UIDE

Powered by
Arizona State University

MAESTRÍA EN DISEÑO DE INTERIORES

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

AUTOR: Mateo Proaño

TUTOR: Fernando Larrea

CAFETERÍA Y ESPACIO RECREATIVO

QUITO - ECUADOR I 2024

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, **MATEO ANDRÉ PROAÑO ORQUERA** 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.

Mateo Proaño
Autor

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

XXXXXXXXX
Director de Tesis

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por su amor incondicional, su apoyo inquebrantable y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. Gracias por ser mi inspiración y mi mayor motivación en cada paso de este camino.

A mi abuelita, Nancy por apoyarme siempre que lo necesito y ser una guia para mi en todo momento.

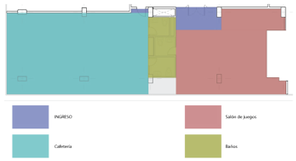
A mis maestros y mentores, quienes con su conocimiento, paciencia y guía han sido fundamentales en mi formación profesional. Gracias por compartir su experiencia y por impulsar mi crecimiento académico.

A mis amigos y colegas, por su apoyo constante, sus palabras de aliento y por ser mi refugio en los momentos de duda. Gracias por caminar a mi lado en esta etapa de mi vida.

Y especialmente, a mi novia Erika, por su compañía, su confianza en mí y por recordarme siempre la importancia de soñar en grande.

Este trabajo es para ustedes.

TABLA DE CONTENIDO



CAPITULO 01.
CONTEXTO
pag. 10-13

1.1 ANTECEDENTES

1.2 PROBLEMÁTICA

1.3 SOLUCIONES

CAPITULO 02.
PLANTEAMIENTO
pag. 16-28

2.1 PROPUESTA

2.2 RAZÓN

2.3 TARGET

2.4 UBICACIÓN Y ANÁLISIS DEL SECTOR

2.5 Referentes

2.6 Alcance del proyecto

CAPITULO 03.
PROYECTO
pag. 32-51

3. ADN de la Marca

3.1 Metas del diseño

3.2 Concepto

3.3 Programación

3.4 Diagrama de adyacencias

3.5 Zonificación

3.6 Diseño espacial

3.7 Moodboard

3.8 MaterialBoard

CAPITULO 04.
PLANIMETRÍA
pag. 54-89

4.0 Planta de distribución acotada

4.2 Plantas Amobladas Arquitectónicas y Ambientadas

4.3 Corte Transversal Arquitectónicas y Ambientadas

4.4 Corte Longitudinal Arquitectónicas y Ambientadas

4.5 Elevaciones internas Arquitectónicas y Ambientadas

4.6 Plano de pisos

4.7 Revestimientos verticales

4.8 Plano de Techos

4.9 Plano de Iluminación

4.10 Styling: Selección de mobiliario y objetos decorativos

4.11 Renders

CAPITULO 05.
DISEÑO EXCLUSIVO MOBILIARIO
pag. 92-93

5.1 Diseño de 2 piezas de Mobiliario

CAPITULO 05.
DISEÑO EXCLUSIVO MOBILIARIO
pag. 96-103

6.1 Conclusiones

6.2 Recomendaciones

6.3 Lámina de Presentación

6.4 Bibliografía

6.5 Índice de Ilustraciones

Resumen

Intelcobro es una empresa de cobranza con 100 empleados y se ha identificado la oportunidad de transformar un área de 190 m² en un espacio multifuncional que combine una cafetería y un área de juegos. Este proyecto no solo busca mejorar la calidad del entorno laboral, sino también ser un referente en el sector por su enfoque innovador y centrado en el usuario.El objetivo es diseñar un espacio que potencie la creatividad, fomente la interacción social y proporcione un lugar de desconexión necesario para mantener un alto rendimiento. Se plantea un diseño híbrido que integre una cafetería y un área de juegos dentro de la empresa de cobranza, combinando funcionalidad, innovación y confort. La iluminación, tanto natural como regulable, será clave para crear distintos ambientes a lo largo del día.

El área de juegos estará orientada hacia la tecnología y el ocio, con colores vibrantes y elementos interactivos, mientras que el mobiliario ergonómico permitirá a los empleados descansar y desconectarse. La flexibilidad será un principio fundamental, permitiendo que el espacio se adapte a diversas actividades, desde sesiones de brainstorming hasta eventos corporativos. El objetivo es mejorar el entorno laboral para incrementar la productividad y satisfacción de los 100 empleados, cuyas edades varían entre 25 y 55 años. Además de ser funcional, el diseño busca inspirar y fortalecer el sentido de pertenencia y bienestar en los trabajadores, elevando la imagen corporativa de Intelcobro como un empleador comprometido con el bienestar integral. El espacio de 190 m² estará ubicado en Quito, en el edificio Pucará, en un área estratégica con acceso a transporte y servicios cercanos que complementan el bienestar de los empleados.

Abstract

Intelcobro is a collections company with 100 employees, the opportunity has been identified to transform an area of 190 m² into a multifunc-tional space that combines a cafeteria and a games area. This project not only seeks to improve the quality of the work environment, but also to be a benchmark in the sector for its innovative and user-centered approach. The objective is to design a space that enhances creativity, encoura-ges social interaction and provides a place of disconnection necessary to maintain high performance. A hybrid design is proposed that integrates a cafeteria and a games area within the collection company, combining functionality, innovation and comfort. Lighting, both natural and adjusta-ble, will be key to creating different environ-ments throughout the day.

The gaming area will be geared towards techno-logy and leisure, with vibrant colors and interacti-ve elements, while ergonomic furniture will allow employees to relax and unwind. Flexibility will be a fundamental principle, allowing the space to adapt to various activities, from brainstorming sessions to corporate events. The objective is to improve the work environ-ment to increase the productivity and satisfaction of the 100 employees, who vary in age between 25 and 55 years. In addition to being functional, the design seeks to inspire and strengthen the sense of belonging and well-being in workers. elevating the corporate image of Intelcobro as an employer committed to comprehensive well-be-ing. The 190 m² space will be located in Quito, in the Pucará building, in a strategic area with access to transportation and nearby services that comple-ment the well-being of employees.

01 CONTEXTO

CAPÍTULO I: CONTEXTO

1.1 ANTECEDENTES

En una empresa de cobranza con 100 empleados, se ha identificado la oportunidad de transformar un área de 190 m^2 en un espacio multifuncional que combine una cafetería y un área de juegos.
Este proyecto no solo busca mejorar la calidad del entorno laboral, sino también ser un referente en el sector por su enfoque innovador y centrado en el usuario. El objetivo es diseñar un espacio que potencie la creatividad, fomente la interacción social y proporcione un lugar de desconexión necesario para mantener un alto rendimiento.

En la actualidad, el diseño de interiores ha evolucionado para no solo ser una cuestión de estética, sino también una herramienta estratégica para mejorar la calidad de vida en los espacios de trabajo. Las empresas reconocen cada vez más la importancia de crear ambientes que promuevan el bienestar, la creatividad y la productividad de sus empleados.
En este contexto, surge la necesidad de diseñar espacios híbridos que integren áreas de descanso, recreación y alimentación, optimizando el uso del espacio disponible y alineándose con las tendencias más innovadoras en diseño.

1.2 PROBLEMÁTICA

La empresa actualmente enfrenta varios desafíos relacionados con el entorno de trabajo:

Falta de Espacios de Desconexión: Los empleados carecen de áreas adecuadas para relajarse y desconectarse durante su jornada laboral.

Esta carencia ha contribuido a un aumento del estrés y una disminución del bienestar general, afectando negativamente la productividad y el ambiente de trabajo.

Limitaciones en la Promoción de la Creatividad y la Colaboración: La ausencia de un entorno que fomente la creatividad y el trabajo colaborativo ha limitado el potencial de los empleados para innovar y desarrollar soluciones efectivas en su día a día.

Esto ha generado una cultura de trabajo más mecánica y menos orientada a la innovación.

Espacio Subutilizado: El área de 190 m^2 disponible para el proyecto no se está utilizando de manera óptima, lo que representa una oportunidad perdida para crear un ambiente que realmente aporte al bienestar y a la productividad de los empleados.

Ilustración 1: Fuente: Intelcobro. Edición: Mateo Proaño

1.3 SOLUCIONES

Para abordar las problemáticas identificadas, se propone un rediseño completo del espacio disponible, orientado hacia la creación de un entorno híbrido que combine una cafetería y un área de juegos. Las soluciones planteadas incluyen:

Cafetería Inteligente: Un espacio donde los empleados puedan disfrutar de alimentos y bebidas de alta calidad, con opciones personalizadas a través de tecnología avanzada. Mesas inteligentes y estaciones de comida que se adaptan a las preferencias individuales, creando una experiencia única y satisfactoria.

