



## MAESTRÍA DE DISEÑO INTERIOR

Tesis previa a la obtención del título  
Magister en Diseño de Interiores

**AUTOR:** Arq. Samia Daniela Sosa Landázuri

**TUTOR:** Mtr Arq. Nathali Encalada Serrano

CENTRO DE RECREACIÓN PARA ADOLESCENTES  
DE 14 A 17 AÑOS EN EL VALLE DE LOS CHILLOS

## DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, **Samia Daniela Sosa Landázuri** declaro bajo juramento, que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido presentado anteriormente para detallada. Cedo mis derechos de propiedad intelectual a la Universidad Internacional para que sea publicado y divulgado en internet, según lo establecido en la Ley de Propiedad Intelectual, reglamento y leyes.

---

Arq. Samia Daniela Sosa Landázuri

Autor

Yo, **Nathali Encalada Serrano**, certifico que conozco al autor del presente trabajo, siendo el responsable exclusivo tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.

---

Mtr Arq. Nathali Encalada Serrano

Director de Tesis

## DEDICATORIA

Dedico y Agradezco a Dios por las oportunidades que me ha brindado en la vida, a mis padres que me han dado las herramientas necesarias para poder llegar a este nuevo título y conocimiento, a todos mis amigos y novio que me han brindado alegría, amor, ayuda y comprensión.

## C1. CONTEXTO

(Pag. 7)

1.1 ANTECEDENTES  
1.2 PROBLEMÁTICA  
1.3 SOLUCIÓN

## C2. PLANEAMIENTO

(Pag. 8-14)

2.1 PROPUESTA  
2.2 RAZÓN  
2.3 TARGET  
2.4 UBICACIÓN ANÁLISIS DEL SECTOR  
2.5 REFERENTES  
2.6 ALCANCE DEL PROYECTO  
2.7 NORMATIVA / ERGONOMÍA /  
MEDIDAS MÍNIMAS

## C3. PROYECTO

(Pag. 15 - 18)

3.1 METAS DEL PROYECTO  
3.2 CONCEPTO / SUBCONCEPTO  
3.3 PROGRAMACIÓN  
3.4 DIAGRAMA DE ADYACENCIAS  
3.5 ZONIFICACIÓN  
3.6 DISEÑO ESPACIAL  
3.7 MOODBOARD

## C4. PLANOS Y RENDERS

(Pag. 15 - 18)

4.0 PLANTA DISTRICIÓN ACO-  
TADA  
4.1 PLANTAS AMOBLADAS  
4.2 CORTE TRANSVERSAL  
4.3 CORTE LONGITUDINAL  
4.4 ELEVACIÓN INTERNA  
4.5 PLANO DE PISOS  
4.6 REVESTIMIENTO VERTICAL  
4.7 PLANO DE TECHOS  
4.8 PLANO DE ILUMINACIÓN  
4.9 STYLING  
4.10 RENDERS

## C5. DISEÑO EXCLUSIVO DE MOBILIARIO

(Pag. 30 - 31)

5.1 DISEÑO DE MOBILIA-  
RIO

## C6. EPÍGOLO

(Pag. 32 - 35)

6.1 CONCLUSIÓN  
6.2 TABLA DE FIGURAS  
6.3 TABLAS  
6.4 BIBLIOGRAFÍA

## RESUMEN

El proyecto del Centro de Recreación para adolescentes de 14 a 17 años en el Valle de los Chillos está diseñado para brindar a los jóvenes del sector un espacio donde, al finalizar sus clases, puedan desconectarse de la rutina tecnológica y disfrutar de actividades recreativas junto a sus amigos. Aquí, podrán participar en juegos tradicionales que fomenten una mayor conexión entre ellos.

El concepto del proyecto gira en torno a la "transición", reflejando la etapa de cambios que experimentan al pasar de la niñez a la adolescencia. Este concepto se apoya en el Prisma de Newton: cuando la luz atraviesa el prisma, los colores se combinan en un único tono sobrio, el blanco. Este proceso se relaciona con la transición de la niñez, representada por los colores vibrantes, hacia la adolescencia, simbolizada por el blanco que representa la adultez.

En cuanto a los materiales, el 60% del diseño utiliza colores sobrios, mientras que el 30% y 10% restante se distribuyen en tonos más vibrantes. Entre las actividades disponibles, se incluyen juegos de mesa, pictogramas, fútbol, y una zona de heladería con espacios para socializar.

## ABSTRACT

The Recreation Center project for teenagers aged 14 to 17 in the Chilllos Valley is designed to provide young people in the area with a space where, after finishing their classes, they can disconnect from the technological routine and enjoy recreational activities with their friends. Here, they can participate in traditional games that foster a greater connection between them.

The concept of the project revolves around "transition", reflecting the stage of changes they experience when moving from childhood to adolescence. This concept is based on Newton's Prism: when light passes through the prism, the colors combine into a single sober tone, white. This process is related to the transition from childhood, represented by vibrant colors, to adolescence, symbolized by white, which represents adulthood.

As for the materials, 60% of the design uses sober colors, while the remaining 30% and 10% are distributed in more vibrant tones. Available activities include board games, pictograms, table football, and an ice cream parlor area with spaces for socializing.

# 01 CONTEXTO

## 1.1 Antecedentes

En el Ecuador un porcentaje del 13,26% total de la población en el país corresponde a los adolescentes que son ciudadanos que van entre las edades de 12 a 17 años, siendo 2283.017 adolescentes según los datos estadísticos del INEC 2021.

En la adolescencia las personas afianzan su identidad, construcción de su autonomía y su proyecto de vida a futuro. Estos cambios personales propician su forma diferente de concebir el mundo y por lo tanto, el relacionamiento con la familia y la sociedad es fundamental en el proceso de transformación físicas y psicológicas.

Es por esto que los centros de entretenimiento surgieron como respuesta a la necesidad humana

de diversión y ocio. Desde antiguos teatros, coliseos hasta modernos parques temáticos, han evolucionado con la sociedad y la tecnología. Hoy, ofrecen una amplia gama de actividades para satisfacer los intereses de diversas audiencias, desde niños hasta adultos.

Los centros de entretenimiento para adolescentes han surgido como respuesta a la necesidad de espacios seguros y estimulantes donde los jóvenes pueden socializar, explorar sus intereses y disfrutar de actividades recreativas donde se desarrolla capacidades. Además de ser lugares de diversión, estos centros también han demostrado ser importantes.

La adolescencia es una etapa donde el juego tradicional infantil empieza a perder importancia, donde se despierta nuevos intereses como: fiestas, salidas con amigos, viajes, música entre otras actividades.

## 1.2 Problemática

En la actualidad en el Ecuador no existen espacios de recreación o sociabilización para la transición de la niñez a la adolescencia. Los jóvenes de 14 a 17 años desean ampliar su círculos de amistades y por lo general después del colegio requieren ir a centros comerciales donde no hay muchas actividades por realizar además del cine, otro espacio visitados son los parques al aire libre que no son seguros por la delincuencia o se relacionan con personas de una edad más adulta que les insita a ir a fiestas, tomar bebidas e incluso drogas.

des que estimulen sus habilidades mentales y sociales además de ofrecer gastronomía de preferencia para este grupo de jóvenes enfocada en postres, bebidas congeladas y helados que contribuyan a la atmósfera acogedora y festiva del centro. Este enfoque integral en el diseño, servicio de alimentación y recreación garantizará una experiencia gratificante y enriquecedora para los adolescentes que buscan escapar de la tecnología y conectarse de manera significativa con otros jóvenes.

## 1.3 Solución

Como solución se plantea un espacio que permita el desarrollo social y emocional en los adolescentes fomentando la interacción positiva, el trabajo en equipo y sobre todo se busca el crecimiento personal en un entorno divertido y seguro. Por ello, se plantea la creación de un centro de entretenimiento diseñado para adolescentes de 14 a 17 años. Este centro contará con espacios atractivos y enriquecedores que promuevan el desapego de los dispositivos móviles, destacando un área dedicada a juegos de mesa, estrategia y palabras, donde los jóvenes podrán participar en activida-



Figura 1. Datos Población Adolescente. Fuente. INEC, 2021.

# 02 PLANEAMIENTO

## 2.1 Propuesta

Se plantea generar un proyecto seguro a través de su diseño interior en una construcción existente en el Valle de los Chillos, con espacios para la recreación de adolescentes de 14 a 17 años donde puedan desarrollar sus habilidades sociales y cognitivas rescatando los juegos tradicionales de esta edad como juegos de mesa, de palabras o mímicas para mejorar su relación y contacto con otros adolescentes.

Espacios que vayan acorde a su edad y además que sea un lugar de respiro de la tecnología siendo seguro donde no tengan riesgo de tener contacto con alcohol y drogas.

Acompañado de un área para el consumo de alimentos como helados, pasteles y bebidas naturales.

## 2.2 Razón

En la actualidad los jóvenes cada vez a edades más tempranas se saltan etapas, generando adicción al consumo de tecnología, alcohol, sustancias ilícitas y en ciertos casos embarazos no deseados. El uso excesivo de aparatos electrónicos como celulares para redes sociales, consolas de videojuegos, televisión, tablets entre otros dispositivos,

empiezan a sustituir a los juegos tradicionales y las relaciones presenciales son reemplazadas por jugadores en línea, llevando a los jóvenes a la desconexión social, la falta de actividad física y el descuido de responsabilidades académicas y familiares.

Es por esta razón que se plantea generar un espacio de recreación sana acorde a su edad y preferencias, mientras sociabilizan y conocen a nuevos jóvenes.



Figura 2. Adolescentes. Adaptado de Revista de Estudios Juventud N92, 2011

## 2.3 Target

La propuesta esta diseñada para los y las adolescentes de 14 a 17 años de edad, que aún se encuentran en la etapa del colegio quienes buscan un espacio seguro para generar nuevas conexiones que despierta interés en esa edad.

## 2.4 Ubicación Análisis del sector

El proyecto se encuentra en el Valle de los Chillos, en la parte sur oriental de la ciudad de Quito, rodeado por el volcán inactivo Ilalo, el sector

donde se encuentra el proyecto es en la calle Giovanni Farina, lleva ese nombre ya que ahí se encuentra el colegio Giovanni Antonio Farina es una calle donde se encuentran varios bares y discotecas adyacente a la Autopista General Rumiñahui a pesar que a su alrededores también se encuentra el colegio Jaques Dalcroze.

### 2.4.1 Servicios y Entorno

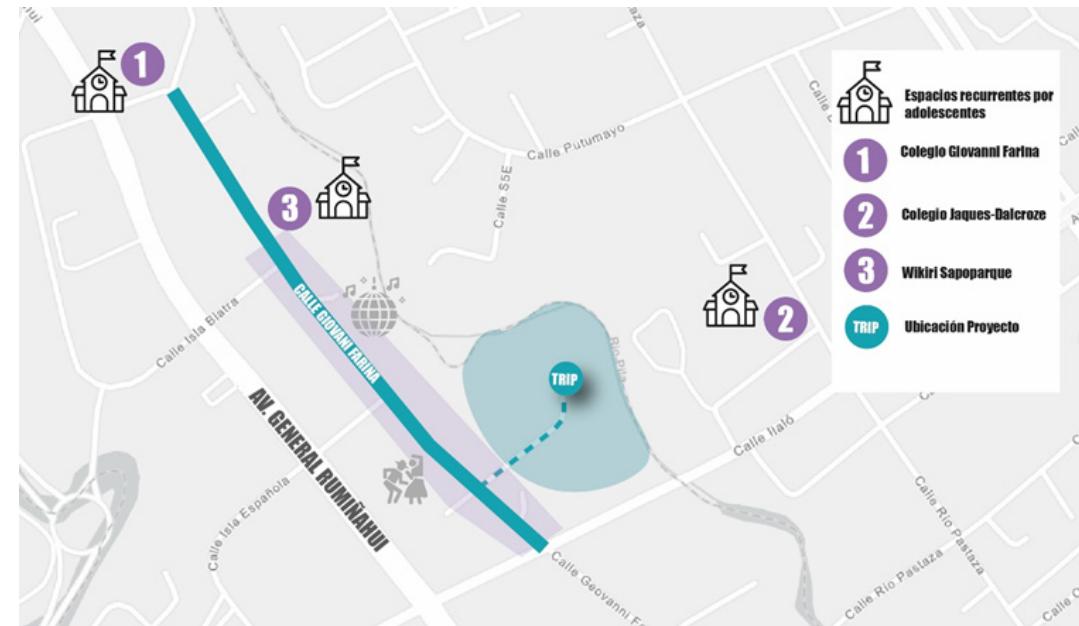


Figura 3. Ubicación Trip. Elaboración propia, 2024.

### 2.4.2 Implantación

P. 10

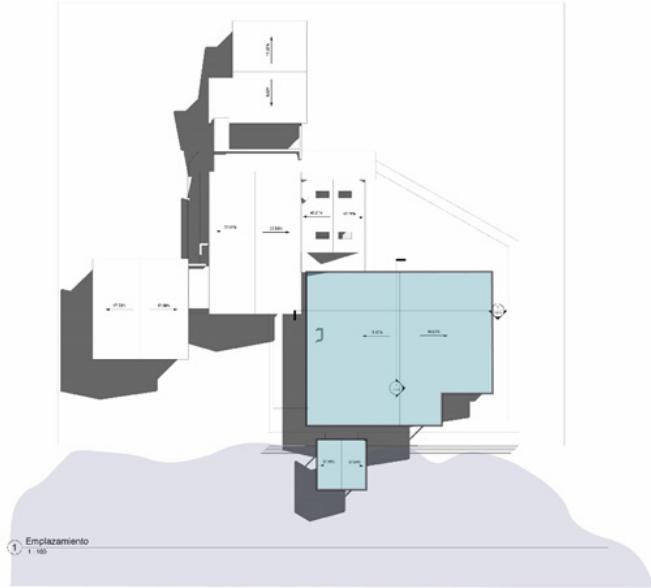


Figura 4. Implantación, Elaboración propia, 2024.

