UIDE

Powered by
Arizona State University

MAESTRÍA DE DISEÑO INTERIOR

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

AUTOR: Fiama Yokasta Azanza Calva

TUTORAS: María Lorena Paliz Puente
María Isabel Ventimilla Velasquez)

IMPRENTA PIXELES

QUITO - ECUADOR I 2025

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Yo, *(Fiama Yokasta Azanza Calva)* declaro bajo juramento, que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional. 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.

Fiama Yokasta Azanza Calva
AUTOR

Yo, *(María Isabel Ventimilla Velasquez); (María Lorena Paliz Puente)*, certifico que conozco al autor del presente trabajo, siendo el responsable exclusivo tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.

María Isabel Ventimilla Velasquez
DIRECTOR DE TESIS

María Lorena Paliz Puente
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía constante, darme la fortaleza y la claridad necesarias para superar cada desafío del camino. "Encomienda al Señor tu camino; confía en Él, y Él actuará." Salmos 37:5

A mis padres, que me han apoyado en cada paso, con amor, paciencia y sacrificio, siendo mi mayor inspiración y ejemplo. Este logro también les pertenece.

A mi esposo, que me ha acompañado, guiando y alentado en cada instante de este proceso, brindándome amor y fortaleza incondicional. Este logro lo comparto contigo y con la dulce espera de nuestro bebé, quien desde ahora ya inspira mis sueños y metas.

A mis amigos, que estuvieron a mi lado apoyándome, animándome y compartiendo conmigo este camino, su compañía ha sido un motor importante en este logro.

CAPITULO 1

1.1 ANTECEDENTES Pag.07
1.2 PROBLEMÁTICA Pag.08
1.3 SOLUCIÓN Pag.08

CAPITULO 2

2.1 PROPUESTA Pag.11
2.2 TARGET Pag.12
2.3 UBICACIÓN Y ANÁLISIS DEL SECTOR Pag.13
2.4 SERVICIOS Y ENTORNO Pag.14
2.5 SOLEAMIENTO Pag.16
2.6 ESTADO ACTUAL Pag.17
2.7 REFERENTE Pag.19

CAPITULO 3

3.1 METAS DE DISEÑO Pag.25
3.2 STORING TELLING/CONCEPTO Y SUBCONCEPTO Pag.26
3.3 CONCEPTO Pag.27
3.4 SUBCONCEPTO Pag.28
3.5 PROGRAMACIÓN Pag.28
3.6 DIAGRAMA DE ADYACENCIAS Pag.31
3.7 ZONIFICACIÓN Pag.32
3.8 DISEÑO ESPACIAL Pag.33
3.9 MOODBOARD Pag.35
3.10 MOOD BOARD MATERIALES Pag.36
3.11 PLANO DE DISTRIBUCIÓN Pag.37

CAPITULO 4

4.1 PLANTA DE DISTRIBUCIÓN Pag.41
4.2 PLANTA AMOBLADA Pag.43
4.3 CORTE TRANSVERSAL Pag.47
4.4 CORTE LONGITUDINAL Pag.47
4.5 ELEVACIONES INTERNA Pag.49
4.6 PLANTA DE PISOS Pag.51
4.7 PLANTA DE TECHOS Pag.53
4.8 PLANTA DE ILUMINACIÓN Pag.55
4.9 PLANTA DE REVESTIMIENTOS VESTICALES Pag.57

CAPITULO 5

5.1 PLANTA AMBIENTADA Pag.61
5.2 PLANTA ISOMÉTRICA Pag.63
5.3 MOBILIARIO Pag.65
5.4 STYLING RECEPCIÓN Pag.67
5.5 STYLING ÁREA DE DISEÑO Pag.69
5.6 STYLING GERENCIA Pag.71
5.7 STYLING OFICINA Pag.73
5.8 STYLING SALA DE REUNIÓNES Pag.75
5.9 PLANOS MOSTRADOR Pag.77
5.10 RENDERS MOSTRADOR Pag.79

CAPITULO 6

6.1 RENDERS Pag.83

ABSTRACT

The project is grounded in the concept of Creative Decomposition with Fluidity, inspired by the fragmentation of light through a prism and its analogy with the printing process. Spatial design is organized around a central core dedicated to the concentration of design areas, functioning as the axis of the entire project and the origin of collective creativity.

From this nucleus, four peripheral areas unfold, representing creative and functional phases, interconnected through a fluid and continuous circuit that ensures dynamic transitions between public, semi-public, and private zones. Geometry, structured by 45° lines and hexagonal modules, balances order and dynamism, generating spaces that are clear, accessible, and inspiring.

For users, the proposal not only organizes functions but also provides an experience that enhances focus, interaction, and active participation, embodying a process in which ideas flow, decompose, transform, and synthesize into tangible outcomes.

RESUMEN

El proyecto se fundamenta en el concepto de Descomposición Creativa con Fluidez, inspirado en la fragmentación de la luz a través de un prisma y su analogía con el proceso de impresión. El diseño espacial se organiza a partir de un núcleo central destinado a la concentración de las áreas de diseño, que actúa como el eje articulador del proyecto y el punto donde nace la creatividad colectiva.

Desde este centro se expanden cuatro áreas periféricas que representan fases funcionales y creativas, conectadas mediante un circuito fluido y continuo que garantiza transiciones dinámicas entre zonas públicas, semipúblicas y privadas. La geometría, definida por líneas a 45° y módulos hexagonales, equilibra orden y dinamismo, generando entornos claros, accesibles e inspiradores.

Para el usuario, la propuesta no solo organiza funciones, sino que brinda una experiencia que favorece la concentración, la interacción y la participación activa, materializando un proceso en el que las ideas fluyen, se descomponen, se transforman y se sintetizan en resultados tangibles.

CAPITULO 1

1.1 ANTECEDENTES
1.2 PROBLEMÁTICA
1.3 SOLUCIÓN

1.1 ANTECEDENTES

En el Ecuador la primera imprenta la establecieron en Ambato los jesuitas, la "Imprenta de la Compañía de Jesús" arranco funciones en 1755, comenzó con la publicación de un libro religioso que destacó por su estética y técnica. Luego en 1759, después de 12 publicaciones, el Padre Maugeri y el Regente Hno. Schwartz trasladaron a Quito la imprenta, donde produjeron 16 ediciones antes de su expulsión. Barriga (López, F. 2014) En 1779, el presidente de la Real Audiencia entregó la imprenta a Raimundo Salazar, que, al combinarla con una máquina traída desde el Perú, creo un taller, siendo responsable de imprimir el primer periódico ecuatoriano, Primicias de la Cultura de Quito, de Eugenio Espejo, desempeñando un papel fundamental en el surgimiento del periodismo ecuatoriano y en la promoción de escritores importantes (CASTILLO JÁCOME, 2006)

Imprenta Pixeles, fundada el 26 de diciembre de 2001, es una empresa familiar con más de 24 años de experiencia en la industria gráfica. Desde su inicio, ha trabajado con pasión y dedicación, consolidándose como un referente en el sector gracias a su compromiso inquebrantable con la calidad y la satisfacción del cliente. La empresa ha sido capaz de adaptarse a los cambios del mercado, ofreciendo soluciones innovadoras y eficientes tanto para el sector público como privado. (Imprenta Pixeles ,2021)

A lo largo de los años, Imprenta Pixeles ha ampliado su oferta de servicios, destacándose no solo en la impresión tradicional en papel, sino también en la realización de proyectos complejos y de gran formato, como gigantografías, banners, y cartelería, así como en la sublimación para productos personalizados. Esto le ha permitido satisfacer las necesidades de una amplia gama de clientes, desde pequeñas empresas hasta grandes corporaciones y organismos gubernamentales. (Imprenta Pixeles ,2021)

Imprenta Pixeles se distingue por su capacidad para abordar proyectos de diversa magnitud con un enfoque centrado en la excelencia, brindando resultados de alta calidad y cumpliendo siempre con los plazos establecidos. Su equipo de profesionales altamente calificados está comprometido con ofrecer soluciones personalizadas, adaptadas a las especificaciones exactas de cada cliente, lo que refuerza su reputación como una empresa confiable y competente dentro de la industria gráfica. (PIXELES, 2020)

1.2 PROBLEMÁTICA

En la creación de nuevas tiendas o espacios comerciales para empresas del sector gráfico, a menudo se enfrenta el reto de diseñar un espacio que no solo sea atractivo desde el exterior, sino también funcional y adaptable. El diseño ineficaz de espacios para el sector gráfico afecta la producción y la experiencia del cliente, ya que el cliente solo llega a la recepción y no forma parte del proceso creativo. La falta de optimización de procesos adecuada genera desorden, también la rigidez en la distribución limita la flexibilidad ante cambios en la demanda, haciendo que no evolucione de acuerdo con las necesidades del mercado, finalmente no existe una integración de la marca con el espacio urbano en la que está ubicada.

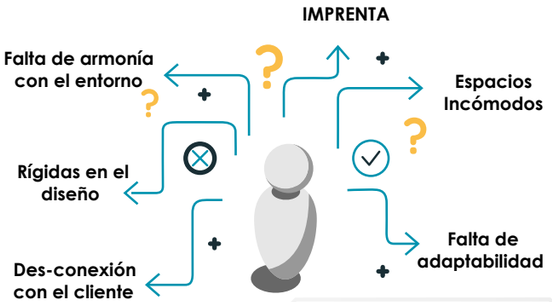


Ilustración 1: Problemática
Fuente: Realizado por la autora, 2025

1.3 SOLUCIÓN

Para resolver estos problemas, el diseño maximizara el uso del espacio disponible, con fachadas abiertas y accesibles que generen visibilidad, atracción y conexión del interior con el exterior., contando desde el ingreso con un área de exhibición, pasando por un área de diseño abierta y dinámica que conecta tanto con las áreas de trabajo y oficinas administrativas, donde se integra la flexibilidad, lo que permite que el diseño sea adaptable a fututos cambios, además de reflejar la identidad de la marca, convirtiéndose en un referente visual para la zona y, a la vez, optimizando la funcionalidad y la experiencia del cliente.

CAPITULO 2

2.1 PROPUESTA
2.2 TARGET
2.3 UBICACIÓN Y ANÁLISIS DEL SECTOR
2.4 SERVICIOS Y ENTORNO
2.5 SOLEAMIENTO
2.6 ESTADO ACTUAL
2.7 REFERENTE

2.1 PROPUESTA

Diseño de un espacio para una imprenta que este integrado, para fomentar en todo momento la interacción entre el cliente y la imprenta, haciéndolo formar parte del proceso creativo, exponiendo lo mejor posible su historia, productos y servicios.
Este proyecto surge de la necesidad de que Imprenta Pixeles cuente con un espacio armonioso y bien distribuido, que permita a los clientes conectarse con sus ideas y facilite la obtención de los productos que desean para resaltar su marca, creando un espacio que inspire creatividad y confianza, usando una distribución abierta y fluida que facilite el acceso a diferentes áreas del proceso productivo permitiendo que los clientes interactúen directamente con las opciones disponibles y visualicen el impacto de sus decisiones en tiempo real.
El diseño se enfocará en crear un entorno visualmente atractivo, utilizando colores, materiales y elementos que reflejan la identidad de la imprenta, a la vez que favorecen la concentración y el confort. Las áreas de trabajo estarán distribuidas de forma estratégica, permitiendo que los clientes puedan explorar diversas opciones de productos, desde muestras físicas hasta herramientas digitales, sin perder la sensación de estar inmersos en un proceso creativo. Además, se incorporarán zonas de descanso y colaboración, donde los clientes pueden discutir ideas y tomar decisiones con el apoyo del equipo.
La iluminación puntual jugara un papel muy importante para las áreas de exposición de productos para crear un ambiente acogedor mientras que, en las áreas de trabajo, se ocupara luz blanca que ayude a la concentración para mejorar la eficiencia en el trabajo, permitiendo a los clientes no solo obtener un excelente producto, sino que viva una experiencia envolvente y profesional, en la que el espacio se convierta en un elemento clave para fortalecer la conexión entre la creatividad y el resultado final.

2.2 TARGET

Para definir el target es esencial no perder de vista a quienes la empresa ofrece los productos y servicios, e identificar a que audiencia se dirige, Imprenta Pixeles posee un target definido y variado que va desde personas naturales, hasta personas jurídicas como los siguientes:
De acuerdo al resumen de ventas del año 2024 proporcionado por la Imprenta Pixeles, podemos identificar los clientes a los que se ofrece los diferentes productos y servicios.

Las personas naturales y emprendedores representan el mayor porcentaje de clientes con un 37,5%, lo que indica que la imprenta tiene un fuerte enfoque en clientes individuales o pequeños emprendedores. Esto podría incluir desde personas que necesitan servicios de impresión para proyectos personales hasta emprendedores que requieren productos impresos para sus negocios, como tarjetas de presentación, folletos, etc.
El segundo grupo son las organizaciones sin fines de lucro, como Plan International INC, Solca, Fundación Canadá, etc. con un 20,8%. Este segmento busca servicios de impresión para actividades relacionadas con eventos, folletos informativos, campañas de sensibilización, o material promocional que se distribuye sin fines de lucro. Es una parte importante, ya que este tipo de organización suele tener una necesidad constante de difusión
Las entidades financieras como Cooperativa de Ahorro y Crédito Educadores de Loja (CACEL), Cooperativa de Ahorro y Crédito Cristo Rey, Cooperativa de Ahorro y Crédito de la Cámara de Comercio de Macará, representan el 16,7% de los clientes. Este es un segmento que, aunque importante, es más pequeño en comparación con los anteriores. La imprenta ofrece servicios de impresión para material corporativo, informes anuales, promociones o documentos oficiales.
Al igual que las entidades financieras, las empresas de transporte como Cooperativa Loja, 24 de mayo, Cariamanga, Cuxibamba también representan un 16,7%. Las imprentas ofrecen servicios de impresión para material de marketing, manuales de operaciones o publicidad exterior, lo que indica que las empresas de este sector también están invirtiendo en material impreso.
Finalmente, las escuelas de capacitación y consultoras representan un 4,2%. Esto podría incluir materiales educativos, folletos informativos o documentos relacionados con cursos. El porcentaje es bajo, lo que indica una menor demanda en comparación con otros sectores, aunque sigue siendo una categoría de clientes importante.