Área de Juegos y Recreación: Un entorno dinámico que incluya simuladores de realidad virtual, zonas de realidad aumentada, y juegos de mesa interactivos. Estos elementos no solo proporcionan entretenimiento, sino que también promueven el trabajo en equipo y la colaboración, fortaleciendo la cohesión del grupo.

Diseño Adaptativo y Multifuncional: El mobiliario modular y flexible permitirá reconfigurar el espacio según las necesidades del momento, desde reuniones en grupo hasta eventos más grandes. Esto garantiza un uso eficiente del espacio, maximizando su funcionalidad y adaptabilidad.

Integración de Tecnología Avanzada: El espacio contará con tecnología de última generación, como iluminación dinámica, asistentes virtuales y sensores de bienestar, que crearán un ambiente óptimo en todo momento, alineado con las necesidades de los empleados.

Estas soluciones no solo abordan las problemáticas actuales, sino que también posicionan a la empresa como un líder en innovación y bienestar laboral, generando un impacto positivo tanto en la satisfacción de los empleados como en su rendimiento.

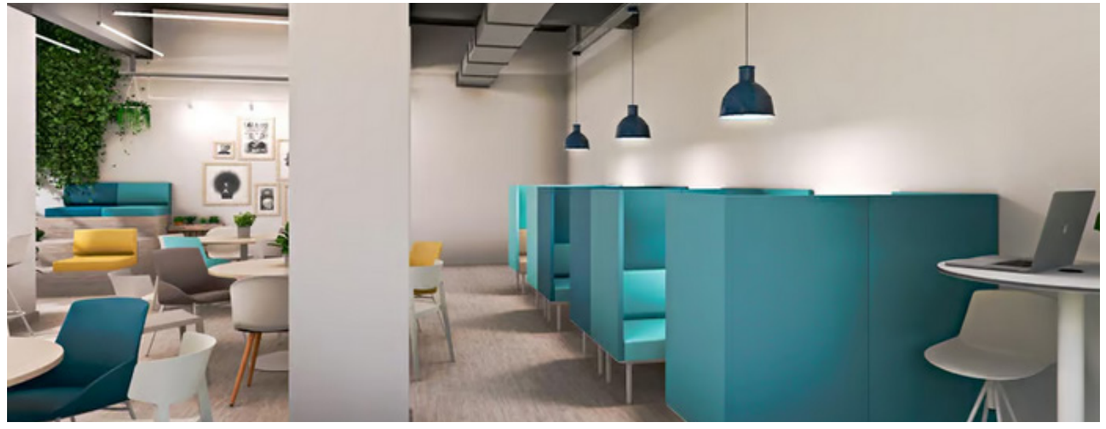


Ilustración 2: Fuente: google.com Edición: Mateo Proaño

02 PLANTEAMIENTO

2.1 PROPUESTA

Para el espacio híbrido de cafetería y área de juegos dentro de la empresa de cobranza, se plantea un diseño interior que combine funcionalidad, innovación y confort. Se propone un ambiente donde la tecnología avanzada se integre armoniosamente con un diseño acogedor y estimulante.

La iluminación será clave, utilizando tanto luz natural como sistemas de iluminación regulables para crear distintos ambientes según la hora del día.

El área de juegos se diseñará con un enfoque lúdico y tecnológico, utilizando colores vibrantes y elementos interactivos. Se incorporarán áreas de descanso con mobiliario ergonómico y adaptable, que permitirá a los empleados desconectarse y relajarse.

La flexibilidad será un pilar del diseño, permitiendo que el espacio se adapte a diferentes actividades, desde sesiones de brainstorming hasta eventos corporativos.

2.2 RAZÓN

La creación de este espacio responde a la necesidad de mejorar el entorno laboral y, en consecuencia, la productividad y satisfacción de los empleados. Reconociendo las limitaciones del espacio actual y la falta de áreas destinadas al descanso y la creatividad, la empresa busca ofrecer un entorno que no solo cumpla con las necesidades básicas de sus empleados, sino que también les proporcione una experiencia enriquecedora.

La propuesta no solo busca ser funcional, sino también inspiradora, fomentando un sentido de pertenencia y bienestar entre los empleados.

Al invertir en un diseño innovador y centrado en el usuario, la empresa no solo mejora el rendimiento y la satisfacción de su equipo, sino que también fortalece su imagen corporativa, posicionándose como un empleador que se preocupa por el bienestar integral de sus trabajadores.

2.3 TARGET

Este espacio está diseñado para los 100 empleados de la empresa, que abarcan una variedad de roles y responsabilidades, desde personal administrativo hasta ejecutivos. El target incluye a individuos de diferentes generaciones, con un rango de edad que va desde los 25 hasta los 55 años.

Estos empleados valoran un entorno de trabajo moderno, funcional y que les permita equilibrar sus responsabilidades laborales con momentos de desconexión y recreación.

2.4 UBICACIÓN Y ANÁLISIS DEL SECTOR

Edificio Pucará ubicado en la Av Martin Carrión y República en la oficina 3004 del edificio Pucará.

La intersección de la Avenida de la República y la calle Martín Carrión se encuentra en el norte de Quito, Ecuador, en el sector de La Pradera. Esta área es conocida por su actividad comercial y empresarial, con una variedad de oficinas, restaurantes y locales de entretenimiento.

En los últimos años, la Avenida de la República ha experimentado mejoras en su infraestructura para promover una movilidad más sostenible. Por ejemplo, en enero de 2023, se implementó una nueva ciclovía segregada a lo largo de esta avenida, facilitando el tránsito seguro para los ciclistas y conectando con otras rutas importantes de la ciudad.

En cuanto al transporte público, la zona está bien servida. Las paradas de autobús más cercanas son "Orellana", a aproximadamente 3 minutos a pie, y "6 de Diciembre", a unos 5 minutos caminando. Además, la estación de metro "El Ejido" se encuentra a unos 16 minutos a pie, ofreciendo opciones convenientes para desplazarse por la ciudad.

Ilustración 3: Fuente: Googlemaps.com. Edición: Mateo Proaño.

Ilustración 4: Fuente: Googlemaps.com. Edición: Mateo Proaño.

Ilustración 5: Fuente: Googlemaps.com. Edición: Mateo Proaño.

El proyecto se va a realizar en la oficina 3004 del edificio Pucará, con un espacio de 197.50 m2, teniendo en cuenta que todo el frente del edificio da hacia la Av Republica, siendo una fachada con amplios ventanales tiene vista a la ciudad.

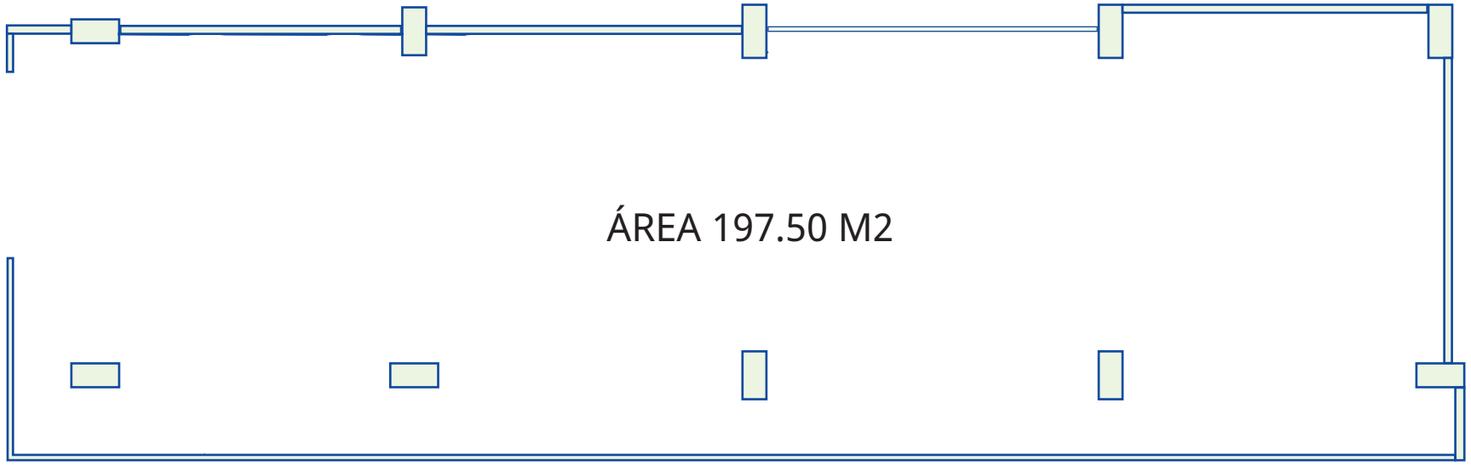


Ilustración 6: Fuente: Intelcobro. Edición: Mateo Proaño.