### 2.4.3 Asoleamiento

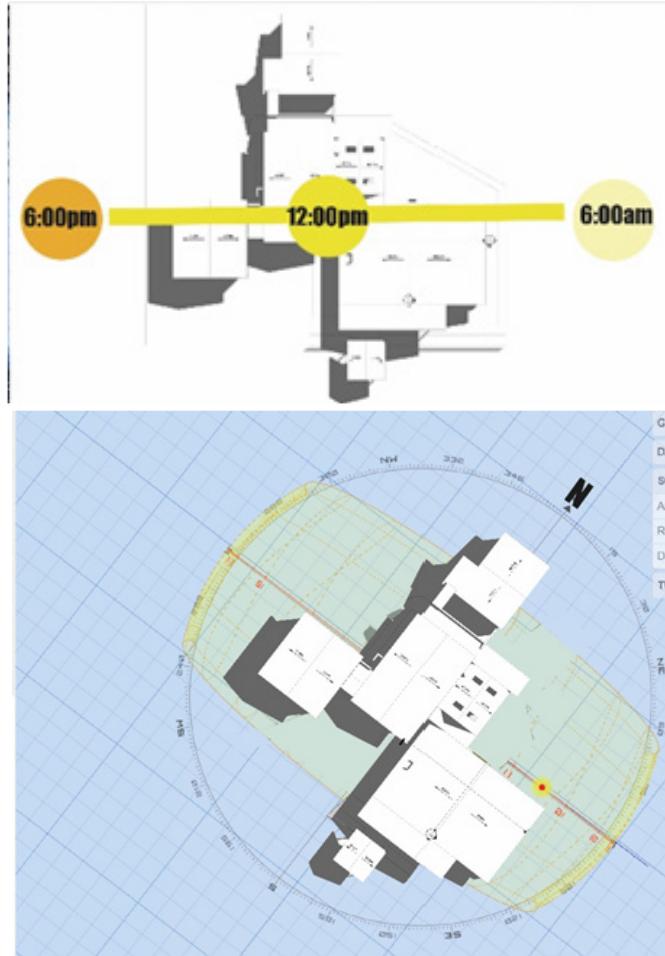
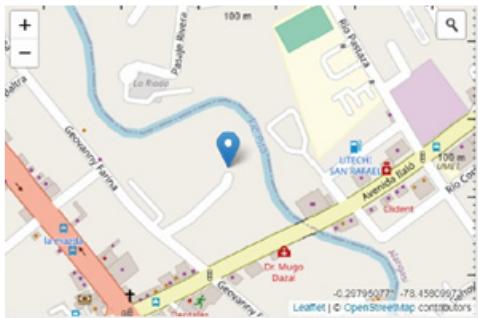


Figura 5. Análisis de Sol, Adaptado de Sunpath 3D, 2024.

### 2.4.4 Estado Actual



Tabla 1. Fotografías estado actual del local TRIP, elaboración propia, 2024.

## 2.5 Referentes

### 2.5.1 Bourbon Eco Resort - Referente Programa

A 12km de las Cataratas de Iguazu en Brasil se encuentra este resort que ocupa un área total 245.000m<sup>2</sup>, ofrece espacios para el ocio entre familia y negocios en armonía que comparte con la naturaleza propia de la región. Este lugar tiene destinado espacios para adolescentes donde pueden interactuar entre ellos, su programa arquitectónico se encuentra:

- Pared de escalada
- Mesas de billar
- Bolos
- Slackline
- Tenis de mesa
- Arco y Flecha
- Teatro
- Shows en vivo
- Pista de baile
- Zona de play station

P. 11

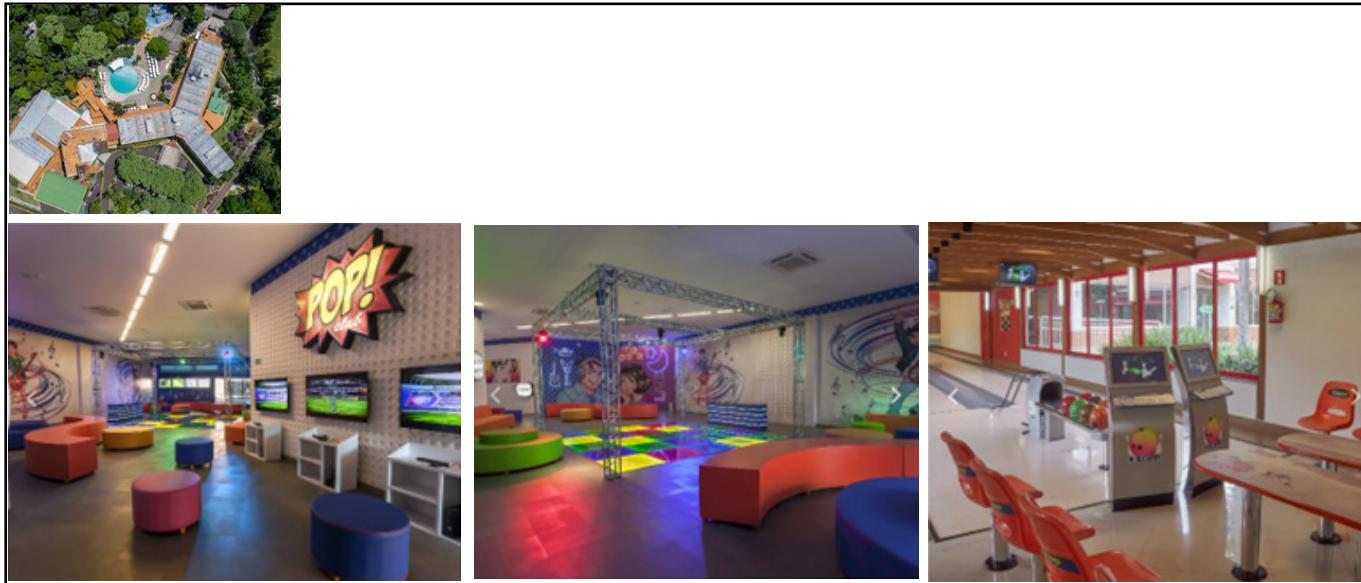


Tabla 2. Fotografías de Bourbon Eco Resort. Fuente. Bourbon Resort, 2024.

### 2.5.2 Cafetería en el Campus Anita May Rosenstein - Referente de Estancia y Color

Ubicado en los Ángeles y diseñado por el estudio ORA, el referente Es una cafetería diseñada como una sala de estar comunitaria para los residentes, su paleta de colores esta inspirada en la comunidad LGBT utilizando la técnica de color blocking con colores vibrantes y contrastantes, tonos que dan referencia al espíritu optimista y relajado de la ciudad.

Aportando color como revestimiento y protección de la luz solar se utilizó paneles de tela para filtrar la luz natural creando un efecto degradado y proyección de color y alegría a la decoración. Introduciendo el color de una manera más sutil el mobiliario tiene su toque de colores y se contrarresta con el uso de la madera clara además de aportar calidez.

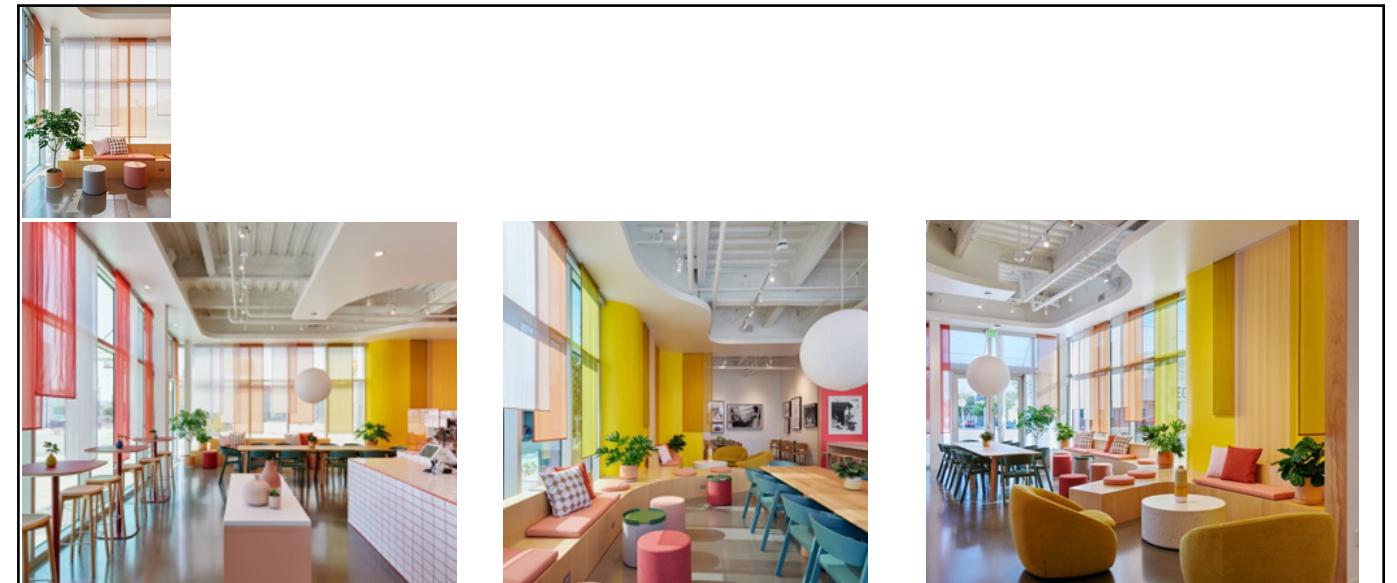


Tabla 3. Fotografía de Cafetería en el Campus Anita May Rosenstein, Fuente. Archdaily, 2023.

### 2.5.3 Centro de Recreación, Bienestar y vida estudiantil

Ubicado en la Universidad de Lima, Perú por los arquitectos Sasaki en el año 2022, brinda espacios para el ejercicio físico, comedor y apoyo académico además de ser espacios flexibles, multiusos destinados a ser polivalentes.

Los estudiantes y profesores se pueden reunir en este espacio todo el día para sociabilizar de una forma distinta a clases, mediante actividades

físicas, gastronómicas así recargando energía.

Es una plaza cubierta donde se conectan distintos programas como tetos flexibles, ejercicios, gimnasia grupal e incluso fútbol.

P. 12

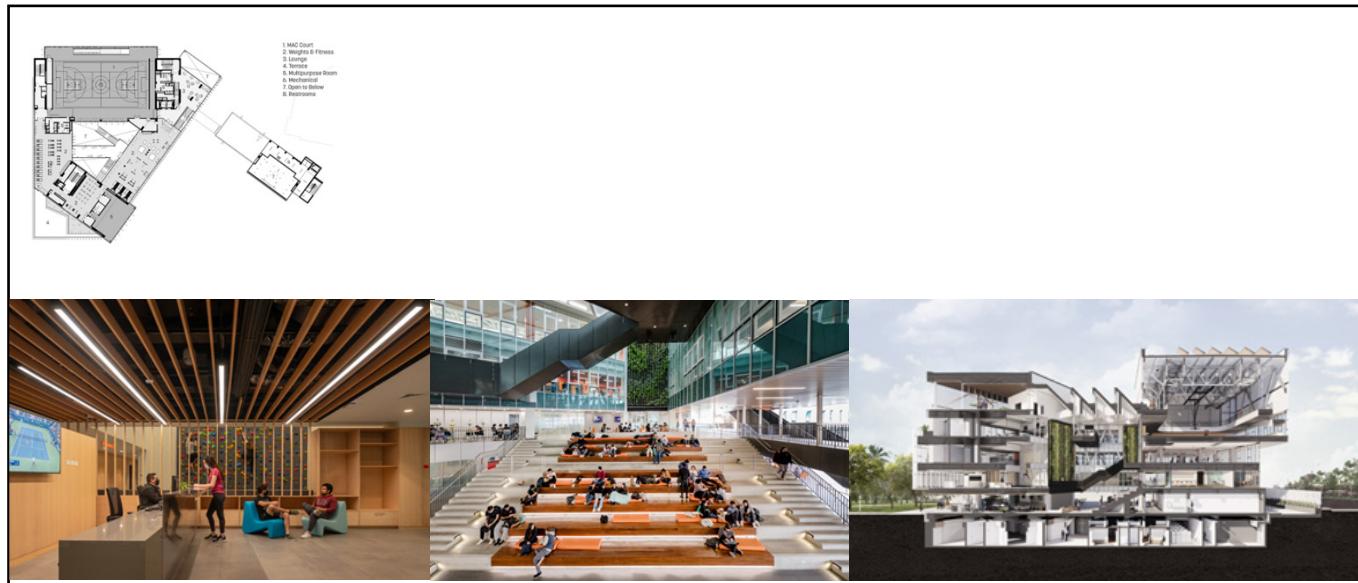


Tabla 4. Fotografías Centro de Recreación en Lima. Fuente, Archdaily 2023.

## 2.6 Alcance del Proyecto

Se plantea desarrollar un espacio de recreación-gastronómico para adolescentes de 14 a 17 años en áreas internas, externas y relación con la laguna existente, este proyecto aumentará el flujo económico de la zona donde el programa será híbrido recreación y restaurante con espacios de juegos de mesa, pista de baile, karaokes acompañados de bebidas heladas y postres en un horario de 3:00 a 6:00pm.

