cual se inserta el mueble y permiten entender la escala del espacio: si es amplio, estrecho, muy alto, bajo, etc.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Luego, se releva con más detalle la **pared o sector específico donde irá el mueble**. Aquí interesa medir el ancho disponible, la altura hasta el cielorraso, la profundidad útil y la posición de elementos que pueden interferir: columnas, mochetas o salientes, zócalos, cortineros, nichos, entre otros. Es importante anotar si existen pequeñas variaciones: paredes que no están perfectamente a escuadra, ángulos raros o diferencias entre la parte superior e inferior, porque todo eso puede obligar a ajustes en el diseño o en la fabricación.

Otro bloque de información clave es el de **aberturas y elementos móviles relevantes para el mueble**. Deben registrarse puertas, ventanas, hojas corredizas, bauleras, puertas de placard existentes, radiadores, equipos de aire acondicionado, cortinas y persianas, anotando su posición, ancho, altura y sentido de apertura. También conviene considerar el recorrido de las hojas al abrirse, para evitar que el mueble interfiera con el uso normal del ambiente o viceversa. Un mueble puede calzar perfecto en planta, pero si impide abrir una ventana o choca con una hoja de puerta, en la práctica no resulta funcional.

El relevamiento también debe incluir las **instalaciones visibles o relevantes para el mueble**. En el caso de cocinas, lavaderos, baños o muebles que integran tecnología, es esencial anotar la ubicación de enchufes, llaves de luz, bajadas de TV e internet, caños de agua, desagües, salidas de gas, rejillas de ventilación y conductos de calefacción o aire. Estos puntos muchas veces condicionan la profundidad posible, la ubicación de nichos o la altura de ciertos módulos. Según el tipo de mueble, puede ser necesario prever también dónde se colocarán nuevos enchufes o luces, pensando desde el diseño posibles mejoras en la instalación existente.

Además de las instalaciones, resulta muy útil registrar la **situación de los materiales y condiciones del soporte**: de qué están hechos los muros (ladrillo, pared de yeso, hormigón), en qué estado se encuentran, si se observan humedades, fisuras, descascaramientos o superficies muy irregulares. Esta información es relevante para decidir el sistema de fijación del mueble, prever refuerzos, zócalos especiales o soluciones que eviten apoyar sobre zonas conflictivas.

Otro aspecto a relevar es la **presencia de mobiliario existente y su relación con el futuro diseño**. Puede tratarse de muebles que van a convivir con el nuevo (sofás, mesas, camas, otros módulos fijos) o de piezas que se retirarán pero que, por el momento, ayudan a comprender cómo se usa el espacio. Conviene anotar qué se mantiene, qué se reemplaza y cómo se circula actualmente: por dónde se entra, qué recorridos son habituales, qué zonas tienden a cargarse de objetos.

Finalmente, aunque el relevamiento sea una instancia técnica, también es valioso observar y anotar brevemente la **luz y la sensación del espacio**: si es muy oscuro o muy luminoso, si entra sol directo en ciertos horarios, si hay vistas que conviene

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

preservar o, por el contrario, zonas que se desean ocultar. Estos datos no se miden con cinta métrica, pero pueden influir en decisiones como la altura de los módulos, la conveniencia de dejar partes abiertas, el uso de tonos claros u oscuros y la forma de integrar el mueble al ambiente.

Herramientas

Para realizar un relevamiento de manera prolija es importante contar con algunas herramientas básicas que faciliten el trabajo y mejoren la precisión de la información que se lleva de la visita. El objetivo es volver del espacio con datos claros, confiables y fáciles de interpretar después, cuando se empieza a dibujar y diseñar el mueble.

La herramienta más elemental es la cinta métrica, preferentemente de buena calidad y con un largo suficiente para cubrir sin problemas las dimensiones del ambiente (3 o 5 metros suele ser una medida cómoda para interiores). En muchos casos resulta muy útil complementar la cinta con un medidor láser, que permite obtener medidas rápidas y precisas en distancias mayores o en situaciones donde es incómodo estirar la cinta (por ejemplo, entre paredes enfrentadas o hacia alturas de techo). El láser no reemplaza por completo a la cinta, pero agiliza mucho el relevamiento y reduce errores cuando se toman muchas medidas.

Tan importantes como las herramientas de medición son las herramientas para registrar la información. Un cuaderno o planilla impresa para relevamientos, lápices o lapiceras y una tabla o soporte para escribir cómodamente son elementos básicos. Es recomendable hacer dibujos sencillos (croquis) del ambiente y de la pared donde irá el mueble, y luego ir completando sobre esos dibujos las medidas, las posiciones de puertas, ventanas, enchufes, radiadores y cualquier otro elemento relevante. Junto con los croquis, la cámara del celular se convierte en una aliada fundamental: hacer videos, sacar fotos generales y de detalle permite, más tarde, recordar situaciones que tal vez no se anotaron con palabras.

Por último, existen aplicaciones y herramientas digitales que pueden complementar el relevamiento tradicional. Algunas permiten dibujar plantas rápidas sobre el teléfono o la tablet, otras ayudan a superponer medidas sobre fotografías o a generar esquemas que luego pueden exportarse. No es imprescindible utilizarlas, pero pueden resultar prácticas para quien se siente cómodo con estos recursos. Más allá de las herramientas específicas, lo esencial es que el conjunto permita medir con precisión razonable, registrar de forma clara y conservar la información de modo ordenado, de manera que el relevamiento se convierta en una base sólida para el diseño del mueble y no en una serie de anotaciones difíciles de interpretar.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

DEL BRIEF Y EL RELEVAMIENTO AL DISEÑO



Una vez realizado el brief y el relevamiento, el proyecto entra en una nueva fase: deja de ser información dispersa y se empieza a convertir en diseño.

El primer paso consiste en **traducir el relevamiento en un dibujo claro y preciso**. Para eso, una opción muy habitual es trasladar rápidamente las medidas a un programa de dibujo técnico como AutoCAD. AutoCAD es un software que permite dibujar en 2D (y también en 3D) con mucha precisión de manera que el espacio relevado quede representado en planos. Pasar el relevamiento a AutoCAD no es solo “pasar en limpio” los croquis: también es una oportunidad para revisar las medidas, detectar posibles inconsistencias y entender mejor las proporciones reales del ambiente donde se va a implantar el mueble.

Con el espacio ya dibujado, se vuelve al brief. Toda la información sobre quién va a usar el mueble, qué cosas necesita guardar, qué problemas quiere resolver y qué estilo busca, se relee ahora con el plano delante. Esa combinación —datos de la persona y datos del espacio— permite empezar a tomar decisiones de diseño con más fundamento: se puede ver, sobre el dibujo, dónde conviene concentrar el guardado, qué altura máxima es razonable, cómo se relacionará el mueble con ventanas, puertas o muebles existentes, y qué zonas tienen más potencial para convertirse en protagonistas o, por el contrario, en apoyo.

En paralelo, suele ser muy útil abrir una etapa breve de **búsqueda de referentes**: recopilar imágenes de muebles o ambientes que puedan servir como inspiración para la tipología, la proporción, la forma de resolver el guardado, el lenguaje de frentes, el uso de materiales o la relación con la arquitectura del espacio. Estos referentes no se copian tal cual, pero ayudan a visualizar posibilidades y a afinar el criterio estético antes de volcarse de lleno al dibujo del mueble. Pueden surgir tanto de archivos propios como de libros, revistas, bancos de imágenes o plataformas digitales.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Con el plano base armado, el brief analizado y la búsqueda de referentes, comienza finalmente la fase de diseño propiamente dicha. En este momento, toda la información recogida —lo que la persona necesita y desea, junto con las medidas y condiciones reales del espacio— se transforma en decisiones concretas de forma, proporción, organización del guardado y lenguaje estético.