2.5 ESTADO ACTUAL

A continuación se muestran algunas fotografías la actualidad del local:

Ilustración 7: Fuente: Intelcobro. Edición: Mateo Proaño.

2.6 ANÁLISIS DE REFERENTES

Cafetería de Spotify en Estocolmo

- Año de Fundación: 2018
- Autor: Adolfsson & Partners

- Área: La cafetería forma parte del complejo de oficinas de Spotify en Estocolmo, diseñado para ser el núcleo social del edificio. Incluye espacios para almuerzos, reuniones informales y la tradicional "fika" sueca. Además, el área se complementa con una azotea con vistas panorámicas de Estocolmo, incluyendo el Palacio Real y el Ayuntamiento.

Descripción: El diseño se caracteriza por una paleta vibrante con tonos teal y púrpura, creando un ambiente acogedor y estimulante. La decoración incluye detalles artísticos como la instalación de papel en la sala "Guilty Pleasures" realizada por la diseñadora sueca Bea Szenfeld.

Ilustración 8: Fuente: sptfyestl. Edición: Mateo Proaño.

Cafetería de Netflix en Los Gatos, California

- Año de Fundación: 2018
- Autor: Form4 Architecture (con John Marx como arquitecto principal)

Área: La cafetería se encuentra en el campus de Netflix en Los Gatos y sirve como el principal espacio social del complejo. Incluye comedores con mesas de madera maciza, techos de madera y un patio ajardinado que conecta varios edificios del campus.

Descripción: El diseño combina materiales naturales para crear un ambiente cálido y acogedor. Destacan las instalaciones de iluminación escultóricas personalizadas, diseñadas por Toby Lewis de ARUP, que aportan un carácter artístico y sofisticado al espacio.

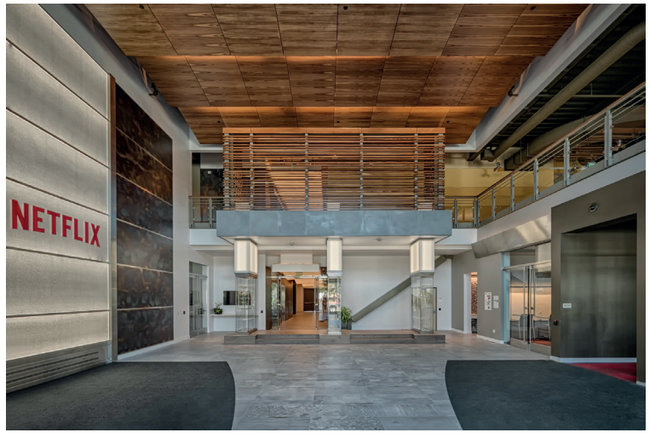


Ilustración 9: Fuente: Netflix. Edición: Mateo Proaño.

Cafetería de Airbnb en San Francisco, California

- Año de Fundación: 2016
- Autor: Gensler

Área: La cafetería está integrada en la sede de Airbnb en San Francisco, diseñada para reflejar el concepto de "hogar" de la marca. Incluye áreas de comedor comunitarias y espacios informales de colaboración.

Descripción: El espacio utiliza una combinación de muebles eclécticos y elementos de diseño residencial, creando una atmósfera acogedora que fomenta un sentido de comunidad. La decoración está inspirada en las experiencias de viaje y la esencia de hogar compartido que representa Airbnb.

Ilustración 10: Fuente: Gensler. Edición: Mateo Proaño.

2.7 ALCANCE DEL PROYECTO

Este proyecto abarca el diseño, desarrollo e implementación de un espacio de oficina moderna y funcional, enfocado en la optimización del ambiente laboral mediante el uso de materiales innovadores, estrategias ergonómicas y elementos estéticos que fomentan la creatividad y la productividad.

La investigación incluye el análisis de tendencias en diseño interior, la selección de materiales adecuados para distintas áreas de uso, y la aplicación de normativas de seguridad y sostenibilidad. Además, se considera la planificación espacial, la integración de mobiliario y acabados, y la evaluación del impacto del diseño en el bienestar de los usuarios.

El alcance también incluye recomendaciones para el mantenimiento de los materiales seleccionados y la posibilidad de futuras adaptaciones para mejorar la eficiencia y el confort en el espacio de trabajo.

03 PROYECTO

"El diseño no es solo lo que se ve y se siente. El diseño es cómo funciona."

— Steve Jobs

3.1 DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA

ADN de la Marca

Cliente:

Intelcobro S.A. es una compañía de servicios de soluciones de Contact Center, sus principales servicios: administración y gestión de cartera, compra de cartera, ventas.

Se caracterizan por tener infraestructura tecnológica de punta y capital humano de alto desempeño, sus procesos están sustentados en las últimas tendencias internacionales de la industria Contact Center y Cobranza.

Su interés es crear alianzas estratégicas de largo plazo, brindar un servicio diferenciado y de excelencia, con respaldo de una gestión eficiente y eficaz, que apoye a la máxima productividad del portafolio de nuestros clientes, transmitiendo seguridad y confianza.

Ilustración 11: Fuente: Intelcobro. Edición: Mateo Proaño.
Logotipo

3.2 METAS DEL DISEÑO

¿Qué?

Se propone crear un espacio multifuncional dentro de una empresa de cobranza que combine una cafetería y un área de juegos para 100 empleados. El proyecto busca ofrecer un entorno innovador que fomente el bienestar, la interacción social y la creatividad, proporcionando un lugar donde los empleados puedan relajarse, socializar y desconectar de sus tareas diarias.

¿Quién?

El proyecto está dirigido a los 100 empleados de la empresa de cobranza, con un rango de edad variado, que buscan un ambiente de trabajo que promueva tanto la productividad como el bienestar. Este espacio tiene como objetivo atraer a empleados que valoren el equilibrio entre el trabajo y la recreación, mejorando así la satisfacción laboral y reteniendo el talento dentro de la organización.

¿Cómo?

Para lograrlo, se diseñará un entorno moderno, cómodo y multifuncional que combine zonas de descanso, áreas interactivas y mobiliario flexible. La cafetería contará con un diseño cálido y ergonómico, mientras que el área de juegos incluirá elementos tecnológicos y lúdicos que permitan actividades de recreación y desconexión.

Qué? Creación de un espacio multifuncional que combina cafetería y área de juegos para mejorar el bienestar de los empleados.

¿Quién? Diseñado para los 100 empleados de la empresa de cobranza, promoviendo su productividad y satisfacción.

¿Cómo? Mediante un diseño moderno, flexible y ergonómico que integra tecnología avanzada y áreas interactivas.

Ilustración 12: Fuente: Intelcobro. Edición: Mateo Proaño.

3.3 CONCEPTO

Confort interactivo

El concepto de diseño para este proyecto se basa en la creación de un espacio multifuncional que equilibre el bienestar y la productividad en el entorno laboral.

La propuesta integra una cafetería y un área de juegos con el objetivo de generar un ambiente dinámico, creativo y de descanso dentro de una empresa de cobranza.

Se busca combinar el confort, la modernidad y la tecnología en un entorno cálido y acogedor, que favorezca tanto la interacción social como el descanso activo de los empleados.

El diseño se centrará en el uso de líneas limpias y materiales sostenibles, acompañados de una paleta de colores que promueva la calma y la creatividad. Se incorporarán elementos ergonómicos y multifuncionales que permitan la flexibilidad y la adaptabilidad del espacio.

Además, la tecnología jugará un papel clave en la personalización y optimización del área, incluyendo sistemas de iluminación inteligente y mobiliario modular que favorezca la interacción y el bienestar.

El concepto general busca crear una experiencia integral, donde el espacio laboral sea también un lugar para relajarse, socializar y recargar energías.

3.4 SUB CONCEPTOS

Espacios flexibles: Diseño adaptable que permite reorganizar áreas según las necesidades de los empleados y actividades del día.