El proyecto se encuentra cerca de una zona de bares y discotecas del Valle de los Chillos, en estos espacios no se permite menores de edad a pesar que en la misma calle existen colegios y museos dirigido para niños y adolescentes que se sienten atraídos por estos lugares que no les permiten ingresar, es por esto que el proyecto planteado les brinda una alternativa para interactuar y consumir alimentos acorde a su edad, generando una red de conexiones entre adolescentes de varias instituciones.

## 2.7 Normativa / Ergonomía / Medidas Mínimas

### 2.7.1 Espacios Mínimos para recreación - Reglas Técnicas de Arquitectura y Urbanismo, 2023.

- Se deben desarrollar en un espacio de máximo 3 cuerpos con proporción de 1:3, siendo el lado de menor longitud como frente
  - Los espacios de área libre tendrán una pendiente máxima de 1.5% y debe contar con galería de espacios cubiertos con una superficie no menor al 10%
  - Se debe contar con una superficie pavimentada para uso de cancha múltiple
  - El área mínima por adolescente para recreación es 2.5m<sup>2</sup>
  - Bar estudiantil 12m<sup>2</sup> por cada 180 jóvenes
  - Una batería sanitaria para persona con capacidad reducida
- Revestimientos
- Las aristas de muros deben ser chaflanadas y pintados con material lavable y altura mínima de 1.50m
  - Los pisos serán materiales cerámicos antideslizantes
  - En iluminación para salas de reuniones debe ser de 150lux, dibujo y artes de 450lux.
  - Graderíos con altura máxima 0.45m y ancho mínimo de 0.7m

					RADIO DE INFLUENCIA	NORMA DE (m2/hab)	LOTE MÍNIMO (m2)	POBLACIÓN BASE (hab)
Recreativo y Deportes	ED	ZONAL	EDZ1	Centro Recreativos, deportivos públicos y privados	3000	0.50	10000	20000

Tabla 5. Adaptado de Normas de Arquitectura y Urbanismo, 2023.

	Denominación	Área		Altura		Lado	Altura
		Mínima Libre	Mínima Libre	Máxima Libre	Menor Libre	Máxima de Entrepiso	
ALTIMETRIA DIMENSIONES	Altura de local Para uso residencial oficinas y comercios (usos mixtos)		2.40 m.				4.00 m.
	Altura de locales con otros usos						Se define en base a un estudio y requerimientos técnicos.
	Cubiertas inclinadas		2.10 m. en el punto más desfavorable				
	Medio baño		2.40 m.		0.90 m.		
	Baterías sanitarias		2.40 m.		1.20 m.		
ILUMINACIÓN VENTILACIÓN	Área de Iluminación directa	20 % del área útil del local					
	Patio interior de iluminación en edificaciones de hasta tres (3) pisos	12.00 m <sup>2</sup>	12.00 m.		3.00 m.		
	Patio interior de iluminación en edificaciones mayores a tres (3) pisos	variable	variable		1/3 h; hasta 6.00 m.		
	Ventilación directa	30 % del área del vano					
	Patio interior de ventilación en edificaciones de hasta tres (3) pisos (cocinetas, baños)	9.00 m <sup>2</sup>	12.00 m.		3.00 m.		
	Patio interior de ventilación en edificaciones mayores a tres (3) pisos	variable	variable		1/3 h; Hasta 6.00 m.		
	Ventilación indirecta	0.32		6.00			
	Ventilación indirecta: ductos con extracción	0.32		6.00			

### 2.7.2 Sala de juegos Neufert

- Los proyectos arquitectónicos que dispongan de salas de juegos se permiten en un núcleo de población como locales recreativos, pueden ser autorizados en todas las zonas habitadas, donde se permitan locales no molestos.
- Las máquinas de juegos se pueden instalar por cada 15m<sup>2</sup> 1 máquina, en un mismo recinto no se puede instalar un mayor de 10 máquinas.

### 2.7.3 Ergonomía

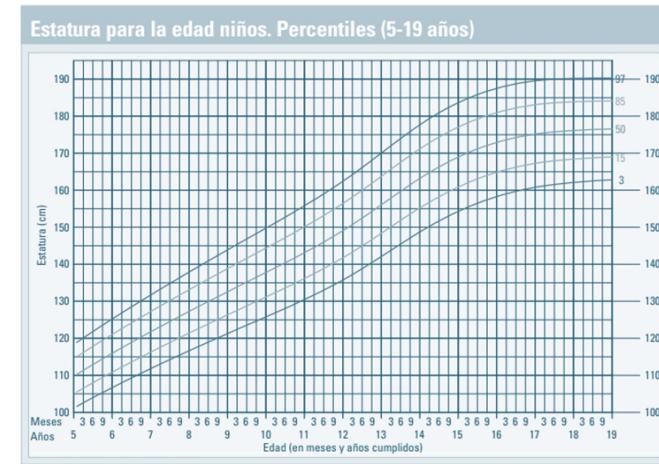
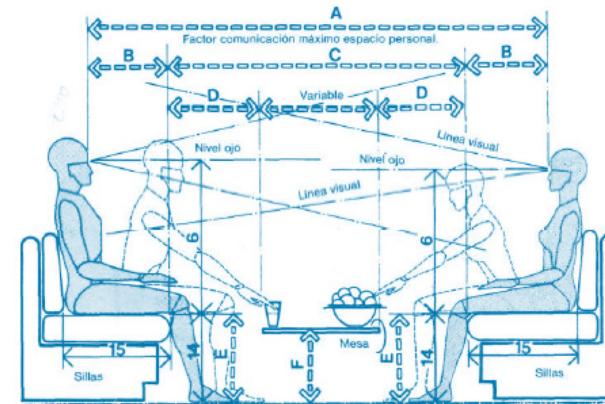


Figura 7. Adaptado de OMS estatura de 5 a 19 años

### 2.7.4 Espacios de Estar

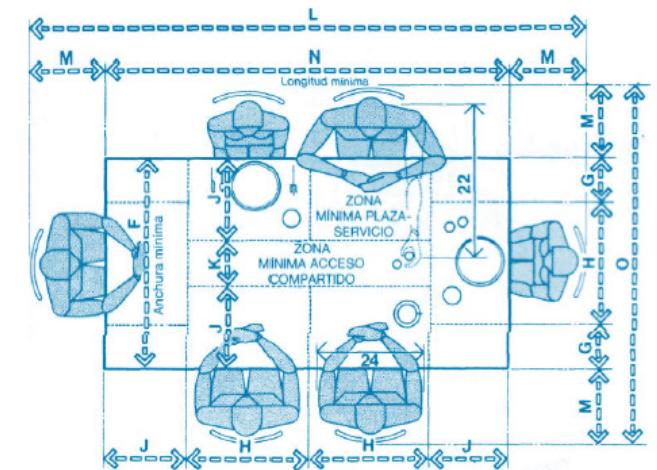
Asientos que estén en espacios de reunión y relación social



	pulg.	cm
A	84-112	213,4-284,5
B	13-16	33,0-40,6
C	58-80	147,3-203,2
D	16-18	40,6-45,7
E	14-17	35,6-43,2
F	12-18	30,5-45,7
G	30-36	76,2-91,4
H	12-16	30,5-40,6
I	60-68	152,4-172,7
J	54-62	137,2-157,5

Figura 8. Adaptado de Dimensiones Humanas de Panero, 1996

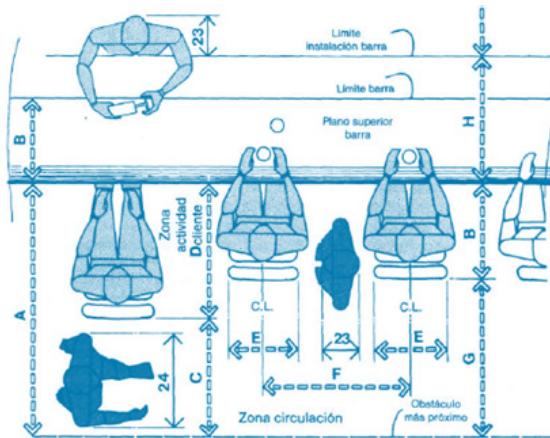
### 2.7.5 Espacios para comer



	pulg.	cm
A	54	137,2
B	12	30,5
C	30	76,2
D	48	121,9
E	18	45,7
F	42	106,7
G	9	22,9
H	24	61,0
I	40	101,6
J	16	40,6
K	10	25,4
L	116-128	294,6-325,1
M	18-24	45,7-61,0
N	80	203,2
O	78-90	198,1-228,6

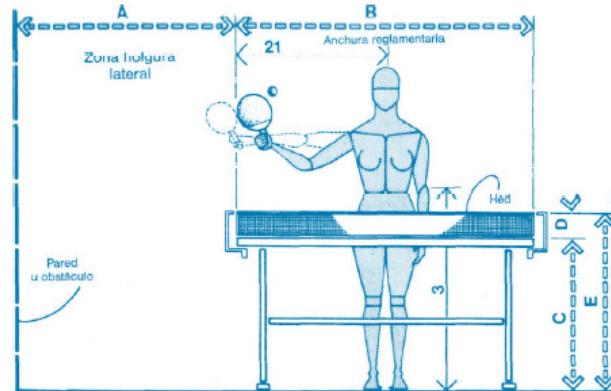
Figura 9. Adaptado de Dimensiones Humanas de Panero, 1996

2.7.6 Espacios para bebidas



	pulg.	cm
A	54	137,2
B	18-24	45,7-61,0
C	24	61,0
D	30	76,2
E	16-18	40,6-45,7
F	24-30	61,0-76,2
G	30-36	76,2-91,4
H	28-38	71,1-96,5
I	100-128	254,0-325,1
J	42-45	106,7-114,3
K	11-12	27,9-30,5
L	6-7	15,2-17,8
M	7-9	17,8-22,9
N	6-9	15,2-22,9
O	22-26	55,9-66,0
P	60-69	152,4-175,3
Q	36-42	91,4-106,7

2.7.7 Espacios de juegos



	pulg.	cm
A	48-72	121,9-182,9
B	60	152,4
C	30	76,2
D	6	15,2
E	36	91,4
F	84-132	213,4-335,3
G	54	137,2
H	60-96	152,4-243,8
I	24-36	61,0-91,4

Figura 10. Adaptado de Dimensiones Humanas de Panero,1996

Figura 11. Adaptado de Dimensiones Humanas de Panero,1996

# 03 PROYECTO

### 3.1 Metas del Proyecto

En el proyecto se busca promover la interacción entre adolescentes, un espacio de respiro de la tecnología como los celulares, y un espacio seguro de peligros para adolescentes como el alcohol, drogas y sexualidad precoz.

- ¿Qué?

Un establecimiento gastronómico con centro de entretenimiento para la interacción entre adolescentes de varias instituciones.

- ¿Quién?

Para adolescentes de 14 a 17 años de edad, cuyas instituciones educativas se encuentran en el Valle de los Chillos.

- ¿Cómo?

Generar el diseño interior de un bloque del TRIP, que sea dinámico y colorido, con mesas para realizar actividades de juegos grupales para interacción de adolescentes de 14 a 17 años de varias instituciones educativas mientras consumen alimentos del servicio de heladería.

Mediante un centro de entretenimiento que cuente con:

- Áreas semiprivadas donde se encuentren mesas grupales para juegos de mesa tradicionales como jenga, UNO y monopoly. Otras áreas diseñadas para juegos interactivos grupales con pictogramas, pista de baile y karaoke que cuenten con

mesas para el consumo de alimentos fríos.

- Áreas privadas donde se encuentre la administración del lugar, preparación de los alimentos y áreas del personal.
- El área pública es la caja/ recepción donde se encuentra también la heladería que ofrece helados, pasteles y bebidas frías.

### 3.2 Concepto / Subconcepto

CONCEPTO: TRANSICIÓN

El concepto capta la esencia de la transición que experimenta el usuario de 12 a 17 años, quienes se encuentran en el paso intermedio entre la niñez y adultez. Este periodo combina la alegría de los colores, las formas y las actividades propias de la juventud con el inicio de la seriedad y la formalidad de la madurez.

SUBCONCEPTO: PRISMA DE NEWTON

El prisma de Newton es un objeto que en el momento que la luz pasa a través del prisma triangular es capaz de refractar, reflejar y descomponer, se asocia a la niñez con los múltiples colores del arcoiris que pueden fusionarse en una unidad armoniosa que es la luz blanca simbolizando la claridad y la sobriedad de la adultez.

### 3.3 Programación

En la programación del proyecto se divide en 3 zonas, en su mayoría semiprivadas donde se encuentran los juegos de esparcimiento metal y físico. En las áreas públicas la heladería y sus áreas complementales y por último las áreas privadas donde se encuentra todo lo referente a la administración y personal.

CATEGORÍA	ÁREA	SUBÁREA	DESCRIPCIÓN	ÁREA (m <sup>2</sup> )	
PRIVADA	ADMINISTRACIÓN	ADMINISTRACIÓN	OFICINA ADMINISTRACIÓN	21.00m <sup>2</sup>	
			ÁREA PERSONAL - LOCKERS		
			BANOS PERSONAL		
SEMI PRIVADA	ÁREA PRINCIPAL	ÁREA JUEGOS DE MESA - ESPARCIMIENTO MENTAL	MESA COMENSAL - MONOPOLY	62.00m <sup>2</sup>	
			MESA COMENSAL - UNO		
			MESA COMENSAL - JENGA		
			ZONA DE PICTOGRAMAS		
			ZONA DE BAILE		
PÚBLICA	ÁREA COMPLEMENTARIA	HELADERÍA	ÁREA DINÁMICA - ESPARCIMIENTO FÍSICO	21.00m <sup>2</sup>	
					KARAOKE
					ALMACENAMIENTO - REFRIGERACIÓN
					PREPARACIÓN CALIENTE
					PREPARACIÓN FRÍA
					DESECHOS
					CAJA - INFORMACIÓN
	HELADERÍA	30.00m <sup>2</sup>			
	BAÑO	15.00m <sup>2</sup>			

### 3.4 Diagrama de Adyacencias

En el diagrama de adyacencias podemos ver los espacios privados, semiprivados y público junto con las circulaciones principales, secundarias y de servicios.