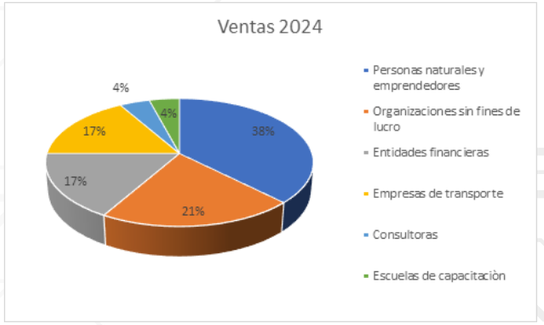


Ilustración 2. Gráfico de ventas 2024 de Imprenta Pixeles
Fuente: Plataforma Rapifac Imprenta Pixeles(2024

2.3 UBICACIÓN Y ANÁLISIS DEL SECTOR

El presente inmueble está ubicado en el sector urbano perteneciente a la parroquia San Sebastián del cantón y provincia de Loja, en las calles Girasoles y Crisantemos, es un predio esquinero.

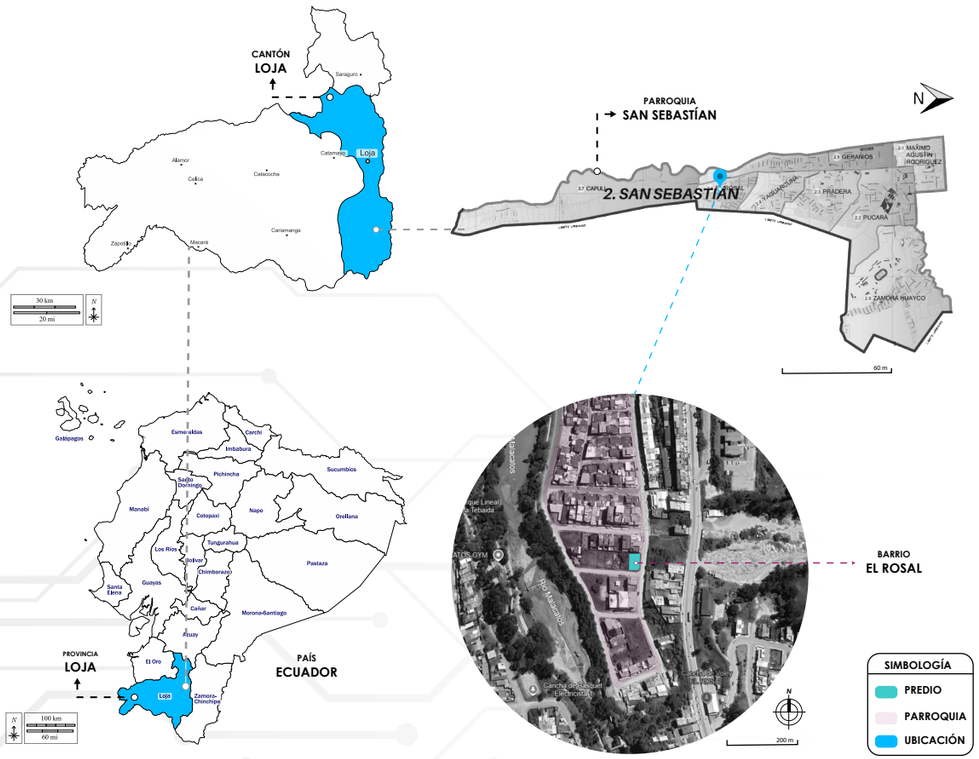


Ilustración 3. Gráfico de ubicación del predio
ELABROCACIÓN: Autor, 2025

2.4 SERVICIOS Y ENTORNO

La ciudad de Loja, ubicada en el sur de Ecuador, se caracteriza por ser una de las ciudades con un alto nivel de conectividad y dinamismo cultural. La ubicación seleccionada para el espacio que se plantea diseñar es particularmente adecuada debido a que el entorno cuenta con una serie de características que favorecen el éxito y funcionalidad del proyecto. Esta zona está estratégicamente situada en un área céntrica de la ciudad, lo que permite una gran accesibilidad y visibilidad, aspectos fundamentales para atraer al público objetivo.

El área está rodeada por una variedad de equipamientos menores, tales como comercios, a unos 500 metros a la redonda se encuentran escuelas y servicios que generan un flujo constante de personas. Esto crea una oportunidad invaluable de captar la atención de los potenciales usuarios que transitan frecuentemente por la zona. Además, su proximidad a la principal arteria vial, la avenida Eduardo Kingman, asegura que el acceso al sitio sea rápido y sencillo tanto para los peatones como para los conductores. Esta avenida, al ser una vía principal, permite que el lugar sea fácilmente identificado y brindará una buena visibilidad para la imprenta que se planea instalar en el espacio.

Otro factor que favorece la elección de este sitio es la disponibilidad de estacionamientos cercanos, lo que facilita el acceso de personas que deseen llegar en vehículo propio. Este aspecto es clave para garantizar una experiencia cómoda y atractiva para los usuarios. Además, el entorno circundante es visualmente agradable, ya que se encuentra cerca del parque lineal, un espacio verde que no solo aporta belleza al paisaje urbano, sino que también contribuye a crear una atmósfera tranquila y relajante. La cercanía a este parque fomenta la integración del proyecto con el entorno natural, añadiendo un valor añadido al atractivo del lugar.

En conjunto, todos estos factores —la ubicación céntrica, la accesibilidad, la visibilidad, los estacionamientos disponibles y la cercanía al parque— hacen de este espacio un lugar ideal para el tipo de proyecto que se desea desarrollar, garantizando su éxito a largo plazo.

Ilustración 4. Análisis urbano
Fuente: La autora, 2025

PARADA DE BUS
PREDIO A INTERVENIR
COMERCIO
SALUD
DEPORTE
EDUCACIÒN
PARQUE DE LOS RECUERDOS
SUPERMERCADO
PARQUE LINEAL
RÍO MALACATOS
AV. PRINCIPALES
RED DE TRANSPORTE

2.5 SOLEAMIENTO

En la ciudad de Loja, el clima se caracteriza por tener dos temporadas bien marcadas, una temporada nublada y de lluvias, que generalmente va desde diciembre a abril con temperaturas máximas por debajo de los 18 °C y una temporada seca y soleada, que va desde mayo a noviembre, con temperaturas superiores a 20 °C. (weatherspark, 2025)

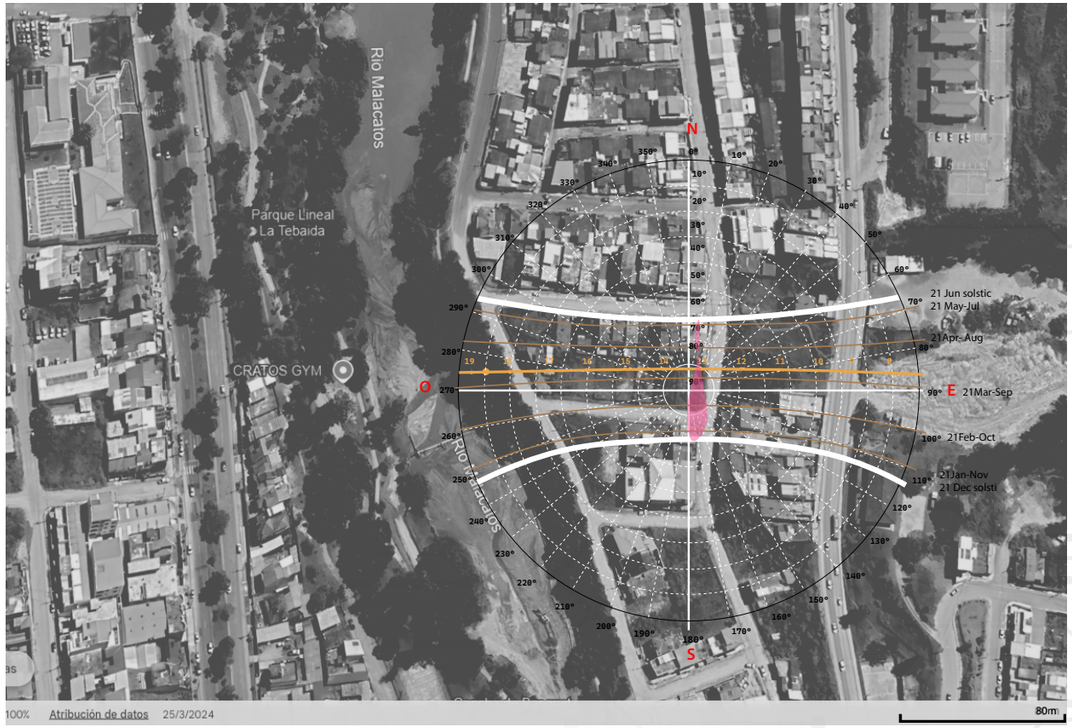


Ilustración 5. Análisis soleamiento
Fuente: La autora, 2025

2.6 ESTADO ACTUAL

Es un terreno esquinero plano completamente vacío, sin ninguna construcción en su superficie, está inscrita en el Registro de la Propiedad, lo que garantiza su legalidad y autenticidad como bien inmueble, además, cuenta con planimetría aprobada por el Municipio de Loja, lo que asegura que su distribución y medidas están aprobadas, facilitando así cualquier futura construcción.

El terreno está situado en una de las zonas más seguras y residenciales de la ciudad, Los Rosales, ubicado al sur de la ciudad de Loja, esta ubicación es ideal para quienes buscan vivir en un entorno tranquilo, alejado del bullicio del centro de la ciudad, pero a su vez, con fácil acceso a diversas vías y servicios.

Además, este terreno cuenta con todos los servicios básicos esenciales, como agua potable, electricidad y alcantarillado, lo que lo hace atractivo para proyectos comerciales. Gracias a su topografía plana y ubicación esquinera con buen acceso, este terreno ofrece un alto potencial para diferentes tipos de negocios, sobre todo del sector gráfico.

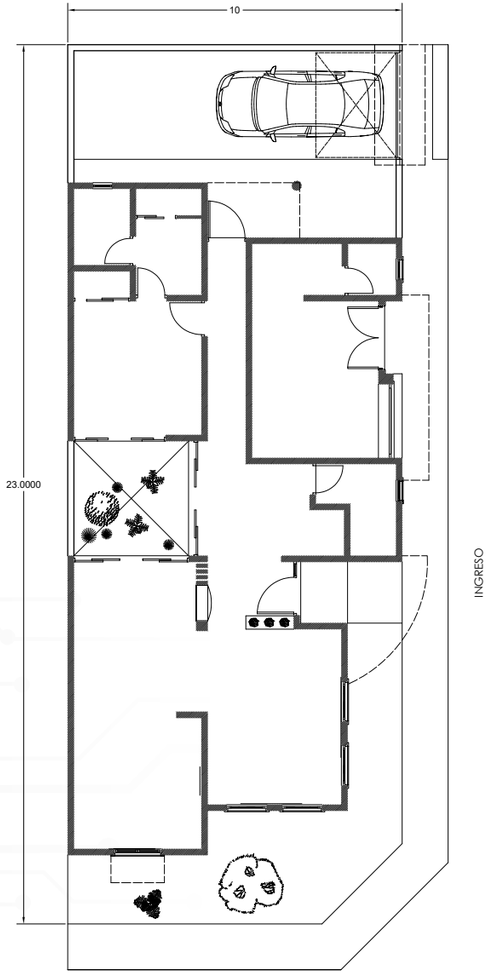


Ilustración 6: Planimetría estado actual
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 7: Vista Posterior
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 8: Vista del lote
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 9: Vista lateria derecha
Fuente: Realizado por la autora, 2025

2.7 REFERENTE

Una sala de exposición de Antalis In&Edit

Ilustración 10. Gran mural
Fuente: Architecture Chronicles + Clubbedin®, 2016

Ilustración 11. Integración con el exterior
Fuente: (Architecture Chronicles + Clubbedin®, 2016)

Ilustración 12. Horizonte
Fuente: (Architecture Chronicles + Clubbedin®, 2016)

MURAL

IN&EDIT es un estudio de arquitectura fundado en 2005 en París, que trabaja en proyectos de arquitectura, urbanismo y diseño. En 2015, fue invitado a participar en un concurso para diseñar un espacio multifuncional para la empresa Antalis en el distrito 13 de París. El proyecto consistió en un showroom & fablab inaugurado en 2016, con un diseño único que incluye una fachada de vidrio de 33 metros de largo y un espacio de doble altura ideal para juegos. El diseño buscaba crear un ambiente abierto y transparente, invitando a los transeúntes a descubrir el universo Antalis. El espacio se organiza alrededor de varias áreas funcionales, como el espacio creativo, digital y el laboratorio Xerox, y se caracteriza por un mural A4 y mobiliario inspirado en la silueta urbana. Este proyecto refleja la identidad de la marca y permite una gran flexibilidad en su uso. (Architecture Chronicles + Clubbedin®, 2016)
De este referente se tomará la pared de materiales y texturas, con la finalidad de usarla como área de exposición, y la relación que existe entre el interior con el exterior.

