UIDE

Powered by
Arizona State University

MAESTRÍA DE DISEÑO INTERIOR

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

AUTOR: Stephy Andrade

TUTOR: Fernando Larrea

PROYECTO DE DISEÑO INTERIOR PARA UN MUSEO INTERACTIVO DE ARTE

QUITO - ECUADOR I 2024

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, **Sandra Stephy Andrade Vásconez** 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.

Stephy Andrade
Autor

Yo, **Fernando J. Larrea C.** certifico que conozco al autor del presente trabajo, siendo el responsable exclusivo tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.

Fernando J. Larrea C.
Director de Tesis

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por su amor incondicional, permitiéndome culminar esta etapa con éxito. A mi madre y a toda mi familia, gracias por su constante apoyo, amor y dedicación. Dedico este trabajo a Dios, quien me ha dado la vida y me ha guiado, dandome la oportunidad de seguir esta maestria. Y finalmente, a todos aquellos que están incursionando en el mundo del diseño interior.

01

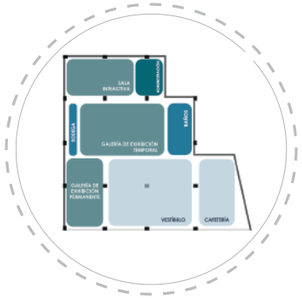
CONTEXTO

1.1. Antecedentes
1.2. Problemática
1.3. Solución

02

PLANTEAMIENTO

2.1. Propuesta
2.2. Razón
2.3. Target
2.4. Ubicación y Análisis del Sector
2.5. Referentes



03

PROYECTO

3.1 Metas del Diseño
3.2 Concepto / Subconcepto
3.3 Programación
3.4 Diagrama de Adyacencias
3.5 Zonificación
3.6 Diseño Espacial
3.7 Moodboard
3.8 Material Board

04

PLANOS-RENDERS

4.1Planta de Distribución
4.2 Plantas Arquitectónicas
4.3 Corte Transversal
4.4 Corte Longitudinal
4.5 Elevaciones internas
4.6 Plano de pisos
4.7 Revestimientos verticales
4.8 Plano de Techos
4.9 Plano de Iluminación
4.10 Styling
4.11 Renders

05

MOBILIARIO

5.1 Mobiliario - Sofá Galería
5.2 Mobiliario - Counter Recepción

06

EPÍLOGO

6.1. Conclusiones
6.2. Índice de Ilustraciones
6.3. Bibliografía

RESUMEN

El Museo Interactivo de Arte es un proyecto de diseño interior que busca redefinir la experiencia museística en Quito mediante la integración de tecnología y arte. Basado en el concepto de "Metamorfosis", el diseño prioriza la interacción sensorial y la inmersión, incorporando herramientas innovadoras como realidad aumentada, realidad virtual y pantallas interactivas. Su principal objetivo es captar el interés de jóvenes y estudiantes, quienes, debido a métodos de enseñanza tradicionales poco atractivos, muestran una limitada conexión con la historia del arte.

El museo contará con áreas de exhibición permanente y temporal, salas interactivas, espacios educativos y una cafetería. Su diseño espacial se inspira en la fluidez y transformación, utilizando formas circulares que simbolizan la conexión y evolución. La materialidad del proyecto incluye vidrio, hormigón pulido y acero, creando un entorno moderno y funcional donde la estética y la tecnología convergen para ofrecer una experiencia educativa innovadora.

La incorporación de herramientas tecnológicas avanzadas permite que los visitantes exploren las exhibiciones de manera autónoma, seleccionando la modalidad de recorrido que mejor se adapte a sus intereses. La interacción sensorial que brinda la realidad virtual fortalece la conexión con las obras, aumentando el impacto educativo y emocional de la experiencia. De esta manera, el museo se convierte en un espacio de experimentación donde el arte y la tecnología convergen para generar conocimiento de manera innovadora.

Además de su enfoque en la virtualidad, el museo apuesta por estrategias de marketing efectivas que maximicen su alcance y atractivo. La combinación de una oferta tecnológica vanguardista con campañas de promoción bien estructuradas asegurará su éxito y posicionamiento como un referente cultural. Así, este espacio no solo preserva y difunde el arte, sino que también revoluciona la manera en que se aprende y disfruta, consolidándose como un entorno educativo, accesible y estimulante para todos los públicos.

ABSTRACT

The Interactive Art Museum is an interior design project aimed at redefining the museum experience in Quito through the integration of technology and art. Based on the concept of "Metamorphosis," the design prioritizes sensory interaction and immersion, incorporating innovative tools such as augmented reality, virtual reality, and interactive screens. Its main objective is to capture the interest of young people and students, who, due to unappealing traditional teaching methods, show a limited connection with art history.

The museum will feature permanent and temporary exhibition areas, interactive rooms, educational spaces, and a café. Its spatial design is inspired by fluidity and transformation, using circular forms that symbolize connection and evolution. The project's materiality includes glass, polished concrete, and steel, creating a modern and functional environment where aesthetics and technology converge to offer an innovative educational experience.

The integration of advanced technological tools allows visitors to explore the exhibitions autonomously, selecting the tour mode that best suits their interests. The sensory interaction provided by virtual reality strengthens the connection with the artworks, enhancing the educational and emotional impact of the experience. In this way, the museum becomes an experimental space where art and technology merge to generate knowledge in an innovative way.

In addition to its focus on virtuality, the museum embraces effective marketing strategies to maximize its reach and appeal. The combination of a cutting-edge technological offering with well-structured promotional campaigns will ensure its success and establish it as a cultural benchmark. Thus, this space not only preserves and disseminates art but also revolutionizes the way it is learned and enjoyed, positioning itself as an educational, accessible, and engaging environment for all audiences.

01 CONTEXTO

1.1. ANTECEDENTES

Un museo es un espacio dedicado a la conservación, estudio, aprendizaje y difusión del patrimonio, ya sea científico, artístico, arqueológico, etnográfico, entre otros. Una de sus principales funciones es la comunicación, ya que un patrimonio sin difusión no cumple su propósito educativo. El museo es clave en la educación del patrimonio para la sociedad. (Carreton, 2015).

La Asamblea General Extraordinaria del ICOM aprobó una nueva definición de museo: "Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos." (ICOM, 2022)

En el año 2017, durante la XVIII Conferencia de Museología Social (MINOM) en Brasil, se reconoció a los museos como espacios de encuentro y construcción colectiva de conocimientos, permitiendo nuevas formas de vivir, pensar y sentir estos lugares a través de acciones compartidas. Además, se propusieron nuevos enfoques para utilizar estos espacios como lugares de conciliación de conflictos locales (Mendoza & Jadán,2024).

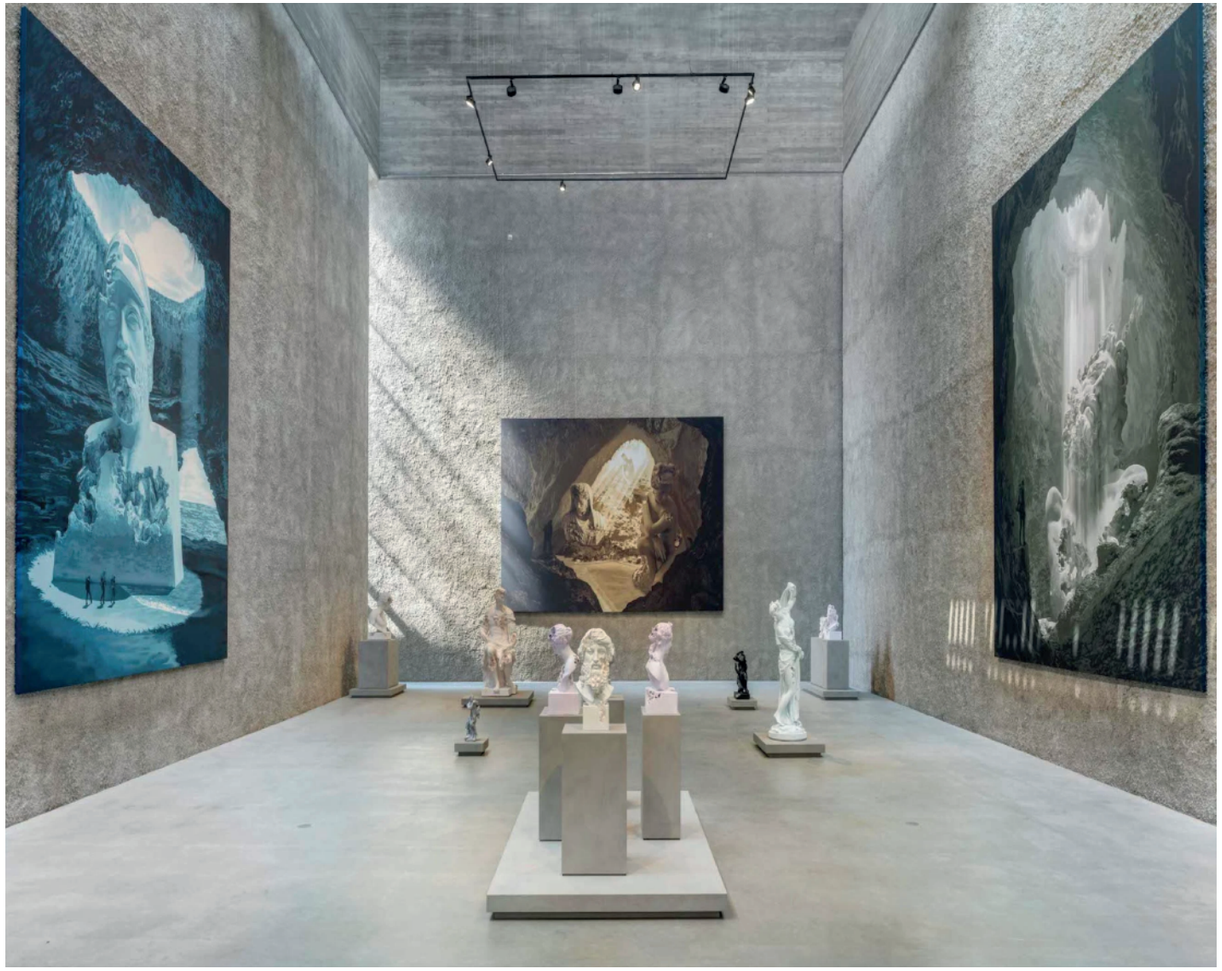


Imagen 1: Daniel Arsham Unearthed. Fuente: Artsy

A lo largo de la historia, el concepto de museo ha evolucionado continuamente, adaptándose a nuevas ideas. Los museos se renuevan para atraer, educar y satisfacer a un público cada vez más exigente. Además de sus funciones tradicionales, los museos modernos buscan crear valores, reconocer la diversidad cultural y fomentar el diálogo intercultural. Esto asegura los derechos culturales del público y garantiza el acceso al conocimiento y la experiencia museológica (Fiallos, 2023).

En la era de la globalización cultural, los museos han adaptado y transformado sus enfoques museológicos y museográficos para facilitar el intercambio de interpretaciones. A diferencia de los museos tradicionales, el público tiene acceso a herramientas de aprendizaje y negociación cultural, que les permiten crear sus propios relatos culturales y experimentar el mundo desde una perspectiva específica y concreta (Fiallos, 2023).

La gestión de los museos ha experimentado una notable incorporación de nuevas tecnologías, como la implementación de códigos QR, aplicaciones móviles, realidad aumentada, realidad virtual y gamificación, con el objetivo de mejorar la experiencia de los visitantes. La pandemia del COVID-19 aceleró esta tendencia, consolidando el uso de estas herramientas tecnológicas para la gestión eficiente de los museos (Alvarado et al., 2024).

Las nuevas tecnologías se han incorporado gradualmente en los museos debido a su potencial para mejorar la satisfacción de los visitantes, optimizar el aprendizaje y apoyar la transformación de estos espacios. Facilitan la interacción, enriquecen el contenido y atraen a un público más joven, aumentando el número de visitas. (Alvarado et al., 2024).

Los museos son espacios interactivos con infinidad de recursos que permiten a sus usuarios elaborar sus propios relatos y composiciones mediante la observación de hechos y situaciones reales, presentadas a través de experiencias físicas o virtuales en estos entornos culturales. La rápida integración de la tecnología en la transformación de museos y espacios expositivos marcará la tendencia de pasar de experiencias presenciales a digitales (Mendoza & Jadán,2024).

Un museo interactivo es un espacio donde los visitantes no solo observan las exhibiciones, sino que también participan activamente en ellas. A diferencia de los museos tradicionales, que presentan objetos de manera estática, los museos interactivos utilizan tecnología y actividades prácticas para crear experiencias inmersivas y educativas. (Nguyen, L.2023)

Según Truco y Palma (2020), "La tecnología digital puede facilitar a los niños, niñas y adolescentes el ejercicio de su derecho de expresar sus opiniones, promover su participación ciudadana y proveer un canal para su libertad de expresión e información" (p.14).

Imagen 2: Genius Davinci Immersive Experience. Fuente: diephotodesigner.de

La innovación tecnológica transforma la educación en los museos a través de experiencias digitales inmersivas. La interacción con plataformas digitales ha generado un cambio significativo, donde la emoción es clave, posicionando a los museos como medios de comunicación en el entorno digital. (Mendoza & Jadán,2024).