En muchos estudios, un paso intermedio muy útil es la construcción de un **moodboard**. Un moodboard es un panel de inspiración compuesto por imágenes, materiales, colores y referencias visuales que ayudan a definir el clima general del proyecto: qué tipo de madera se imagina, qué mezcla de tonos, qué sensación se busca (más cálida, más minimalista, más clásica, más lúdica), qué tipo de frentes, herrajes y texturas pueden encajar con el perfil de la persona y del espacio. Puede armarse en formato digital (por ejemplo, agrupando imágenes en una lámina o presentación) o de manera analógica, con impresiones y muestras físicas. El principal beneficio de trabajar con un moodboard y compartirlo como primera aproximación es que permite verificar si la dirección estética elegida está alineada con las expectativas antes de entrar en un nivel de detalle técnico. Es una herramienta de comunicación: ayuda a poner en común una atmósfera, un tono y un lenguaje, y facilita que la persona pueda decir “esto me representa” o “me siento más cerca de este otro camino” sin entrar aún en medidas y despieces.



Una vez consensuada esa dirección general, el proceso suele continuar con el **armado del mueble en 3D**. Herramientas como SketchUp o 3ds Max permiten modelar el mueble y el espacio en tres dimensiones, asignar materiales, luces y generar imágenes que se acercan bastante a la apariencia final del proyecto. Según el nivel de desarrollo, estas imágenes pueden ir desde vistas volumétricas sencillas hasta renders foto realistas. El uso de modelos 3D y renders tiene varios beneficios: ayuda a evaluar mejor las proporciones, a entender cómo se ve el mueble desde distintos ángulos, a anticipar la relación con la luz natural y artificial, y a detectar posibles conflictos que en planta o en vistas 2D pasarían

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

desapercibidos. Para la persona que encarga el mueble, estas imágenes hacen mucho más tangible la propuesta, reducen la incertidumbre y facilitan tomar decisiones, porque permiten “ver” el mueble en su contexto antes de fabricarlo.

Con la aprobación de la propuesta de diseño se pasa a la etapa de **documentación final**. En esta fase se elaboran los planos con todas las especificaciones técnicas necesarias para la fabricación del mueble: dimensiones exactas de cada módulo, espesores de placas, tipo de materiales, herrajes previstos, sistemas de apertura, detalles de uniones, ubicación de iluminación integrada, referencias a instalaciones existentes y cualquier indicación que la carpintería necesite para construir e instalar la pieza. Esta documentación puede incluir plantas, vistas, cortes, despieces y, en algunos casos, listados de piezas y herrajes. Se trata de traducir el diseño, que hasta ese momento se veía como una imagen o un conjunto de ideas, en instrucciones claras y ordenadas para la etapa de fabricación.

De este modo, el recorrido desde el brief y el relevamiento hasta la documentación final del mueble pasa por una serie de pasos encadenados: comprensión de la persona y del espacio, construcción de una dirección estética mediante moodboards, verificación volumétrica y visual a través de modelos 3D y, finalmente, producción de planos técnicos. Cada instancia cumple un rol específico y aporta una capa de definición diferente, haciendo que el diseño avance de manera gradual, fundamentada y comunicable en todas sus etapas.

REPRESENTACIÓN TÉCNICA

La representación técnica es la forma en que el diseño se traduce a dibujos que pueden medirse, entenderse y construirse. Es el “idioma” gráfico del proyecto: a través de plantas, vistas, cortes y detalles, se pasa de una idea que vive en la cabeza o en un boceto suelto, a un conjunto de dibujos ordenados que indican con precisión cómo es el mueble, qué tamaño tiene, cómo se arma y cómo funciona.

En el diseño de muebles, la representación técnica tiene un rol clave porque los objetos son tridimensionales, tienen partes móviles, espesores, uniones, herrajes y encuentros con paredes, pisos y otros muebles. Todo eso es imposible de explicar solo con palabras. A través de la representación técnica, el mueble se “desarma” en distintas vistas: se ve desde arriba, de frente, de costado, cortado por la mitad, ampliado en un rincón específico. Cada uno de esos dibujos aporta una parte de la información, y juntos construyen una visión completa del objeto que se quiere fabricar.

La representación técnica está pensada para darle rigor y claridad al diseño. Un render puede hacer que el proyecto se vea espectacular, pero si no está

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

acompañado por planos, quien fabrique el mueble tendrá que adivinar espesor de placas, alturas de estantes, tipos de herrajes o resoluciones constructivas, con el riesgo de que el resultado final no coincida con lo que se pensó. La representación técnica, en cambio, busca justamente lo contrario: reducir al mínimo la interpretación libre y dejar por escrito cómo debe ser el mueble en todos sus aspectos esenciales.

La representación técnica también se apoya en ciertas convenciones: líneas más gruesas o más finas, símbolos, tipos de flechas, formas de acotar, maneras de indicar el sentido de apertura de una puerta o el deslizamiento de un cajón. Se trata de usar un código compartido que cualquier persona con experiencia en fabricación, carpintería o diseño pueda interpretar. Ese código hace que, aunque alguien no haya estado presente en el proceso de diseño, pueda entender el proyecto solo leyendo los planos.

Detrás de cada mueble bien resuelto hay un conjunto de dibujos claros que explican su forma, su tamaño y su funcionamiento. A continuación, vamos a ver las herramientas básicas de esa documentación y cómo cada una aporta una porción distinta de información para que el proyecto pueda comunicarse y construirse con seguridad.

La planta

Especificaciones generales:

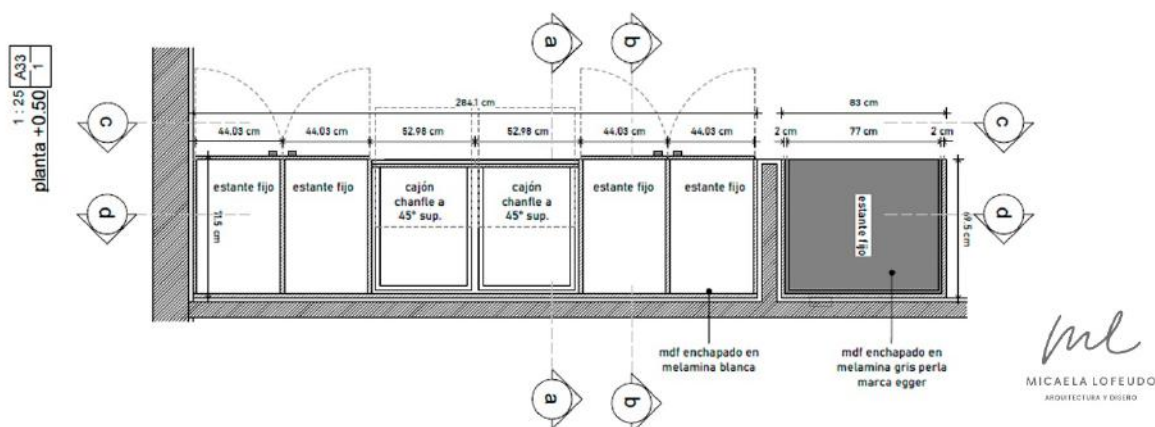
Puertas:

puertas de abatir, en MDF enchapado en melamina color blanco. Tiradores tipo listón, fabricados en MDF enchapado en melamina gris perla (egger).

Interior:

En MDF enchapado en melamina color blanco. Equipado con: barrales metálicos para colgado de prendas, cajones con frente con chanfle superior a 45° y sistema de correderas con cierre suave y bandejas inferiores extraíbles destinadas al guardado de calzado.

Módulo tv y estantería: en mdf enchapado en melamina gris perla (egger)



Cuando hablamos de “planta” nos referimos a una vista del espacio o, en este caso, del mueble, tomada desde arriba, como si lo cortáramos con un plano horizontal y pudiéramos ver su interior. En el caso de los muebles, la planta

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

permite entender su posición sobre el suelo, su ancho y su largo, y su relación con paredes, puertas, ventanas y otros objetos del ambiente.