FACHADA

Tienda Rubio / Masquespacio

Ilustración 13. Vistas internas de tienda Rubio
Fuente: (archdaily, 2019)

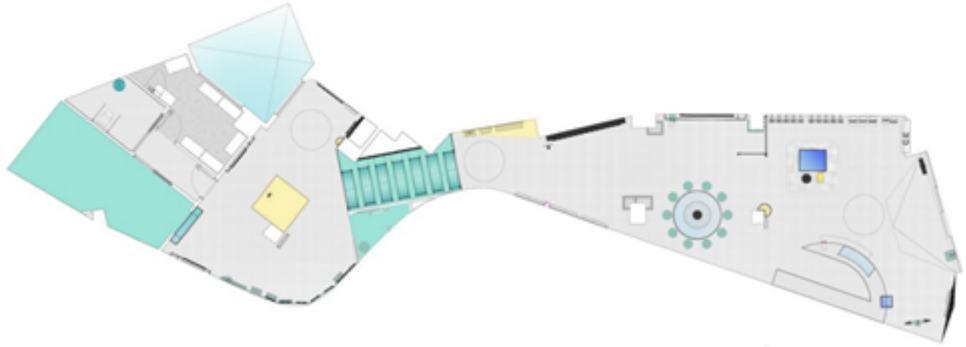


Ilustración 14. Planta de distribución
Fuente: (archdaily, 2019)

La tienda RUBIO está en el centro de Valencia, diseñada por Masquespacio, es un espacio interactivo y lúdico de más de 200 m² que invita a los visitantes a sumergirse en el universo de la conocida editorial. La tienda, ubicada en C/ Sorní, ha sido sede de RUBIO durante más de 60 años y está diseñada para fomentar la interacción. Con un diseño vibrante, la entrada está enmarcada por letreros de neón amarillo y azul, guiando a los visitantes hacia diferentes áreas temáticas como las zonas de matemáticas, escritura y lectura, y un taller de formación. Además, los estantes giratorios y pizarras de metacrilato permiten a los visitantes interactuar y practicar conceptos como matemáticas y caligrafía. (archdaily, 2019).

El espacio incluye elementos únicos como el "túnel del color", una experiencia inmersiva que guía a los visitantes a través del universo RUBIO, y la sala de proyecciones, que ofrece un lugar lleno de sorpresas para los más pequeños. Cada colección tiene su propio rincón dentro de la tienda, lo que permite una presentación dinámica de los productos. Enrique Rubio, director general de la editorial, menciona que la tienda no solo refleja el dinamismo y la evolución de la marca, sino también sus orígenes, mostrando cómo RUBIO sigue adaptándose al futuro mientras mantiene su esencia. (archdaily, 2019)

De este referente, se tomara los materiales como el metacrilico, azulejos de cerámica, metal y vidrio esmerilado

CAPITULO 3

3.1 METAS DE DISEÑO
3.2 STORING TELLING/CONCEPTO Y SUBCONCEPTO
3.3 CONCEPTO
3.4 SUBCONCEPTO
3.5 PROGRAMACIÓN
3.6 DIAGRAMA DE ADYACENCIAS
3.7 ZONIFICACIÓN
3.8 DISEÑO ESPACIAL
3.9 MOODBOARD
3.10 MOOD BOARD MATERIALES
3.11 PLANO DE DISTRIBUCIÓN

3.1 METAS DE DISEÑO

¿QUÉ?

Diseñar una imprenta que tenga un espacio funcional y adaptable, el cual permita la interacción entre los clientes y los procesos de impresión, haciendo que los clientes formen parte del día al día de la imprenta, consintiendo que participen no solo en la concepción de sus proyectos si no también en la elaboración de estos, a través de la selección de materiales y colores en un entorno visual.

¿QUIÉN?

El diseño está dirigido a una audiencia variada que incluye tanto a personas naturales como a empresas y organizaciones. Los emprendedores y clientes individuales buscan productos impresos para proyectos personales o pequeños negocios. El diseño debe atender a las diversas necesidades de estos grupos, creando un espacio accesible y profesional para todos.

¿CÓMO?

El cliente participara activamente en la selección de los materiales y acabados, eligiendo entre diferentes tipos de papel, tintas, texturas y acabados, además contara con la posibilidad de participar en los espacios de trabajo, manteniendo charlas con los operarios para entender cómo se realizan las impresiones, teniendo incluso la opción de examinar una muestra de color o de ver cómo se realiza el ajuste de la impresora para garantizar que el color y el diseño se reproduzcan correctamente en el material electo, durante la creación del proyecto, el cliente a través de espacios abiertos, tendrá la oportunidad de colaborar y conversar con los diseñadores exponiendo sus ideas y recibiendo retroalimentación sobre cómo se puede llevar su visión a la práctica.

3.2 STORING TELLING/CONCEPTO Y SUBCONCEPTO

Con la palabra imprenta, se busca explorar diferentes perspectivas y enfoques, basados en la visión y el color, divididos en tres grupos de ideas, el primer grupo nace a partir del proceso de creación y reproducción de colores en la impresión, el segundo grupo son palabras que se usan en el contexto del uso del color en el diseño, y el tercer grupo son palabras usadas para describir cómo la luz interactúa con los materiales y cómo estas interacciones afectan nuestra percepción visual de los objetos, todas estas palabras convergen en un solo significado: TRANSPARENCIA CROMATICA.

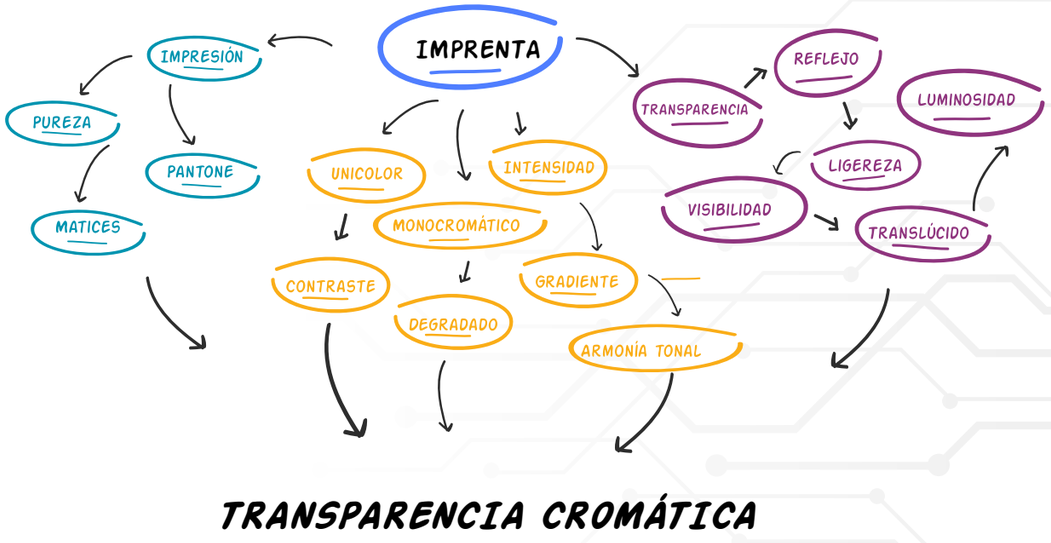


Ilustración 15: Diagrama de ideas
Fuente: Realizado por la autora, 2025

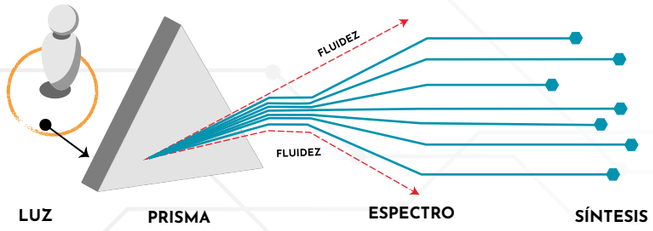
3.3 CONCEPTO

Descomposición Creativa

Surge como concepto que traduce el proceso de impresión en una experiencia espacial inmersiva. Así como la luz blanca atraviesa un prisma para revelar su espectro de colores, una idea, *cuando se fragmenta en capas, se organiza con precisión y se imprime* se manifiesta como una imagen tangible.

Este diseño convierte la imprenta en un prisma arquitectónico, donde cada zona representa una fase del proceso creativo. El cliente no es un espectador pasivo, sino el emisor de la luz: su idea inicia el viaje, y el espacio guía esa intención hasta convertirse en forma.

DIAGRAMA DE CONCEPTO



Descomposición Creativa

Ilustración 16: Prisma de color
Fuente: Realizado por la autora, 2025

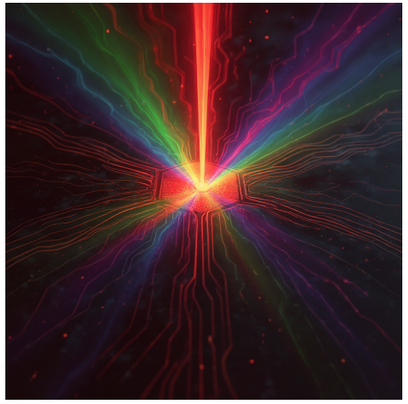


Ilustración 17: Concepto prisma de color
Fuente: (FREEPIK, s.f. 2025)

3.4 SUBCONCEPTO

Fluidez

Se manifiesta a través de un movimiento visual continuo y armonioso, buscando dar la sensación de que el color se desplaza y transforma a través del espacio, lo que se realiza mediante la creación de transiciones entre tonos y el uso de materiales que permitan el paso y reflejo de la luz, logrando que los colores fluyan sin barreras abruptas, lo que crea una sensación de continuidad y armonía.

3.5 PROGRAMACIÓN

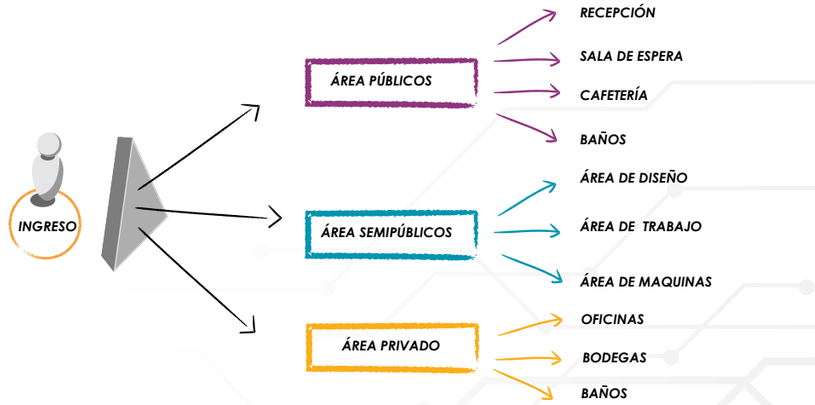


Ilustración 18: Concepto de programación
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Se contará con tres áreas bien definidas, la primera será publica es decir de libre acceso y se confirmara por recepción, sala de espera, cafetería y baños, la segunda área será una área condicionada o semipública, donde si bien el cliente tendrá acceso, estará acompañado por el personal de la imprenta, aquí se encontrarán las áreas de diseño, trabajo y de máquinas, finalmente el área privada será para uso de personal autorizado y se conformara por oficias administrativas, bodega y baños.

Zona	Subzona	Ambiente	Aforo o Capacidad	Área	Área Parcial
Zona Pública	Recepción	Recepción	6	18 m²	61 m²
		Sala de Espera	6	18 m²	
		Cafeteria	2	8 m²	
	SS.HH	SS.HH Hombres	2	6 m²	
		SS.HH Mujeres	2	6 m²	
		SS.HH Discapacitados	1	5 m²	
Zona Semipública	Área de Diseño	Sala de diseño	3	12 m²	92 m²
	Área de Trabajo	Mesas + Personal	5	20 m²	
	Área de Maquinas	Offset	3	20 m²	
		Sublimación	5	10 m²	
		Dígital	2	12 m²	
		Corte laser	1	6 m²	
		DTF	1	6 m²	
		UV DTF	1	6 m²	
Zona Privada	Oficinas	Gerencia	1	10 m²	76 m²
		Sala de reuniones	8	8 m²	
		Of. de Administracion	1	10m²	
		Of de Contabilidad	1	10 m²	
		Bodega	1	20m²	
	SS.HH	SS.HH Hombres	3	9 m²	
		SS.HH Mujeres	3	9 m²	
				TOTAL	229 m²

Tabla 1: TABLA DE ÁREAS
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Área total	229m²
Área de circulación y muros	23,58 m²
% circulación	10,30 %
Área de uso:	205,42m²

Tabla 1: TABLA DE CALCULO DE CIRCULACIÓN
Fuente: Realizado por la autora, 2025

OFFSET:
Se realiza una impresión indirecta, ya que la superficie a imprimir, generalmente papel, no tiene contacto con la placa donde se reproduce la imagen. (Gallegos Castro, M. 2021).

CORTE LASER:
el corte por láser es de los mejores procesos para el mecanizado y/o corte de varias piezas en múltiples materiales (MDF, acrílico, Sintra; EVA, etc.) y por este motivo, es uno de los más usados en la industria grafica (Pérez Acedo, R. 2021).

SUBLIMACIÓN:
Consiste en plasmar mediante el calor una imagen sobre un soporte (camiseta, taza, portafotos, carcasa de teléfono, bolso, azulejos, etc.). (Gutíerrez, G. A. B., & Salinas, M. S. B. 2022).

DTF:
En un proceso consiste en utilizar una impresora digital para imprimir sobre una película adhesiva que luego, con la ayuda de poliamida y la aplicación de calor a través de una plancha se transfiere a la tela.

DIGITAL:
Una impresora de gran formato es usada para imprimir de forma directa sobre una superficie (Papel, lona, adhesivo, etc.) a través de un cabezal de tinta liquida. (Gutíerrez, G. A. B., & Salinas, M. S. B. 2022).