En Ecuador, se ha observado cómo la mayoría de los museos han desarrollado y readaptado sus estrategias, creando contenidos digitales de acceso libre, organizando recorridos y talleres virtuales, y digitalizando sus colecciones. Estas iniciativas buscan mantener una conexión cercana con sus audiencias. (Mendoza & Jadán,2024).

Las instituciones culturales deben adaptarse al avance tecnológico para reducir brechas y facilitar el acercamiento mediante la innovación educativa. Es crucial que los museos y centros culturales expandan su visión más allá de los espacios físicos, adoptando enfoques digitales y virtuales que ofrezcan experiencias enriquecedoras y accesibles a un público más amplio y diverso. Integrar tecnologías como la gamificación puede abrir nuevos espacios de reflexión y acercar el conocimiento del museo a niños y jóvenes, complementando su desarrollo personal y educativo. (Mendoza & Jadán, 2024).

El museo del futuro es un espacio de interacción, no solo de contemplación.

1.2. PROBLEMÁTICA

Los museos no se utilizan comúnmente como espacios educativos, lo que limita su impacto en la formación cultural. A pesar de los avances tecnológicos, no existe una articulación formal que facilite el acceso al conocimiento que los museos pueden ofrecer a la comunidad educativa.

La problemática es la desconexión de los jóvenes con la historia del arte y el patrimonio cultural local. Los métodos tradicionales de enseñanza no logran captar su interés, lgenerando una falta de comprensión y apreciación cultural. Como resultado, se produce una pérdida de identidad cultural y una menor participación en la preservación del patrimonio.

La falta de estrategias que integren la tecnología, la educación y la experiencia museística de manera efectiva impide que los jóvenes se involucren activamente con el arte. Sin una vinculación adecuada entre museos, instituciones educativas y la comunidad, se pierde la oportunidad de transformar estos espacios en herramientas de aprendizaje dinámicas.

1.3. SOLUCIÓN

La solución radica en acercar a niños y jóvenes a los espacios culturales, llevando el mundo de las bellas artes a todas las edades, sensibilizando a los centros culturales; creando así una nueva forma de enseñanza y aprendizaje a través de los museos. (Mendoza & Jadán,2024).

La implementación de un museo interactivo en Quito es una solución innovadora, ya que actualmente no existen muchos museos de este tipo en la ciudad. Este museo podrá ofrecer experiencias inmersivas y participativas, haciendo que la historia del arte sea más accesible y atractiva para las nuevas generaciones.

El uso de tecnologías avanzadas como la realidad virtual y aumentada, pantallas táctiles y actividades interactivas no solo captaría la atención de los jóvenes, sino que también convertiría al museo en un referente cultural y educativo en la ciudad. Además, al ser una propuesta novedosa, atraerá tanto a turistas como a residentes, fomentando un mayor interés y participación en la historia y cultura local.

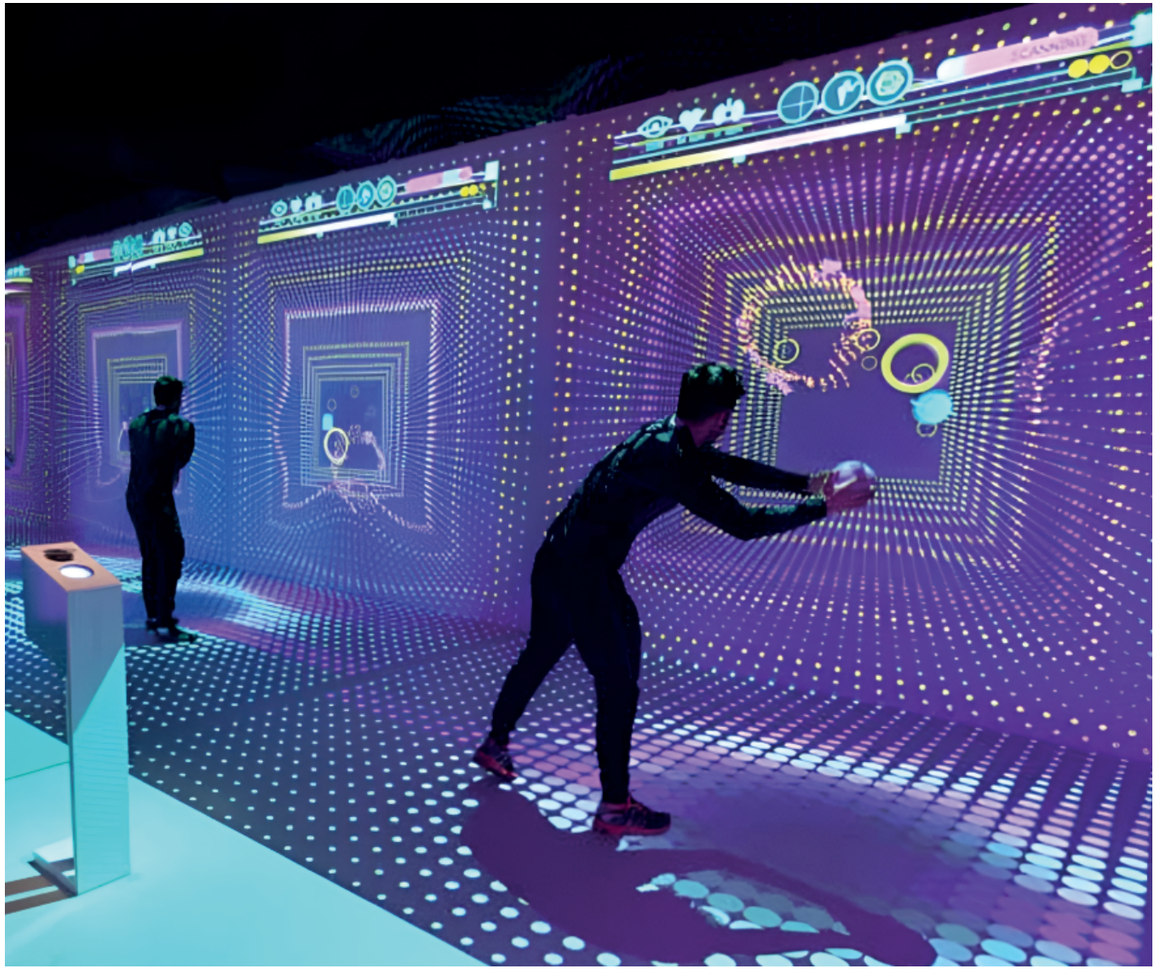


Imagen 3: Fitzania, Museo de los Servicios Gubernamentales del Futuro. Fuente: Working Not Working

02

PLANTEAMIENTO

2.1 PROPUESTA

En este proyecto se propone diseñar un espacio dinámico y envolvente que invite a los visitantes a explorar y participar activamente. El diseño incluirá áreas temáticas con estaciones interactivas equipadas con pantallas táctiles y dispositivos de realidad virtual y aumentada. Además, contará con actividades interactivas y exhibiciones multimedia.

Los colores, texturas e iluminación se utilizarán para guiar a los visitantes a través de las distintas secciones, creando una atmósfera que refleje la temática de cada área. Espacios abiertos y flexibles permitirían la realización de talleres, charlas y eventos, fomentando un ambiente de aprendizaje continuo.

Para captar la atención de los jóvenes, se emplearán apps interactivas y promociones para atraer a los jóvenes, mientras que talleres y juegos educativos fomentarán la participación familiar. Además, el marketing digital, con redes sociales e influencers, destacará las experiencias inmersivas para atraer turistas y visitantes internacionales.

2.2 RAZÓN

Esta propuesta de diseño tiene como objetivo innovar en el ámbito cultural y educativo mediante la creación de un museo interactivo. Este museo ofrecerá experiencias inmersivas y participativas, haciendo que la historia del arte y la tecnología sean más accesibles y atractivas para las nuevas generaciones. Al utilizar tecnologías avanzadas como la realidad virtual y aumentada, pantallas táctiles y actividades interactivas, se fomentará un mayor interés y participación en la historia y cultura local.

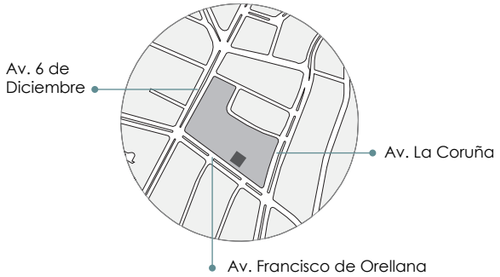
2.3 TARGET

El público principal para el museo interactivo incluye a jóvenes y estudiantes, atraídos por las experiencias inmersivas y el uso de tecnologías avanzadas. También está dirigido a familias, que podrán disfrutar de actividades educativas y participativas en un entorno acogedor. Además, se espera atraer a turistas nacionales e internacionales interesados en conocer la historia del arte y cultura local.

2.4 UBICACIÓN Y ANÁLISIS DEL SECTOR

El terreno se encuentra ubicado al noroeste de la ciudad de Quito, en la parroquia Iñaquito, sector "La Paz", entre las calles Av. Francisco de Orellana y la Av. Coruña. Integra áreas residenciales con zonas comerciales y de servicios le otorga un alto potencial de conectividad y desarrollo urbano.

Además, cuenta con hitos importantes como el hotel JW Marriott Quito, el Círculo Militar y el Colegio Eloy Alfaro. También se encuentra cercano al mirador de Guápulo y al Museo Etnohistórico de Artesanías del Ecuador, lo que refuerza su vinculación con espacios culturales y turísticos de la ciudad.



ASOLEAMIENTO

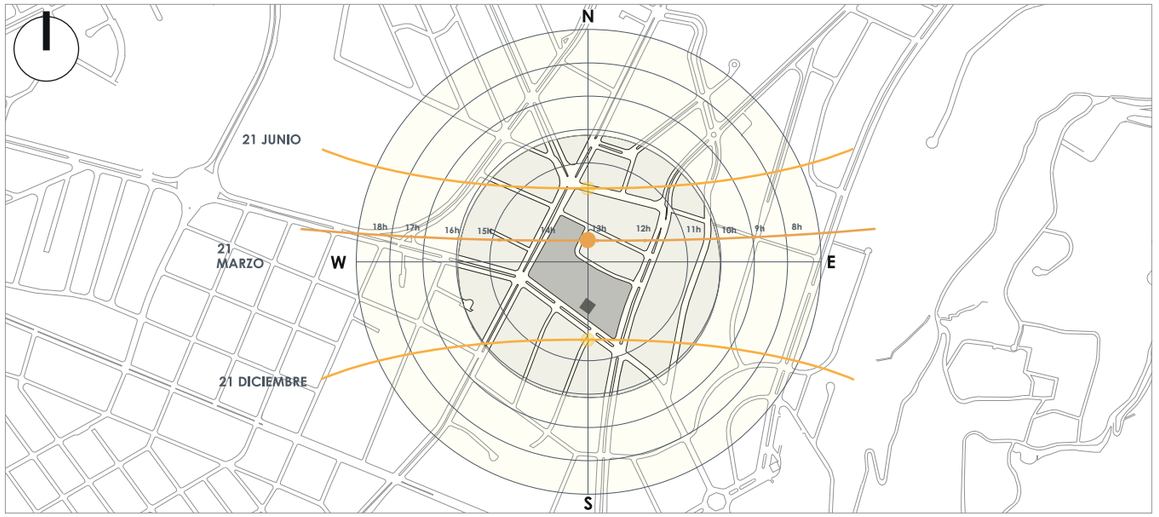


Imagen 4: Asoleamiento Fuente: (Sun Earth Tools, 2024) Elaboración propia.

ANÁLISIS DEL SECTOR

El proyecto cuenta con una ubicación estratégica, con una oferta variada de equipamientos, incluyendo instituciones educativas y de salud que contribuyen al flujo constante de personas en el área. Además, su proximidad al Museo de Grupos Étnicos del Ecuador refuerza su vínculo con la difusión cultural.

El terreno permite un fácil acceso tanto para peatones como para vehículos. La zona dispone de varias paradas de transporte público cercanas, facilitando la llegada de visitantes de distintos sectores de la ciudad. Además, su conexión con vías principales garantiza una movilidad fluida y eficiente, optimizando la experiencia de quienes transiten por el área.