Tecnología inmersiva: Integración de herramientas digitales y sistemas inteligentes para mejorar la experiencia del usuario y la funcionalidad del espacio.

Conexión social: Creación de entornos que fomenten la interacción, el trabajo colaborativo y el bienestar emocional mediante áreas comunes y lúdicas.

3.5 PROGRAMACIÓN

El proyecto se desarrollará en la ciudad de Quito, en las calles Av. República y Martín Carrión en el edificio Pucará en la empresa de cobranza Intelcobro, en un área de 190 m².

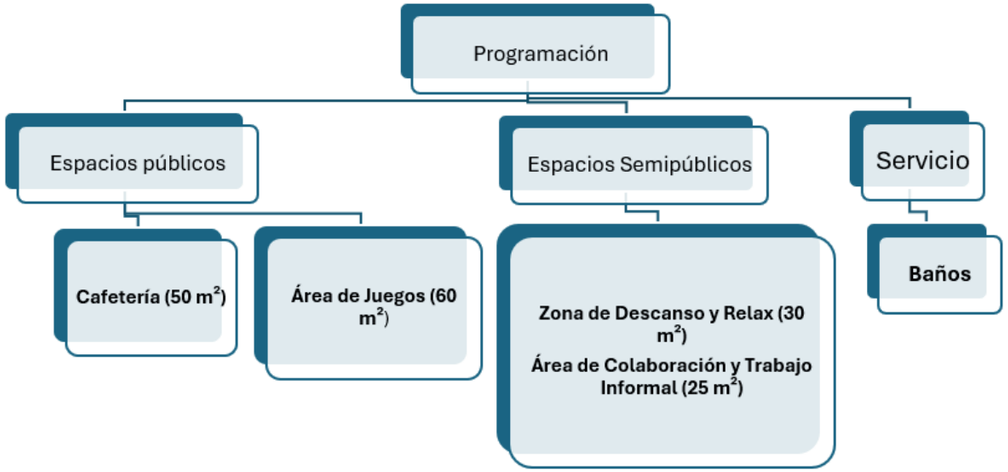


Ilustración 13: Fuente: Propia. Edición: Mateo Proaño.

3.6 DIAGRAMA DE ADYACENCIAS

El siguiente diagrama de conexiones nos facilita examinar cómo se distribuyen y conectan los espacios planteados, además de ayudarnos a reconocer las relaciones funcionales entre ellos.

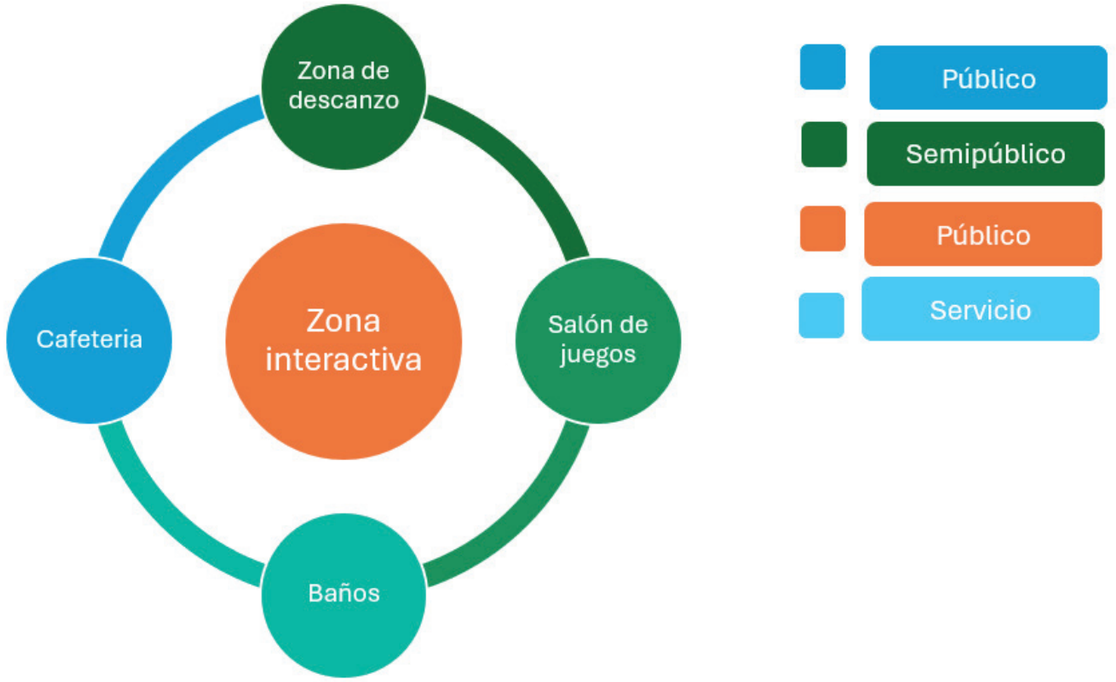
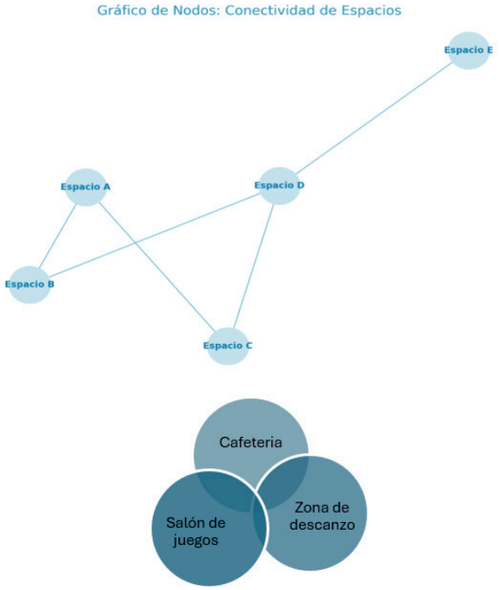


Ilustración 14: Fuente: Propia. Edición: Mateo Proaño.

3.7 DISEÑO ESPACIAL

El siguiente diagrama de conexiones nos facilita examinar cómo se distribuyen y conectan los espacios planteados, además de ayudarnos a reconocer las relaciones funcionales entre ellos.



Módulo repetido

ÁREA 197.50 M2

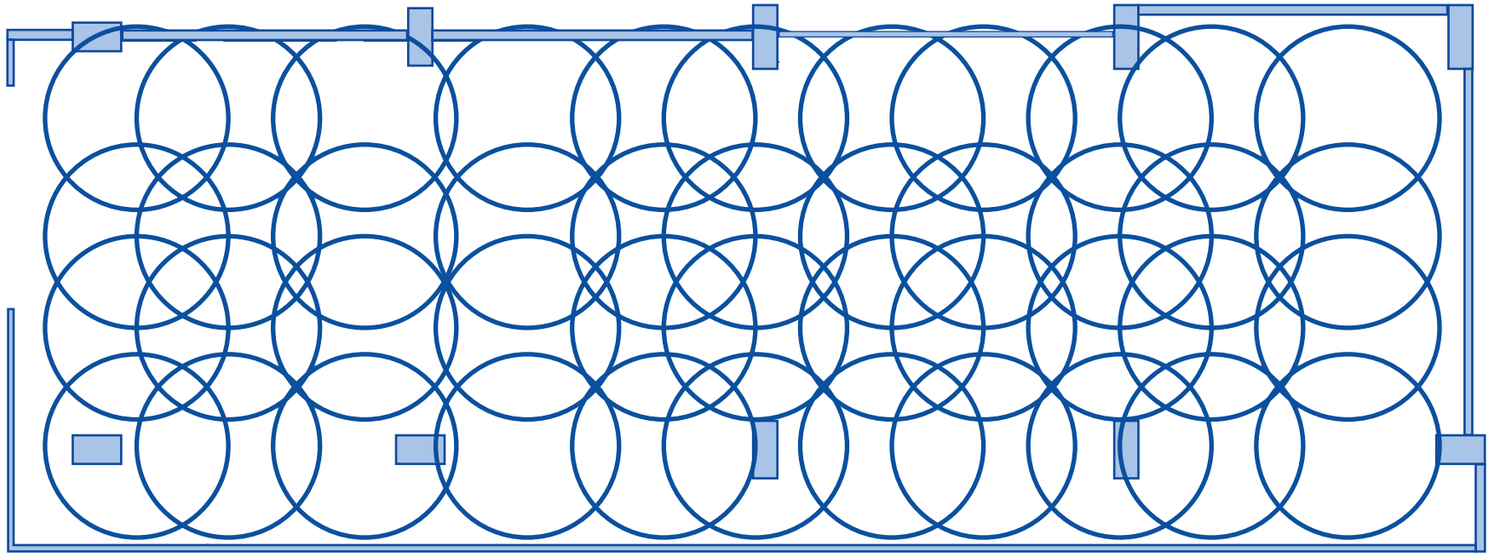


Ilustración 15: Fuente: Propia. Edición: Mateo Proaño.