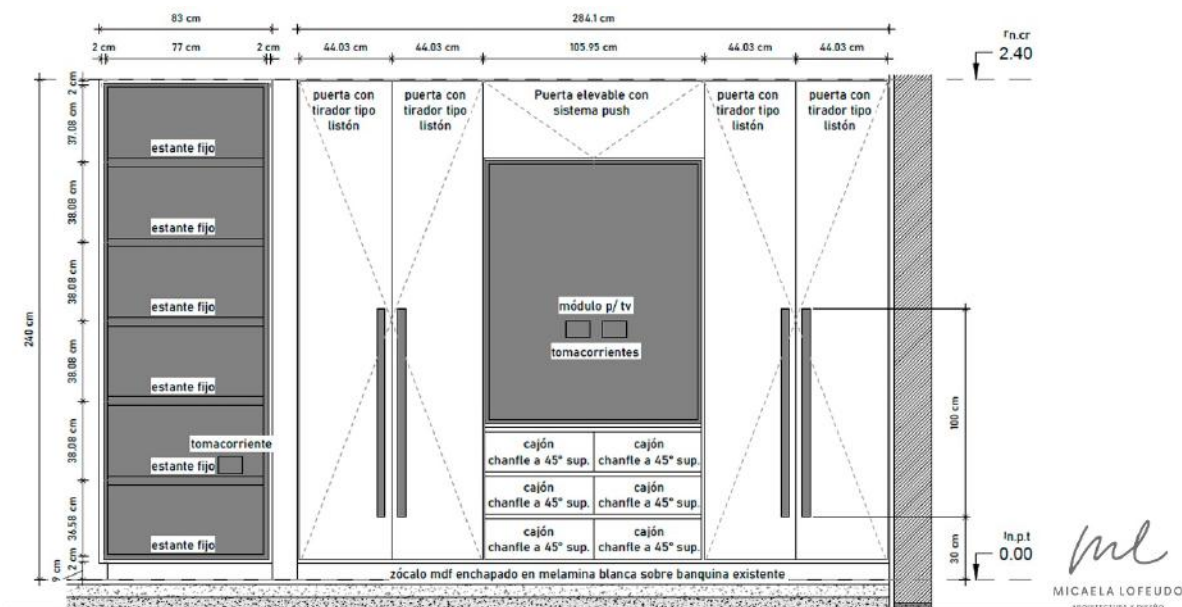
Es importante diferenciar la planta del ambiente de la planta del mueble. La planta del ambiente muestra el espacio completo: paredes, aberturas, zonas de circulación y la ubicación general del mobiliario. Es clave para comprender cómo se inserta el mueble en el conjunto, si hay lugar suficiente para abrir una puerta, moverse con comodidad o colocar una silla. La planta del mueble, en cambio, se enfoca en el mueble en sí: su longitud, profundidad, módulos, divisiones internas, espesores y posibles salientes o retranqueos. Ambas plantas se complementan: una habla de la relación con el espacio; la otra, de la lógica interna del mueble.

En la representación gráfica de muebles es habitual trabajar con **plantas a diferentes alturas**, es decir, cortes horizontales ubicados, por ejemplo, a 0,40 m, 0,80 m o 1,60 m desde el piso. Cada una de estas plantas corta partes distintas del mueble y por eso muestra información diferente: a baja altura puede verse el desarrollo del zócalo y la profundidad real de los bajos mesadas; a una altura intermedia, la organización de cajones y puertas; y más arriba, la ubicación de estantes altos, alacenas o módulos superiores. Este recurso ayuda a comprender mejor el mueble, sin necesidad de recargar una única planta con demasiados datos.

En la planta suelen aparecer varios datos relevantes. Por un lado, las medidas principales: largo y profundidad del mueble, distancias a paredes, anchos de paso y circulaciones. Por otro, la forma en que se dividen los módulos: anchos de puertas, posiciones de laterales, ubicación de divisiones interiores. En algunos casos, también se indica el sentido de apertura de puertas, el recorrido de una pieza corrediza o el sentido de deslizamiento de un cajón.

La planta es además una gran herramienta de verificación. Muchas decisiones que parecen funcionar bien en un render se revelan problemáticas cuando se miran en planta: cajones que chocan con una puerta, una mesa demasiado cerca de un muro, un paso de circulación insuficiente, una heladera que no abre del todo, una puerta de placard que interfiere con otra. Por eso, aunque pueda parecer un dibujo “simple”, la planta es uno de los documentos más importantes a la hora de definir la calidad funcional de un proyecto de muebles.

Las vistas



Las vistas son dibujos que muestran el mueble “de frente” o “de costado”, tal como lo veríamos si estuviéramos parados frente a él o a uno de sus lados. A diferencia de la planta, que mira desde arriba, las vistas permiten entender la altura, las proporciones verticales y la “cara” que el mueble le muestra al usuario y al espacio.

En términos simples, podemos pensar en dos tipos principales de vistas:

- **Vista frontal:** muestra el mueble tal como lo vemos cuando estamos parados frente a él.
- **Vista lateral:** muestra el mueble visto de costado, útil cuando el espesor o el perfil son importantes, o cuando hay encuentros con paredes, columnas u otros elementos.

En una **vista frontal**, se vuelven visibles cuestiones que en la planta casi no se perciben: la altura total del mueble, la altura a la que quedan los estantes, la proporción entre puertas y cajones, el ritmo de los módulos, la alineación entre diferentes elementos, la relación con la mesada o con el piso, etc.

En la **vista lateral**, en cambio, se entiende la profundidad real del mueble, el encuentro con el muro, el desarrollo del zócalo, la profundidad de estantes y cajones, la presencia de retranqueos o voladizos. A veces puede parecer un dibujo menos “protagónico”, pero es clave para revisar cuestiones como:

- si el mueble sobresale demasiado,
- si un estante queda demasiado profundo,
- si el zócalo permite acercar bien los pies,

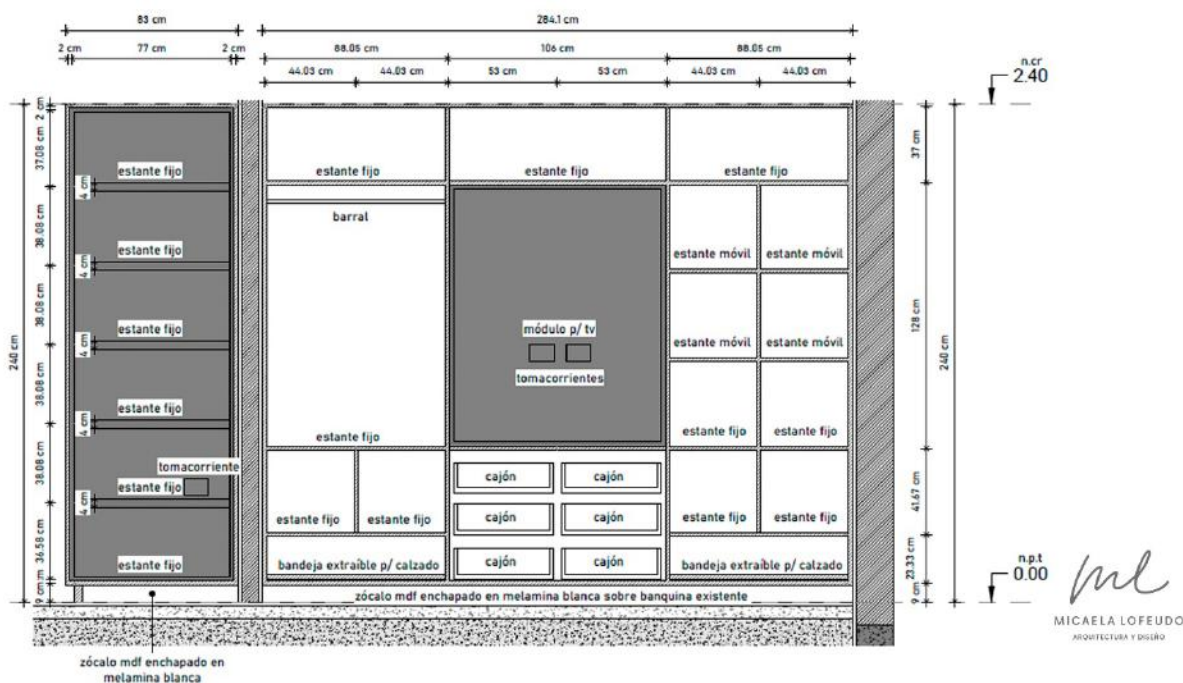
Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Desde el punto de vista técnico, en las vistas suelen aparecer:

- **Cotas verticales:** alturas de mesada, de módulos superiores, de estantes, altura total del mueble, distancia al cielorraso, etc.
- **Cotas horizontales:** anchos de módulos, medidas de puertas y cajones, distancias entre apoyos.
- **Indicaciones de funcionamiento:** flechas de apertura de puertas, trazos que muestran el recorrido de un frente corredizo, posición de manijas o tiradores.