EQUIPAMIENTOS

- Educación
- Salud
- Cultural
- Hospitalidad
- Mirador

VIALIDAD

- Av. Francisco de Orellana
- Av. La Coruña
- Av. 6 de Diciembre
- Manuel Iturrey

ACCESIBILIDAD

- Estación Metro
- Estación Labrador
- Parada de Bus

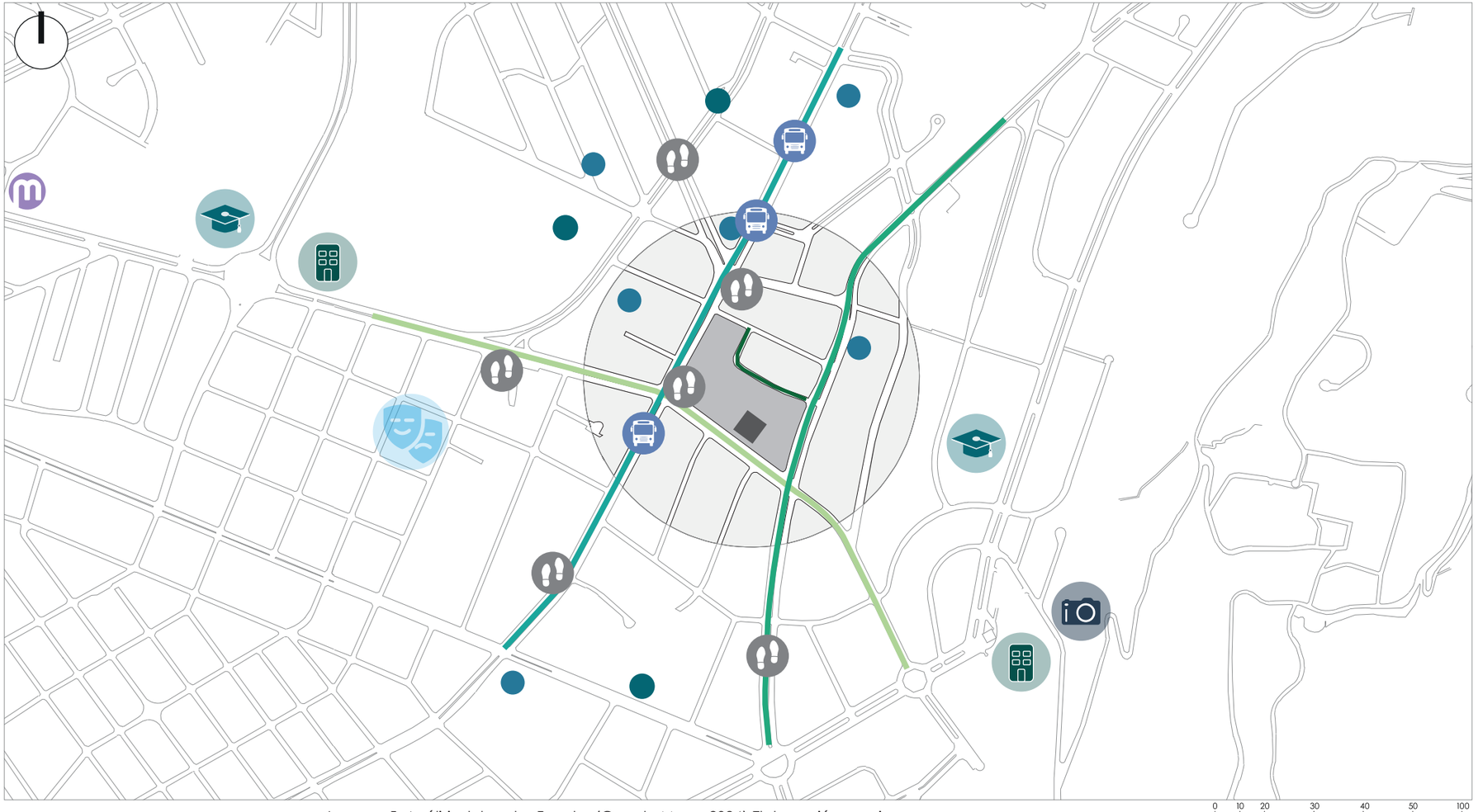


Imagen 5: Análisis del sector Fuente: (Google Maps, 2024) Elaboración propia.

El espacio seleccionado para el Museo Interactivo de Arte es actualmente una mueblería de dos pisos, donde se exhibe una amplia variedad de mobiliario para el hogar, como sofás, mesas y sillas. La iluminación natural se restringe a la fachada principal, mientras que el entrepiso tiene una altura de 3.40 metros.

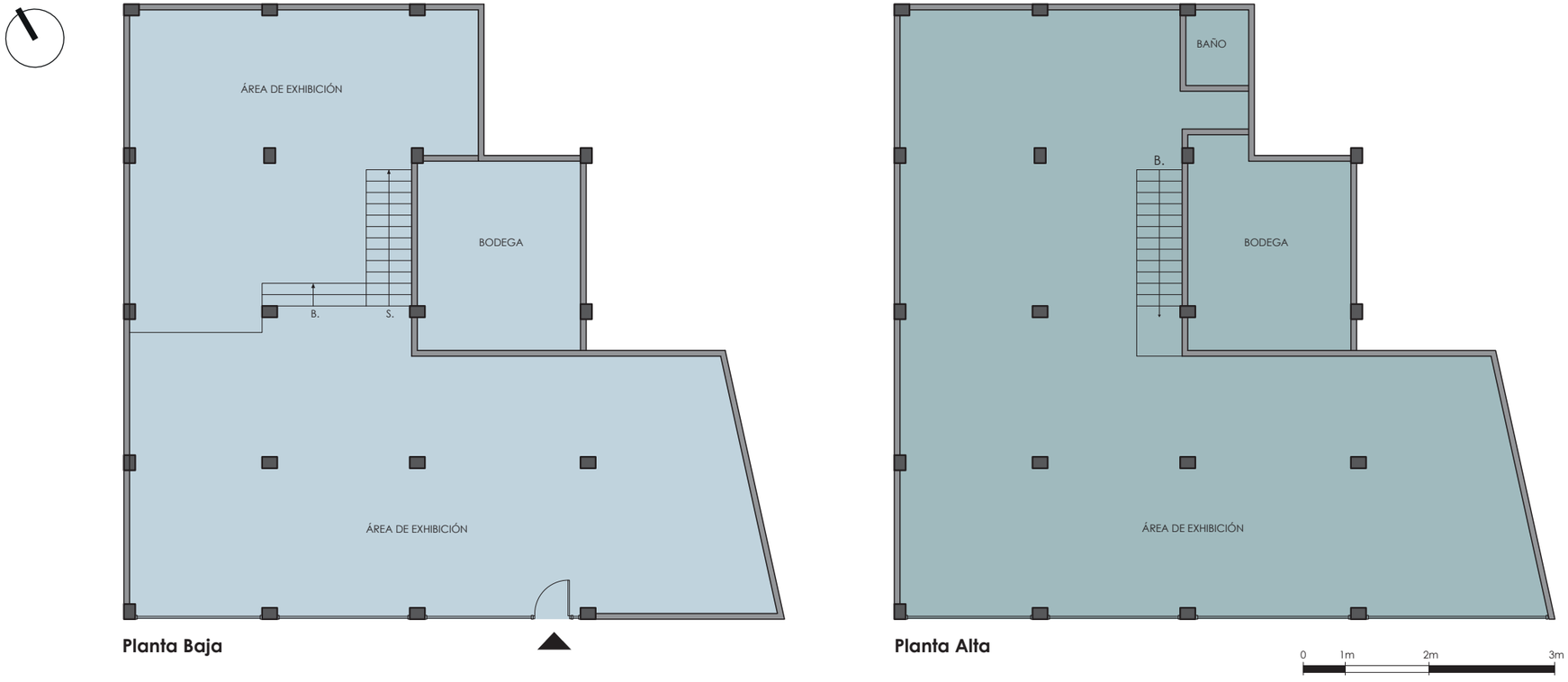


Imagen 6: Plantas Arquitectónicas Fuente: Autoría propia.

2.5 ESTADO ACTUAL

A continuación, se presentan algunas fotografías que muestran su estado actual:

Imagen 7: Imágenes exteriores e interiores del local Fuente: Fotografías de autoría propia.

Museo del Futuro

- **Arquitecto:** Killa Design
- **Ubicación:** Dubái, Emiratos Árabes Unidos
- **Año:** 2022

Con un diseño arquitectónico futurista y un enfoque en la interactividad, este museo ofrece instalaciones inmersivas que integran arte y tecnología. La disposición de los espacios y el uso de elementos multimedia son ejemplos destacados de cómo crear una experiencia atractiva que combina estética, funcionalidad y tecnología.

La forma orgánica del edificio contrasta con la arquitectura angular de la ciudad, convirtiéndolo en un hito arquitectónico. La fachada está revestida con paneles de acero inoxidable que reflejan la luz y el entorno, creando un efecto dinámico. Las inscripciones en árabe, que contienen frases sobre el futuro, son un elemento cultural significativo que incorpora la identidad local en el diseño.

El diseño interior prioriza una circulación fluida, facilitando el recorrido entre exposiciones y áreas interconectadas que fomentan continuidad y descubrimiento. Además, el museo integra zonas multifuncionales adaptables a diversos eventos, como exposiciones, conferencias y talleres, reflejando su versatilidad y capacidad de responder a las necesidades del futuro.

Los espacios están diseñados para brindar experiencias inmersivas a través de realidad aumentada y virtual, fomentando la interacción del visitante con las exposiciones y creando un entorno dinámico que refleja el avance tecnológico. Más que una simple exhibición, el diseño representa innovación y progreso, estimulando la curiosidad y la imaginación en un contexto vanguardista.

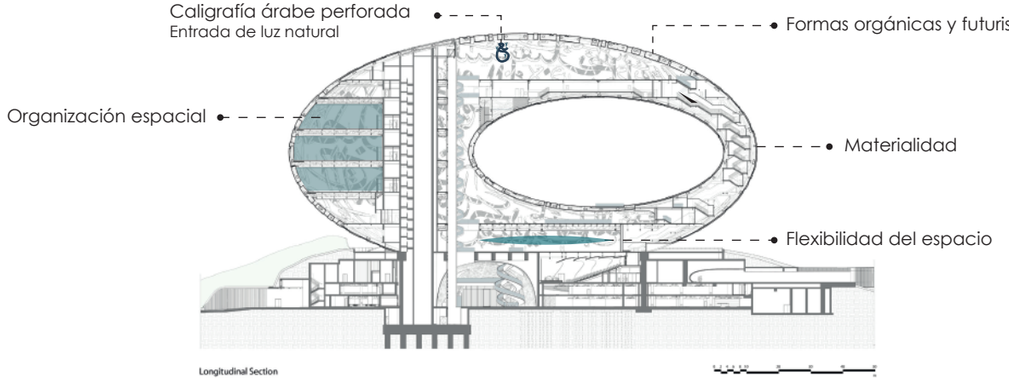


Imagen 8: Análisis gráfico del Museo del futuro Fuente: Killadesing, Elaboración propia.

Imagen 9: Museo del Futuro Fuente: ArchDaily

Este proyecto aportó la fusión entre arquitectura, tecnología y experiencia sensorial. Su uso de formas orgánicas y futuristas, junto con materiales innovadores crea un espacio envolvente que transmite modernidad y fluidez. La integración de experiencias inmersivas e interactivas mediante realidad aumentada y pantallas digitales.

OPPO MWC Barcelona

- **Arquitecto:** IDS Studio
- **Ubicación:** Barcelona, España
- **Año:** 2023

El proyecto "OPPO MWC Barcelona" es un espacio expositivo innovador diseñado para la participación de OPPO en el Mobile World Congress en Barcelona. Concebido por IDS Studio en colaboración con Harry A. Iastrebov, este espacio arquitectónico toma como referencia la estética minimalista de los museos y galerías de arte contemporáneo en España.

Su diseño se basa en una paleta de colores blancos y claros, combinados con elementos de alta tecnología y soluciones interactivas digitales. Uno de los aspectos más destacados es la creación de estructuras multicapa, las cuales reinterpretan de manera abstracta algunos de los espacios más icónicos de Barcelona, aportando una identidad arquitectónica única.

Estas estructuras están recubiertas con láminas delgadas que realzan su carácter arquitectónico, mientras que en su interior contienen pantallas que proyectan videos en movimiento de espacios emblemáticos de la ciudad. La combinación de estos medios digitales con la arquitectura genera una atmósfera urbana dentro del stand, evocando la esencia de Barcelona.

El espacio se dividió en áreas temáticas, cada una enfocada en un grupo de productos. A través de elementos arquitectónicos y digitales, se crearon narrativas únicas, evitando la repetición de información. El diseño ofreció una experiencia inmersiva que integraba arquitectura, tecnología e identidad visual en un entorno sofisticado y cohesivo.

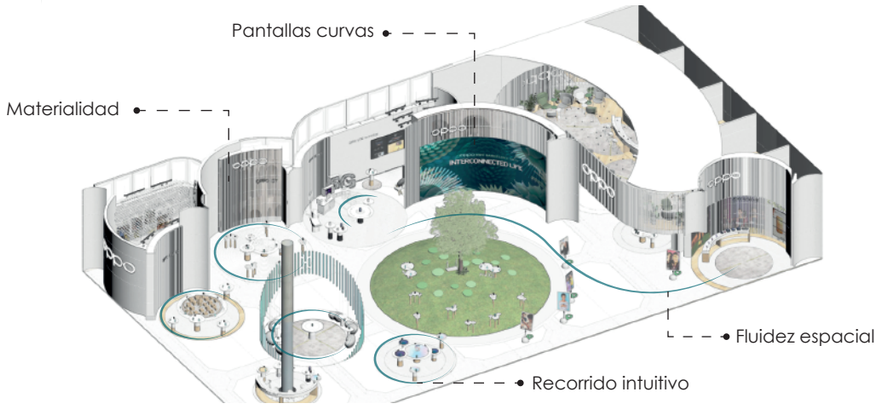


Imagen 10: Análisis gráfico Fuente: Behance,Elaboración propia.

Imagen 11: OPPO MWC Barcelona Fuente: Behance

De este proyecto tome como inspiración la materialidad, el uso del color blanco y el vidrio genera una fluidez visual. El acero, evoca la innovación tecnológica.

La distribución de los espacios con el uso de formas curvas crean recorridos envolventes, permitiendo que los visitantes se conecten de manera dinámica.

Sinovac Corporate Showroom

- **Arquitecto:** VAVE Studio
- **Ubicación:** Pekín, China
- **Año:** 2022

El espacio refleja la misión científica de la empresa Sinovac, con el objetivo de popularizar el conocimiento científico y fomentar el espíritu de investigación y desarrollo. Diseñado para destacar la importancia de la biotecnología, el showroom fusiona funcionalidad y estética, creando un ambiente inspirador tanto para visitantes como para empleados.