3.8 ZONIFICACIÓN

El esquema de zonificación nos permite entender cómo se distribuye el espacio en el proyecto. Delimita las diversas áreas y funciones dentro del entorno, ofreciendo una referencia visual para organizar de manera eficiente el diseño interior.

Ilustración 16: Fuente: Propia. Edición: Mateo Proaño.

3.9 MOODBOARD

El moodboard refleja una atmósfera vibrante y acogedora, ideal para espacios laborales creativos y colaborativos. La paleta de colores combina tonos energéticos con matices cálidos, creando un ambiente estimulante y contemporáneo. Se integran muebles de líneas limpias y modernas, acompañados de tapicería suave y detalles decorativos pensados para fomentar la interacción social. La iluminación escultórica añade un toque artístico y dinámico, mientras que las texturas acogedoras y los acabados metálicos aportan sofisticación. Este diseño busca inspirar creatividad y conectar a las personas en un entorno funcional y estéticamente atractivo.

Ilustración 17: Fuente: Propia. Edición: Mateo Proaño.

3.10 MATERIALBOARD

El materialboard presenta una selección de texturas y acabados que equilibran la calidez y la modernidad, creando un ambiente acogedor y sofisticado. Se destacan superficies de madera clara que aportan naturalidad y confort, combinadas con telas cómodas en tonos vibrantes que añaden energía al espacio. Los detalles metálicos en negro mate y las superficies de vidrio transparente brindan un contraste elegante y contemporáneo. Este conjunto de materiales crea un entorno funcional y sofisticado, ideal para fomentar la creatividad, la colaboración y el bienestar en el ambiente laboral.

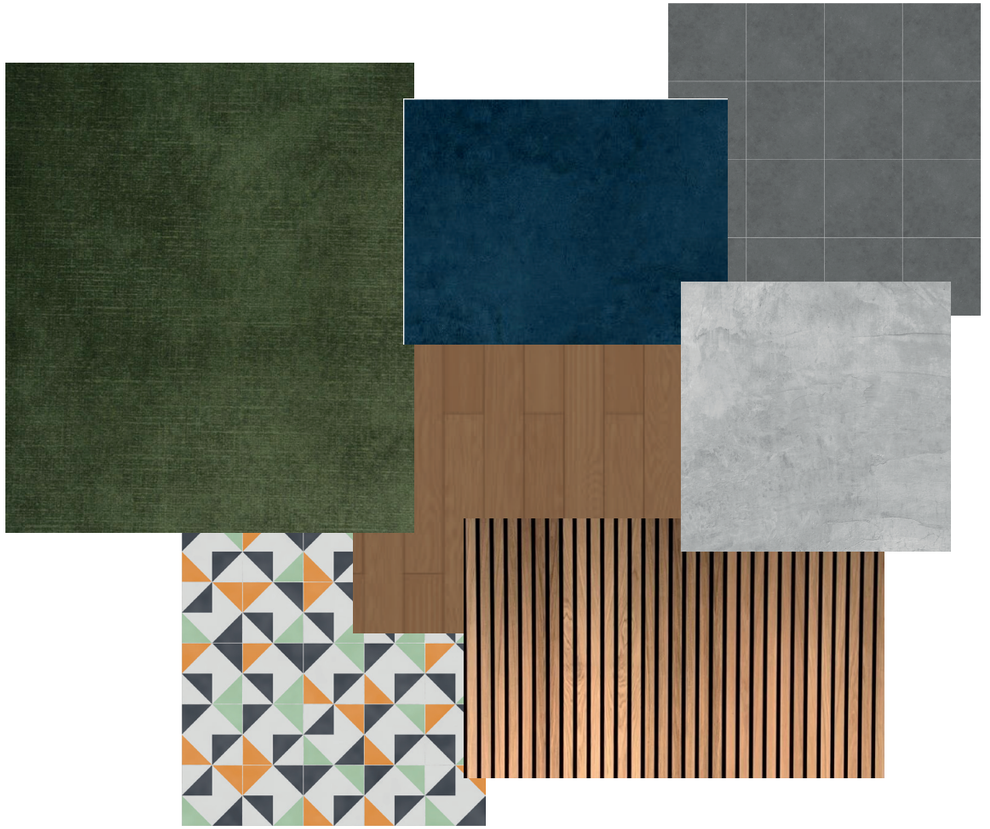
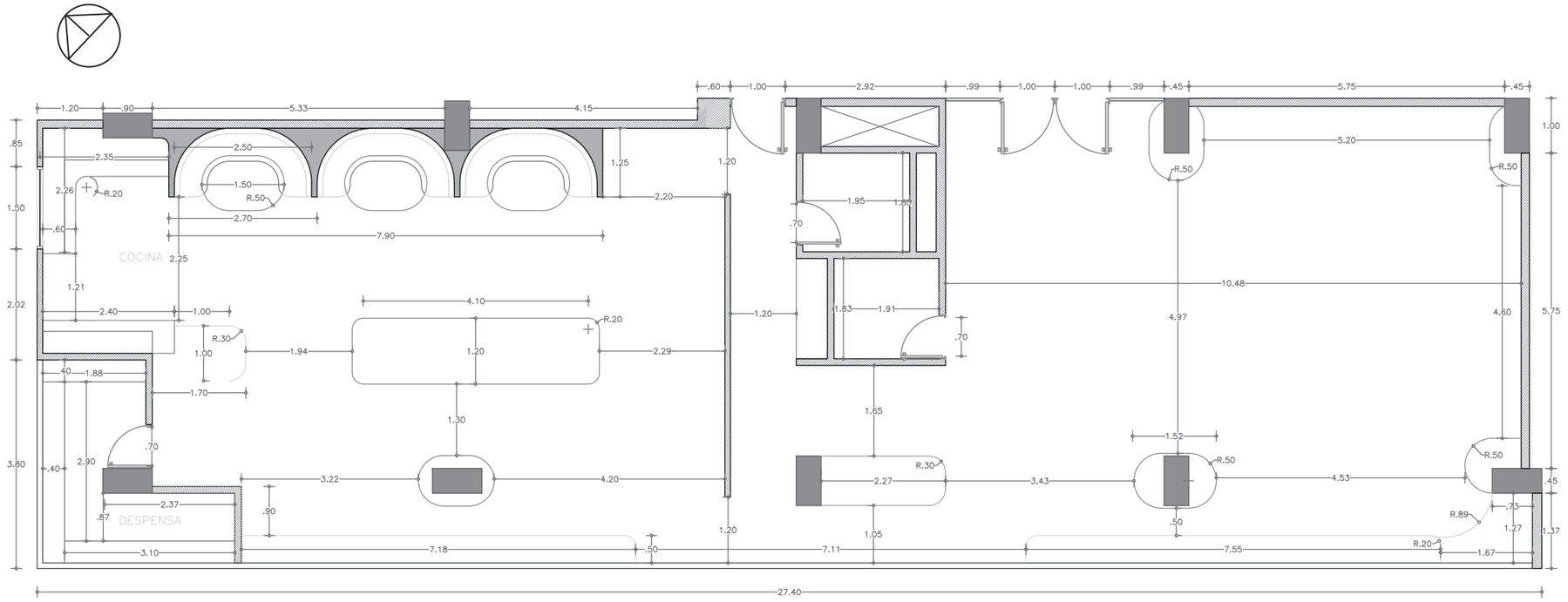


Ilustración 18: Fuente: Propia. Edición: Mateo Proaño.