UV DTF:
El sistema de impresión UV DTF, usa dos películas, en la primera se imprime el diseño con tinta UV, y la segunda es una película de transferencia, una vez impreso el diseño puede ser transferido a la cualquier material, (madera, vidrio, cuero, acrílico, metal, etc.) sea este plano o curvo (Gavilanes Dávila,

3.6 DIAGRAMA DE ADYACENCIAS

Con ayuda del diagrama de adyacencias, podemos analizar que el espacio se basara en la teoría del color, es decir el ingreso será la luz blanca, el prisma será la recepción y los colores serán las áreas de exposición, publicas, semipúblicas y privadas, mismas que estarán conectadas entre sí de una forma fluida y transparente.

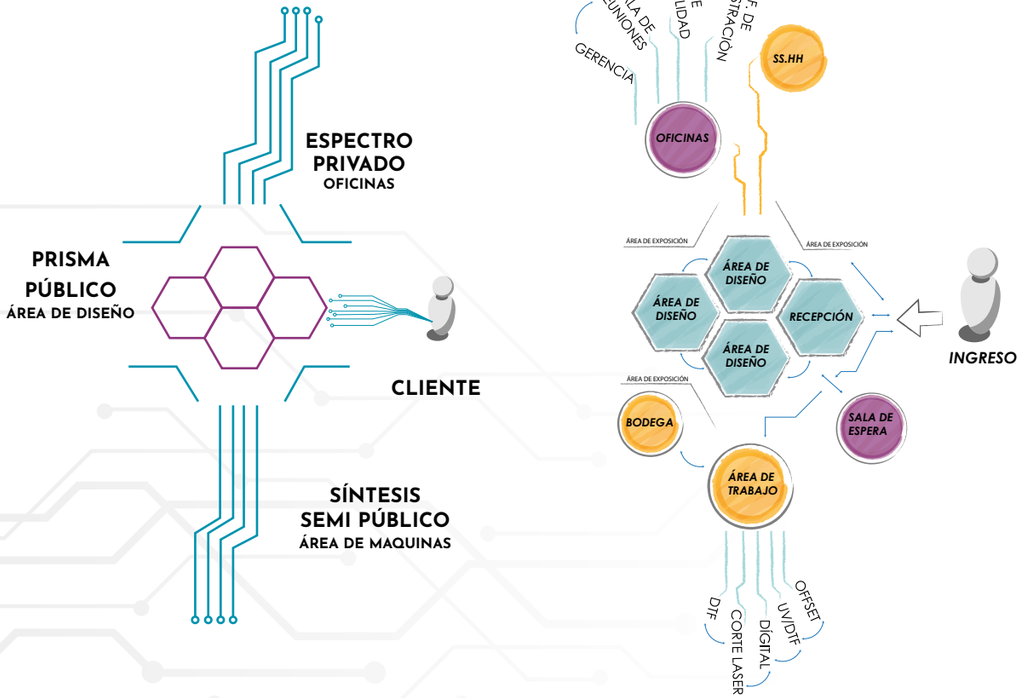


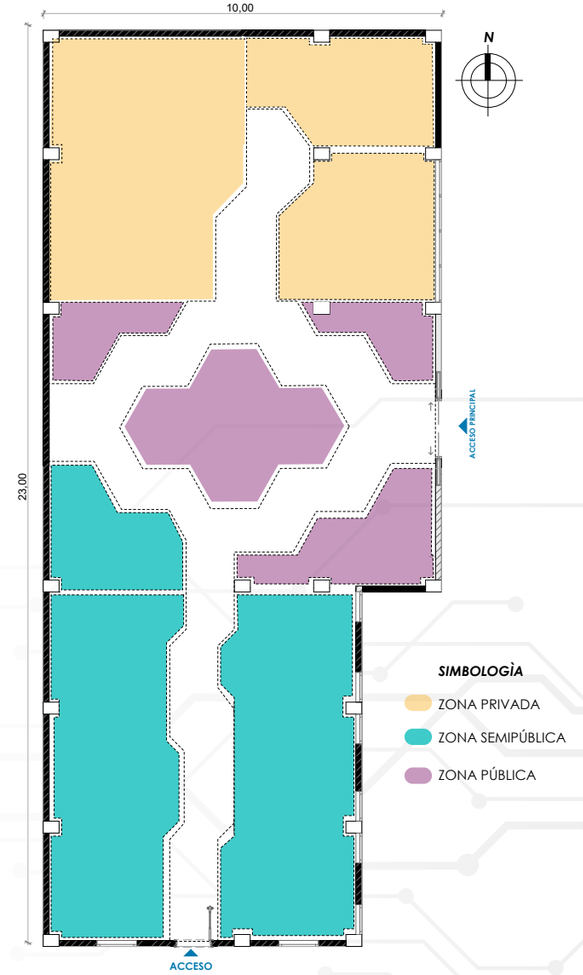
Ilustración 19: Diagrama de adyacencias
Fuente: Realizado por la autora, 2025

3.7 ZONIFICACIÓN

Estos espacios se integran en un entorno practico, funcional y atractivo para una experiencia relevante para los clientes, como la zona de exhibición será, donde los clientes puedan conocer el proceso de impresión de manera interactiva.

Las zonas de transición son los espacios semipúblicos, en donde los clientes pueden interactuar de cerca con los procesos de impresión. Lo cual se crea espacios de diseño interactivo donde los clientes colaboran con los diseñadores, creando y desarrollando sus ideas.

Los espacios privados serán aquellos que los clientes no puedan acceder, pero cuentan con una correcta organización y visibilidad para observar las diferentes áreas de trabajo.



PLANTA ÚNICA
ESC: 1_200

Ilustración 20: Zonificacion
Fuente: Realizado por la autora, 2025

3.8 DISEÑO ESPACIAL

Elementos primarios

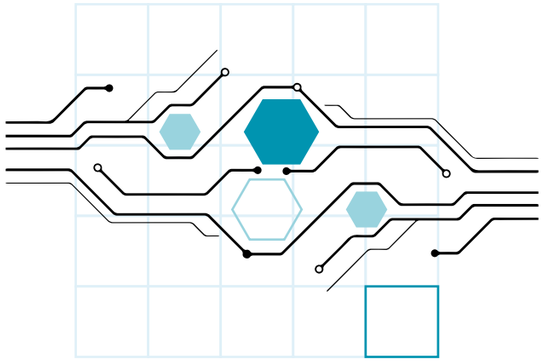


Ilustración 21: Composición de geometría
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Hexágonos → representan las fases creativas y la descomposición de la idea (colores del espectro).

Circuito lineal → simboliza el flujo continuo del proceso creativo, conector entre las partes.

Cuadrícula → aporta estructura, escala y equilibrio, garantizando la traducción de lo abstracto a lo arquitectónico.

Geometría base (Hexágono + cuadrícula)

El hexágono funciona como figura generadora, evocando la síntesis de color y la modularidad.

Al repetirse y conectarse mediante líneas, genera un patrón dinámico que inspira la disposición de los espacios centrales de la planta.

La cuadrícula de fondo garantiza proporción y ritmo, asegurando que la composición mantenga coherencia en todas las escalas.

Circuito de líneas (flujo de conexiones)

Las líneas negras tipo circuito representan la circulación y las conexiones entre áreas.

Esta idea se trasladó al diseño arquitectónico como recorridos diagonales (45°) que atraviesan el espacio, vinculando el núcleo con las áreas periféricas.

El circuito no solo ordena, sino que simboliza la transferencia de energía e ideas dentro del espacio creativo.

Articulación espacial

Los hexágonos llenos y vacíos se convirtieron en los espacios centrales y de transición en la planta (zonas semipúblicas).

Los tramos lineales dieron origen al circuito perimetral, un recorrido fluido que rodea el núcleo central.

La combinación de hexágonos y líneas genera la misma lógica de la descomposición del color: de un punto central se expande hacia múltiples direcciones.

Ánalisis Espacial

Núcleo central

El espacio está organizado desde un conjunto de hexágonos en el centro, que actúan como el núcleo articulador.

Este centro representa la idea original, el punto de partida del proceso creativo.

Zonas periféricas

Alrededor del núcleo se disponen cuatro bloques rectangulares, vinculados con cada lado del esquema.

Cada bloque cumple una función diferenciada (pública, semipública, privada), simbolizando las fases derivadas de la descomposición creativa.

Circulación fluida

La movilidad se organiza como un circuito de líneas continuas, que conecta el núcleo con cada bloque periférico.

Esta circulación es dinámica y envolvente, garantizando la transición fluida entre áreas sin perder jerarquía espacial.

Geometría y dirección

La composición se estructura en base a una retícula que aporta orden y proporción.

Las conexiones siguen líneas a 45°, lo que genera un ritmo angular y dinámico, evocando el movimiento de la luz al descomponerse en un prisma.

Síntesis conceptual

El espacio se entiende como un sistema donde el orden geométrico (hexágonos, retícula) se combina con la fluidez del circuito.

El resultado es un diseño que integra estructura y dinamismo, reforzando la idea de descomposición creativa con fluidez.

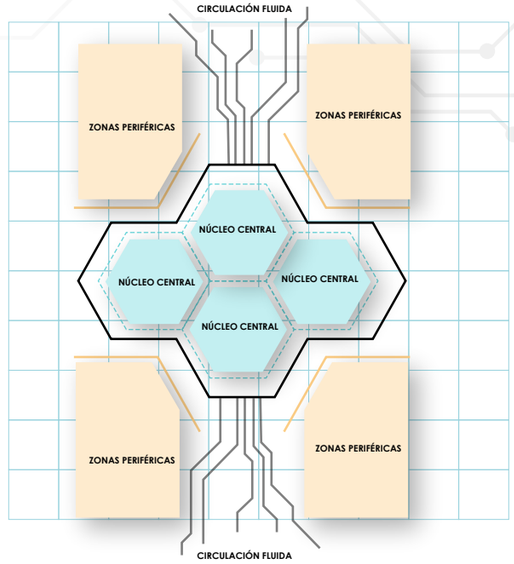


Ilustración 22: Análisis de composición espacial
Fuente: Realizado por la autora, 2025

3.9 MOODBOARD

El moodboard se puede observar cómo los elementos se relacionan y generan una experiencia visual y espacial única. También se puede observar la integración de los materiales como el metacrilato, acero, metal, madera, vidrio creando espacios modernos y únicos, además permiten una separación sutil de espacios de trabajo y zonas de interacción.