El diseño se caracteriza por su enfoque minimalista y moderno, utilizando materiales como el vidrio y el acero para transmitir transparencia, innovación y precisión científica. Las superficies blancas predominan en el espacio, creando un ambiente limpio y ordenado que refleja la pureza y la confiabilidad de los productos de la marca.

La distribución del showroom se divide en áreas para exposiciones, reuniones y presentaciones. Se busca una circulación fluida, permitiendo a los visitantes explorar el espacio de manera intuitiva. Las áreas interconectadas facilitan una experiencia continua, donde cada sección ofrece un enfoque distinto sobre los logros de Sinovac en la biotecnología.

Además, el showroom cuenta con zonas multifuncionales que pueden adaptarse a distintos tipos de eventos, como conferencias y demostraciones científicas. Este diseño versátil resalta la capacidad del espacio para ajustarse a las necesidades corporativas, proyectando la imagen de una empresa moderna, orientada al futuro y comprometida con el progreso científico.

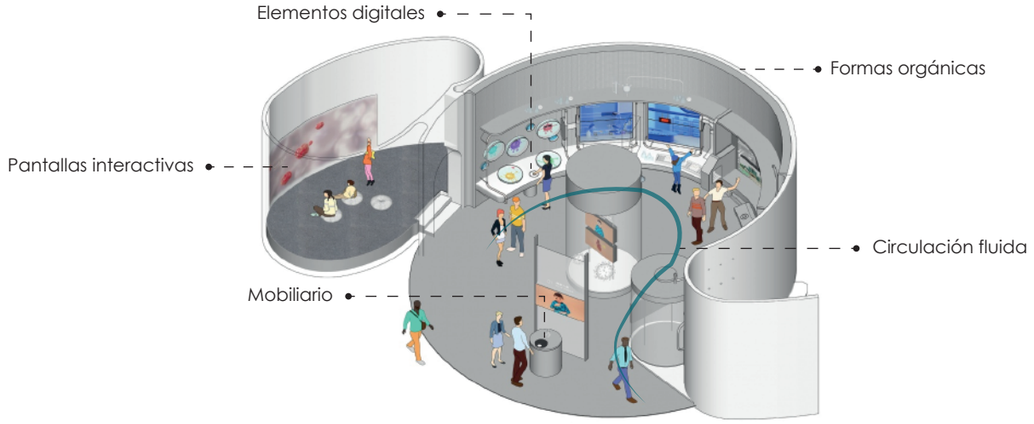


Imagen 12: Análisis gráfico Fuente: VAVE Studio ,Elaboración propia.

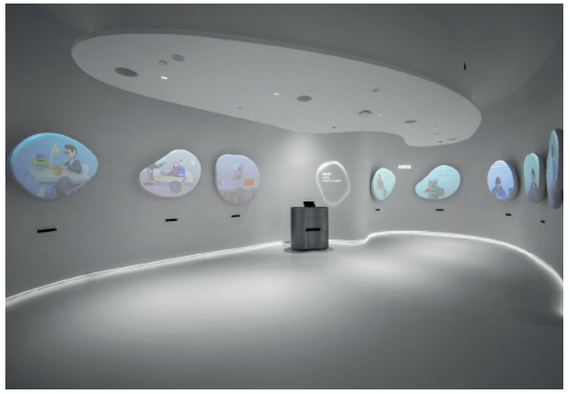


Imagen 13: Sinovac Corporate Showroom Fuente: VAVE Studio

Este proyecto aportó la integración de la tecnología y la materialidad. La incorporación de pantallas interactivas crean un entorno dinámico e innovador.

La distribución fluida y las zonas multifuncionales permiten adaptar el espacio a diferentes necesidades, asegurando flexibilidad sin perder cohesión en el diseño

03

PROYECTO

3.1 METAS DEL DISEÑO

Diseñar un museo interactivo de arte que inspire a los jóvenes a reconectarse con la experiencia de visitar un museo, reflejando la idea de conexión en cada aspecto de su diseño. Los visitantes podrán experimentar y participar en el proceso evolutivo de manera interactiva y dinámica, con un recorrido que evoluciona tanto en contenido como en espacio físico de manera fluida y orgánica.

¿Qué?

Diseñar un espacio donde los visitantes puedan experimentar el arte y la tecnología a través de todos sus sentidos, fomentando una comprensión profunda y emocional de las obras de arte mediante experiencias sensoriales. Se busca mostrar cómo la tecnología puede ser implementada para crear nuevas formas de arte, incluyendo la generación de experiencias en 3D basadas en cuadros realizados a mano, inspirando a los visitantes a explorar su propia creatividad utilizando herramientas tecnológicas.

¿Quién?

El museo está dirigido a personas de todas las edades interesadas en el arte y la tecnología, estudiantes de arte, diseño, tecnología y ciencias. También está pensado para familias que busquen experiencias educativas y entretenidas en un entorno acogedor.

¿Cómo?

El museo contará con galerías interactivas y temáticas, así como áreas sensoriales diseñadas para ofrecer experiencias inmersivas. Se utilizará tecnología integrada para crear instalaciones interactivas con obras de arte que respondan al movimiento, sonido o tacto de los visitantes.

- **Realidad Aumentada (AR):** Los visitantes podrán usar dispositivos móviles o gafas AR para descubrir información adicional o animaciones sobre el proceso creativo de las obras.
- **Realidad Virtual (VR):** Experiencias inmersivas que permiten "entrar" en una obra de arte y explorarla desde dentro.
- **Instalaciones Sensibles al Movimiento:** Obras que cambian de forma o color en respuesta a la presencia del espectador.
- **Experiencias de Sonido 3D:** Sonidos envolventes que permiten "escuchar" una pintura o escultura.
- **Tacto Interactivo:** Superficies táctiles que reproducen texturas relacionadas con las obras, mejorando la conexión sensorial.

Imagen 14: Metas del Diseño. Elaboración propia

3.2 CONCEPTO

"Metamorfosis" nace a partir de la idea de reconectar a los jóvenes con la experiencia de visitar un museo y con las obras de arte. El concepto arquitectónico se centra en la conexión sensorial, creando un espacio donde los usuarios puedan experimentar el arte y la tecnología a través de todos sus sentidos. También refleja la evolución mediante la transformación de espacios físicos a virtuales y de los sentidos, generando emociones y destacando que el movimiento continuo produce la transformación.

El museo ofrece una experiencia dinámica y participativa, donde el arte y la tecnología se combinan para crear un entorno que evoluciona continuamente, generando emociones y experiencias. Esta transformación proporciona una experiencia inmersiva y evolutiva, conectando a las nuevas generaciones con el arte de manera innovadora.

SUB CONCEPTOS

Conexión Sensorial: Generar una conexión multisensorial entre los visitantes con las obras de arte. Se logra mediante el uso de elementos interactivos que estimulan todos los sentidos, permitiendo experimentar el museo de manera inmersiva y emocional.

Dinamismo y Transformación: Diseñar un espacio dinámico y fluido donde los visitantes experimenten transiciones inmersivas entre áreas y exhibiciones. La tecnología permitirá un entorno en constante cambio, generando una metamorfosis sensorial y espacial.

Integración Tecnológica: Permite a los visitantes interactuar con las exhibiciones de formas innovadoras, enriqueciendo su experiencia y comprensión del contenido.

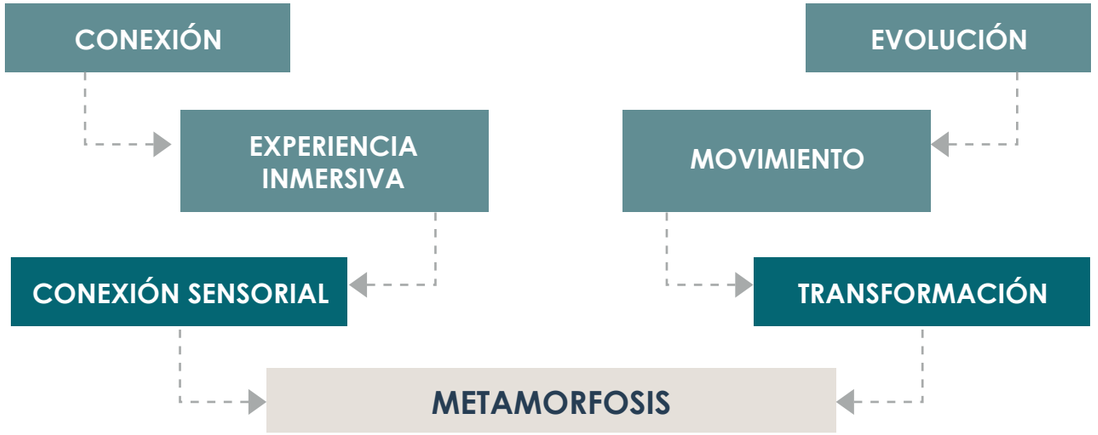


Imagen 15: Concepto, referencia gráfica. Elaboración propia

3.3 PROGRAMACIÓN

El programa arquitectónico propuesto para el museo interactivo de arte incluye un área pública con un vestíbulo principal conectado a un patio central, una tienda de regalos y una cafetería. Las áreas de exhibición comprenden galerías de exhibición permanente y temporal, así como salas interactivas. En las áreas de administración se encuentran una oficina administrativa y una sala de reuniones. Finalmente, las áreas de servicios incluyen baños públicos y una bodega/almacén.

ÁREA	ESPACIO	ÁREA (m2)
Área Pública	Vestíbulo Cafetería	37.42 39.36
Área de Exhibición	Sala Interactiva Galerías de Exhibición Permanente Galería de Exhibición Temporal	18.53 28.28 34.96
Área Administrativa	Oficina Administrativa	10.58
Área de servicio	Baños Públicos Bodega	12.05 1.6
	TOTAL	**182.78**

Imagen 16: Programación. Elaboración propia

3.4 DIAGRAMA DE ADYACENCIAS

El vestíbulo se conecta directamente con el espacio central y la cafetería, facilitando la orientación inicial. El espacio central está rodeado por salas interactivas y galerías de exhibición permitiendo una transición fluida entre diferentes espacios.

Los baños poseen un fácil acceso desde todas las áreas principales, mientras que la bodega y la administración están ubicadas en una zona menos visibles. La cafetería cercanas al vestíbulo principal, ofrece espacios de descanso y socialización.

Imagen 17: Diagrama de Adyacencias. Elaboración propia

3.5 ZONIFICACIÓN

El diagrama de zonificación facilita la comprensión de la distribución espacial del proyecto, este esquema actúa como una guía visual para organizar de manera eficiente el diseño interior.

Imagen 18: Zonificación. Elaboración propia

3.6 DISEÑO ESPACIAL

El diseño espacial del museo se fundamenta en la conexión sensorial y la evolución, utilizando la forma del círculo, que simboliza la unión, la continuidad y la transformación. Este enfoque permite la creación de espacios abiertos y fluidos, simbolizando una conexión continua. El recorrido del museo está concebido para guiar a los visitantes a través de diferentes etapas que representan la evolución, ofreciendo una experiencia inmersiva y dinámica.

Este diseño refleja el crecimiento y la transformación continua, conectando a los visitantes con el arte y la tecnología de manera innovadora.

El concepto nace a partir del círculo como forma base, cuya repetición genera conexión y se transforma en diferentes dimensiones, creando nuevos espacios diversos y dinámicos, adecuados para diferentes experiencias sensoriales.

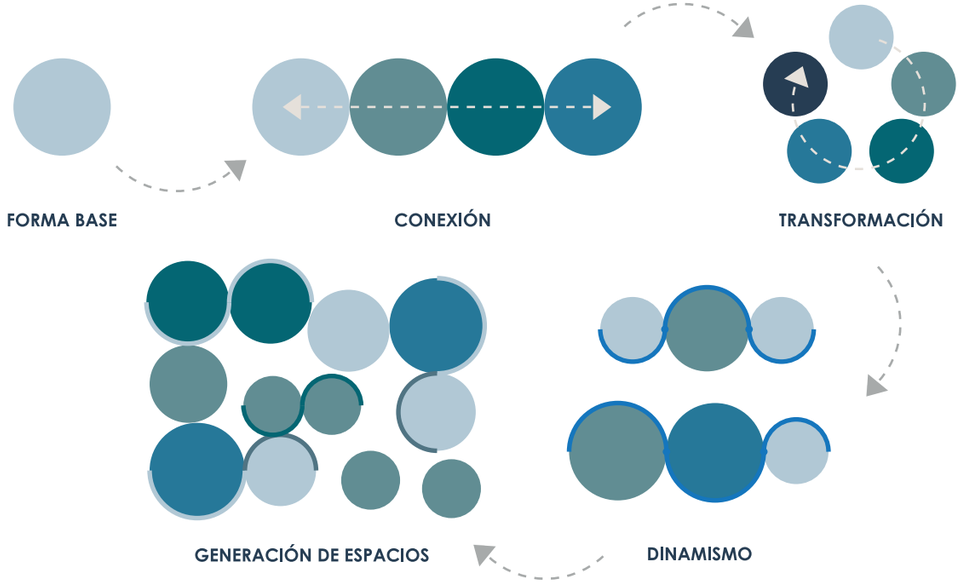


Imagen 19: Diseño Espacial. Elaboración propia

3.7 MOODBOARD

El moodboard busca transmitir la esencia del arte y la tecnología, además de representar la evolución a través de las fases de la luna. Captura la atmósfera y el estilo deseados, sirviendo como guía para un diseño coherente que refleje transformación e innovación.