Mientras la planta responde sobre todo a las preguntas “¿cómo se organiza en el piso?” “¿hay espacio para moverse?”, las vistas responden a “¿a qué altura queda cada cosa?” y “¿cómo se ve y se usa el mueble en la vertical?”. Ambas miradas se necesitan mutuamente: una vista sin planta puede engañar respecto de la profundidad; una planta sin vistas puede ocultar problemas de altura o proporciones.

El corte o sección



Cuando hablamos de “corte” nos referimos a un dibujo que muestra el mueble como si lo hubiéramos “cortado a la mitad” y miráramos su interior.

Podemos imaginarlo así: tomamos el mueble o el ambiente, lo “cortamos” con un plano vertical y quitamos una parte. Lo que queda a la vista es el corte. Ese dibujo nos deja ver el espesor de las placas, la altura real de los estantes, cómo se apoya el mueble en el piso, cómo se resuelve el zócalo, cómo se fija a la pared, qué hay detrás de un frente liso, o cuánta altura libre queda dentro de un módulo.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

En el diseño de muebles, los cortes son especialmente útiles para mostrar:

- La estructura interna del mueble (laterales, tapas, fondos, refuerzos).
- La altura y profundidad de los estantes y cajones.
- El detalle del zócalo y la relación con el piso.
- Cómo se apoya o se cuelga el mueble (patas, colgadores, anclajes, ménsulas).
- Encuentros con la arquitectura: muros, revestimientos, mesadas, falsos laterales.

Muchas cosas que en una vista frontal parecen simples, en un corte se revelan más complejas: un frente liso puede esconder un cajón interno, una puerta puede tener un espesor importante, o el zócalo puede estar retranqueado. Sin un corte, toda esa información quedaría oculta.

Desde lo técnico, el corte suele ir acompañado de:

- Una planta con símbolo de corte (una línea con flechas que muestra por dónde “pasa” el corte).
- Cotas de alturas y espesores (alto de mesada, altura debajo del módulo, espesor de placa, altura libre dentro de un nicho, etc.).
- Notas breves que aclaran materiales, sistemas de fijación o resoluciones especiales (por ejemplo, “zócalo retranqueado 6 cm”, “módulo colgado con colgadores regulables ocultos”, “fondo separado del muro 2 cm para pasar instalaciones”).

La idea no es que el corte sea un dibujo complejo lleno de información difícil de leer, sino que muestre con claridad lo que no se ve desde afuera. Con uno o dos cortes bien elegidos se puede explicar el funcionamiento y la construcción de la mayor parte de los muebles.

A la hora de dibujar un corte es importante incorporar el hábito de pensar: “¿qué corte necesito para que se entienda lo que pasa adentro de este mueble?”.

Muchas veces será un corte longitudinal (a lo largo del mueble) y otras un corte transversal (a lo ancho), pasando justo por donde hay algo importante: un cajón, una bandeja extraíble, un cambio de nivel, un encuentro con un muro o una instalación. Con planta, vistas y al menos un corte significativo, el proyecto ya empieza a tener una representación técnica mucho más completa y confiable.

Detalles ampliados

Los detalles ampliados son dibujos donde se hace un “zoom” sobre una parte específica del mueble para mostrarla con más claridad. Si la planta, las vistas y los cortes cuentan “la historia general” del proyecto, el detalle ampliado se detiene

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

en una escena puntual: un encuentro, una unión, un zócalo, un perfil, un herraje, etc.

En diseño de muebles, los detalles ampliados suelen utilizarse, por ejemplo, para mostrar:

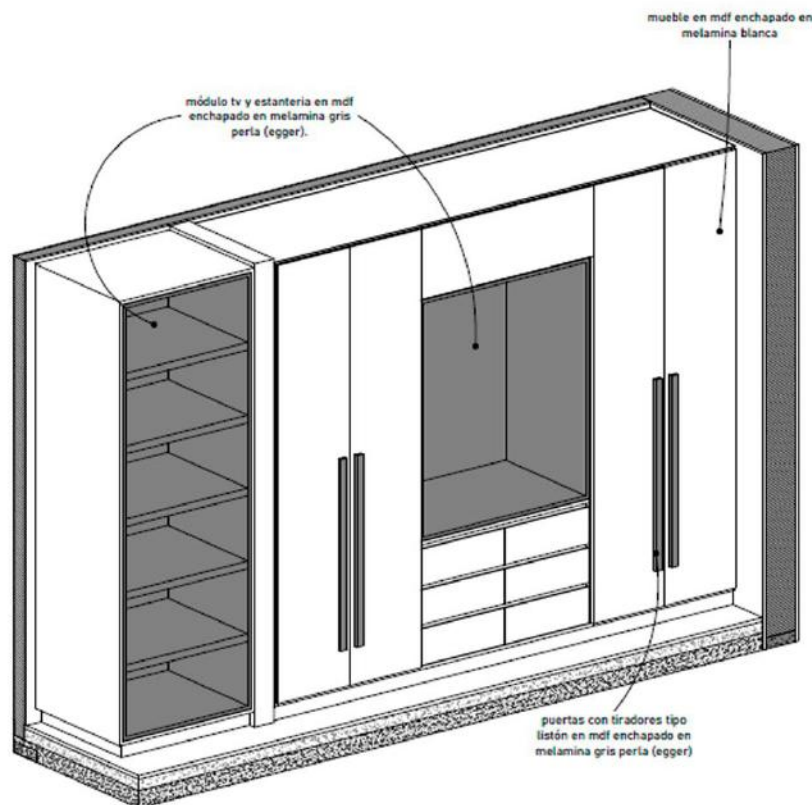
- Cómo se resuelve el encuentro del mueble con el piso (zócalos, patas, retranqueos).
- Cómo se encuentra el mueble con la pared o con un revestimiento.
- La forma exacta de un tirador integrado, una buña o un canto especial.
- Cómo se esconde un perfil de aluminio, una luz LED o un riel corredizo.
- La estructura de una estantería liviana, una puerta enmarcada o un frente con marco y panel.

Lo importante es entender que **no todo merece un detalle ampliado**. Solo se detallan aquellas partes del proyecto donde la información de planta, vistas y cortes no alcanza, o donde una mala interpretación podría generar problemas en la fabricación o en el resultado estético. Por eso, elegir qué detallar también es una decisión de diseño y de comunicación: se priorizan las zonas más críticas o más características del mueble.

En el dibujo, un detalle ampliado suele estar:

- Marcado en el plano general con un círculo o un recuadro que indica qué zona se está ampliando.
- Acompañado por un nombre o código (por ejemplo, "Detalle A – encuentro mueble/piso").

Perspectivas



ml
MICAELA LOFEUDO
ARQUITECTURA Y DISEÑO

Las perspectivas son dibujos o vistas en 3D que muestran al mismo tiempo ancho, alto y profundidad del mueble. A diferencia de la planta, las vistas y los cortes, que son proyecciones ortogonales (miradas “planas” desde un solo ángulo), la perspectiva intenta aproximarse a cómo percibimos el objeto en la realidad.

En diseño de muebles, las perspectivas cumplen varias funciones:

- Ayudan a comprender el volumen completo del mueble en una sola imagen: se entiende la altura, la profundidad y la relación entre sus caras sin necesidad de ir y venir entre distintos planos.
- Facilitan la lectura para personas no habituadas a planos, por lo que son especialmente útiles en presentaciones para clientes. Muchas veces una perspectiva sencilla comunica mejor que varias vistas técnicas para quien no sabe “leer” dibujo.
- Permiten revisar proporciones generales: equilibrio entre llenos y vacíos, tamaño relativo de puertas y cajones, relación entre el mueble y el espacio (especialmente en perspectivas donde aparece parte del ambiente).
- Funcionan como un puente entre la representación técnica y la imagen de ambiente o render: pueden ser más diagramáticas (líneas, sin texturas ni materiales) o más realistas, según el objetivo de la lámina.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

No sustituyen a planta, vistas y cortes, sino que los complementan, ofreciendo una lectura tridimensional del diseño.