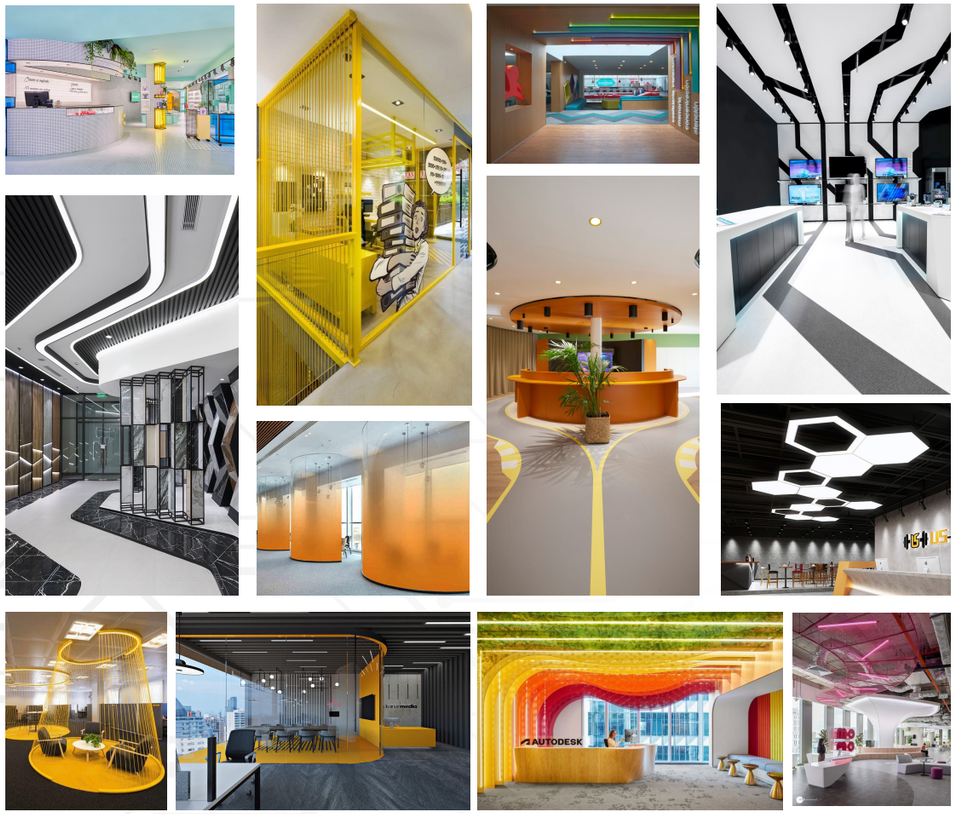


Ilustración 23: MOODBOAR DE IDEAS
Fuente: Realizado por la autora, 2025

3.10 MOOD BOARD MATERIALES

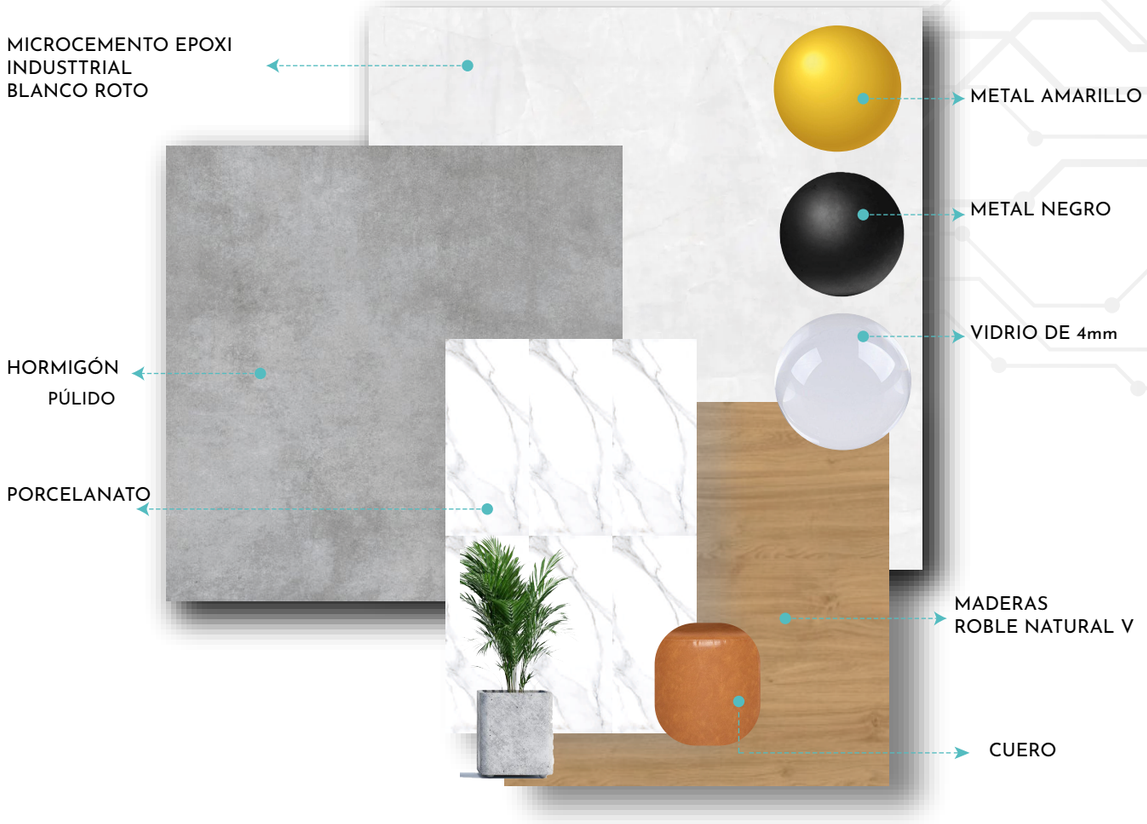


Ilustración 24: Moodbooard materialidad
Fuente: Realizado por la autora, 2025

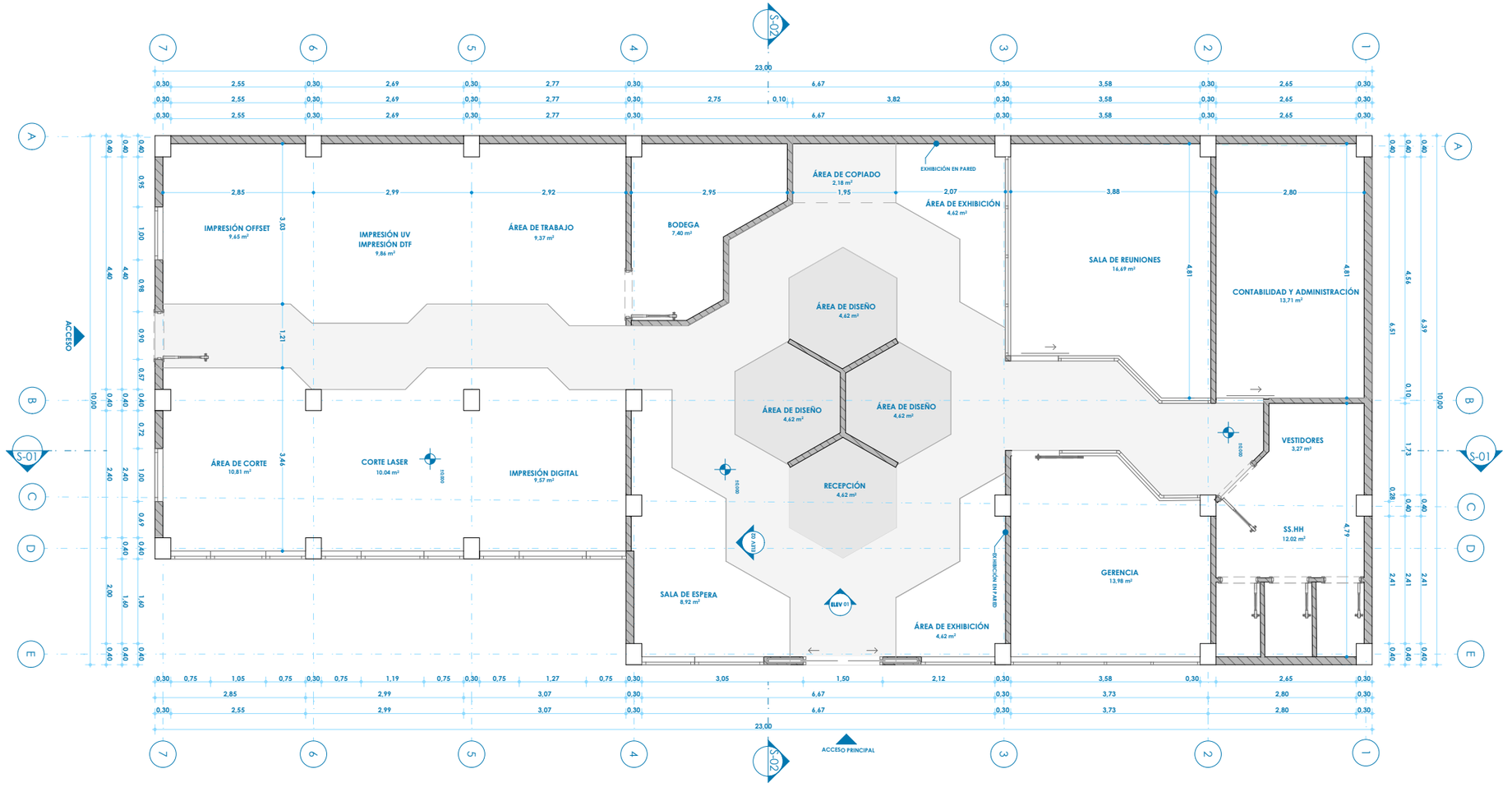
3.11 PLANO DE DISTRIBUCIÓN

VISTA EN PLANTA
ESC: 1_100

CAPITULO 4

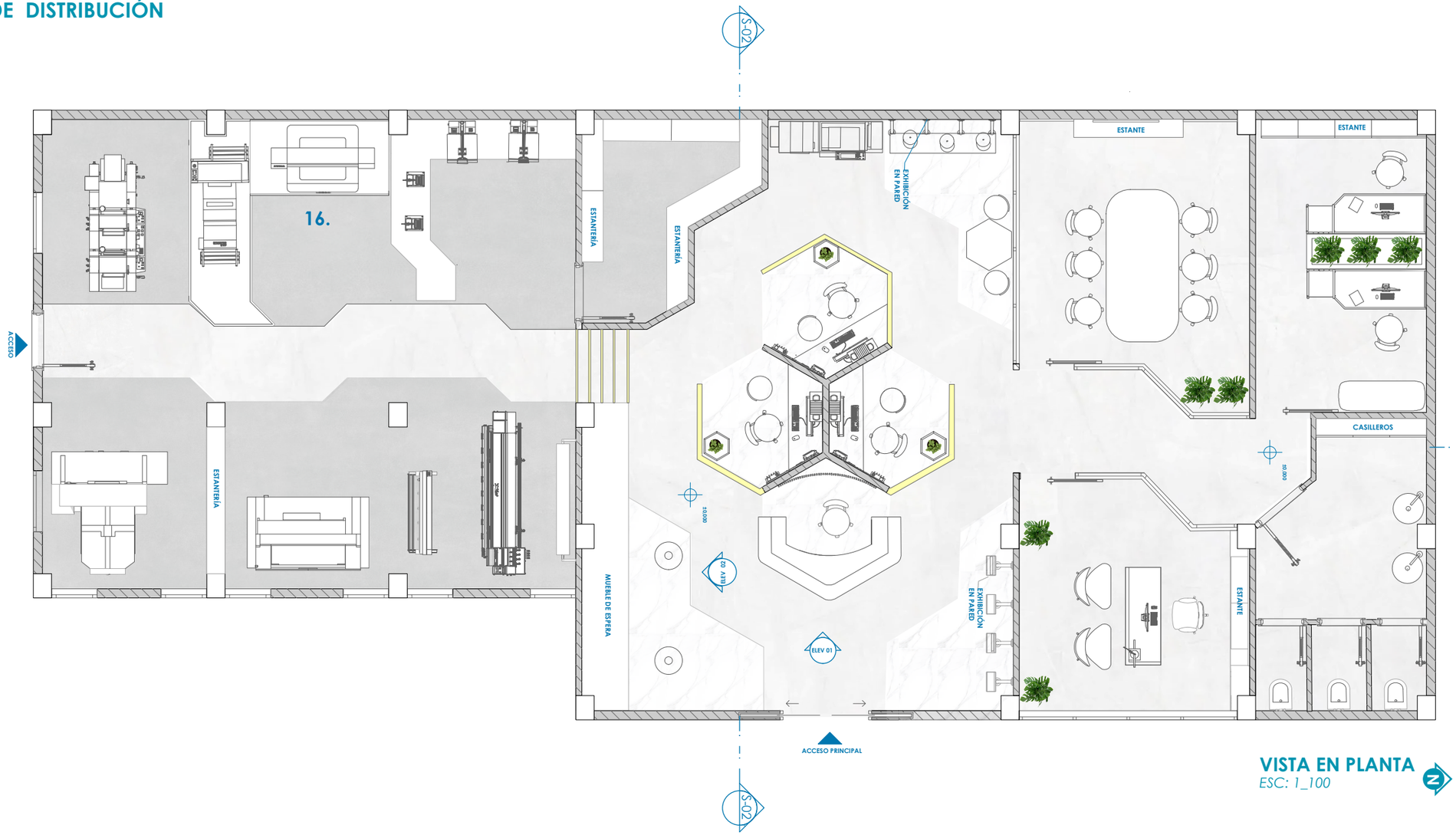
4.1 PLANTA DE DISTRIBUCIÓN
4.2 PLANTA AMOBLADA
4.3 CORTE TRANSVERSAL
4.4 CORTE LONGITUDINAL
4.5 ELEVACIONES INTERNA
4.6 PLANTA DE PISOS
4.7 PLANTA DE TECHOS
4.8 PLANTA DE ILUMINACIÓN
4.9 PLANTA DE REVESTIMIENTOS VERTICALES

4.1 PLANTA DE DISTRIBUCIÓN



VISTA EN PLANTA
ESC: 1_100

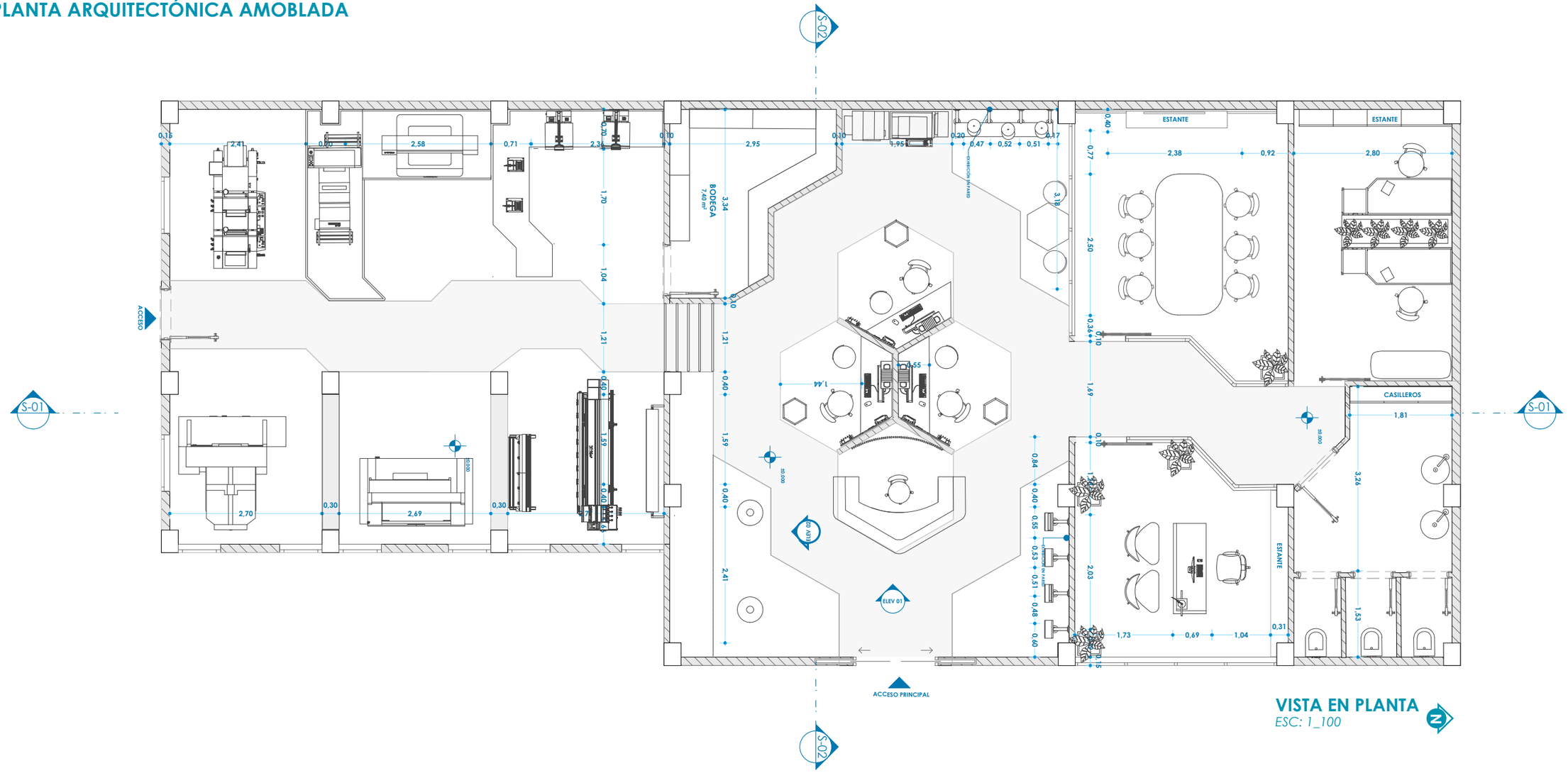
4.2 PLANTA AMOBLADA DE DISTRIBUCIÓN



1. CONTABILIDAD Y ADMINISTRACIÓN 13,71 m²
2. VESTIDORES 3,27 m²
3. SALA DE REUNIONES 16,69 m²
4. SS.HH 12.02 m²
5. GERENCIA 13,98 m²
6. ÁREA DE EXHIBICIÓN 4,62 m²
7. ÁREA DE COPIADO 2,18 m²
8. BODEGA 7,40 m²
9. ÁREA DE DISEÑO 4,62 m²
10. RECEPCIÓN 4,62 m²
11. SALA DE ESPERA 8,92 m²
12. IMPRESIÓN OFFSET 9,65 m²
13. ÁREA DE CORTE 10,81 m²
14. IMPRESIÓN DIGITAL 9,57 m²
15. CORTE LASER 10.04 m²
16. IMPRESIÓN UV/ IMPRESIÓN DTF 9,86 m²
17. ÁREA DE TRABAJO 9,37 m²