Imagen 20: Moodboard. Elaboración propia

3.8 MATERIAL BOARD

El material board presenta una selección de materiales que reflejan la fusión entre arte y tecnología en el diseño del museo. Se han elegido materiales que representan transformación, innovación y experiencias sensoriales.

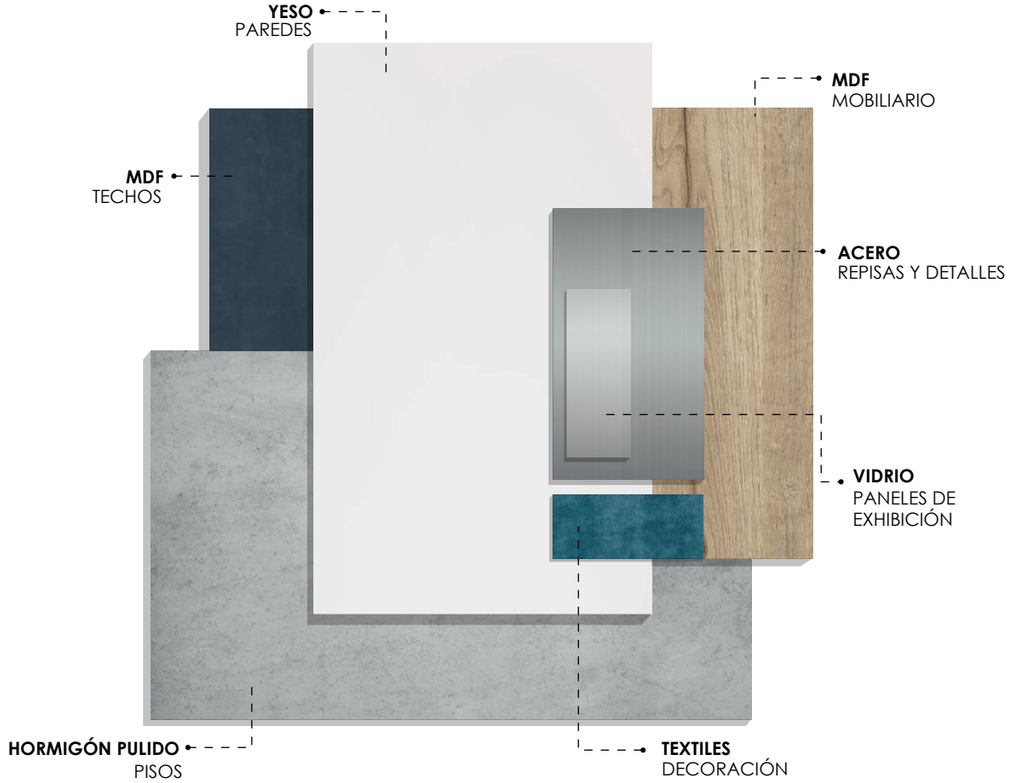


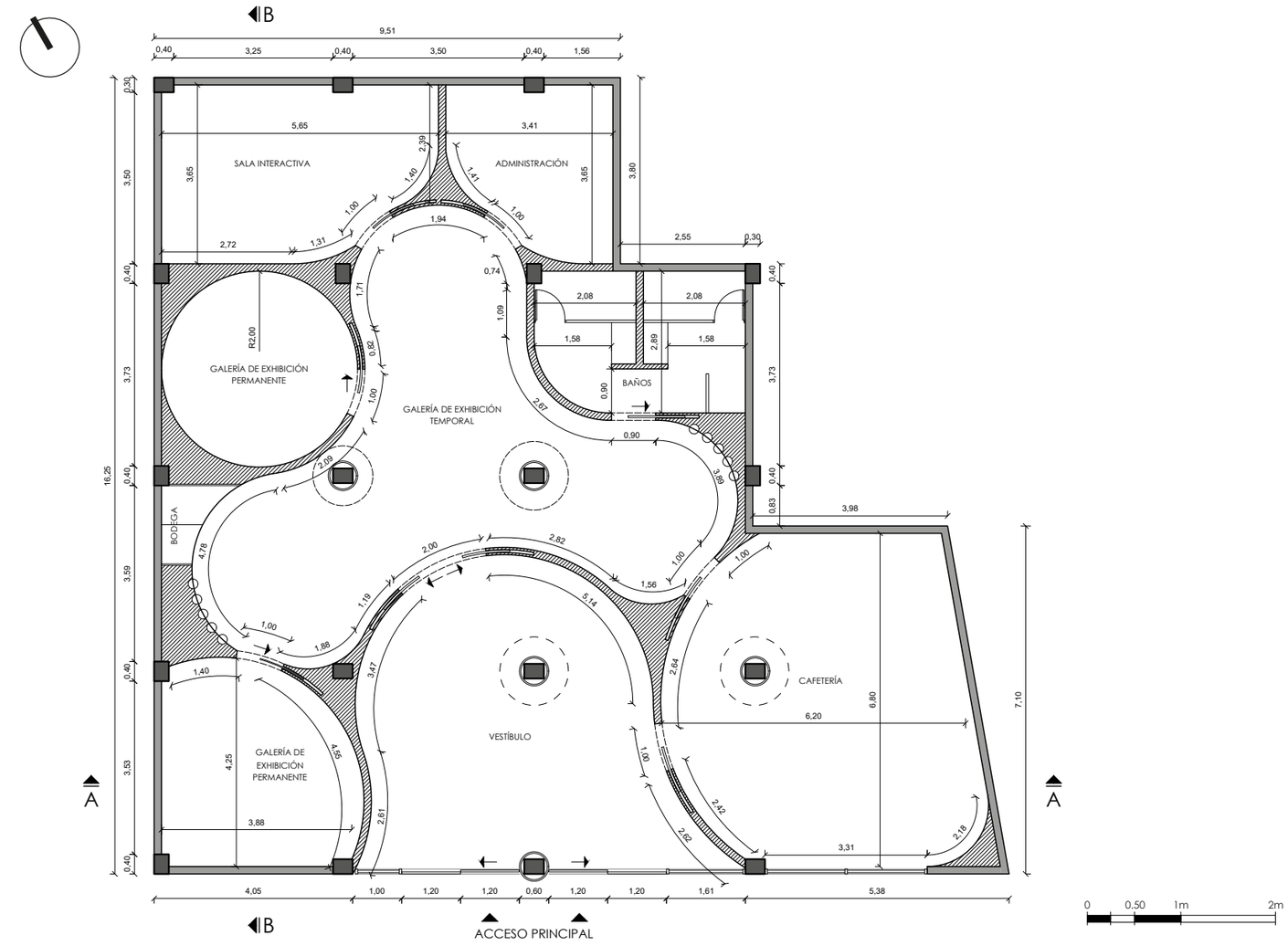
Imagen 21: Material board. Elaboración propia