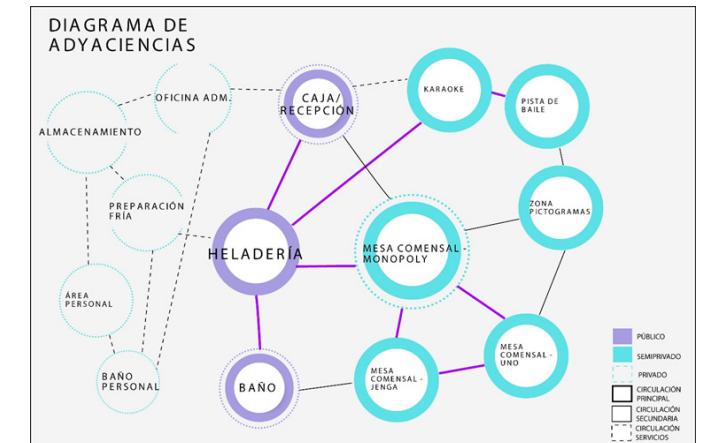


Tabla 6. Cuadro de áreas, elaboración propia, 2024.

Figura 12 Diagrama de Adyacencias, elaboración propia, 2024.

### 3.5 Zonificación

En la zonificación se dividió al plano en 3 secciones, el ingreso donde se encuentra la caja que distribuye al área de heladería, siendo esta zona pública, en las áreas semiprivadas se encuentran los juegos, en la parte superior los juegos de mesa/grupales y en la parte inferior las actividades con un poco más de música como el karaoke y pista de baile. Por último se aprovecha el área más cerrada para el área de administración y preparación de alimentos.

P. 17

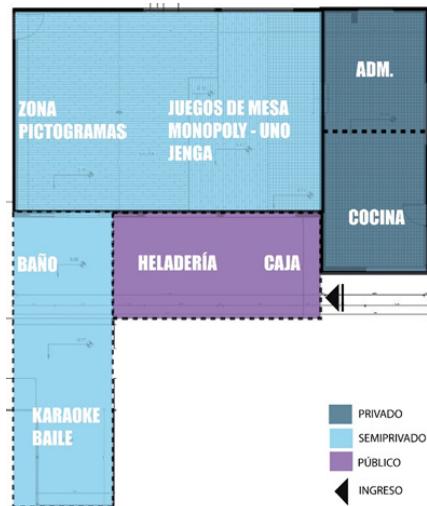


Figura 13. Zonificación, elaboración propia, 2024.

### 3.6 Diseño Espacial

El prisma de Newton es una figura triangular que tiene 5 vértices en sus caras tenemos el triángulo que al juntarse esta figura forma un hexágono además de tener el cuadrado como base, en materialidad principalmente es de cristal, donde la luz blanca atraviesa el prisma y se transforma en los 7 colores del arcoíris. Aportando forma, color y concepto al proyecto.

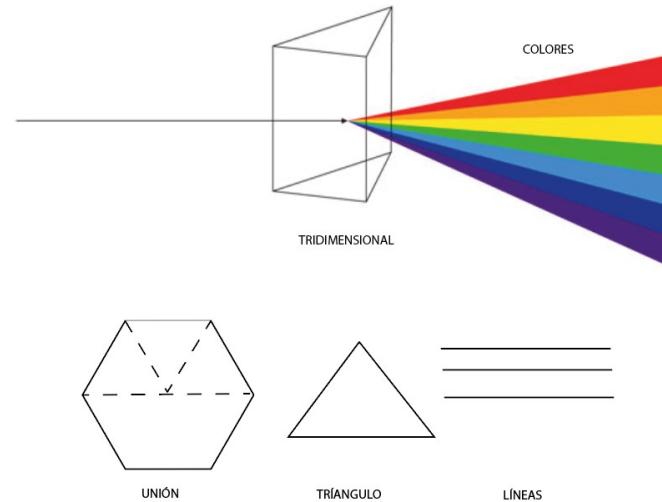


Figura 14. Diseño espacial, elaboración propia, 2024.

### 3.7 Moodboard

BRIEF DEL CLIENTE



Figura 15. Brief del cliente, elaboración propia, 2024.

MATERIAL BOARD

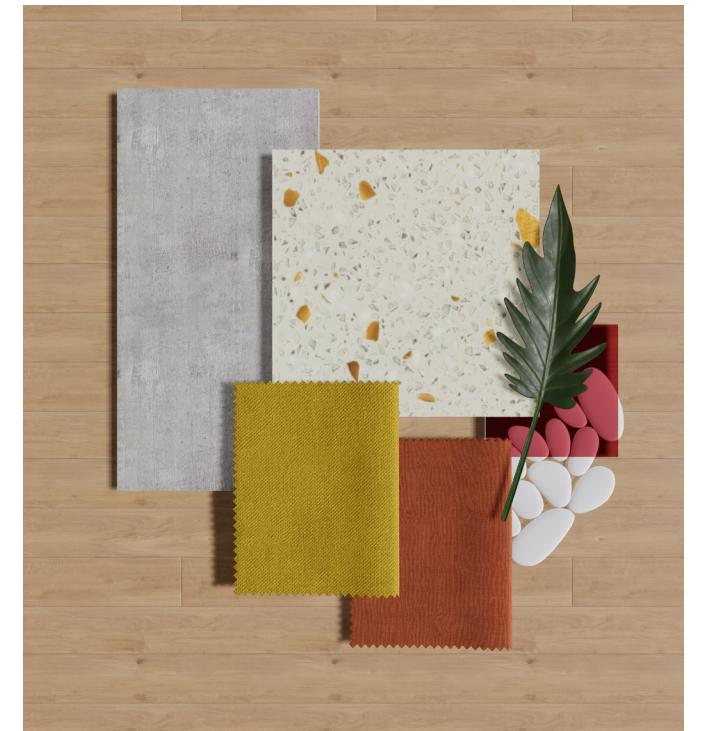


Figura 15. Material board, elaboración propia, 2024.

MOODBOARD

P. 18

DIVERSIÓN

COMODIDAD

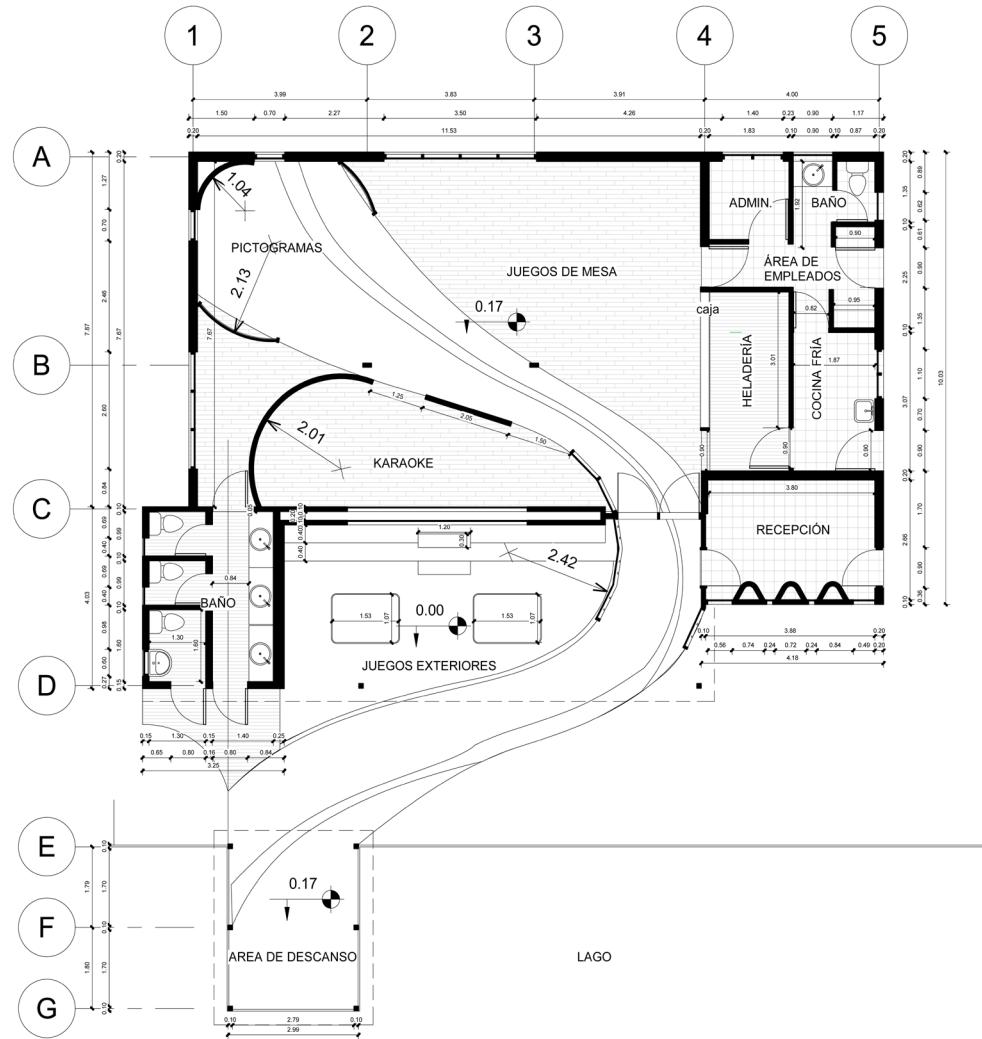
UNIÓN



Figura 16. Moodboard, elaboración propia, 2024.

# 04 PLANOS Y RENDERS

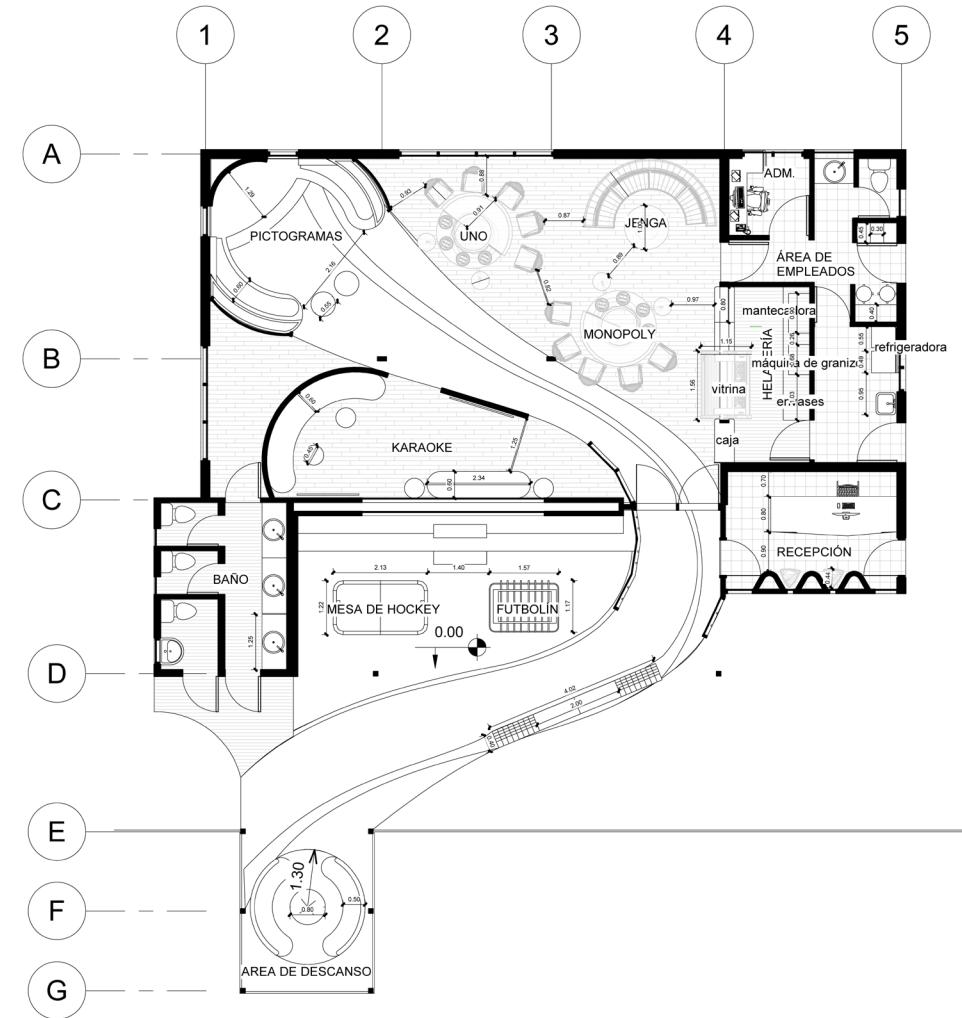
### 4.0 Planta de Distribución Acotada



**1 N+0.16 DISTRIBUCIÓN**  
1 : 100

Figura 17. Planta Distribución, elaboración propia, 2024.