ELEMENTOS DE LA REPRESENTACIÓN TÉCNICA

Escala y cotas

Para poder dibujar un mueble en una hoja con rigurosidad técnica, necesitamos “achicarlo” sin deformarlo. En la realidad, un placard, una cocina o un escritorio pueden medir dos, tres o más metros de largo; sería imposible representarlos a tamaño real en una hoja A4 o incluso en una lámina grande. Si intentáramos dibujarlos sin reducir su tamaño, el mueble no entraría completo, habría que cortarlo en partes sin relación clara entre sí y perderíamos la visión general del diseño. Por eso, la representación técnica trabaja siempre con dibujos reducidos: tomamos las medidas reales del mueble y las pasamos a una versión más pequeña, pero manteniendo todas las proporciones.

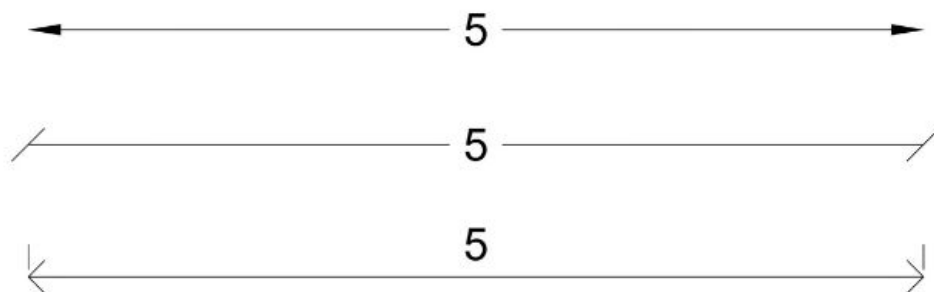
Ahora bien, que el dibujo esté reducido no significa que las medidas se reduzcan también. Justamente, para que ese dibujo se pueda construir, necesitamos indicar cuáles son las dimensiones reales del mueble. De eso se ocupan dos herramientas básicas de la representación técnica: la escala y las cotas. La escala nos dice cuánto se redujo el dibujo respecto del objeto real (por ejemplo, 1 cm en el papel equivale a 20 cm en la realidad), y las cotas nos dicen exactamente cuánto mide cada parte del mueble en tamaño real. La combinación de ambas permite que podamos ver el diseño completo en una hoja manejable y, al mismo tiempo, que el carpintero tenga la información precisa para construirlo tal como fue pensado.

Cuando hablamos de **escala**, nos referimos a la relación entre el tamaño real del objeto y el tamaño con el que lo dibujamos en el papel o en pantalla. Por ejemplo, si dibujamos un mueble a escala 1:20, significa que cada unidad en el dibujo representa veinte unidades en la realidad: 1 cm en el plano equivale a 20 cm construidos. La escala nos permite representar objetos grandes en formatos manejables, sin perder proporciones. Lo importante no es memorizar todas las escalas posibles, sino entender la idea: el dibujo está “reducido”, pero sigue siendo proporcional al objeto real. En muebles se usan escalas más grandes (1:20, 1:10, 1:5) porque necesitamos ver detalles; en plantas de ambientes completos, podemos usar escalas más pequeñas (1:50, 1:100) para que todo entre en la hoja.

Lo fundamental es **elegir una escala adecuada y mantenerla** dentro de cada dibujo. Si la escala es demasiado pequeña, el mueble se ve tan chico que no se leen las líneas ni las medidas. Si es demasiado grande, no entra en la hoja. Por eso suele trabajarse con una escala para el plano general del mueble, y otra más

grande para los detalles ampliados. Siempre debe estar indicada claramente (por ejemplo, "Escala 1:20") para que quien reciba el plano sepa cómo interpretarlo.

Las cotas, en cambio, son las líneas y números que indican las medidas reales del mueble: largo, ancho, alto, espesores, distancias entre elementos. Desde el punto de vista constructivo, las cotas son más importantes que el tamaño físico del dibujo. Una cota clara evita que quien fabrica tenga que adivinar cuánto mide algo, o tenga que calcularlo restando y sumando medidas a partir de otras.



Acotar no significa llenar el plano de números por todos lados, sino elegir qué medidas son realmente necesarias: la longitud total de un mueble, la altura hasta la mesada, la altura de los módulos superiores, el ancho de puertas y cajones, la profundidad de los módulos, la altura de los estantes importantes, la profundidad de un zócalo retranqueado, etc. Es preferible tener menos cotas bien pensadas y ordenadas, que una maraña de medidas superpuestas que nadie entiende. También es importante ser coherente: todas las cotas en la misma unidad (por ejemplo, centímetros), alineadas y con una lectura clara.

En resumen, la escala nos permite dibujar el mueble proporcionalmente reducido, y las cotas nos permiten comunicar sus medidas reales.

Especificaciones técnicas

En un proyecto de muebles, los planos no solo deben mostrar la forma y las dimensiones del diseño; también deben indicar con claridad de qué está hecho el mueble y cómo debe construirse. A ese conjunto de datos escritos que complementan al dibujo se los denomina especificaciones técnicas.

Las especificaciones técnicas son, en términos generales, todas aquellas notas, aclaraciones y descripciones que aportan información que el dibujo por sí solo no puede expresar: tipo de materiales, terminaciones, herrajes, sistemas de apertura, criterios ergonómicos, entre otros. Mientras que planta, vistas y cortes definen la geometría del objeto, las especificaciones completan el proyecto desde el punto de vista constructivo y funcional.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Su función principal es eliminar ambigüedades. En una línea no se distingue si una pieza es de melamina o de MDF laqueado, si una puerta tiene bisagras de cierre suave o comunes, o si un cajón está pensado con correderas telescópicas o de rodillos. Toda esta información debe explicitarse mediante textos breves y precisos ubicados junto al dibujo o agrupados en cuadros de materiales y herrajes.

En el diseño de muebles, las especificaciones técnicas suelen organizarse, como mínimo, en los siguientes grupos:

1. Materiales y espesores
 - Tipo de placa: melamina, MDF, multilaminado, etc.
 - Espesor de cada pieza: laterales, frentes, tapas, fondos, estantes.
 - Diferenciación entre partes vistas e interiores cuando corresponda.
2. Terminaciones y colores
 - Acabados: laqueado satinado o brillante, lustre, barniz, chapas naturales, etc.
 - Color o referencia específica (por ejemplo, nombre de melamina comercial).
 - Tratamientos especiales: bordes laqueados, cantos en PVC, perfiles vistos o embutidos.
3. Herrajes y sistemas de funcionamiento
 - Bisagras: tipo de cazoleta, ángulo de apertura, cierre suave, etc.
 - Correderas: telescópicas, ocultas, extensión total o parcial, capacidad de carga.
 - Tiradores: aplicados, de perfil, integrados, tipo uñero, sistema push-open, etc.
 - Sistemas especiales: esquineros extraíbles, puertas elevables, rieles corredizos, colgadores regulables, entre otros.
4. Dimensiones clave y criterios ergonómicos
 - Alturas funcionales (mesadas, barrales, estantes de uso frecuente, bancos).
 - Profundidades mínimas y recomendadas según el uso (ropa doblada, vajilla, libros, electrodomésticos).
 - Aclaraciones que vinculan las medidas con el confort de uso, cuando resulte pertinente.

La forma de incorporar estas especificaciones puede variar: algunas se anotan directamente sobre el plano junto al elemento correspondiente; otras se agrupan en leyendas o cuadros generales para evitar saturar el dibujo. Lo importante es que el conjunto resulte legible, ordenado y coherente, evitando tanto la falta de información como el exceso de texto superpuesto.

El nivel de detalle de las especificaciones también depende del destinatario del plano. En una presentación orientada a la fabricación, se requiere un grado de precisión alto (material, espesor, herraje, terminación); en una presentación orientada al cliente, muchas de estas cuestiones pueden sintetizarse en un lenguaje más accesible, poniendo el foco en la calidad percibida, el mantenimiento y los beneficios de uso.

IMPORTANCIA DE LA PRESENTACIÓN EN EL DISEÑO DE MUEBLES

Presentar un proyecto no es simplemente “mostrar dibujos lindos”, sino ordenar toda la información del diseño para que otras personas puedan entenderlo, evaluarlo y, finalmente, construirlo. En el diseño de muebles, la presentación es el puente entre la idea y la realidad: si ese puente está mal armado, el mueble puede quedar mal interpretado, mal ejecutado o directamente no convencer a quien tiene que aprobarlo.