04

PLANOS - RENDERS

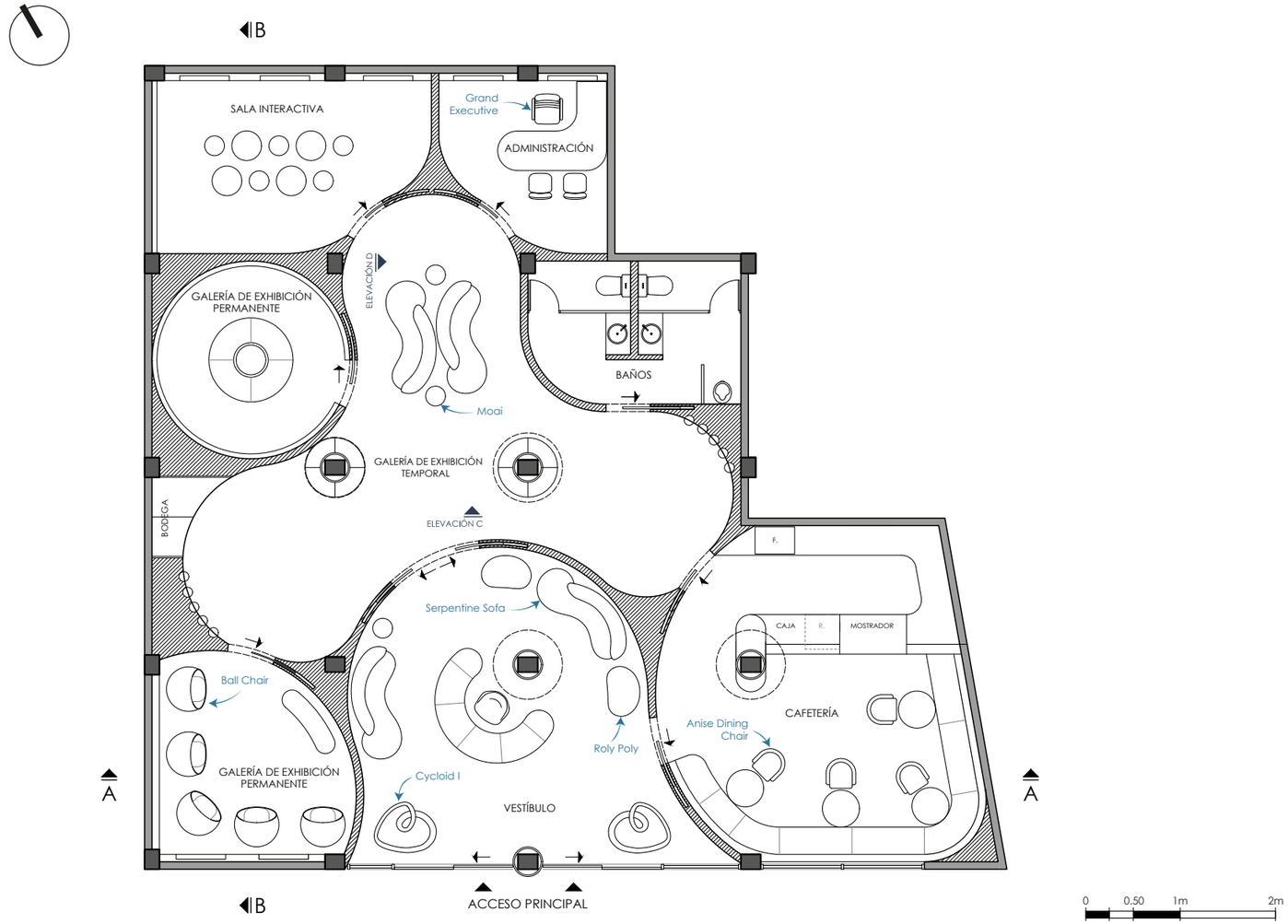
4.1 PLANTA DE DISTRIBUCIÓN

ESC 1:120



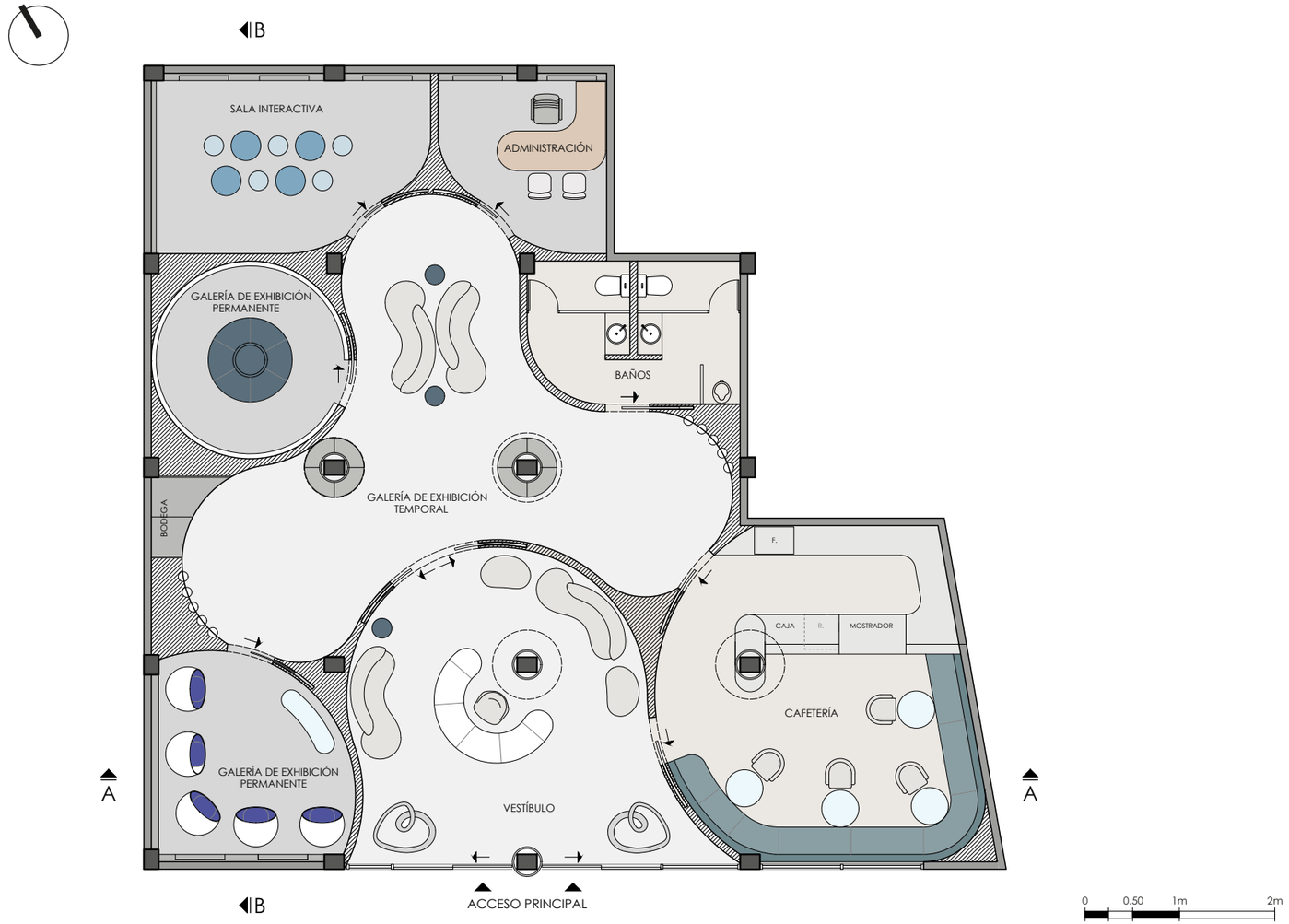
4.2 PLANTA AMOBLADA

ESC 1:120



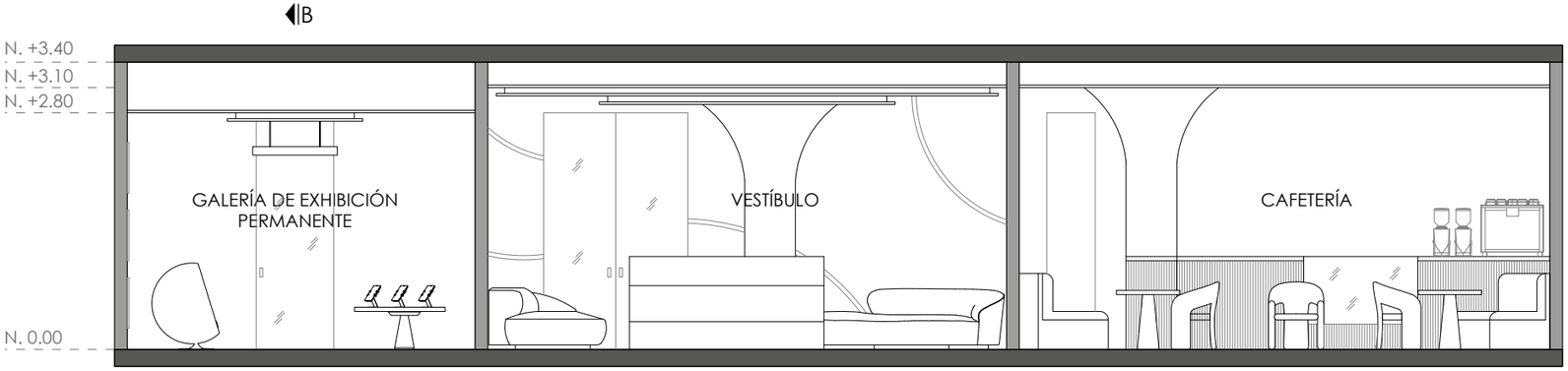
4.2 PLANTA AMOBLADA AMBIENTADA

ESC 1:120



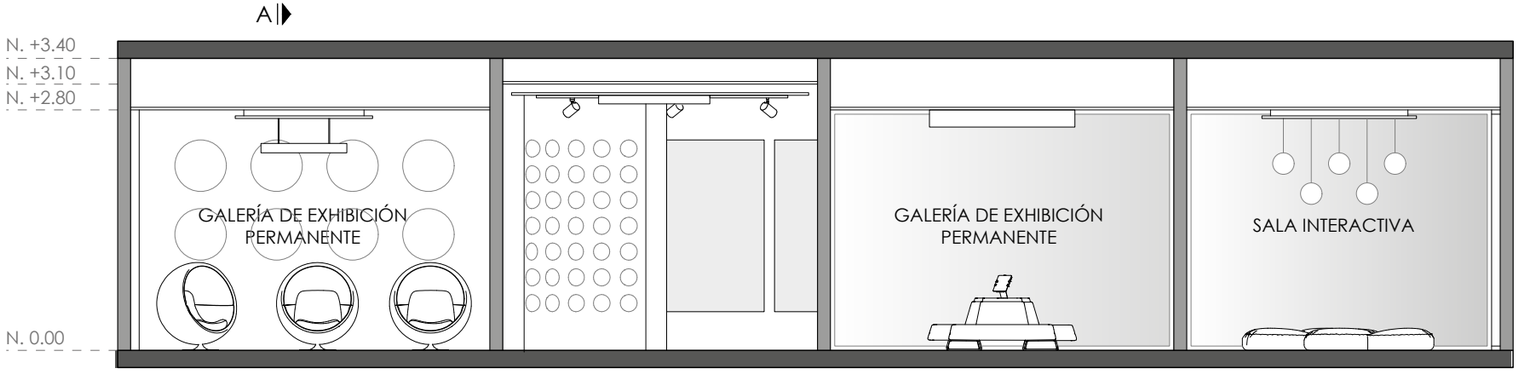
4.3 CORTE LONGITUDINAL A-A

ESC 1:50



4.4 CORTE TRANSVERSAL B-B

ESC 1:50

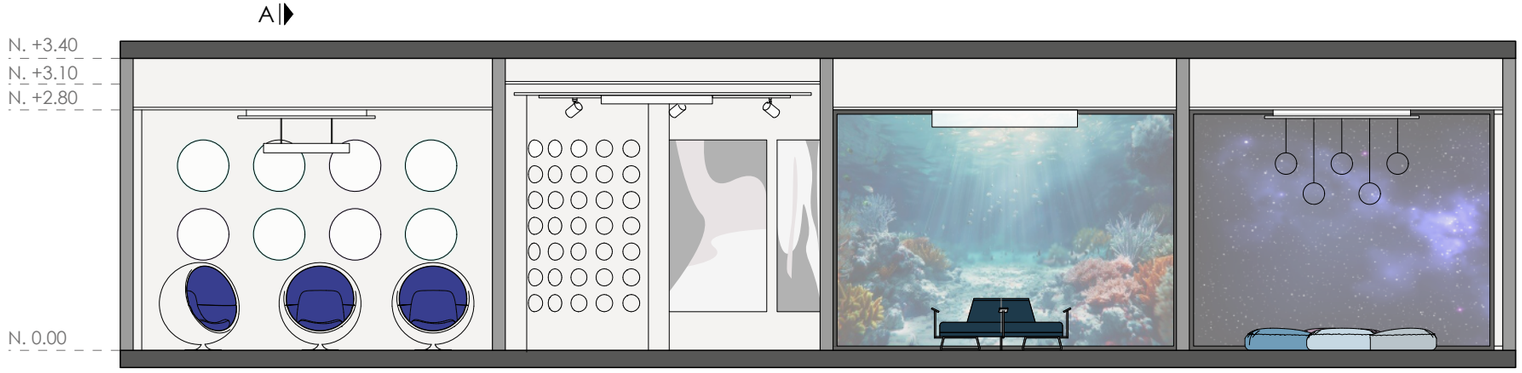


4.3 CORTE LONGITUDINAL A-A

ESC 1:50

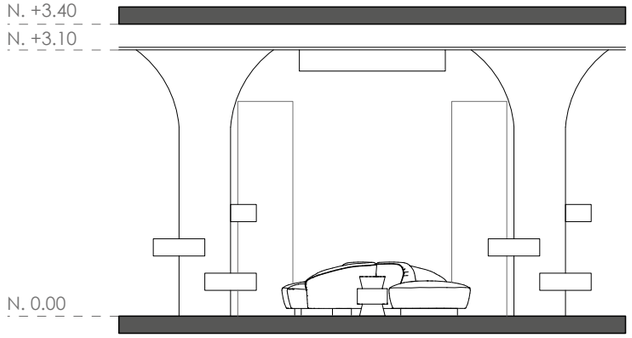
4.4 CORTE TRANSVERSAL B-B

ESC 1:50



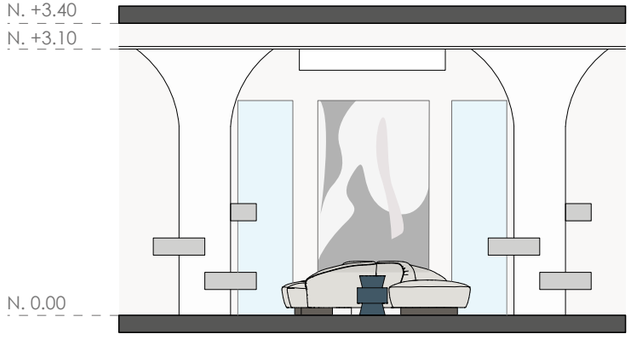
4.5 ELEVACIONES INTERNAS

ESC 1:50



ELEVACIÓN C

ELEVACIÓN D



ELEVACIÓN C AMBIENTADA

ELEVACIÓN D AMBIENTADA

4.6. PLANO DE PISOS

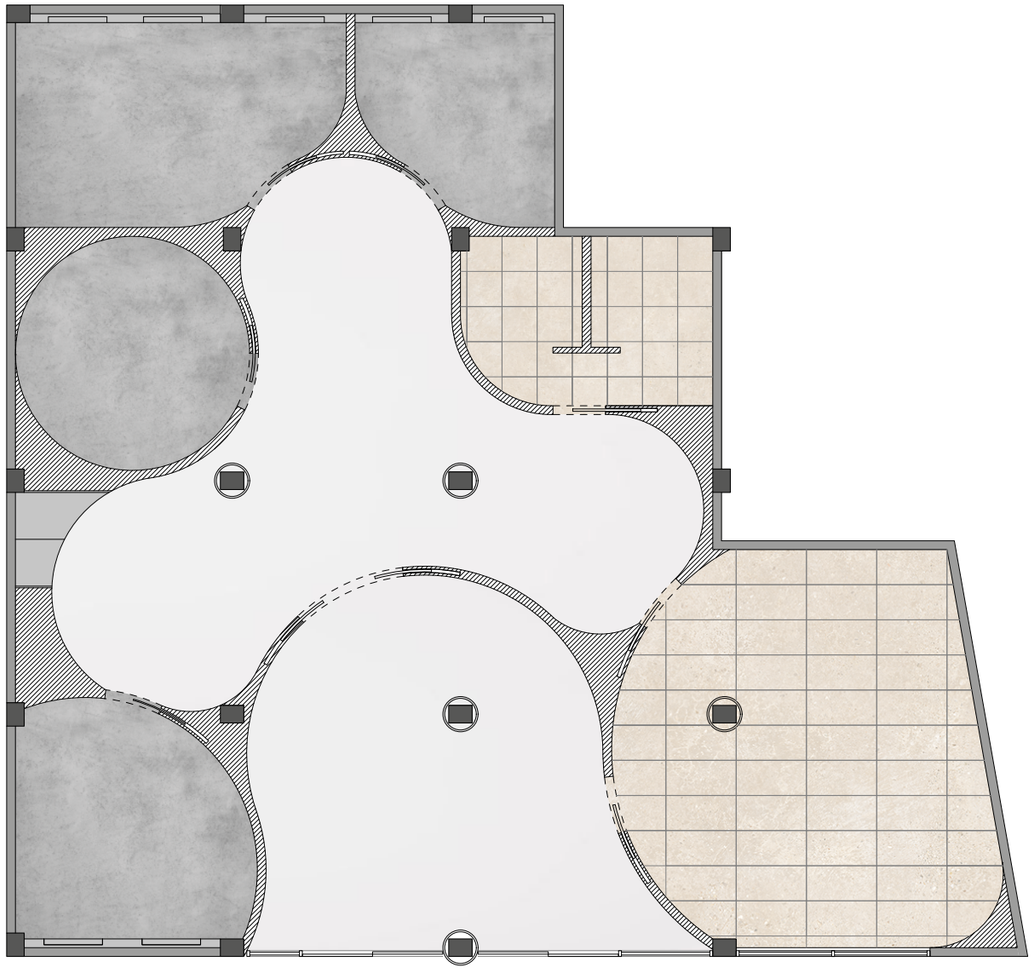
ESC 1:120

SIMBOLOGÍA

MICROCEMENTO PULIDO
Espesor: 3 mm
Acabado: Liso y mate
-Innov microcemento-

RESINA EPOXI DE ALTO BRILLO
Espesor: 3-5 mm
Acabado: Alto brillo
-Sika-

PORCELANATO KONE
TONO: SILVER
FORMATO: 0.60 x 0.60 m
-Graiman-

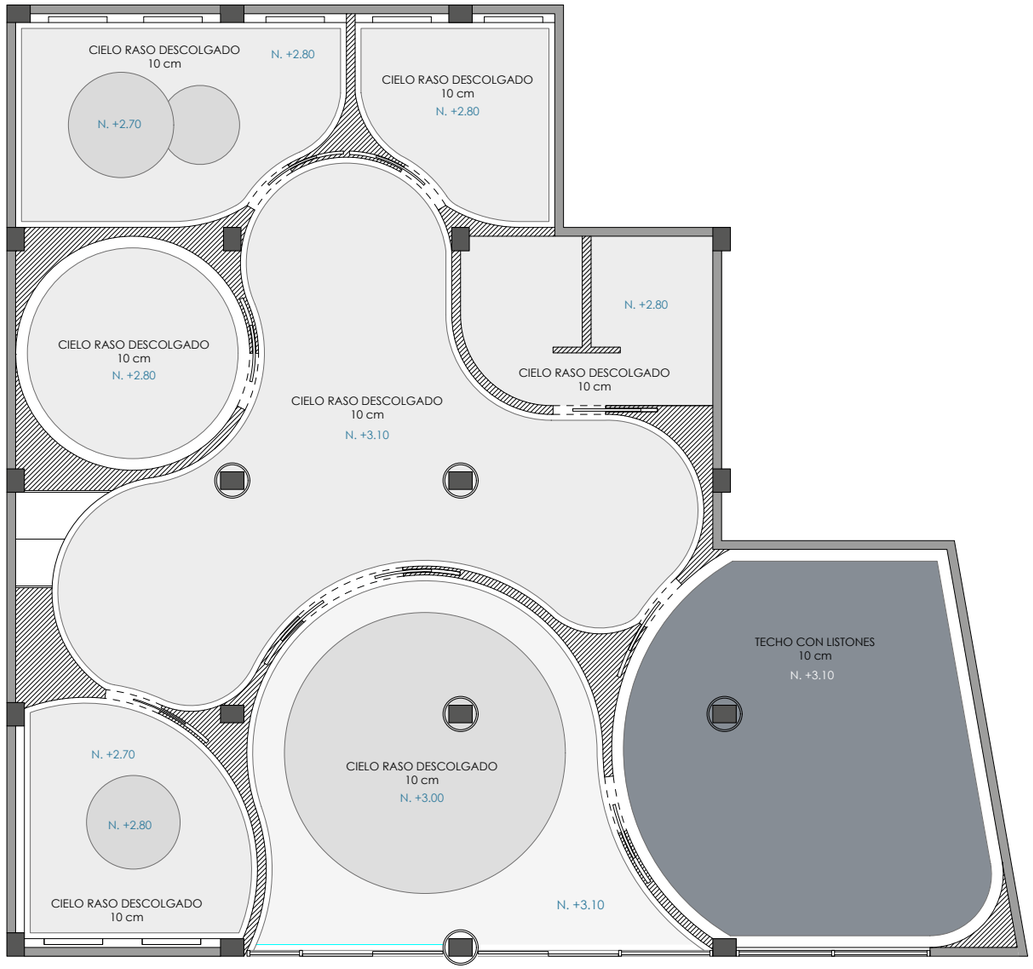


4.7. REVESTIMIENTOS VERTICALES

ESC 1:120

4.8. PLANO DE TECHOS

ESC 1:120



SIMBOLOGÍA

GYPSUM ACABADO LISO
Pintura Excello Satín Blanco
-Sherwin Williams-

LISTONES DE MDF
Tono Océano, 6mm
-Pelikano-

4.9. PLANO DE ILUMINACIÓN

ESC 1:120

SIMBOLOGÍA

SLIM DOWNLIGHT BRANCO
-Ledvance-

SPOT LED DIRIGIBLE BLANCO PARA RIEL
-Ledex-

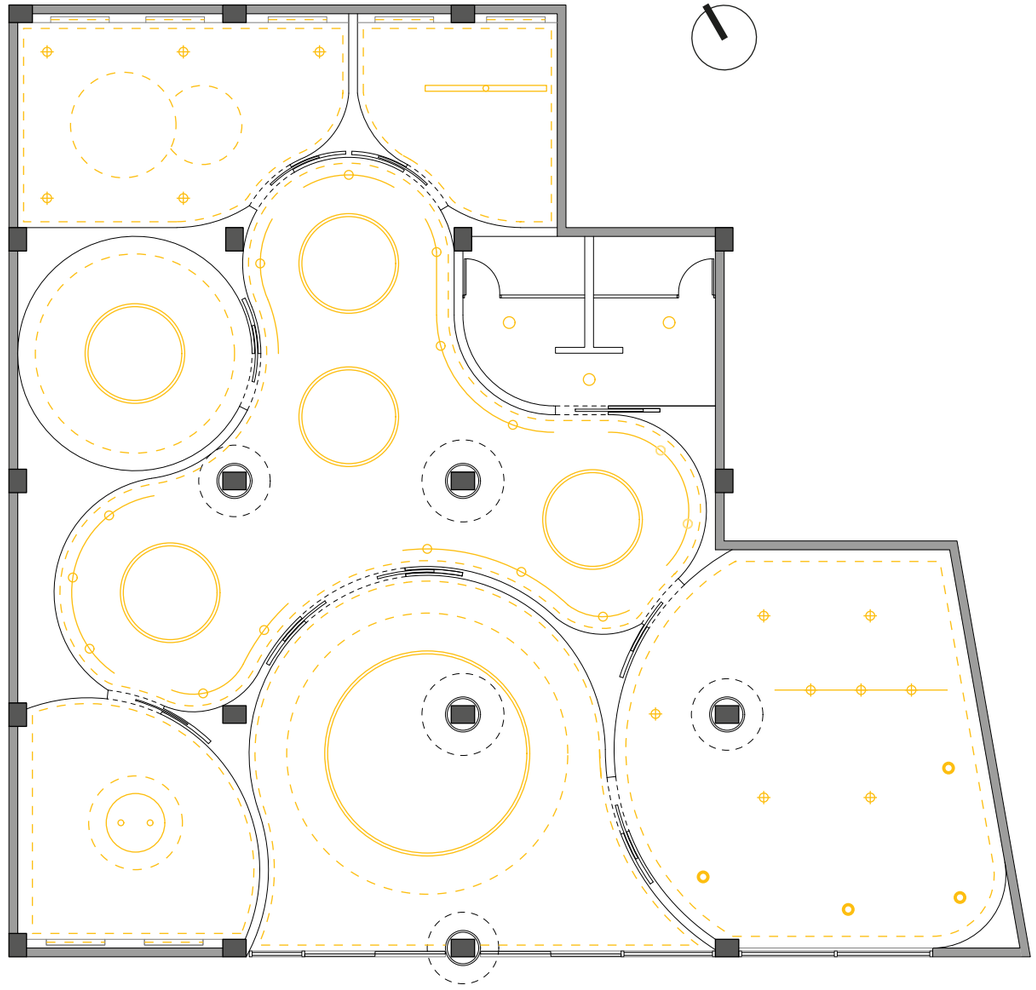
GALAXY LED WHITE (Ø100cm)
-Studio K-

LÁMPARA COLGANTE HALO LED

OJO DE BUEY EMPOTRABLE
Blanco,foco LED GU10
-Ledex-

CINTA LED EMPOTRADA
-Ledex-

LÁMPARA COLGANTE MODERNA LED
-Marriott-



4.10. STYLING

ESC 1:120

4.11 RENDERS

GALERÍA DE EXHIBICIÓN TEMPORAL

4.11 RENDERS

GALERÍA DE EXHIBICIÓN TEMPORAL

4.11 RENDERS

GALERÍA DE EXHIBICIÓN TEMPORAL

4.11 RENDERS

GALERÍA DE EXHIBICIÓN TEMPORAL

4.11 RENDERS

VESTÍBULO

4.11 RENDERS

VESTÍBULO

4.11 RENDERS

CAFETERÍA

4.11 RENDERS

CAFETERÍA

4.11 RENDERS

GALERÍA DE EXHIBICIÓN PERMANENTE

4.11 RENDERS

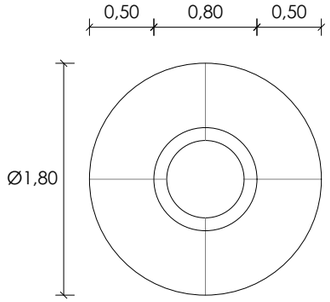
GALERÍA DE EXHIBICIÓN PERMANENTE

05

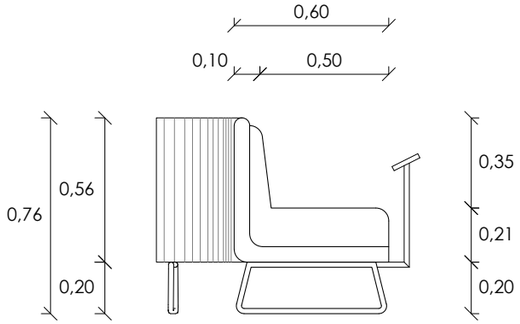
MOBILIARIO

5.1 MOBILIARIO - SOFA GALERÍA DE EXHIBICIÓN PERMANENTE

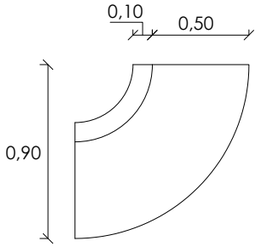
ESC 1:25



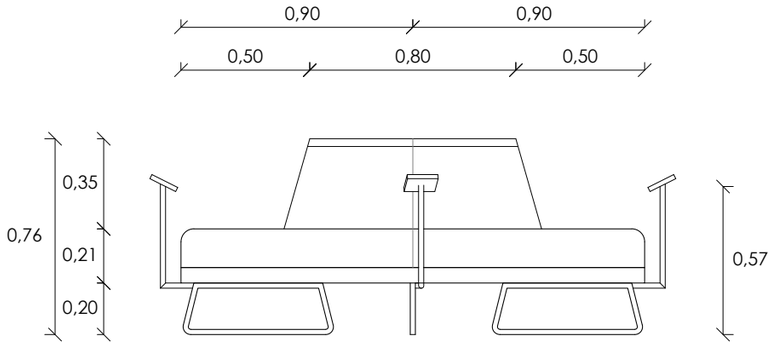
VISTA SUPERIOR



VISTA LATERAL



MÓDULO



VISTA FRONTAL

ESPECIFICACIONES

Estructura Principal

Acero tubular rectangular 2x2 cm

Patas:
Estructura en forma de trapecio, acero con pintura electrostática

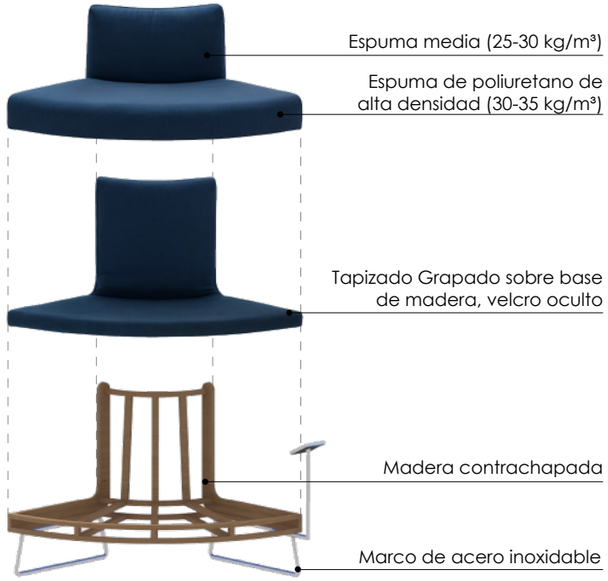
Asiento y Respaldo

Base:
Madera contrachapada de 18 mm

Relleno:
Espuma de poliuretano

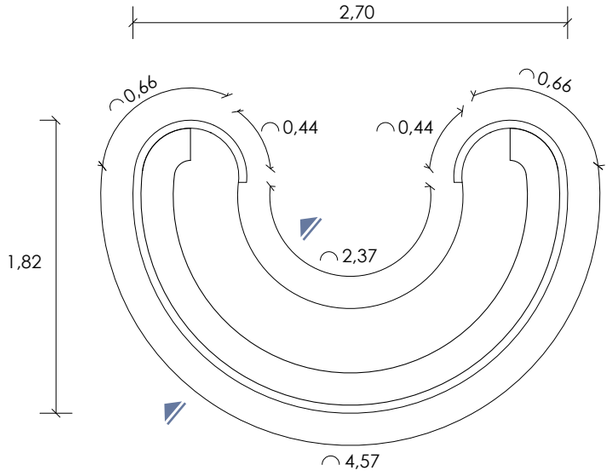
Tapizado

Material:
Tela tipo bouclé

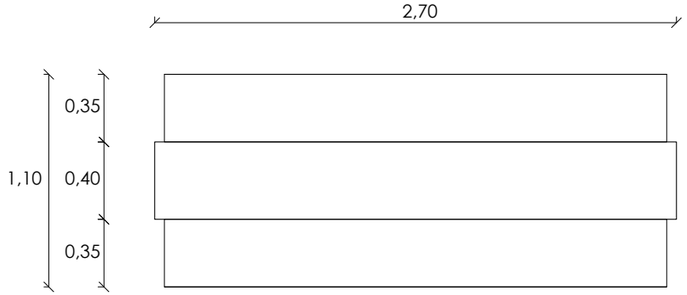


5.2 MOBILIARIO - COUNTER RECEPCIÓN

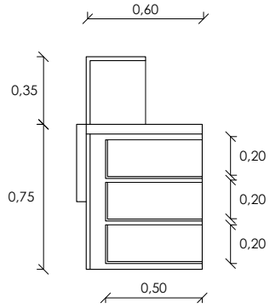
ESC 1:120



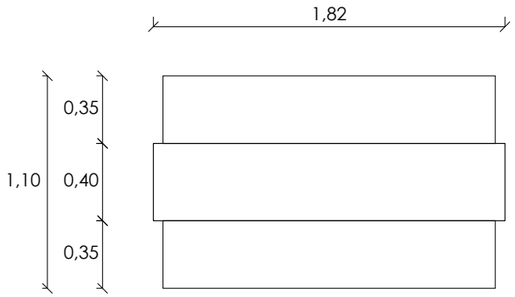
VISTA SUPERIOR



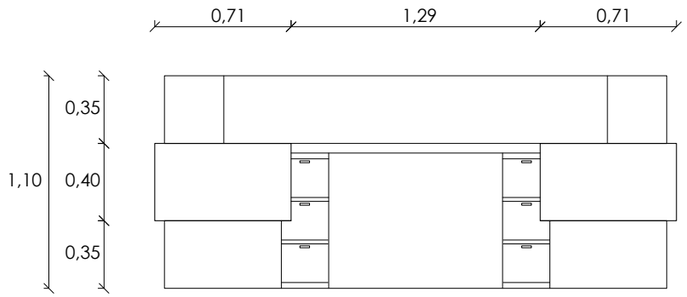
VISTA FRONTAL



CORTE



VISTA LATERAL



VISTA POSTERIOR

ESPECIFICACIONES

Estructura Principal

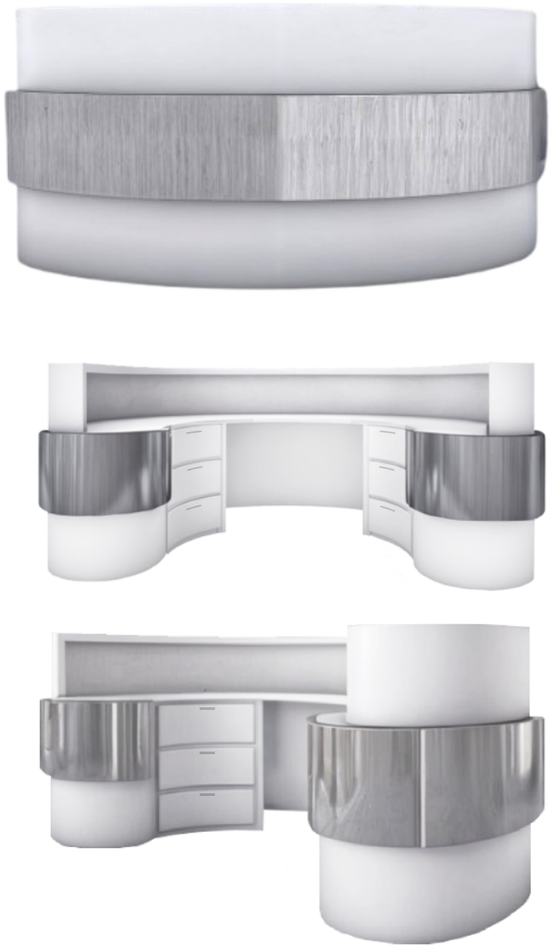
Madera MDF de 18 mm, lacado blanco mate

Recubrimiento frontal

Lámina de acero inoxidable calibre 20 pulido. Pegado con adhesivo industrial

Almacenamiento

Cajones o estantes internos en MDF con correderas telescópicas.



06

EPÍLOGO