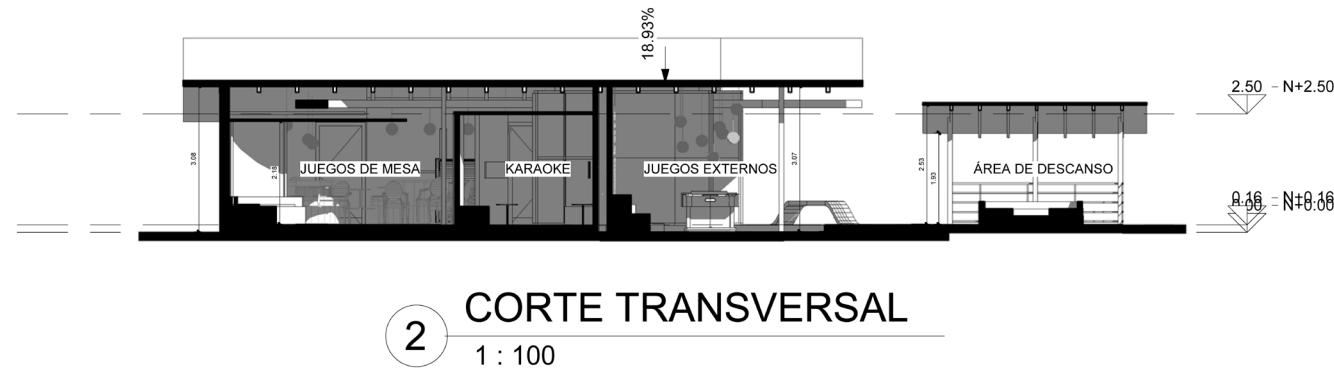
### 4.1 Planta Amoblada



**1 N+0.16 MUEBLES**  
1 : 100

Figura 18. Planta Amoblada, elaboración propia, 2024.

### 4.2 Corte Transversal



P. 21 Figura 19. Corte Transversal, elaboración propia, 2024.

### 4.3 Corte Longitudinal

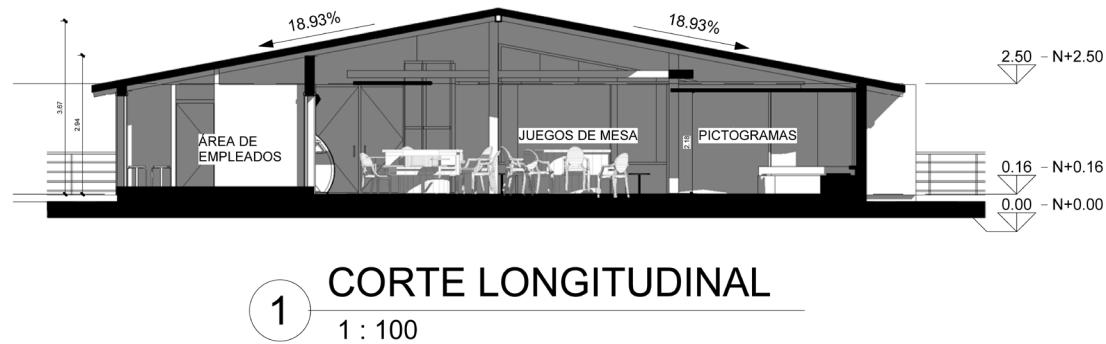


Figura 20. Corte Longitudinal, elaboración propia, 2024.

### 4.4 Elevaciones Internas

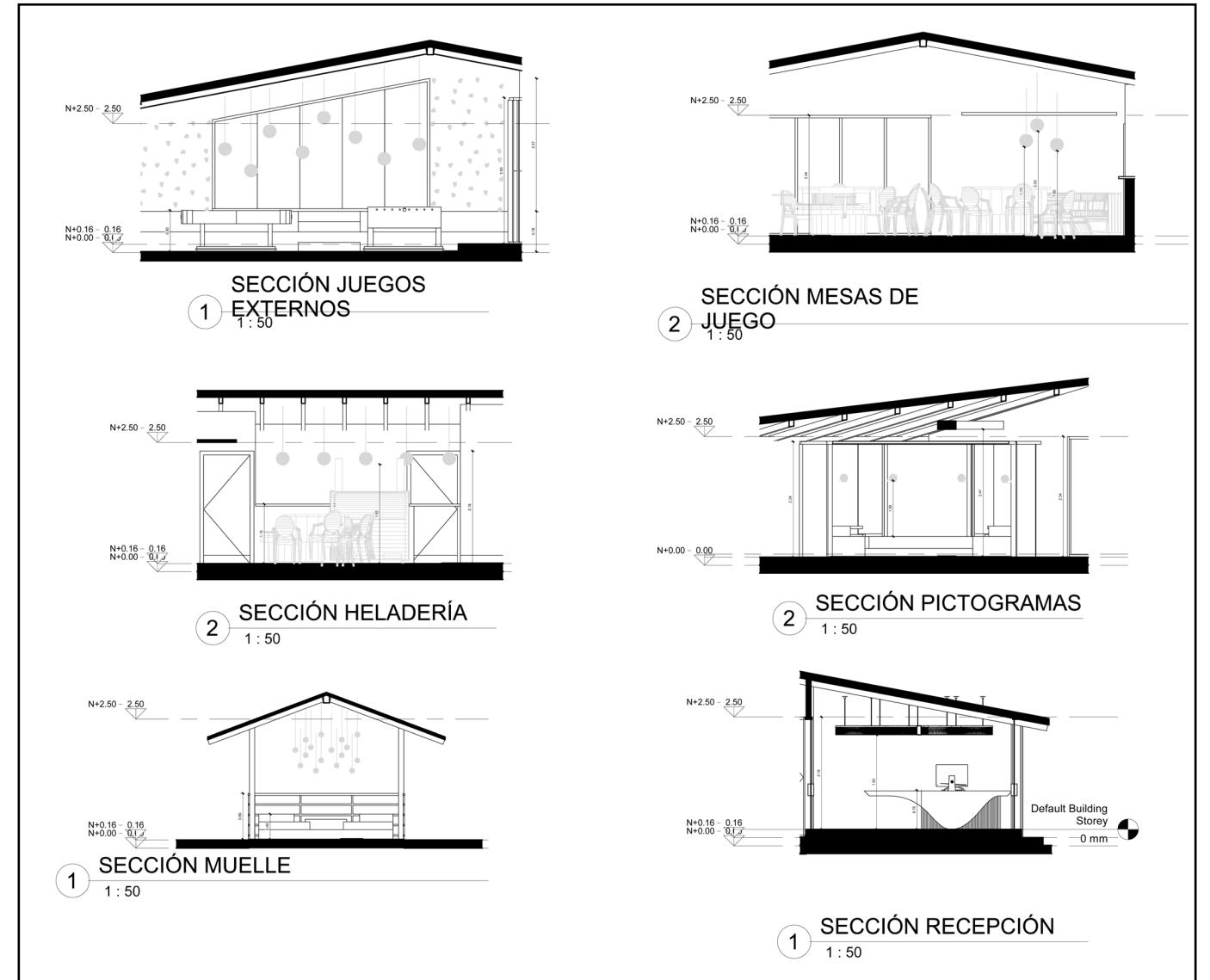


Figura 21. Elevaciones Internas, elaboración propia, 2024.

### 4.5 Plano de Pisos

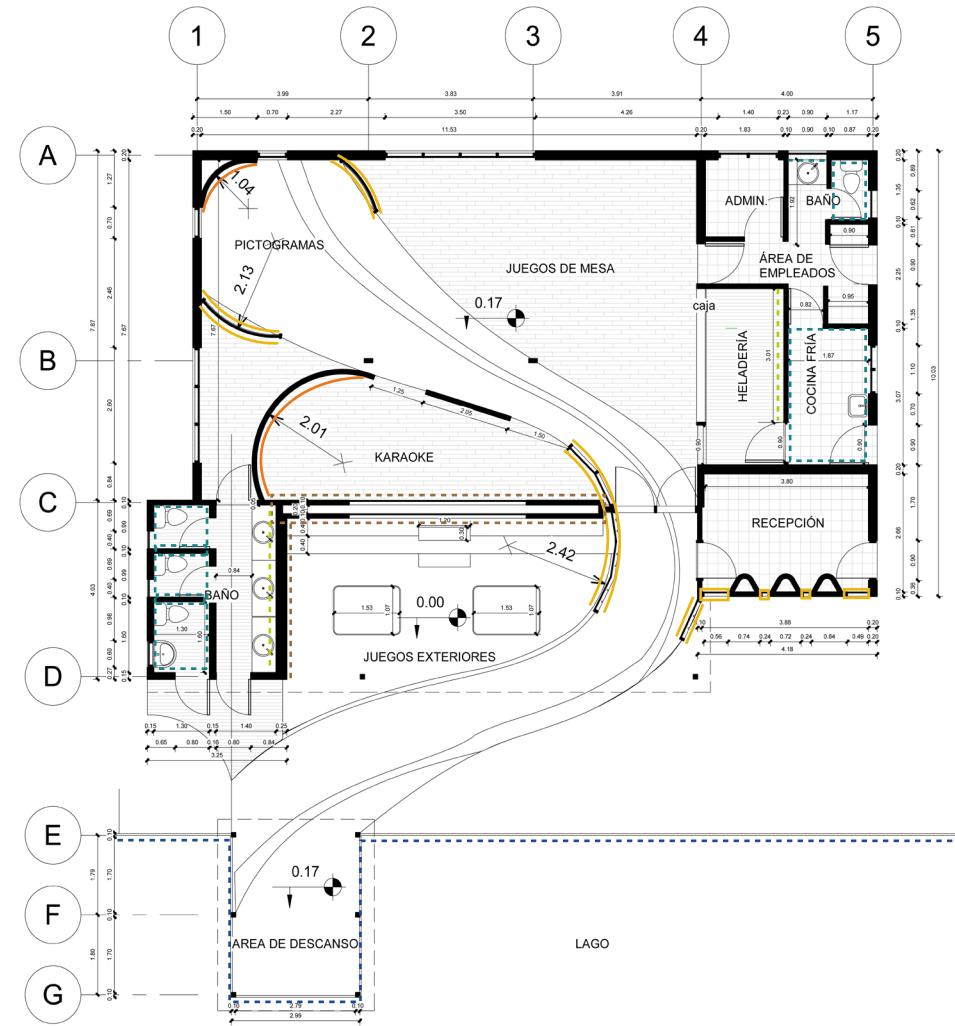
P. 22



-  Porcelanato Amaderado Maui Capuccino Acabado mate
-  Cemento pulido crema con incrustaciones de terrazo crema lima
-  Cemento pulido gris
-  Vinilo industrial amarillo 0863-v
-  Césped
-  Porcelanato Gala Pulido blanco 100\*100

Figura 22. Plano de Pisos, elaboración propia, 2024.

### 4.6 Revestimiento Verticales



-  Pintura Látex Melón con técnica Limewash
-  Vidrio templado color amarillo, tomate y rojo
-  Terrazo crema lima
-  Cerámica Belgio Gris claro 60\*60
-  Porcelanato Amaderado Maui Capuccino Acabado mate
-  Barandales color negro mate
-  Pintura blanca satinada

**1** N+0.16 DISTRIBUCIÓN  
1 : 100

Figura 23. Revestimientos Verticales, elaboración propia, 2024.



#### 4.9 Styling: Selección de Mobiliario y objetos decorativos

### JUEGOS DE MESA

Sphera colgante bola de cristal blanco D.40 modelo PZ-6346

P. 24



Figura 26. Juegos de Mesa, elaboración propia, 2024.

### PICTOGRAMAS

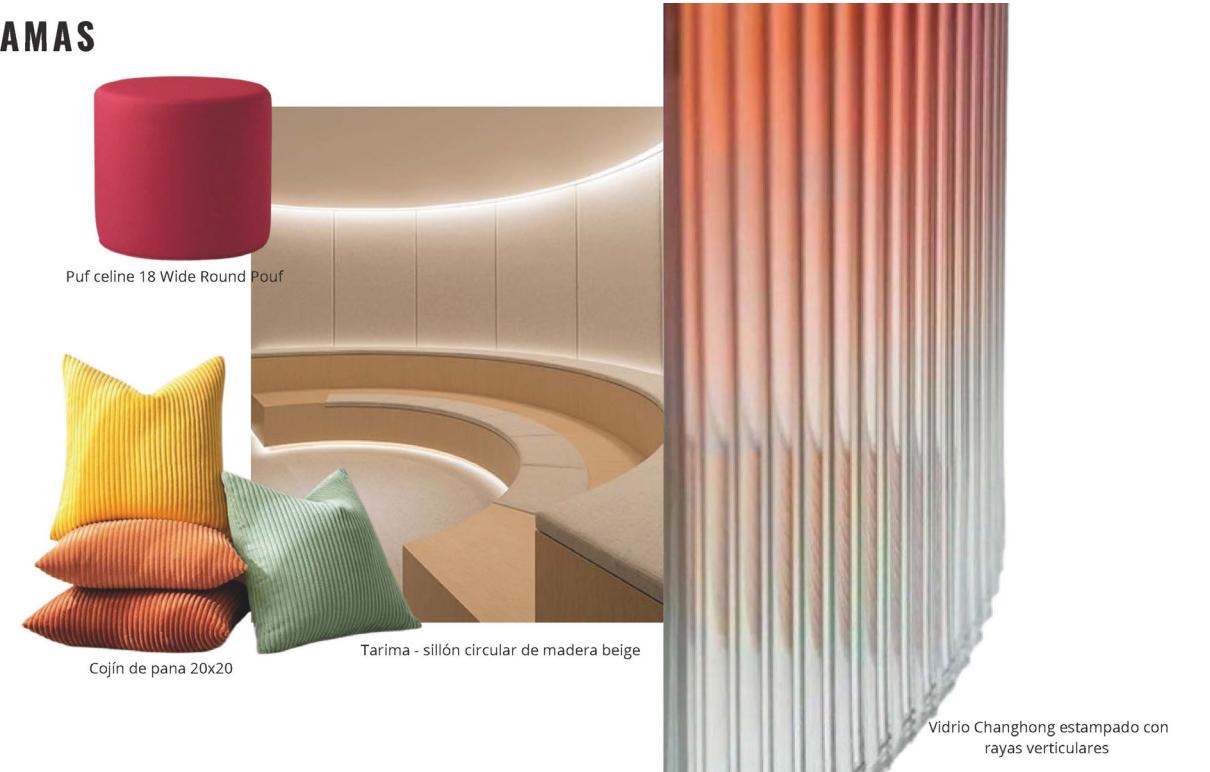


Figura 27. Styling Pictogramas, elaboración propia, 2024.