En primer lugar, la presentación sirve para **comunicar la idea de forma clara y comprensible**. El cliente no ve el proyecto como lo ve la persona que diseña. A través de imágenes, planos sencillos, textos breves y una historia ordenada, la presentación ayuda a que cualquiera pueda imaginar cómo será el mueble, dónde se ubica, cuánto guarda, qué texturas tendrá, cómo se abre una puerta o se desliza un cajón. Cuando la presentación está bien pensada, el cliente logra “ver” el proyecto antes de que exista.

En segundo lugar, la presentación tiene un rol **persuasivo: ayuda a convencer**. No se trata solo de mostrar que el mueble es funcional, sino de transmitir una sensación: orden, calidez, modernidad, sobriedad, etc., según el caso. La forma en que se organizan las láminas, los renders, la paleta de color y las palabras que se usan construyen un relato que responde a la pregunta: “¿por qué este diseño es la mejor solución para esta persona y este espacio?”. Una buena presentación hace que el cliente sienta que el proyecto fue pensado específicamente para sus necesidades y estilo de vida, y eso aumenta las posibilidades de aprobación.

En tercer lugar, la presentación también es una herramienta para **coordinar el trabajo con quienes van a fabricar el mueble**. Los planos, las cotas y las especificaciones técnicas son la guía que usa el taller para hacer realidad el diseño. Una misma imagen puede servir para emocionar al cliente, pero también debe tener la información suficiente para que el carpintero entienda medidas, materiales, herrajes y detalles constructivos. Si la presentación está desordenada o incompleta, surgen dudas, errores en obra, idas y vueltas, y el resultado final puede alejarse bastante de la intención inicial.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Por último, la presentación funciona como **registro profesional del trabajo**. Es la forma en que cada diseñador deja plasmado su proceso: desde la lectura del usuario y sus necesidades, pasando por el concepto, hasta llegar a la solución final. Esas láminas, esos PDFs o esas imágenes luego pueden formar parte de un portfolio, una web o una red social. Por eso, aprender a presentar es parte fundamental de la práctica del diseño de muebles: define cómo se muestra el pensamiento, cómo se comunica el valor del proyecto y cómo se construye la imagen profesional de quien lo diseñó.

Tipos de presentación

Cuando hablamos de presentar un proyecto, lo primero que debemos preguntarnos es a quién le estamos hablando. El diseño puede ser el mismo, pero la forma de contarlo cambia según la persona que tenemos enfrente. No es lo mismo presentar un mueble a quien lo va a usar todos los días que a quien lo va a construir en el taller. Reconocer estos dos escenarios —presentación al cliente y presentación para quien materializa el proyecto— nos ayuda a decidir qué mostrar, qué simplificar, qué detallar y con qué nivel de precisión hacerlo.

Presentación para cliente



En la presentación para cliente, el objetivo principal es que la persona pueda imaginarse viviendo con ese mueble: usándolo, abriéndolo, guardando sus cosas, disfrutando el espacio. Acá la prioridad no es tanto el tecnicismo, sino la claridad y la sensación que transmite el proyecto.

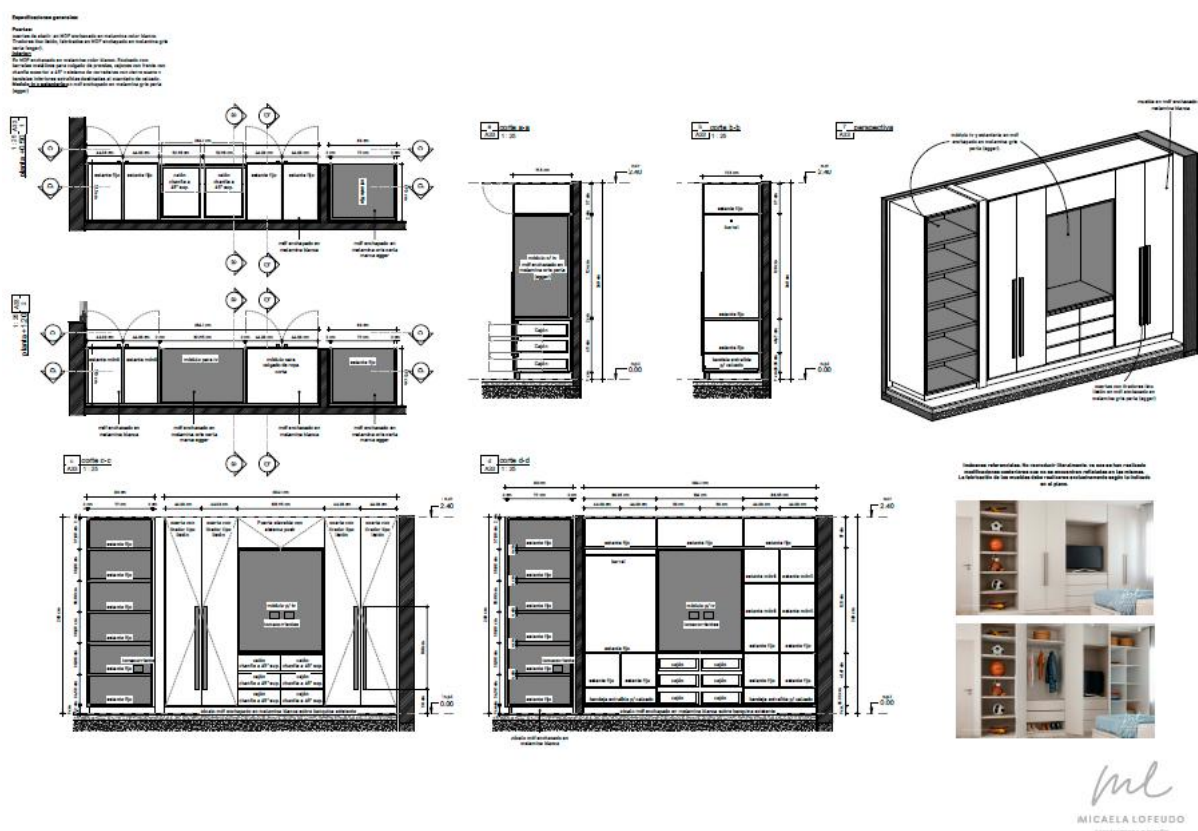
En este tipo de presentación suelen ser claves:

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

- Imágenes generales (renders o vistas simples) donde se vea el mueble en contexto.
- Una planta o vista frontal sencilla, con pocas cotas, suficientes para entender escala y proporción.
- Una explicación breve del concepto: por qué se eligió esa tipología, esa organización del guardado y esos materiales.

El lenguaje debe ser simple, sin abusar de nombres de herrajes o términos técnicos, y más enfocado en beneficios concretos: “vas a poder guardar todo acá”, “el mantenimiento va a ser fácil”, “la mesada queda despejada”, “los cajones se abren por completo, así no se pierde nada al fondo”, etc. La presentación para cliente tiene algo de relato: cuenta la historia de cómo ese mueble responde a su forma de vivir, y busca que la persona se sienta identificada y entusiasmada con la propuesta.

Presentación para carpintero / taller



La presentación para quien fabrica tiene otra lógica. El objetivo acá es que el diseño se pueda construir sin dudas ni interpretaciones libres. Las imágenes “lindas” pasan a un segundo plano, y cobran protagonismo los planos claros, las medidas y las especificaciones.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

En este tipo de presentación son fundamentales:

- Plantas, vistas y cortes bien acotados.
- Detalles de uniones, encuentros con muro, zócalos, remates.
- Especificación de materiales, herrajes y sistemas de apertura.