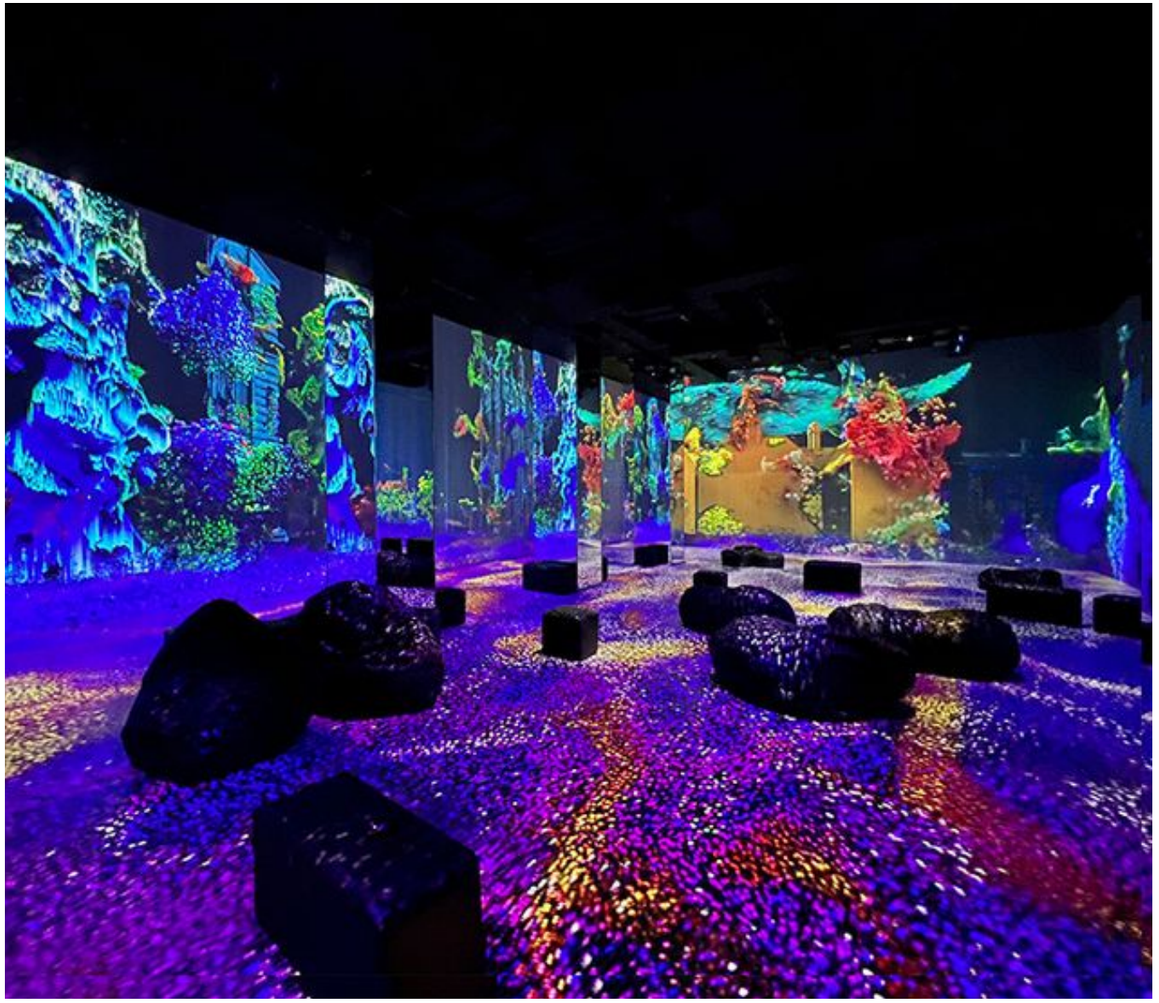
6.1 CONCLUSIONES

El Museo Interactivo de Arte representa una propuesta innovadora que fusiona arquitectura moderna y tecnología avanzada para redefinir la experiencia museística. La integración de dispositivos de realidad virtual no solo transforma la manera en que los visitantes interactúan con el arte, sino que también responde a la necesidad de atraer a las nuevas generaciones mediante experiencias inmersivas y personalizadas.

Ante la necesidad de hacer los museos más atractivos para los jóvenes y considerando el avance de la tecnología, se propone la adquisición de dispositivos de realidad virtual. Esta tecnología incentivará la visita de nuevas generaciones, proporcionando una experiencia inmersiva y educativa que transforma la manera en que se perciben las exposiciones.

La experiencia innovadora y atractiva del museo será fundamental para su promoción. La combinación de tecnología avanzada y estrategias de marketing efectivas garantizará el éxito del museo interactivo. En definitiva, este museo no solo busca preservar y difundir el arte, sino también revolucionar la forma en que se vive y se aprende, convirtiéndose en un espacio atractivo, educativo y accesible para todos.

El enfoque en la virtualidad y la tecnología permite una experiencia variada y personalizada. Los visitantes pueden seleccionar la forma en que desean explorar el museo, aprovechando la inmersión sensorial completa que ofrece la realidad virtual. Esto genera una interacción más profunda y significativa con las exhibiciones, aumentando el impacto del aprendizaje.



6.2 ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Imagen 1: Daniel Arsham Unearthed. Fuente: Artsy
Imagen 2: Genius Davinci Immersive Experience. Fuente: diephotodesigner.de
Imagen 3: Fitzania, Museo de los Servicios Gubernamentales del Futuro. Fuente: Working Not Working
Imagen 4: Asoleamiento Fuente: (Sun Earth Tools, 2024) Autora Stephy Andrade.
Imagen 5: Análisis del sector Fuente: (Google Maps, 2024) Autora Stephy Andrade.
Imagen 6: Plantas Arquitectónicas Fuente: Autoría propia.
Imagen 7: Imágenes exteriores e interiores del local Fuente: Fotografías de autoría propia.
Imagen 8: Análisis gráfico del Museo del futuro Fuente: Killadesing, Autora Stephy Andrade.
Imagen 9: Museo del Futuro Fuente: ArchDaily
Imagen 10: Análisis gráfico Fuente: Behance, Autora Stephy Andrade.
Imagen 11: OPPO MWC Barcelona Fuente: Behance
Imagen 12: Análisis gráfico Fuente: VAVE Studio ,Autora Stephy Andrade.
Imagen 13: Sinovac Corporate Showroom Fuente: VAVE Studio
Imagen 14: Metas del Diseño. Autora Stephy Andrade
Imagen 15: Concepto, referencia gráfica. Autora Stephy Andrade
Imagen 16: Programación. Autora Stephy Andrade
Imagen 17: Diagrama de Adyacencias. Autora Stephy Andrade
Imagen 18: Zonificación. Autora Stephy Andrade
Imagen 19: Diseño Espacial. Autora Stephy Andrade
Imagen 20: Moodboard. Autora Stephy Andrade

6.3 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Báez Revelo, N. C., & Cueva Ortiz, S. (2024). Urbanismo y Museología social: Vol. 24<sup>o</i> (By Acer-Vos; Museología Social, Ed.) [Book]. UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA.