## EXTERIORES

P. 25



Graderio con acabado de terrazo



Futbolín color blanco



## RECEPCIÓN

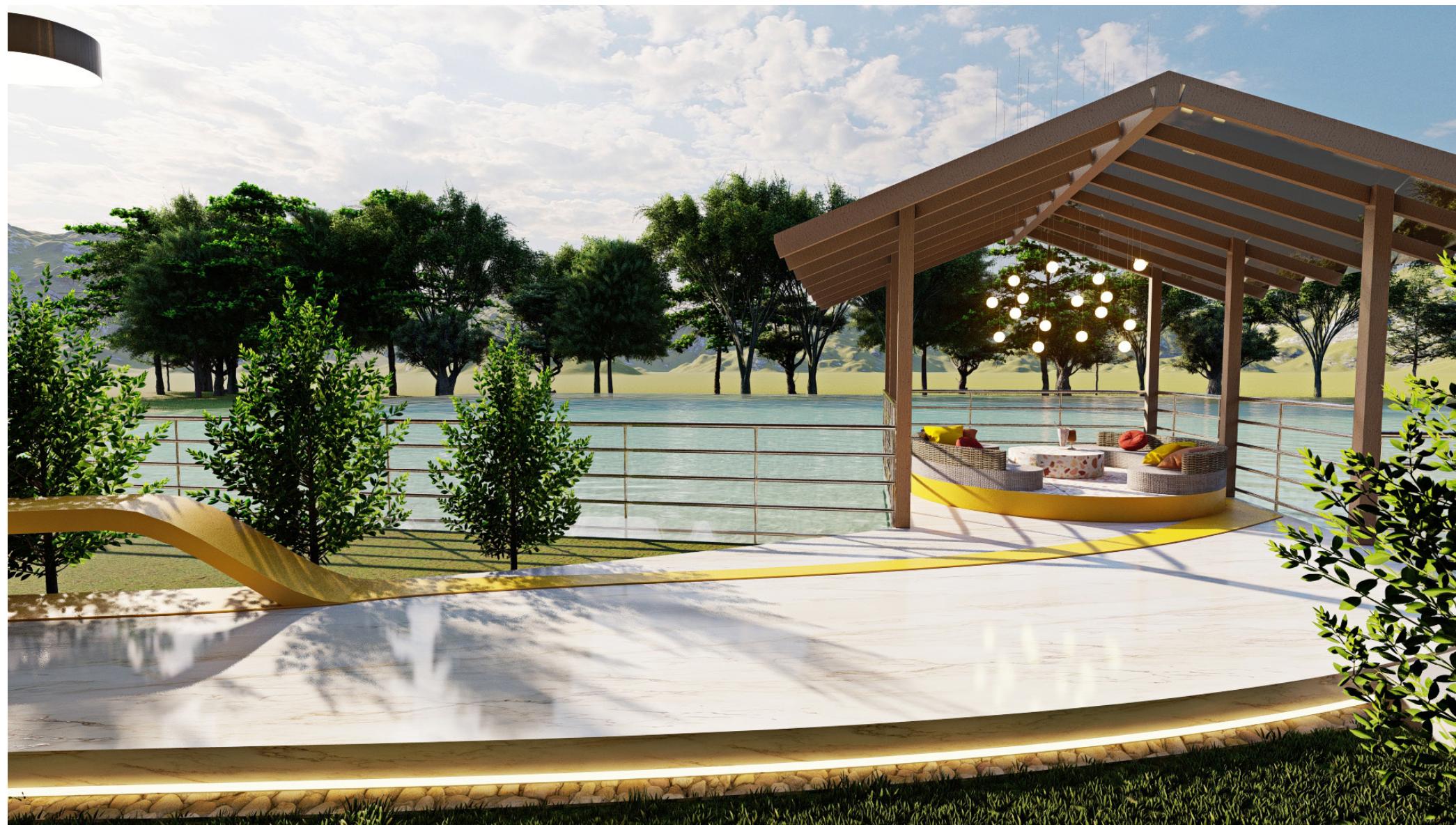


Figura 28. Styling Exteriores, elaboración propia, 2024.

Figura 29. Styling Recepción, elaboración propia, 2024.

#### 4.10 Renders

P. 26



ZONA DE DESCANSO - MUELLE

Figura 30. Render Muelle, elaboración propia, 2024.



ZONA DE JUEGOS EXTERNOS

Figura 31. Render Juegos Exteriores, elaboración propia, 2024.



ZONA DE JUEGOS PICTOGRAMAS

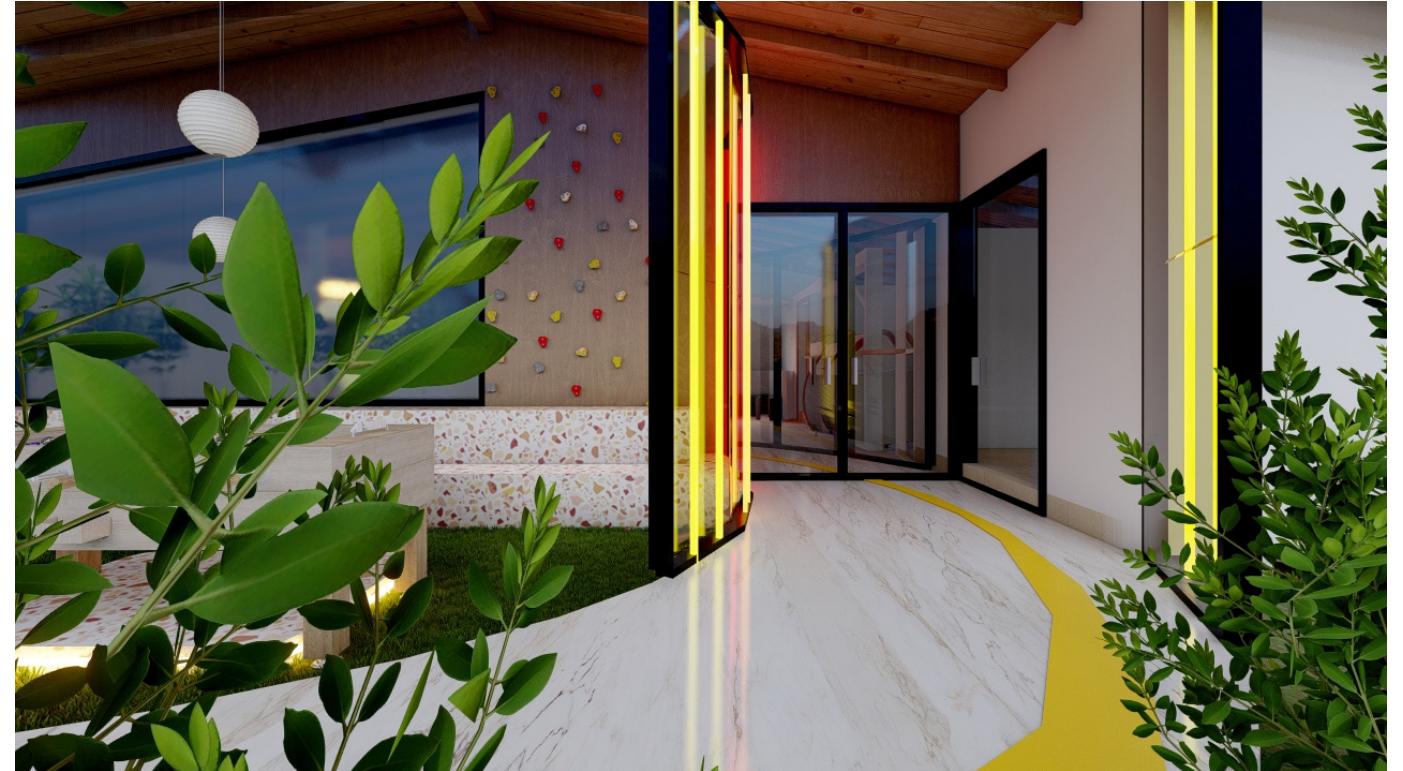
Figura 32. Render Zona de Pictogramas, elaboración propia, 2024.

P. 29



ZONA DE JUEGOS DE MESA

Figura 33. Render Zona Juegos de Mesa, elaboración propia, 2024.

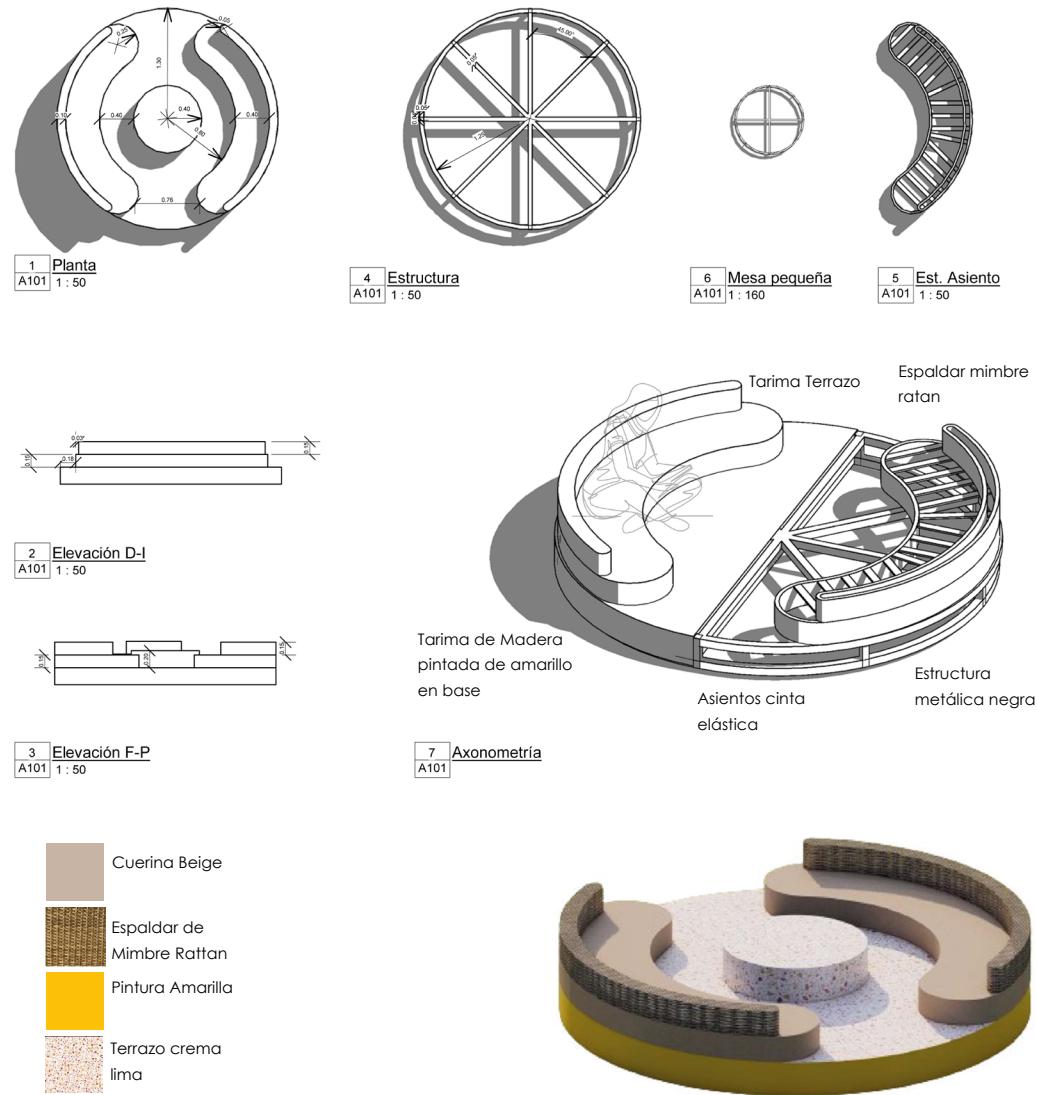


INGRESO

Figura 34. Render Ingreso, elaboración propia, 2024.

# 05 DISEÑO EXCLUSIVO DE MOBILIARIO

### 5.1 Diseño de Mobiliario



P. 31

Figura 35. Mueble Muelle, elaboración propia, 2024.