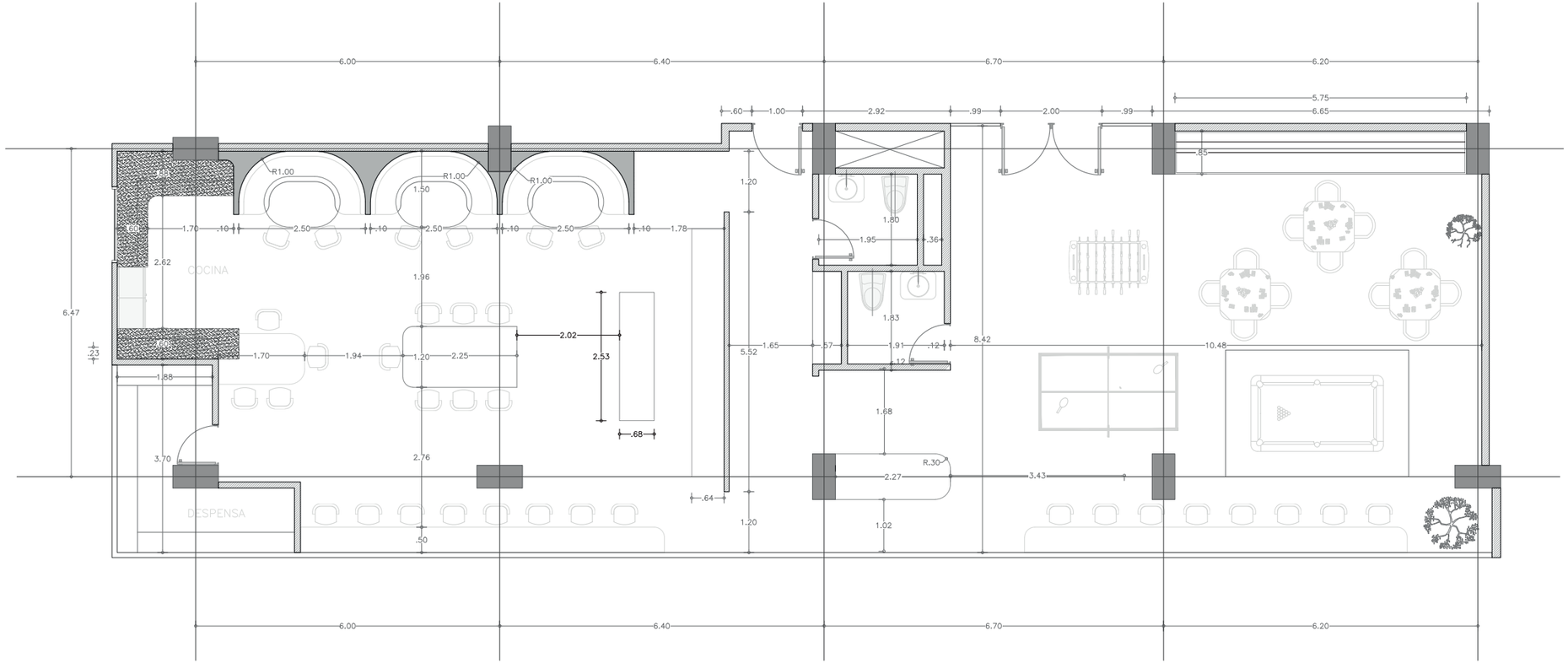
04 PLANOS RENDERS

4.1 PLANTA DE DISTRIBUCIÓN



ESC 1:40

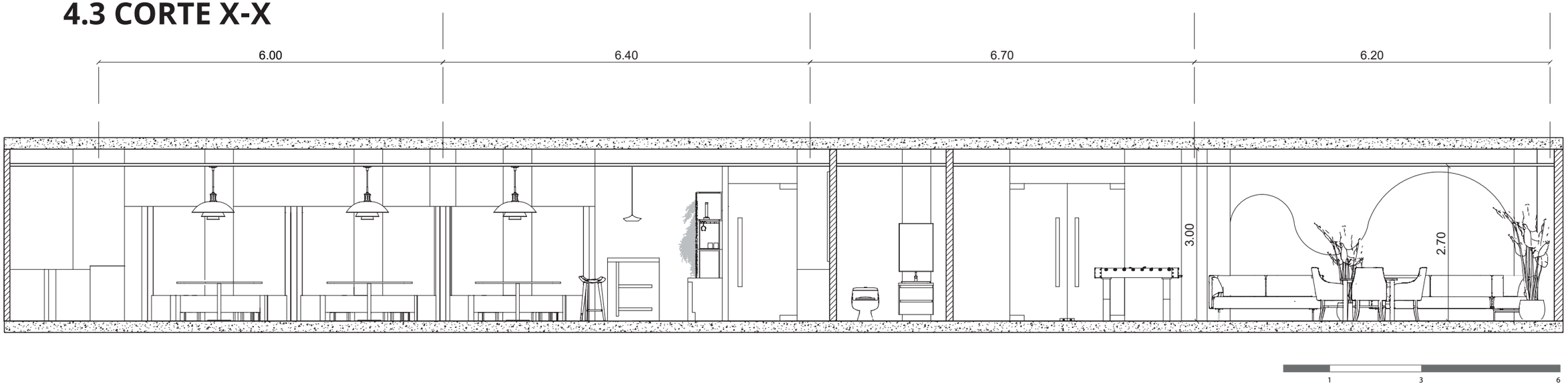
4.2 PLANTA AMOBLADA



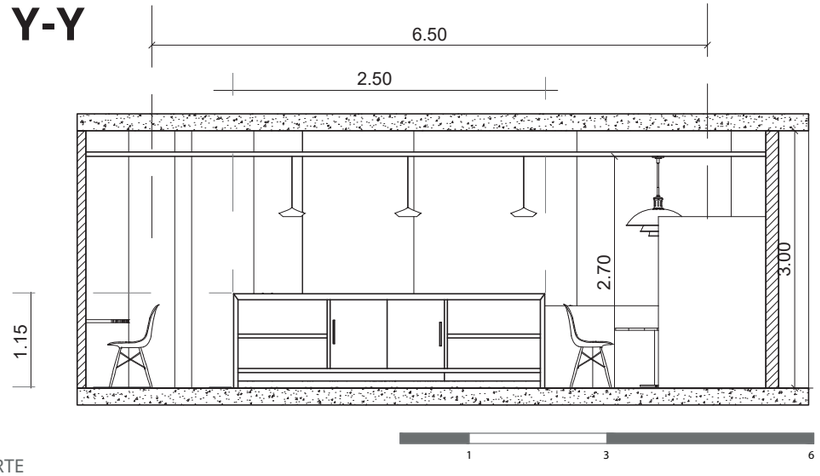
ESCALA 1:40

1 3 6

4.3 CORTE X-X

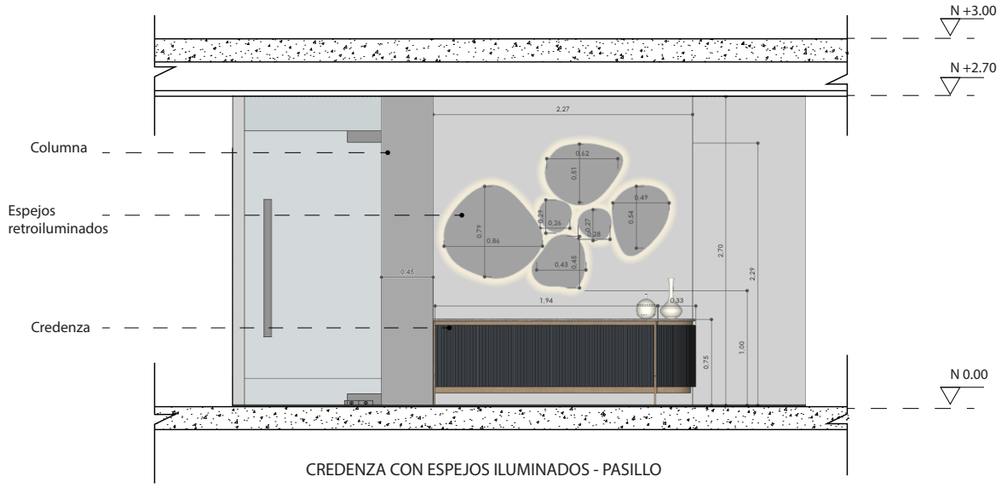


4.4 CORTE Y-Y



4.5 ELEVACIÓNES INTERIORES

ÁREA DE BAR - MUEBLE DE SERVICIO Y VITRINAS



CREDENZA CON ESPEJOS ILUMINADOS - PASILLO

4.6 PLANO DE PISOS

ESCALA 1:75

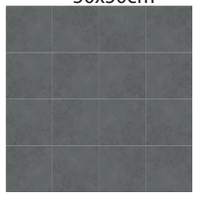
1 3 6

LEYENDA

PISO MADERA

CERÁMICA DEC084
30x40cm

BALDOSA MOONLGHT
50x50cm



PISO HORMIGÓN PULIDO

4.7 REVESTIMIENTOS VERTICALES

LEYENDA

PAREDES
SW 7058
MAGNETIC GRAY

MUEBLES
MANZANO
PELIKANO

TEXTIL VERDE
ESMERALDA

PAREDES