Brancoli, M. B. (2024). Volver a los orígenes. La identidad gráfica de un museo como patrimonio de una comunidad. Museo Interactivo Mirador (Chile). Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, 229. https://doi.org/10.18682/cdc.vi229.11370

Carreton, A. (2023, July 25). ¿Qué es un Museo? - Patrimonio Inteligente. Patrimonio Inteligente. http://patrimoniointeligente.com/que-es-un-museo/

Castillo, R. L. A., & Zegarra, X. D. L. (2020). The tours in virtual museums a didactic opportunity in social sciences. ResearchGate, 1–4. https://doi.org/10.1109/jicv51605.2020.9375662

Datos climáticos y meteorológicos históricos simulados para 0.2°S 78.48°O - meteoblue. (n.d.). Meteoblue.https://www.meteoblue.com/es/tiempo/historyclimate/-climatemodelled/-0.199N-78.483E2793_America%2FGuayaquil

Diseñar un museo virtual. (n.d.). Google Books. Retrieved March 3, 2025, from https://books.google.es/-books?hl=es&lr=&id=1rXGEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT33&dq=museos&ots=kkpLswZgNi&sig=8hlLfkUP_W0aP471ymAismtkEBs#v=onepage&q=museos&f=false

Jaime, K. T. (2024). Museo interactivo para el cuidado del medio ambiente en Lima Sur. repositorioacademico.upc.edu.pe. https://doi.org/10.19083/tesis/673473

Manuel, A. M. J. (2024). Diseño de un producto multimedia para la experiencia de usuario en el Museo Pumapungo. https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/14590

Mendoza–Proaño, M., & Jadán–Guerrero, J. (2024). La transformación de los museos: De las vivencias presenciales a las experiencias digitales. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9517752

Nguyen, L. (2025, January 8). Museo interactivo | 10 consejos para organizar eventos de manera eficaz en 2025 - AhaSlides. AhaSlides. https://ahaslides.com/es/blog/interactive-museum/

Pantoja, M. J. M., Aillón, L. M., & Isaac, R. M. (2024). Estrategias didácticas para potenciar la evaluación formativa en estudiantes de quinto año de la EGB. sinergiaacademica.com. https://doi.org/10.51736/r8veq766

Quinteros, B. F. (2023). LA FUNCIÓN EDUCATIVA DE LOS MUSEOS EN LAS SOCIEDADES CONTEMPORÁNEAS. Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research). https://doi.org/10.5281/zenodo.7600940

Paz, R., & Ristol, M. (2024). Didácticas diferenciales: tecnologías educativas en museos. La construcción de experiencias expandidas, inmersivas y plurales. Revista De La Escuela De Ciencias De La Educación/Revista De La Escuela De Ciencias De La EducacióN, 2(19). https://doi.org/10.35305/rece.v2i19.856

Robledo, M. S. (2024a). Infancias en el Museo Interactivo de Ciencia de Quito. Estudio de caso de la exposición temporal acogida "Geometrías de la Naturaleza." Runae., 94–112. https://doi.org/10.70141/runae.10.924

Robledo, M. S. (2024b, March 15). Niñas y adolescentes como futuras científicas: STEM y género en el Museo Interactivo de Ciencia, Ecuador. https://revistas.unc.edu.ar/index.php/EducaMuseo/article/view/44551

Rubén, C. L. (2024, June 24). LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS MUSEOS COMO RECURSO DIDÁCTICO. https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/36351

Vanegas, B. A., Galí-Espelt, N., & Vidal-Casellas, D. (2024). Las nuevas tecnologías de los museos para la visita de sus usuarios: una revisión de la literatura del período pre-COVID-19. Investigaciones Turísticas, 27, 129–160. https://-doi.org/10.14198/inturi.23813