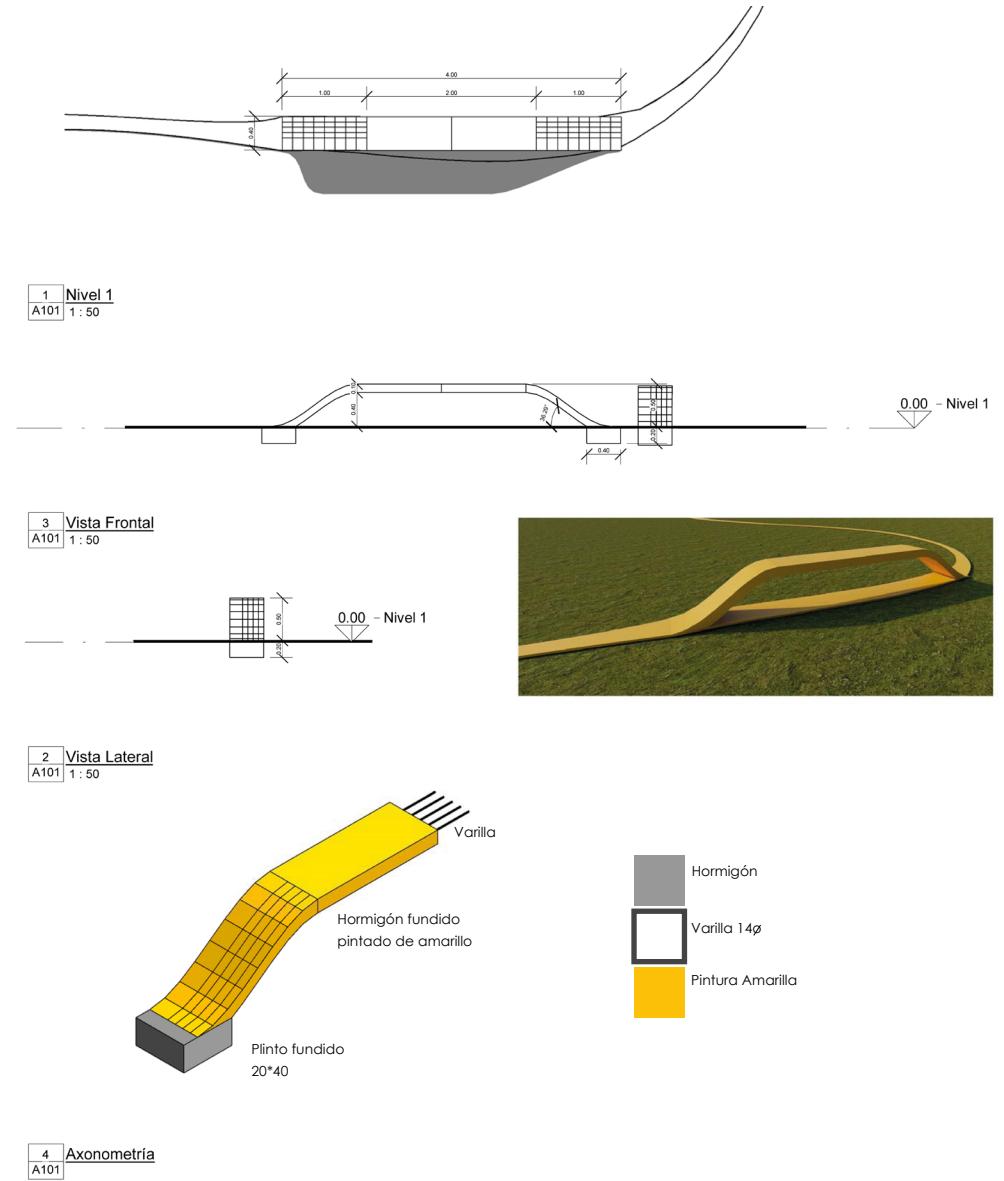


Figura 36. Mobiliario en Caminería, elaboración propia, 2024.

# 06 EPÍLOGO

## 6.1 Conclusión

El proyecto del Centro de Recreación para adolescentes de 14 a 17 años en el Valle de los Chillos está diseñado para brindar a los jóvenes del sector un espacio donde, al finalizar sus clases, puedan desconectarse de la rutina tecnológica y disfrutar de actividades recreativas junto a sus amigos. Aquí, podrán participar en juegos tradicionales que fomenten una mayor conexión entre ellos.

El concepto del proyecto gira en torno a la "transición", reflejando la etapa de cambios que experimentan al pasar de la niñez a la adolescencia. Este concepto se apoya en el Prisma de Newton: cuando la luz atraviesa el prisma, los colores se combinan en un único tono sobrio, el blanco. Este proceso se relaciona con la transición de la niñez, representada por los colores vibrantes, hacia la adolescencia, simbolizada por el blanco que representa la adultez.

En cuanto a los materiales, el 60% del diseño utiliza colores sobrios, mientras que el 30% y 10% restante se distribuyen en tonos más vibrantes. Entre las actividades disponibles, se incluyen juegos de mesa, pictogramas, fútbolín, y una zona de heladería con espacios para socializar.

## 6.2 Recomendación

Para maximizar el impacto del diseño en el bienestar de los adolescentes, se recomienda incorporar elementos flexibles que permitan una adaptación continua del espacio a las necesidades cambiantes de los usuarios. Esto podría incluir la integración de mobiliario modular y la posibilidad de reconfigurar las áreas de recreación, garantizando que el centro siga siendo relevante y atractivo a medida que las tendencias y preferencias de los adolescentes evolucionan. Además, se sugiere realizar estudios periódicos para evaluar el uso del espacio y su efecto en la socialización y el desarrollo personal de los jóvenes, permitiendo así ajustes informados y oportunos en el diseño y programación de actividades.

### 6.3 Tabla de Figuras

#### ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Datos Población Adolescente. Fuente. INEC, 2021.

Figura 2. Adolescentes. Adaptado de Revista de Estudios Juventud N92, 2011

Figura 3. Ubicación Trip. Elaboración propia, 2024.

Figura 4. Implantación, Elaboración propia, 2024.

Figura 5. Análisis de Sol, Adaptado de Sunpath 3D,2024.

Figura 6. Adaptado Normas técnicas de arquitectura y urbanismo, 2023.

Figura 7. Adaptado de OMS estatura de 5 a 19 años

Figura 8. Adaptado de Dimensiones Humanas de Panero,1996

Figura 9. Adaptado de Dimensiones Humanas de Panero,1996

Figura 10. Adaptado de Dimensiones Humanas de Panero,1996

Figura 11. Adaptado de Dimensiones Humanas de Panero,1996

Figura 12 Diagrama de Adyacencias, elaboración propia,2024.

Figura 13. Zonificación, elaboración propia,2024.

Figura 14. Diseño espacial, elaboración propia,2024.

Figura 15. Brief del cliente, elaboración propia, 2024.

Figura 16. Moodboard, elaboración propia,2024.

Figura 17. Planta Distribución, elaboración propia,2024.

Figura 18. Planta Amoblada, elaboración propia,2024.

Figura 19. Corte Transversal, elaboración propia, 2024.

Figura 20. Corte Longitudinal, elaboración propia, 2024.

Figura 21. Elevaciones Internas, elaboración propia, 2024.

Figura 22. Plano de Pisos, elaboración propia, 2024.

Figura 23. Revestimientos Verticales, elaboración propia, 2024.

Figura 24. Plano de Techos, elaboración propia, 2024.

P. 34

#### ÍNDICE DE FIGURAS

Pag 07. Figura 25. Plano de Iluminación, elaboración propia, 2024. Pag 23.

Pag 09. Figura 26. Styling Juegos de mesa, elaboración propia, 2024. Pag 24.

Pag 09. Figura 27. Styling Pictogramas, elaboración propia, 2024. Pag 24.

Pag 10. Figura 28. Styling Exteriores, elaboración propia, 2024. Pag 25.

Pag 10. Figura 29. Styling Recepción, elaboración propia, 2024. Pag 25.

Pag 13. Figura 30. Render Muelle, elaboración propia, 2024. Pag 26.

Pag 13. Figura 31. Render Juegos Exteriores, elaboración propia, 2024. Pag 27.

Pag 13. Figura 32. Render Zona de Pictogramas, elaboración propia, 2024. Pag 28.

Pag 13. Figura 33. Render Zona Juegos de Mesa, elaboración propia, 2024. Pag 29.

Pag 14. Figura 34. Render Ingreso, elaboración propia, 2024. Pag 29.

Pag 14. Figura 35. Mueble Muelle, elaboración propia, 2024. Pag 31.

Pag 16. Figura 36 Mobiliario en Caminería, elaboración propia, 2024. Pag 31.

Pag 17.

Pag 17. **6.2 Tabla de Figuras**

Pag 17. Tabla 1. Fotografías estado actual del local TRIP, elaboración propia,2024. Pag 10.

Pag 20. Tabla 2. Fotografías de Bourbon Eco Resort. Fuente. Bourbon Resort, 2024. Pag 11.

Pag 20. Tabla 3. Fotografía de Cafetería en el Campus Anita May Rosenstein, Fuente. Archdaily,2023. Pag 11.

Pag 21. Tabla 4. Fotografías Centro de Recreación en Lima. Fuente, Archdaily 2023. Pag 12.

Pag 21. Tabla 5. Adaptado de Normas de Arquitectura y Urbanismo,2023. Pag 13.

Pag 21. Tabla 6. Cuadro de áreas, elaboración propia,2024. Pag 16.

Pag 22.

Pag 22.

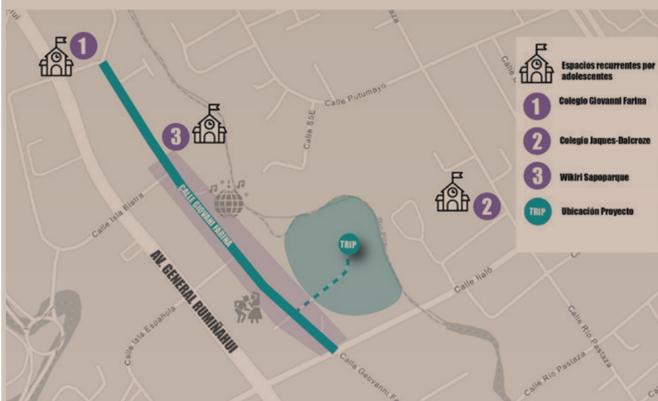
Pag 23.

### 6.3 Tabla de Figuras

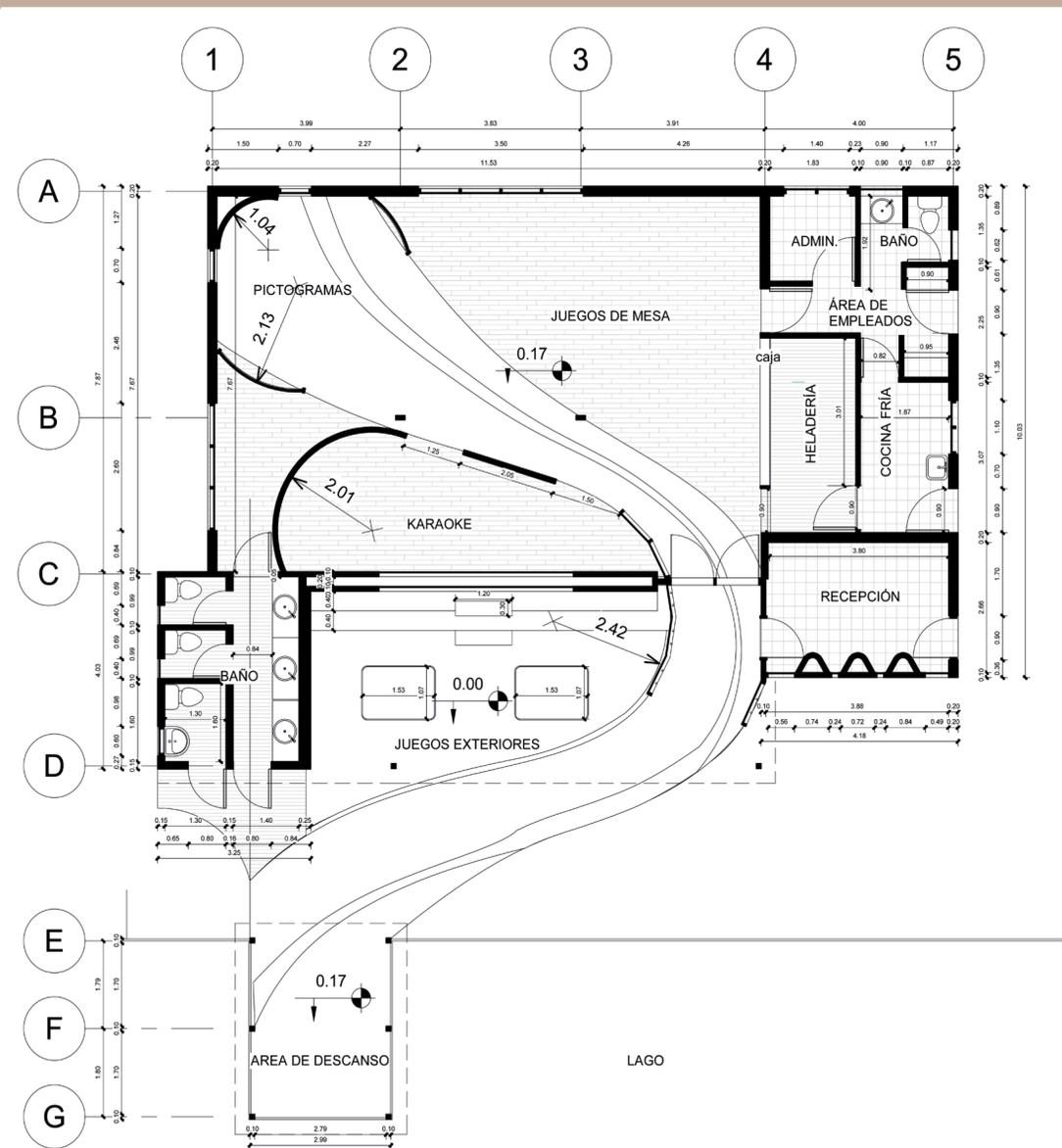
- Queiroz, L. (2020, 07 de Octubre) Casa Vogue recuperado de <https://casavogue.globo.com/LazerCultura/Restaurantes/noticia/2020/10/7-ideas-de-decor-que-amamos-neste-cafe-colorido-em-los-angeles.html>
- Bourbon. (s.f) Hoteles y Resort recuperado de <https://www.bourbon.com.br/es/hotel/bourbon-cataratas-do-iguacu>
- Pintos, P. (s.f) Arch Daily recuperado de <https://www.archdaily.com/999759/universidad-de-lima-recreation-wellness-and-student-life-center-sasaki>
- AEPap. (2009). Curvas OMS recupera de [https://www.aepap.org/sites/default/files/curvas\\_oms.pdf](https://www.aepap.org/sites/default/files/curvas_oms.pdf)
- Vasquez, M. (2019, 01 de Octubre) El juego en los adolescentes recuperado de <https://www.familiaysalud.es/crecemos/el-adolescente-joven/el-juego-en-los-adolescentes-de-14-18-anos-una-actividad-necesaria>
- Panero, J., & Zelnik, M. (2009). Las dimensiones humanas en los espacios interiores (17.ª ed., p. 159,257,256). México: Editorial GG. México: Editorial GG.
- Anexo normas de arquitectura y urbanismo. (2015, 4 octubre). Issuu. [https://issuu.com/alfredtaipe/docs/anexo\\_normas\\_de\\_arquitectura\\_y\\_urba](https://issuu.com/alfredtaipe/docs/anexo_normas_de_arquitectura_y_urba)