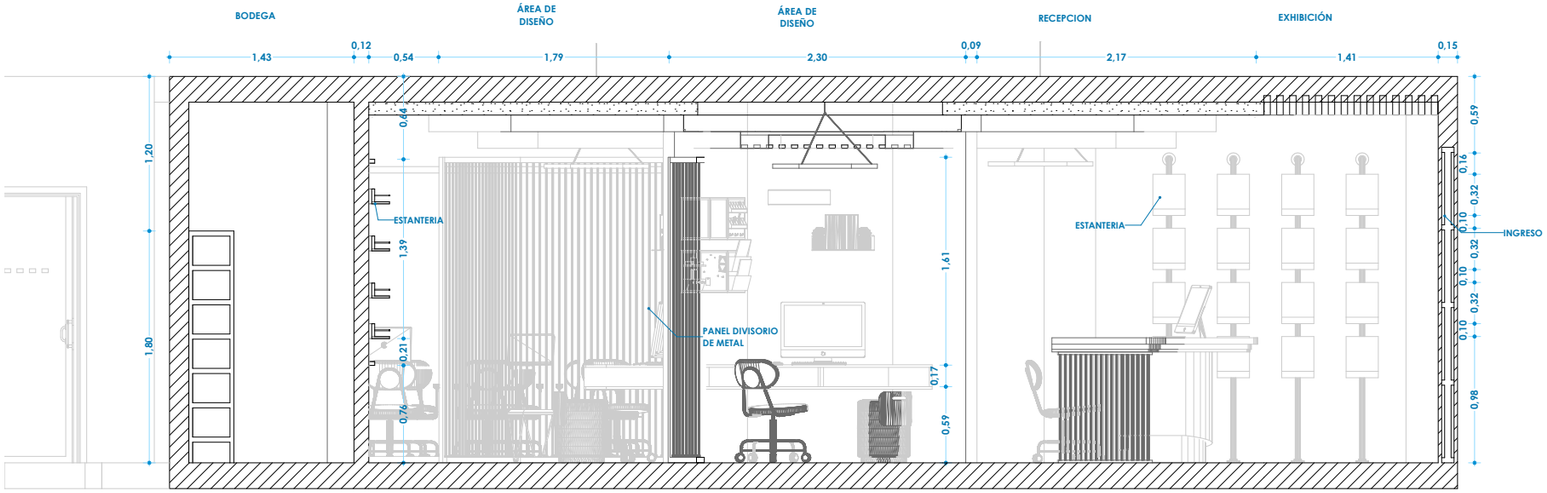
VISTA EN PLANTA
ESC: 1_100

4.2.1 PLANTA ARQUITECTÓNICA AMOBLADA



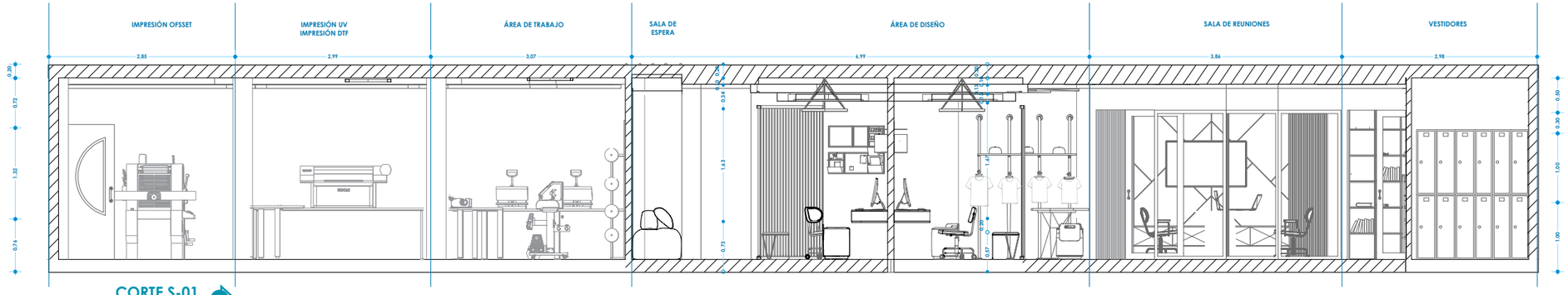
VISTA EN PLANTA
ESC: 1_100

4.3 CORTE TRANSVERSAL



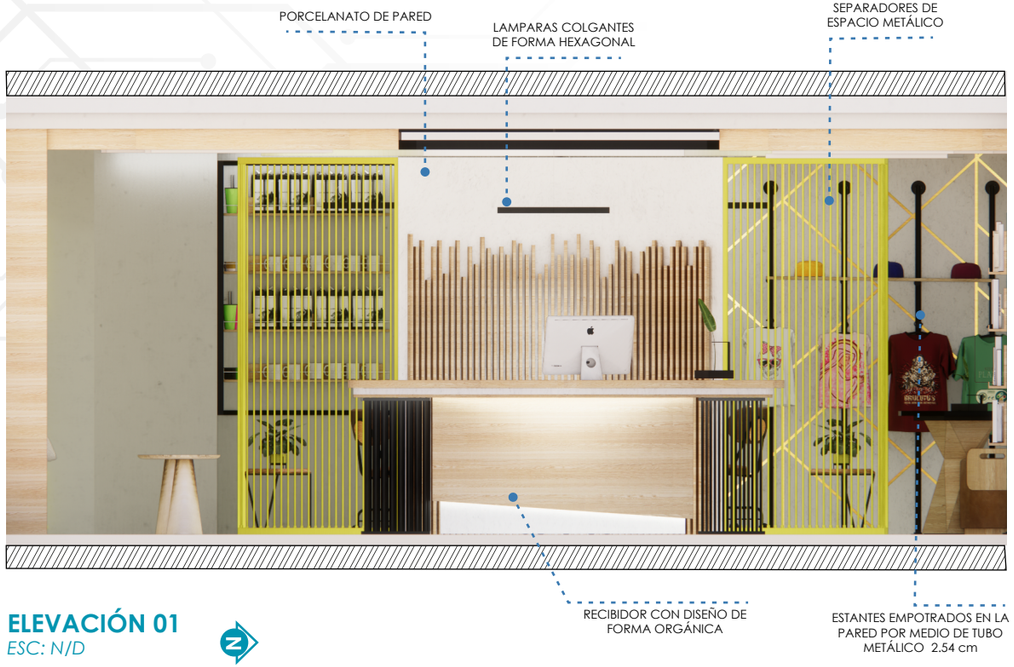
CORTE S-02
ESC: 1_50

4.4 CORTE LONGITUDINAL



CORTE S-01
ESC: 1_100

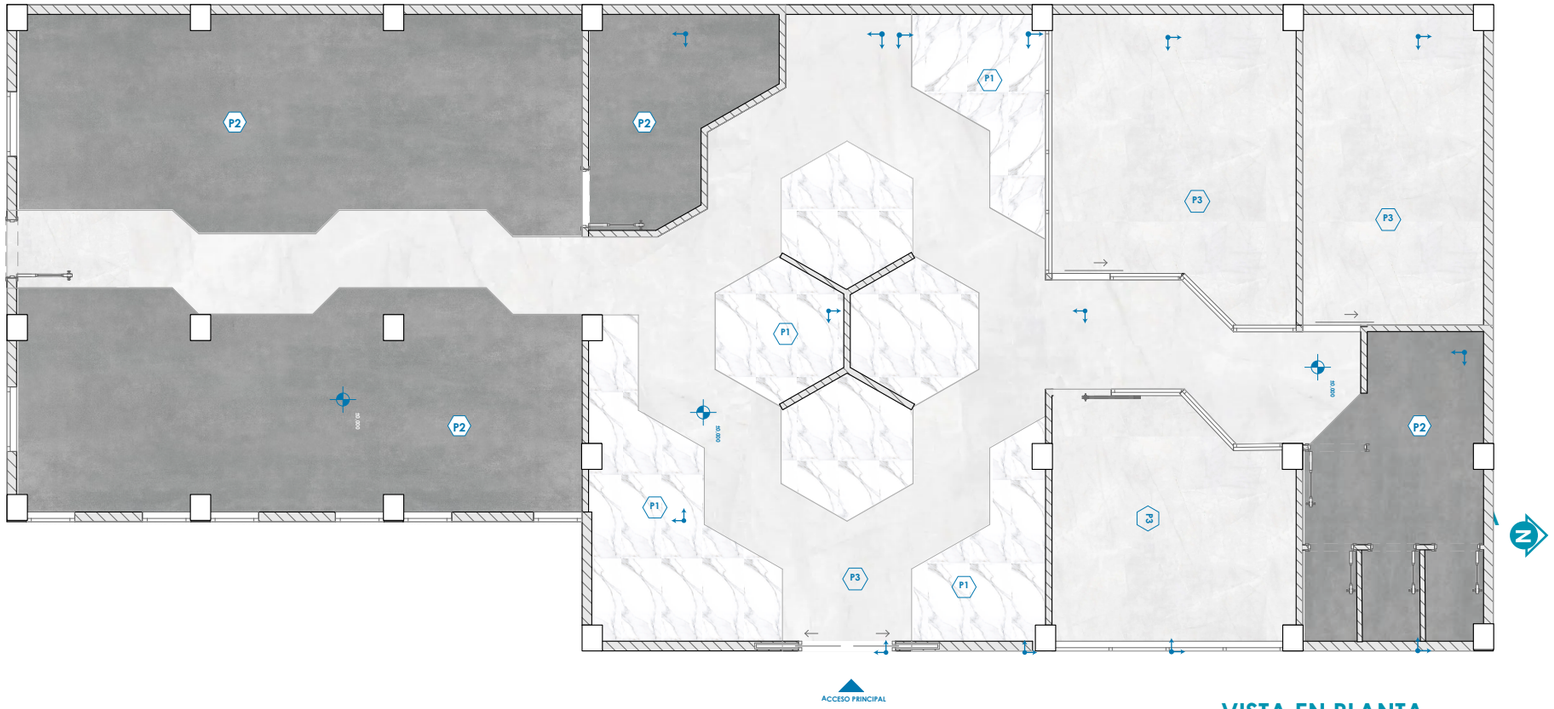
4.5 ELEVACIONES INTERNAS



ELEVACIÓN 01
ESC: N/D

ELEVACIÓN 02
ESC: N/D

4.6 PLANTA DE PISOS



VISTA EN PLANTA
ESC: 1_100

P1

TARANTINO

PEI III

Marmoleado 30x60 cm
12"x24"

Pared | Piso | Brillante

P2

HUMO
PORCELANATO

Piedra PEI III

AplicaciónPiso/Pared	
Tipología	Árido
Número de caras	2 - 60x120 4 - 60x60 8 - 30x60

60x120 / 24"x48"