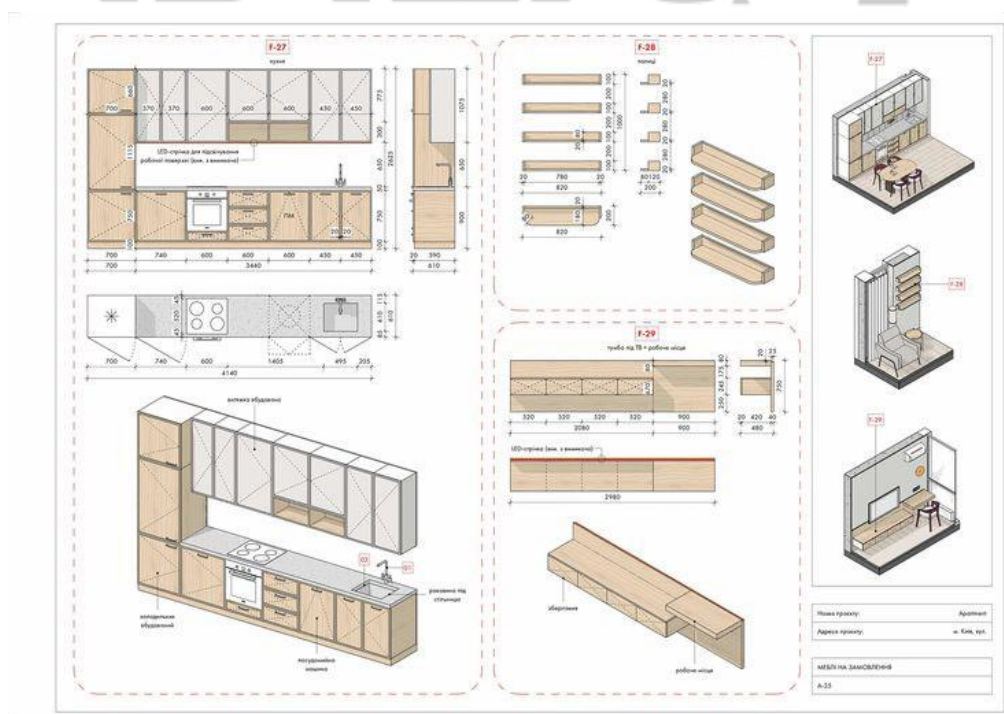
El lenguaje es más técnico, pero no por eso tiene que ser confuso: lo importante es que la información sea ordenada, completa y coherente. Una buena presentación para taller reduce la cantidad de preguntas durante la fabricación, evita errores y ahorra tiempo y costos.

REPRESENTACIÓN GRÁFICA Y ESTILO PERSONAL

La representación gráfica no se limita a “mostrar” planos e imágenes: también construye el carácter del proyecto y la identidad de quien diseña. La forma en que se organizan las láminas, los colores que se eligen, el uso de tipografías, la presencia o no de recursos gráficos y la coherencia entre todas las piezas terminan conformando un estilo de presentación que puede volverse reconocible en el tiempo.

La representación gráfica puede entenderse, entonces, como un segundo nivel de diseño: además de diseñar el mueble, se diseña la manera de comunicarlo.

La lámina como pieza de diseño



Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Cada lámina (o página de un PDF) debe considerarse como una unidad visual con estructura propia. No es un conjunto de elementos “pegados” sin criterio, sino una composición que organiza información técnica, imágenes y texto de forma legible.

Algunos conceptos básicos para pensar la lámina como pieza de diseño son:

- **Márgenes:** dejar bordes libres alrededor de la información evita sensación de saturación y facilita la lectura.
- **Grilla interna:** distribuir los elementos siguiendo una estructura (por ejemplo, columnas o filas) ayuda a mantener orden y coherencia entre distintas láminas.
- **Jerarquía visual:** no todos los elementos tienen la misma importancia. Títulos, planos principales, renders y textos deben diferenciarse por tamaño, ubicación o peso visual, de modo que el ojo sepa por dónde empezar a leer.

En una buena lámina, la atención se dirige de forma clara desde lo general hacia lo particular, sin necesidad de indicaciones adicionales.

Paleta de color en la presentación

El uso del color en la presentación cumple un rol funcional y también comunicacional. Por un lado, el color permite **enfaticar y organizar información** dentro de los planos; por otro, contribuye a construir una **identidad visual** coherente y reconocible en todas las presentaciones.

Desde el punto de vista funcional, el color puede utilizarse para destacar ciertos elementos o diferencias clave dentro del dibujo: una medida especialmente importante, una nota o advertencia relevante, un cambio de material, una zona de intervención, etc. Para que esta herramienta realmente ayude a la lectura, es fundamental **mantener un criterio constante** a lo largo de todas las láminas. Por ejemplo: decidir que todas las notas importantes se señalen en rojo, que las melaminas símil madera se representen en tonos marrones y que la arquitectura existente se vea en gris. De esta manera, quien lee los planos aprende rápidamente ese código y puede identificar de un vistazo qué es cada cosa, sin necesidad de volver a interpretar el sistema en cada lámina.

Esta consistencia cromática facilita la comprensión: si en todos los planos las advertencias están en el mismo color, los cambios de material se marcan sistemáticamente y los elementos proyectados se diferencian del fondo, la lectura se vuelve más rápida y precisa. El objetivo es que el color **ayude a estructurar la información**, no que compita con ella.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Al mismo tiempo, la paleta de color está vinculada a la **marca personal** de quien diseña. Definir uno o dos colores principales y algunos tonos complementarios, y repetirlos en todas las presentaciones (portadas, rótulos, títulos, gráficos, diagramas), contribuye a construir una identidad visual propia. Esa repetición controlada permite que, con el tiempo, los trabajos de una misma persona o estudio se reconozcan no solo por el tipo de muebles que propone, sino también por la forma en que están presentados.

Tipografías y lectura

La tipografía es un componente fundamental de la representación gráfica. La elección de fuentes y su uso consistente refuerzan la legibilidad y contribuyen al estilo general de la presentación.

Algunos principios básicos:

- Utilizar pocas tipografías (una para títulos y otra para textos, o una sola familia con distintas variantes de peso).
- Establecer una jerarquía tipográfica clara: tamaño y peso diferenciado para títulos, subtítulos, textos explicativos y notas técnicas.
- Priorizar tipografías legibles, especialmente en textos pequeños como leyendas o especificaciones.
- Mantener criterios constantes de interlineado, sangrías y alineaciones.

Una tipografía bien utilizada permite que el contenido se lea sin esfuerzo y otorga unidad visual a todo el conjunto.

Recursos gráficos de apoyo

Además de planos y textos, es posible incorporar recursos gráficos complementarios que hagan más clara la información:

- **Flechas e iconos:** para señalar recorridos, zonas de guardado, sentidos de apertura o puntos de interés.
- **Tramas o sombreados:** para distinguir materiales, áreas funcionales (por ejemplo, zona de lavado, zona de cocción, zona de guardado), o diferenciar lo proyectado de lo existente.
- **Esquemas simplificados:** diagramas que representen, por ejemplo, el tipo de objetos que se guardan en cada módulo.

Estos recursos deben utilizarse con moderación y coherencia, de modo que enriquezcan la lectura sin distraer del contenido principal.

Logo, rótulo y firma del proyecto

Finalmente, dentro de la representación gráfica es habitual incluir elementos de identificación del proyecto y de la autoría:

- **Rótulo o pie de lámina:** espacio donde se consignan datos como nombre del proyecto, ubicación, fecha, nombre de quien diseña, escala, número de lámina, entre otros.
- **Logo o isologotipo:** si existe una identidad gráfica del estudio o de la persona, puede incorporarse de forma discreta y consistente.
- **Datos de contacto:** en contextos profesionales, es frecuente incluir correo electrónico, sitio web o redes sociales en algún sector del rótulo.

Estos elementos deben integrarse a la composición general sin competir con la información del proyecto. Su función es identificar y ordenar, no convertirse en el foco principal de la lámina.

Coherencia entre todas las piezas gráficas



La identidad visual no se construye únicamente en las láminas de presentación de un proyecto, sino en el conjunto de materiales gráficos con los que un profesional se comunica en su trabajo cotidiano. Formularios de brief, plantillas de presupuesto, presentaciones en PDF, memorias descriptivas, forman parte de la misma “familia” de documentos.

Cuando todos estos materiales comparten una lógica común —la misma paleta de color, el mismo criterio tipográfico, un modo similar de diagramar títulos y cuerpos de texto, el mismo uso del logo— se refuerza la sensación de continuidad y solidez. Desde la mirada del cliente y de otros actores involucrados (carpinteros, contratistas, proveedores), esta coherencia gráfica transmite una imagen más profesional: da la idea de un estudio organizado, cuidadoso y consistente, tanto en lo que diseña como en la forma en que lo comunica.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Trabajar con plantillas y criterios repetibles en todas estas instancias gráficas no solo facilita el armado de cada nuevo documento, sino que también contribuye a consolidar la marca personal en cada punto de contacto con quienes participan del proyecto.