SW 7058
MAGNETIC GRAY

CERAMICA TIPO
PIEDRA CORAL

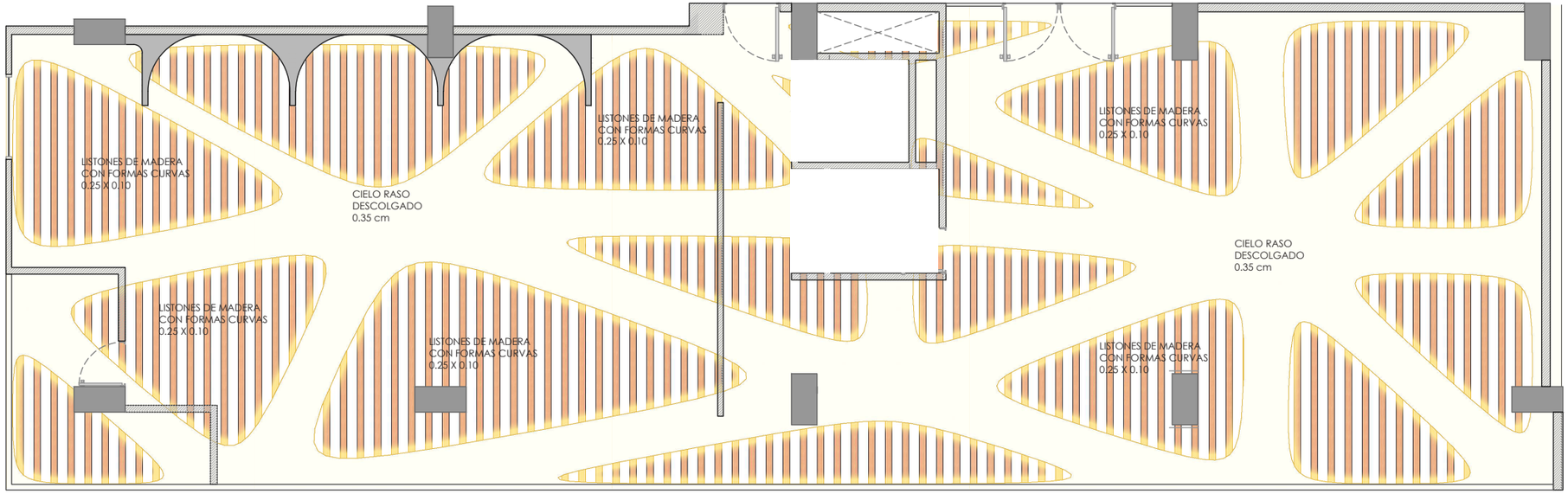
MUEBLES
MANZANO
PELIKANO

ROBLE
PELIKANO

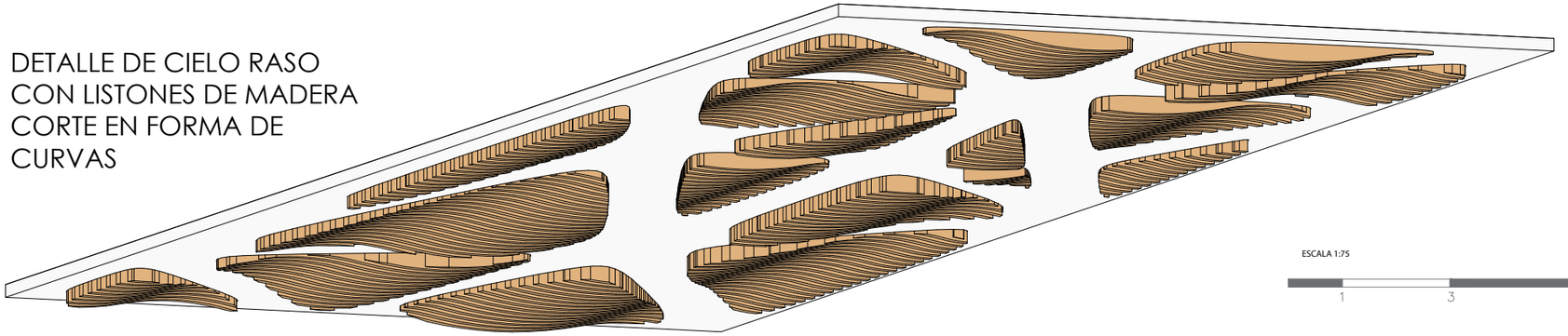
MESÓN
DE GRANITO
GRIS
OSCURO

VIDRIO DE
VITRINAS

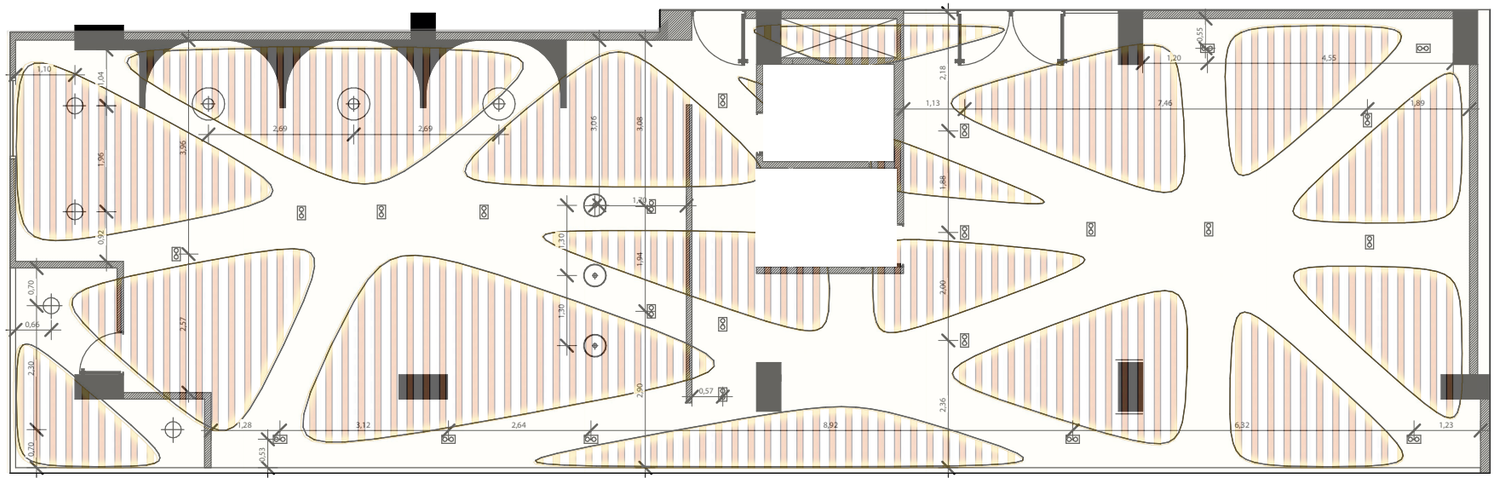
4.8 PLANO DE TECHOS



DETALLE DE CIELO RASO
CON LISTONES DE MADERA
CORTE EN FORMA DE
CURVAS



4.9 PLANO DE ILUMINACIÓN



ESCALA 1:75

1 3 6

LEYENDA

LAMPARA DESCOLGADA
METALICA NEGRA 3000K

LAMPARA DESCOLGADA
METALICA NEGRA 3500K

OJO DE BUEY
DOBLE 3000K

PLAFON LED REDONDO
30CM DE DIAMETRO
3000K

TIRA LED
3000K

4.10 STYLING

LAMPARAS
METALICAS
3000K
PAREDES
SW 7058
MAGNETIC GRAY
MUEBLES
MANZANO
PELIKANO
TEXTIL VERDE
ESMERALDA
SILLAS Wishbone
PISO FLOTANTE