Satinado | V2

P3

PERLATO
PORCELANATO

Blanco PEI IV

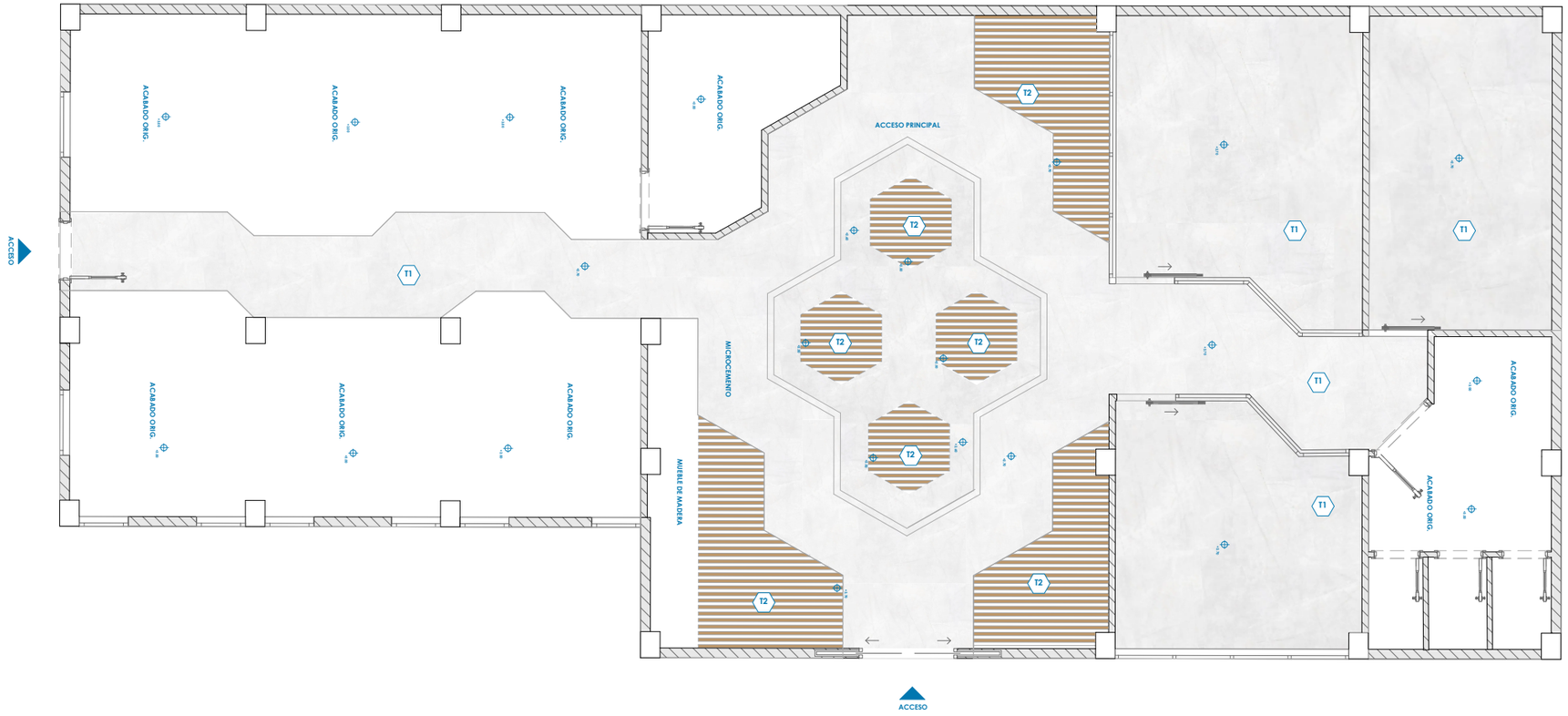
ESPECIFICACIONES

AplicaciónPiso/Pared	
Tipología	Marmoleado
Número de caras	1

60x60 / 24"x24"

Brillante

4.7 PLANTA DE TECHOS



VISTA EN PLANTA
ESC: 1_100

T1

MICROCEMENTO EPOXI INDUSTRIAL BLANCO ROTO

ESPECIFICACIONES

Aplicación	Piso/Pared/Techo
Tipología	Cemento, polímeros, aditivos, pigmentos y áridos finos.
Rendimiento	1.8 kg por metro cuadrado por milímetro de espesor, aunque puede variar según la superficie.
Color	D6D6D6

Matte Pared Piso PEI V ALTO TRÁFICO

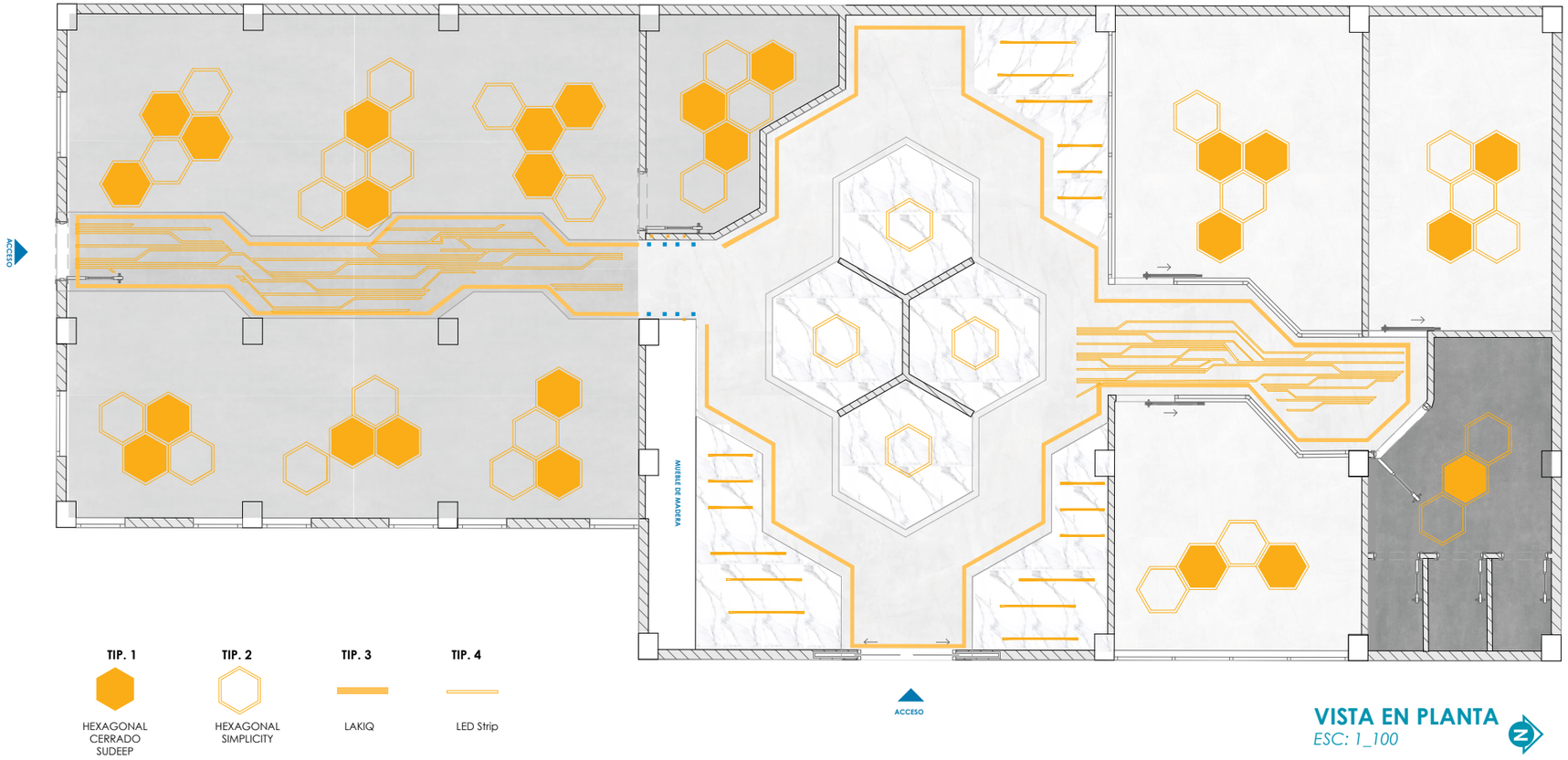
T2

MADERAS ROBLE NATURAL V

ESPECIFICACIONES

Estratificado	Madera
Espesor	e 1,3 cm
Tipo	Madera dura
Albura	Amarillo Claro
Aspecto	Abetado recto con una textura media gruesa

4.8 PLANTA DE ILUMINACIÓN



VISTA EN PLANTA
ESC: 1_100

APLIQUES Y ESPECIFICACIONES

TIP. 1 HEXAGONAL CERRADO SUDEEP

Marca: Man dream
Material: Acrílico Hierro forjado
Material de la pantalla:Acrílico
Voltaje: 110-240V Vida útil media: 50000 (h).
Área de irradiación: 5㎡ -10㎡ Potencia de fuente de luz: 80W Fuente de luz tipos: LED

TIP. 2 HEXAGONAL SIMPLICITY

Marca: Man dream
Material: Acrílico Hierro forjado
Material de la pantalla:Acrílico
Voltaje: 110-240V Vida útil media: 50000 (h).
Área de irradiación: 5㎡ -10㎡ Potencia de fuente de luz: 80W Fuente de luz tipos: LED

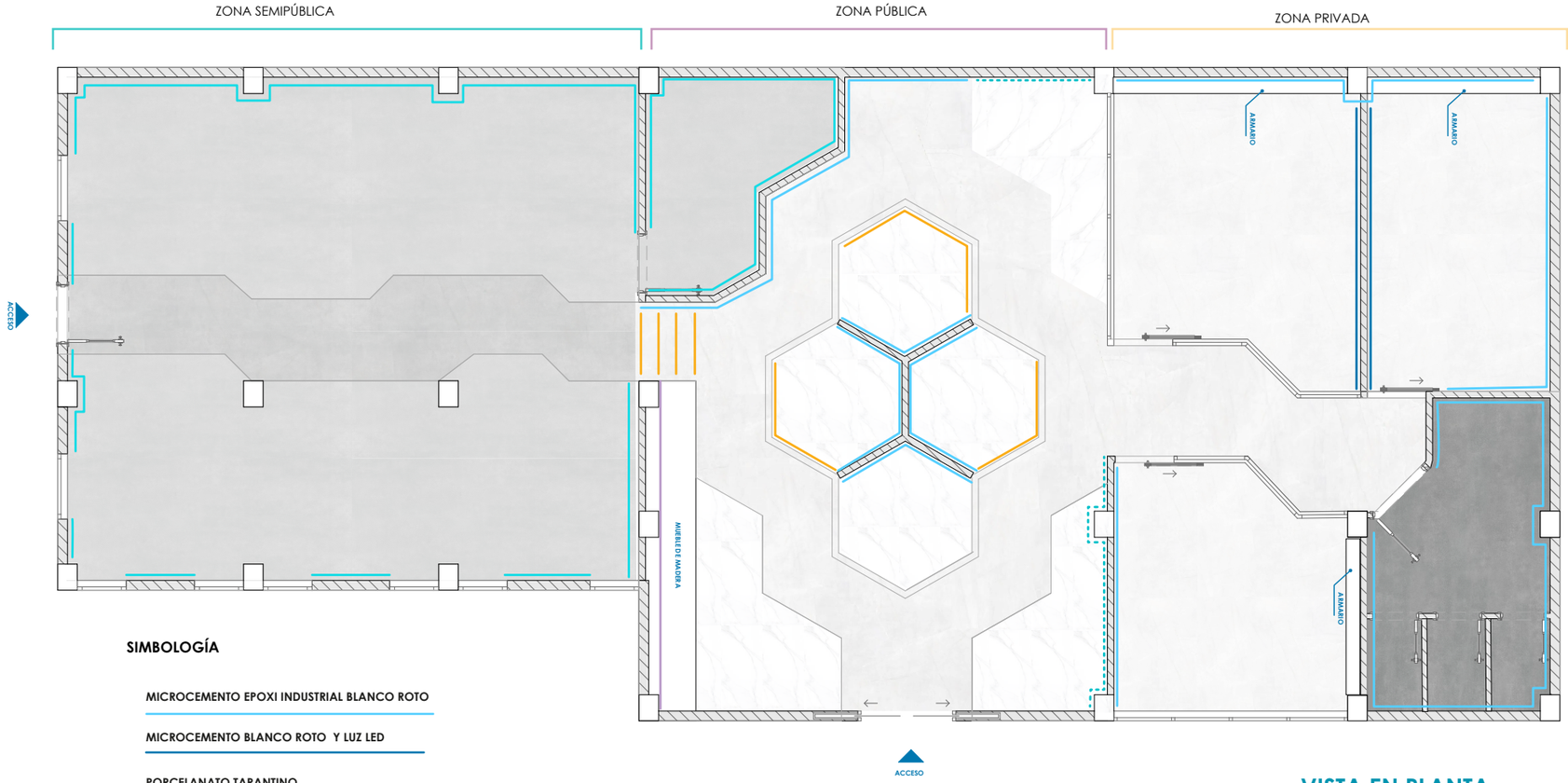
TIP. 3 LAKIQ

Marca: LAKIQ
Material: Metal Acrílico
Color:NegroPotencia:30 W Alto:8 cm
Voltaje: 220 V Ancho: 5 cm Tipo de fuente luminosa: Eléctrica LED

TIP. 4 LED Strip

Luminaria interna, 120V, 28-83W, 3000k, CRI 80, >80° difusión, 2850 12500lm, eficiencia 97-151lm/W.