STORYTELLING DEL PROYECTO (CÓMO CONTAR LA PROPUESTA)

En la presentación de un proyecto de muebles no alcanza con tener buenos planos y buenas imágenes: también es necesario ordenar la información en un relato claro y coherente. A esto se lo puede entender como el “storytelling” del proyecto: la forma en que se cuenta la propuesta desde el problema inicial hasta la solución de diseño.

El storytelling no es “adornar” el proyecto, sino hacer legible el proceso y el resultado. Permite que quien lee la entrega entienda qué se detectó, qué se decidió y por qué la solución propuesta tiene sentido para esa persona y ese espacio.

Estructura básica del relato

De manera sencilla, el relato del proyecto puede organizarse en cuatro momentos:

1. **Contexto y usuario**
 - ¿Quién va a usar el mueble o el ambiente?
 - ¿Cómo vive, qué hábitos tiene, qué le preocupa (orden, mantenimiento, espacio, estética)?
 - ¿En qué tipo de vivienda o espacio se inserta el proyecto?
2. **Problema o necesidad detectada**
 - ¿Qué no funcionaba en la situación inicial?
 - ¿Qué faltaba: guardado, superficie de apoyo, iluminación, circulación?
 - ¿Qué incomodidades aparecían en el uso cotidiano?
3. **Propuesta de diseño**
 - ¿Qué tipología de mueble se eligió y por qué?
 - ¿Cómo se organiza el guardado: ¿qué se guarda, dónde y con qué prioridad?
 - ¿Qué materiales, terminaciones y herrajes se seleccionan y con qué criterio (mantenimiento, estética, durabilidad)?
4. **Beneficios y resultados**
 - ¿Qué mejora concreta introduce el diseño en la vida diaria del usuario?

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

- ¿Cómo resuelve los problemas detectados al inicio?
- ¿Qué aporta en términos de comodidad, orden, ergonomía y carácter estético del espacio?

Esta estructura puede expresarse en un texto breve (memoria descriptiva) o en una charla con el cliente y, al mismo tiempo, servir como guía para ordenar las láminas: primero el contexto, luego el problema, después la propuesta y, por último, las imágenes que muestran el resultado. Del mismo modo, puede utilizarse como hilo conductor en una reunión con el cliente, organizando la explicación del proyecto en esos mismos pasos.

Coherencia entre relato e imágenes

El storytelling del proyecto no se construye solo con palabras, sino con la relación entre texto, planos e imágenes. Es importante que exista correspondencia entre lo que se afirma y lo que se ve en los dibujos.

- Si el texto menciona que se prioriza el guardado accesible, esto debería verse en la planta y en las vistas, con cajones y módulos organizados en zonas claramente identificables.
- Si se enfatiza la ergonomía, las cotas y alturas deberían acompañar esa argumentación.
- Si se habla de una atmósfera cálida y serena, la paleta de materiales, el render y la representación gráfica deben reforzar esa idea.

El relato funciona mejor cuando cada afirmación tiene un soporte gráfico directo: una planta, una sección, un detalle o un render que lo hace evidente.

Claridad y tono del texto

En caso de optar por una memoria descriptiva, el texto que acompaña la presentación debe ser:

- Breve y específico: evitar frases genéricas del tipo “se buscó un diseño moderno y funcional” sin explicar en qué se traduce eso.
- Ordenado: seguir la secuencia contexto → problema → solución → beneficios, sin mezclarlos.
- Comprensible: utilizar lenguaje técnico solo cuando sea necesario y, si se emplea, hacerlo de manera consistente.

El objetivo del texto es que cualquier persona que lea la memoria descriptiva pueda entender qué se hizo, por qué y para quién, incluso si no está mirando los planos en ese momento.

Herramientas para ordenar el storytelling

Algunos recursos sencillos ayudan a construir un storytelling legible:

- Títulos y subtítulos claros en las láminas y en la memoria: “Usuario y contexto”, “Problema inicial”, “Propuesta de diseño”, “Organización del guardado”, “Materiales y atmósfera”, etc.
- Frases puente que vinculan partes del proyecto:
 - “A partir de estas necesidades...”
 - “Por este motivo se definió...”
 - “De este modo se logra...”

Estas pequeñas frases ayudan a que el relato no sea una lista de características sueltas, sino una secuencia lógica donde cada decisión se entiende como respuesta a un motivo.

ARMADO DE LA ENTREGA FINAL

El armado de la entrega final no es solamente juntar planos, textos e imágenes en un mismo archivo, sino organizar toda la información del proyecto de manera clara, coherente y legible. La forma en que se estructuran las láminas influye directamente en cómo se comprende el diseño.

A continuación, se presentan algunos criterios básicos para pensar el armado de la entrega final.

Definición del formato

Antes de ordenar el contenido, es necesario definir el formato general de la entrega:

- **Soporte:** láminas impresas, archivo PDF o combinación de ambos.
- **Tamaño de hoja:** por ejemplo, A3 o A2, según la cantidad de información y el tipo de proyecto.
- **Orientación:** vertical u horizontal, manteniendo el mismo criterio en toda la entrega.

El formato elegido condiciona la escala de los planos, el tamaño de los textos y el modo de distribuir los elementos, por lo que conviene definirlo al inicio del proceso de armado.

Orden sugerido de contenidos

La entrega final se beneficia de seguir una secuencia lógica que acompañe el recorrido conceptual del proyecto. Un esquema posible es el siguiente:

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

1. Portada y datos generales

- Nombre del proyecto.
- Nombre de quien diseña, fecha.
- Imagen de síntesis (opcional) o un título limpio.

2. Índice

3. Memoria descriptiva

- Breve descripción de la persona o familia usuaria.
- Principales necesidades o conflictos detectados en el estado inicial.
- Idea rectora del proyecto (cómo se decide abordar el problema).
- Criterios generales: orden, ergonomía, materialidad, atmósfera.

4. Moodboard

- Lámina con imágenes, texturas, colores y referencias que sintetizan la atmósfera buscada.
- Referentes de muebles, materiales o espacios que hayan inspirado la propuesta.

5. Planta y vistas principales del mueble / ambiente

- Planta del ambiente con ubicación del mueble.
- Vistas principales del mueble, con cotas básicas.

6. Cortes y detalles significativos

- Cortes que revelen la estructura interna y el funcionamiento.
- Detalles ampliados en zonas críticas (zócalos, uniones, encuentros con muro, herrajes especiales).

7. Imágenes finales del proyecto

- Renders, collages o imágenes de ambiente que muestren el resultado.
- Preferentemente vistas que permitan comprender el uso y la atmósfera.

Este orden puede ajustarse según el tipo de trabajo, pero en todos los casos se busca que el recorrido pase **del contexto al resultado**, mostrando el proceso de manera clara.

Coherencia gráfica y técnica en todas las láminas

La entrega final debe percibirse como un conjunto integrado, no como una suma de piezas aisladas. Para lograr esa coherencia resultan importantes:

- **Una misma grilla de composición:** márgenes, alineaciones y proporciones similares en todas las láminas.
- **Criterios constantes de representación:** los mismos tipos de línea, símbolos, tramas y modos de indicar cortes, cotas y referencias.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

- **Paleta de color unificada:** colores recurrentes para destacar información, materiales o notas, según el criterio definido.
- **Tipografía consistente:** elección de una o dos familias tipográficas y jerarquías claras para títulos, subtítulos y textos.
- **Nomenclatura y referencias cruzadas:** numeración de láminas, nombres de vistas, cortes identificados (por ejemplo, Corte A-A'), detalles etiquetados.

Esta coherencia ayuda a que la lectura sea fluida y refuerza la percepción de orden y profesionalismo.

Revisión final de la entrega

Antes de considerar la entrega como terminada, resulta útil aplicar una revisión sistemática:

- Verificar que todos los planos tengan **escala indicada y cotas legibles**.
- Comprobar que las especificaciones técnicas estén presentes y sean coherentes con los dibujos.
- Revisar ortografía, nomenclatura y consistencia de términos (mismos nombres para los mismos elementos en todas las láminas).
- Confirmar que el orden de las láminas acompañe el relato del proyecto sin saltos ni contradicciones.

El armado de la entrega final, entendido como parte del proceso de diseño, permite transformar el trabajo en un material comunicable, evaluable y, eventualmente, presentable en ámbitos profesionales o en un portfolio personal.