4.11 RENDERS

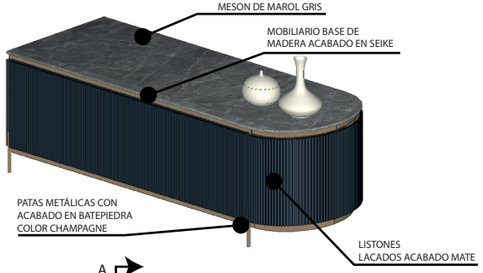
Free youn mind

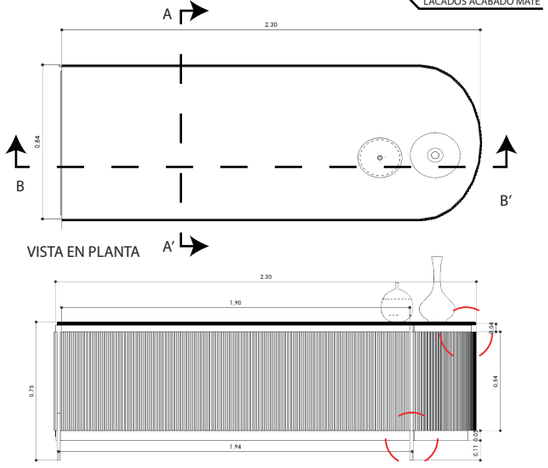
Just your friend

05 DISEÑO EXCLUSIVO MOBILIARIO

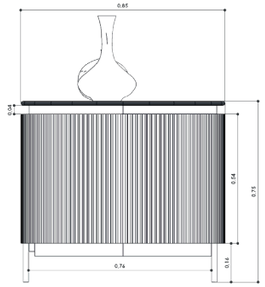
5.1 MOBILIARIO

Especificaciones Técnicas

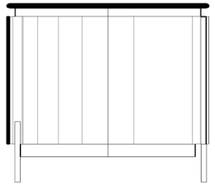




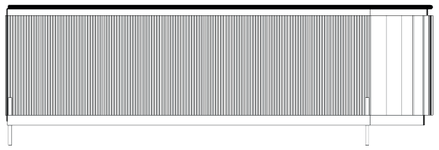
VISTA EN PLANTA



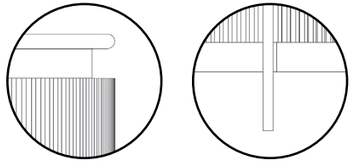
VISTA FRONTAL



CORTE A-A'

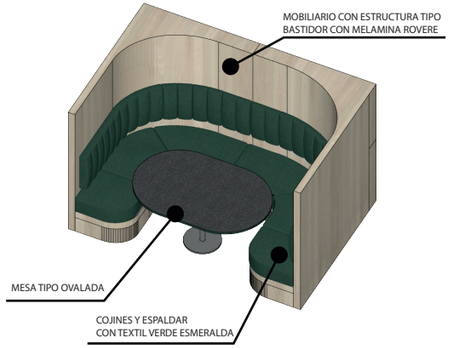


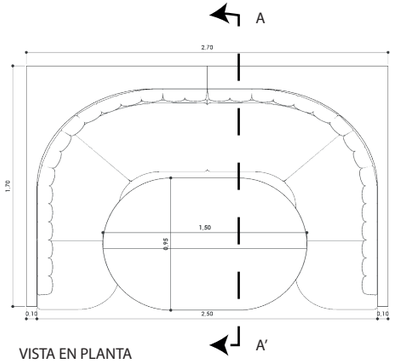
CORTE B-B'



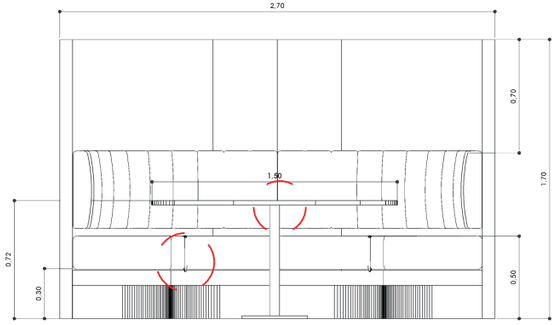
DETALLES

Especificaciones Técnicas

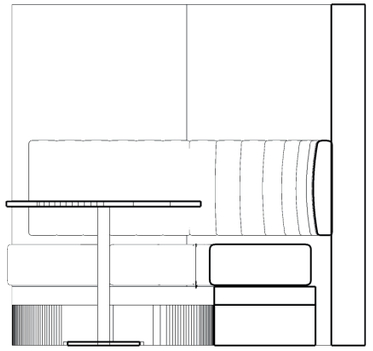




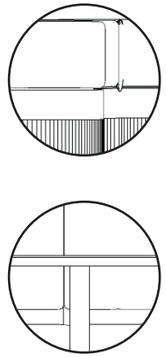
VISTA EN PLANTA



VISTA LATERAL



CORTE A-A'



DETALLES

06 EPÍLOGO

6.1 CONCLUSIÓNES

Funcionalidad y Estética Equilibradas: El diseño de la oficina logró un balance entre funcionalidad y estética, integrando espacios colaborativos con materiales modernos y una paleta de colores vibrante, lo que favorece la creatividad y la productividad.

Uso de Materiales de Alta Calidad: La selección de baldosas y cerámicas decorativas fue adecuada para cada espacio, asegurando durabilidad, fácil mantenimiento y resistencia al desgaste en áreas de alto tránsito y zonas húmedas.

Optimización del Espacio: La distribución de mobiliario y acabados permitió un flujo de trabajo eficiente, asegurando que los espacios fueran cómodos, ergonómicos y adecuados para las diferentes actividades del entorno laboral.

Cumplimiento de Normativas: Todos los materiales y acabados utilizados cumplieron con las normativas de seguridad y calidad internacionales, garantizando un espacio seguro y adecuado para el uso prolongado.

Satisfacción del Usuario: Los resultados obtenidos reflejan una aceptación positiva por parte de los usuarios, quienes destacaron la comodidad, la estética moderna y la funcionalidad del diseño implementado.

6.2 RECOMENDACIÓNES

Mantenimiento Periódico: Se recomienda establecer un plan de mantenimiento para la limpieza y conservación de las baldosas y cerámicas, evitando productos abrasivos que puedan afectar su acabado.

Revisión de Juntas y Sellados: Es importante verificar periódicamente las juntas de dilatación y el estado de los materiales sellantes para prevenir filtraciones o deterioro prematuro en zonas húmedas.

Evaluación del Uso de Espacios: A medida que se utilice la oficina, se sugiere realizar encuestas o estudios internos para evaluar la funcionalidad del diseño y realizar ajustes si es necesario.

Actualización de Elementos Decorativos: Con el tiempo, los elementos decorativos pueden actualizarse para mantener la frescura del diseño sin necesidad de cambios estructurales.

Capacitación para el Uso de Materiales: Se recomienda capacitar al personal de mantenimiento sobre los materiales utilizados para asegurar un cuidado adecuado y prolongar la vida útil de los acabados.

6.3 BIBLIOGRAFÍA

Beyond naan: Creating a fresh and modern take on the Indian culinary E. (s/f). Ideo.com. Recuperado el 4 de septiembre de 2024, de https://www.ideo.com/works/beyond-naan-creating-a-fresh-and-modern-take-on-the-indian-culinary-experience

Co-Chairs, G., & Board of Directors. (s/f). Amazon HQ2 metropolitan park. Gensler. Recuperado el 4 de septiembre de 2024, de https://www.gensler.com/projects/amazon-hq2-metropolitan-park

EY, London. (2024, julio 24). M Moser Associates. https://www.mmoser.com/projects/ey-london-office/

McLaughlin, K. (2022, diciembre 9). Tres oficinas de Google que te harán querer ir a trabajar. Architectural Digest. https://www.admagazine.com/articulos/tres-oficinas-de-google-que-te-haran-querer-ir-a-trabajar

Toronto, O. (2022, agosto 5). Accenture innovation hub. HOK. https://www.hok.com/projects/view/accenture-innovation-hub/

Work better: Social spaces. (2020, diciembre 18). Steelcase. https://www.steelcase.com/spaces/work-better/social-spaces/

6.4 ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓNES

Ilustración 01: Intelcobro	pg 11
Ilustración 02: Soluciónes	pg 12
Ilustración 03: Espacio	pg 18
Ilustración 04:	pg 19
Asoleamiento	pg 19
Ilustración 05: Ubicación	pg 19
Ilustración 06: Estado	pg 20-21
actual - Ilustración 09	pg 22-23
Ilustración 10: Referentes-	pg 24-25
Ilustración 13	pg 26
Ilustración 14: Referentes	pg 27
Ilustración 15:	pg 37
Qué,Quién,Cómo	pg 41
Ilustración 16:	pg 43
Programación	
Ilustración 17: Adyacencias	pg 43
Ilustración 18: Espacial	pg 45
Ilustración 19: Zonificación	pg 47
Ilustración 20: Moodboard	pg 49
Ilustración 21:	
MaterialBoard	pg 51