# CENTRO DE RECREACIÓN PARA ADOLESCENTES DE 14 A 17 AÑOS

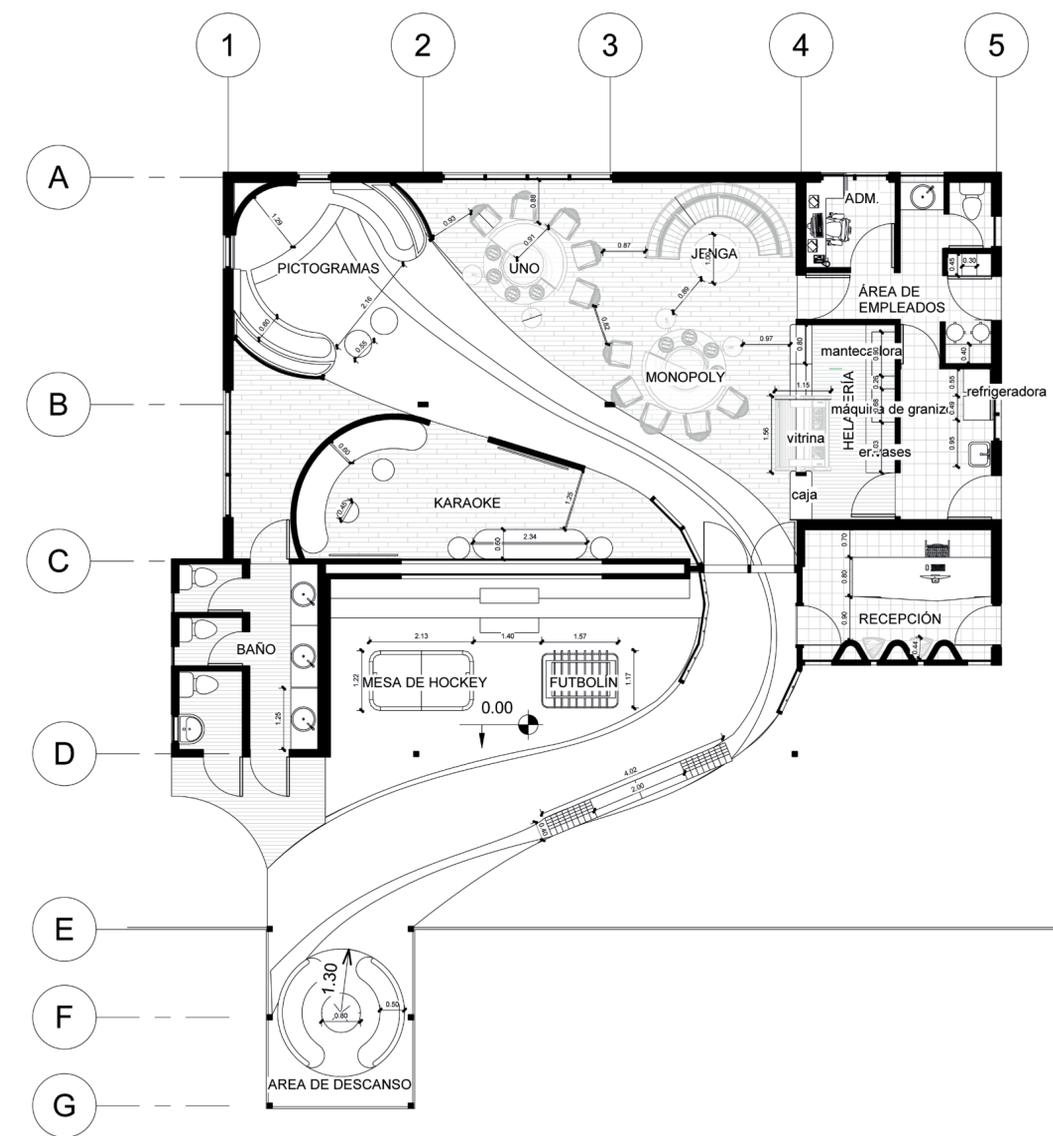
El proyecto del Centro de Recreación para adolescentes en el Valle de los Chillos busca ofrecer un espacio donde los jóvenes puedan desconectarse de la tecnología y disfrutar de actividades recreativas junto con juegos tradicionales de mesa que fomenten la sociabilización. El diseño, inspirado en la "transición" de la niñez a la adolescencia, utiliza un 60% de colores sobrios y el resto en tonos vibrantes.



**CONCEPTO:** El prisma de Newton es un objeto que en el momento que la luz pasa a través del prisma triangular es capaz de refractar, reflejar y descomponer, se asocia a la niñez con los múltiples colores del arcoiris que pueden fusionarse en una unidad armoniosa que es la luz blanca simbolizando la claridad y la sobriedad de la adultez.



1 N+0.16 DISTRIBUCIÓN  
1 : 100



1 N+0.16 MUEBLES  
1 : 100

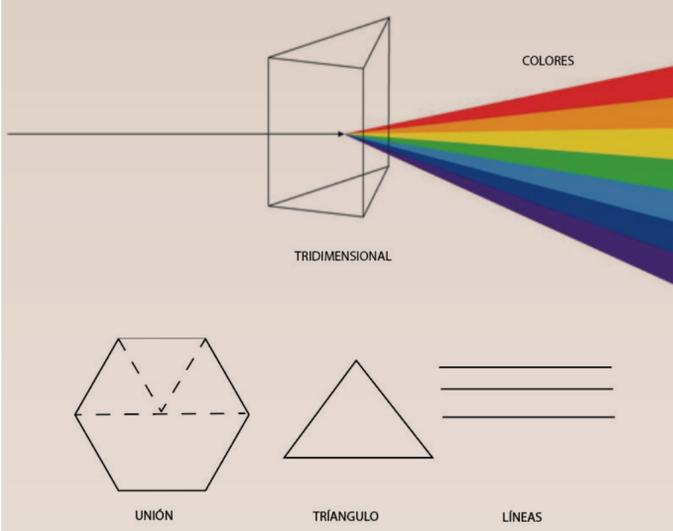
## JUEGOS DE MESA

Sphera coligante bola de cristal blanco D.40 modelo PZ-6346

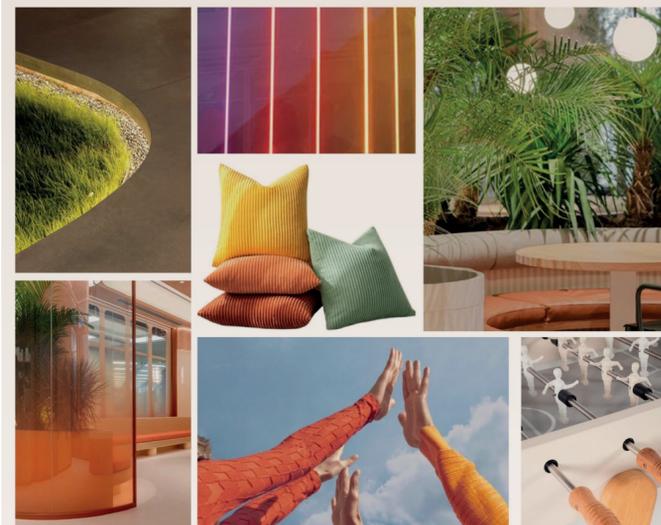


## PICTOGRAMAS





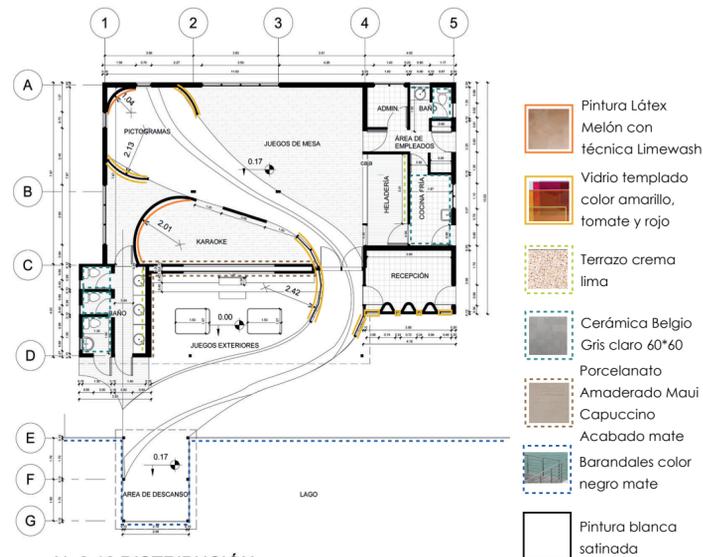
## MOODBOARD



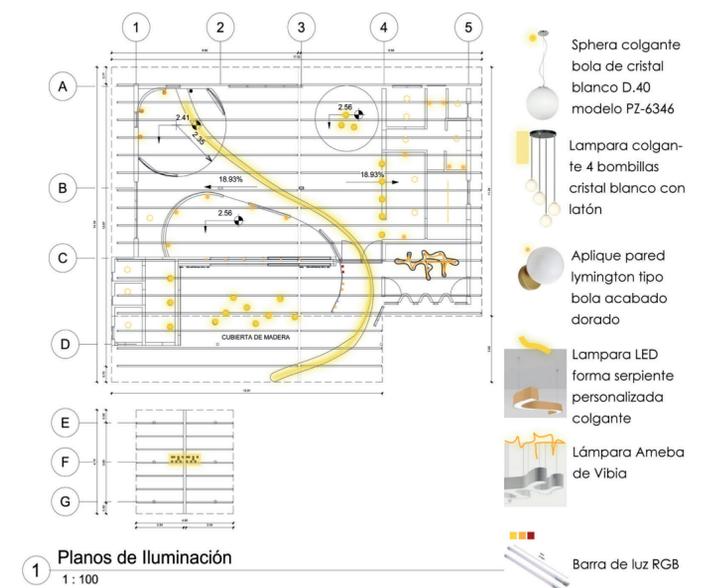
## MATERIAL BOARD



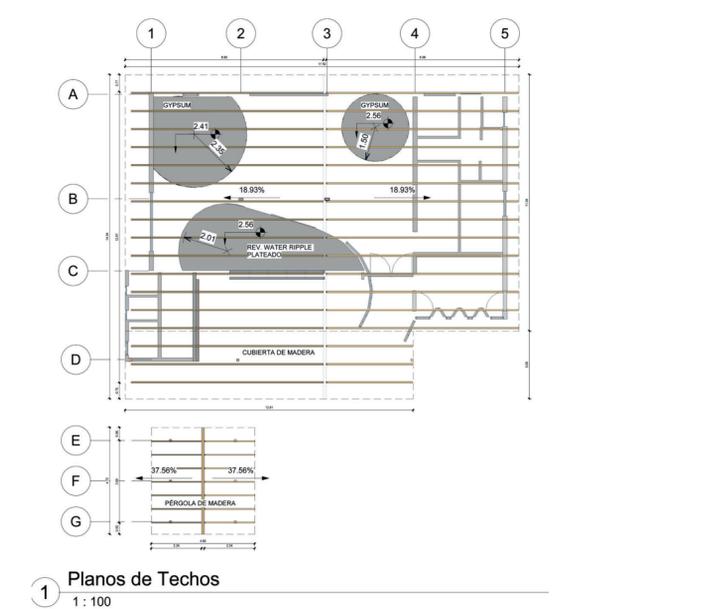
SAMIA DANIELA SOSA LANDÁZURI



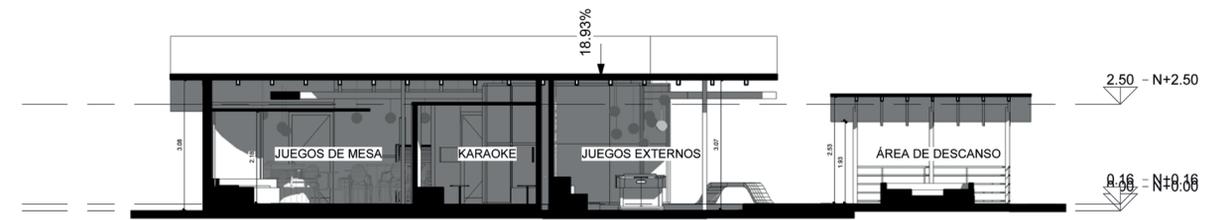
1 N+0.16 DISTRIBUCIÓN  
1:100



1 Planos de Iluminación  
1:100



1 Planos de Techos  
1:100



2 CORTE TRANSVERSAL  
1:100