4.9 REVESTIMIENTO VERTICALES



SIMBOLOGÍA

MICROCEMENTO EPOXI INDUSTRIAL BLANCO ROTO

MICROCEMENTO BLANCO ROTO Y LUZ LED

PORCELANATO TARANTINO

TUBO 2PUL METÁLICO PINTADO AMARILLO

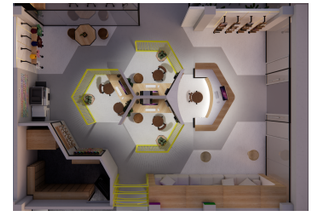
PINTURA TIPO MURAL DE VARIOS COLORES

MICROCEMENTO EPOXI INDUSTRIAL HUMO

VISTA EN PLANTA
ESC: 1_100

ZONA PRIVADA

ZONA PÚBLICA



ZONA SEMIPÚBLICA

CAPITULO 5

5.1 PLANTA AMBIENTADA
5.2 PLANTA ISOMÉTRICA
5.3 MOBILIARIO
5.4 STYLING RECEPCIÓN
5.5 STYLING ÁREA DE DISEÑO
5.6 STYLING GERENCIA
5.7 STYLING OFICINA
5.8 STYLING SALA DE REUNIONES
5.9 ISÓMETRICA MOSTRADOR
5.10 RENDERS MOSTRADOR

5.1 PLANTA AMBIENTADA

5.2 PLANTA ISOMÉTRICA

MÓDULO CONECTOR

5.3 MOBILIARIO

MESA DE MADERA SILVANA

BANCO NOA

LAVABO VALMEX

SILLA STALIN

WOODEN WALL ART

MESA DE APOIO HOOKE

HEXAGONAL CERRADO SUDEEP

SOFÁ SECCIONAL CAMALEONDA MARIO BELLINI

VASO+TORNO

.CRAFTTHINK ESTANTERÍA

CADEIRA BOUMAN GIRATÓRIA

MESA AUXILIAR UNO/KARE DESIGN

DOHA / LYAM DECOR

PLANTA HASMI

5.4 STYLING INTERIOR RECEPCIÓN

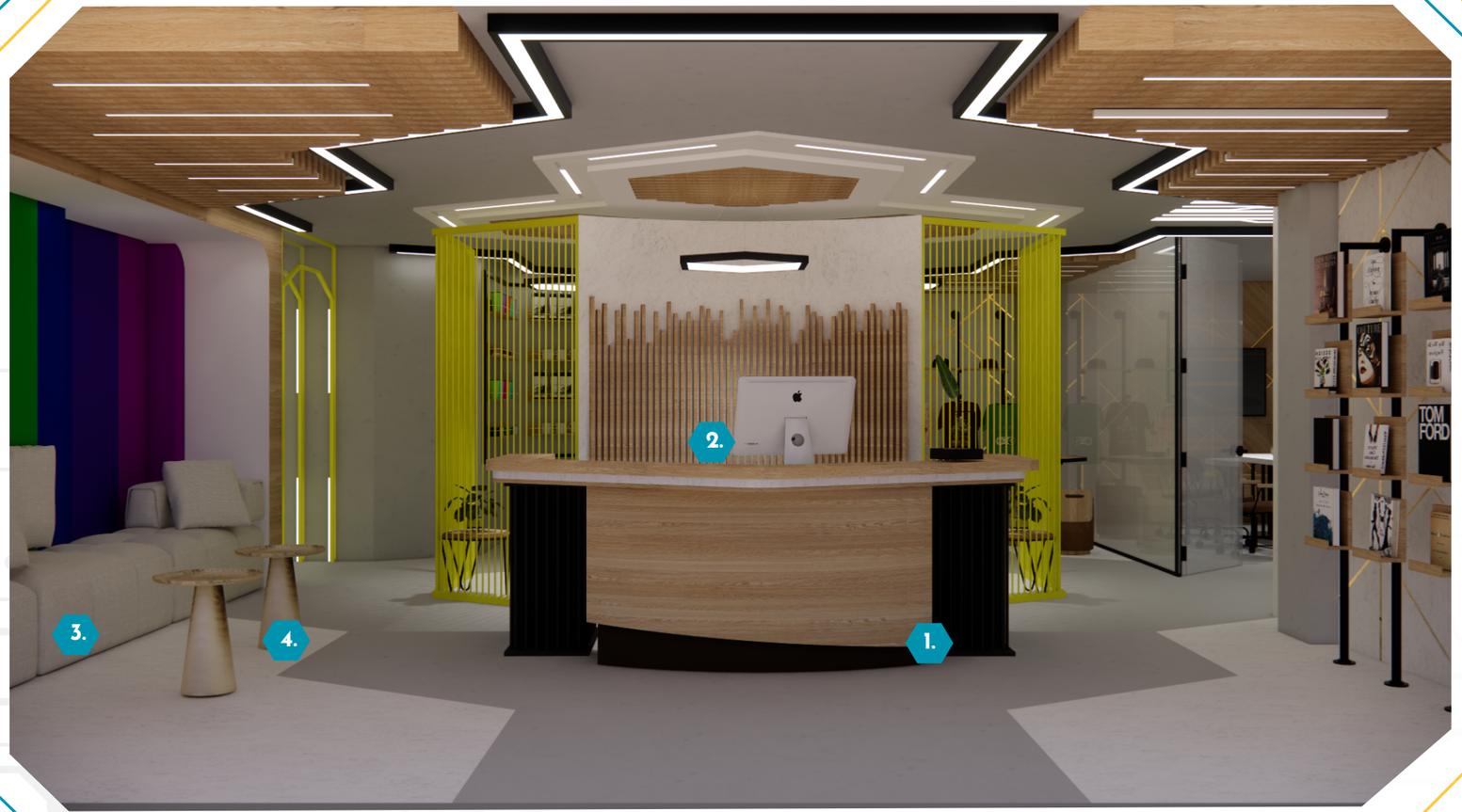


Ilustración: Producción Propia

2. CADEIRA BOUMAN GIRATÓRIA

3. SOFÁ SECCIONAL CAMALEONDA MARIO BELLINI

4. MESA AUXILIAR UNO/KARE DESIGN

5.5 STYLING INTERIOR ÁREA DE DISEÑO

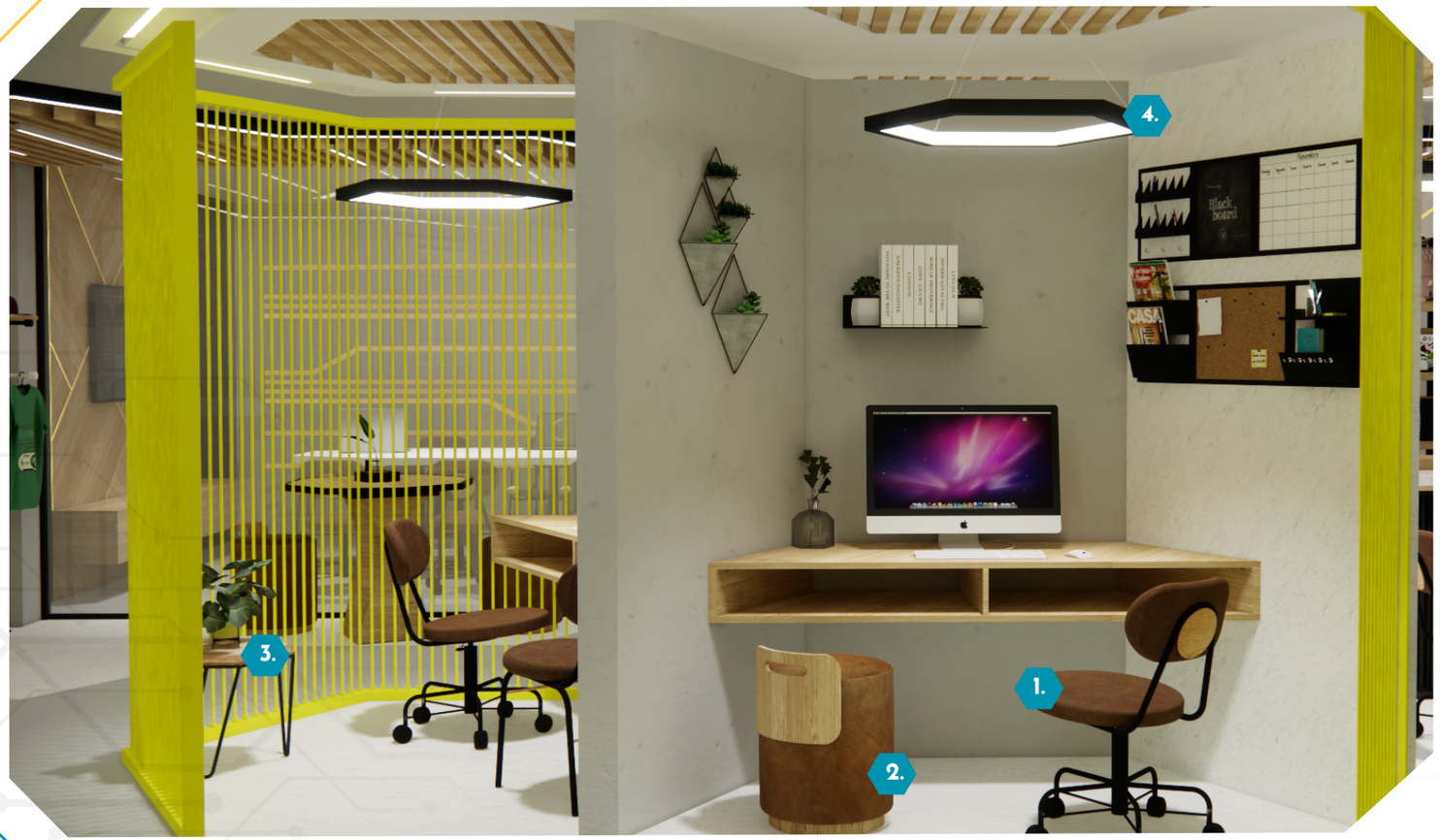


Ilustración: Producción Propia

1. CADEIRA BOUMAN GIRATÓRIA

2.BANCO NOA

3. MESA DE APOIO HOOKE

4. HEXAGONAL CERRADO

5.6 STYLING INTERIOR GERENCIA

1. SILLA STALIN

2. ESCRITORIO

3.HEXAGONAL CERRADO SUDEE

4. ESTANTERÍA

5.VASO+TORNO

6. PLANTA HASMI

Ilustración: Producción Propia

5.7 STYLING INTERIOR OFICINA

1. CRAFTTHINK ESTANTERÍA

2. CADEIRA BOUMAN GIRATÓRIA

3. ESCRITORIO SENCILLO

4. DOHA / LYAM DECOR

5. WOODEN WALL ART

Ilustración: Producción Propia

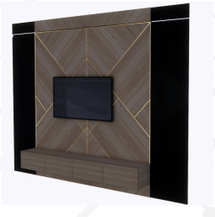
5.8 STYLING INTERIOR SALA DE REUNIONES

Ilustración: Producción Propia

1. CADEIRA BOUMAN GIRATÓRIA

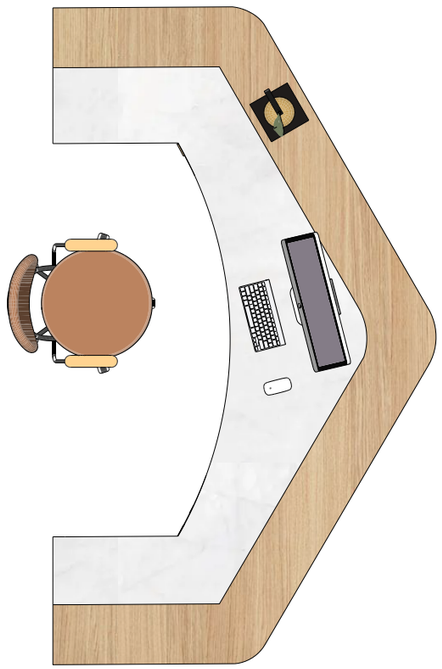
2.MESA DE MADERA SILVANA

3. MUEBLE DECORATIVA DE PARED

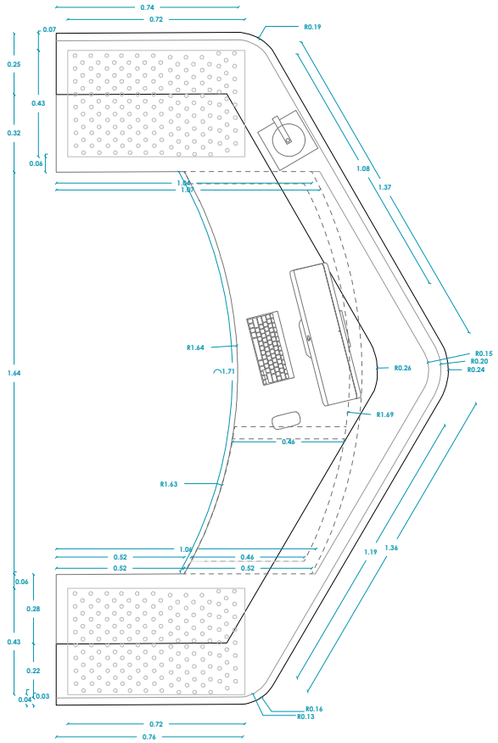


4. PLANTA HASMI

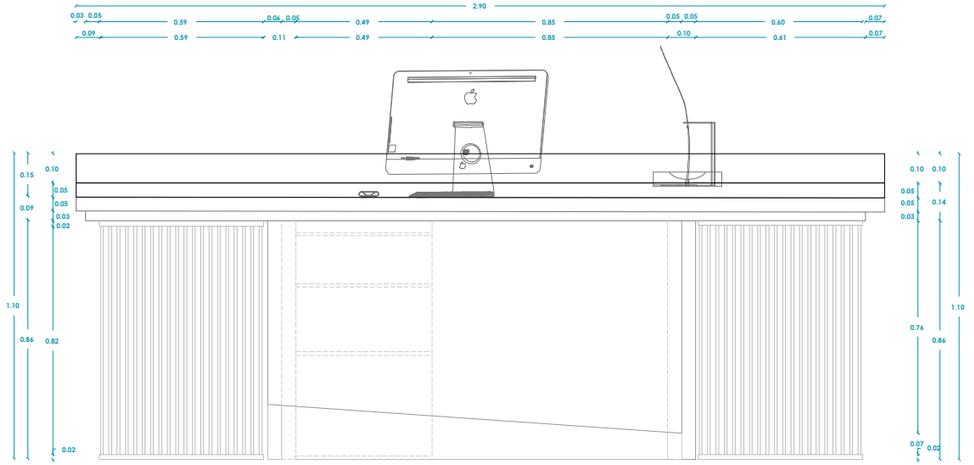
5.9 ISÓMETRICA MOSTRADOR



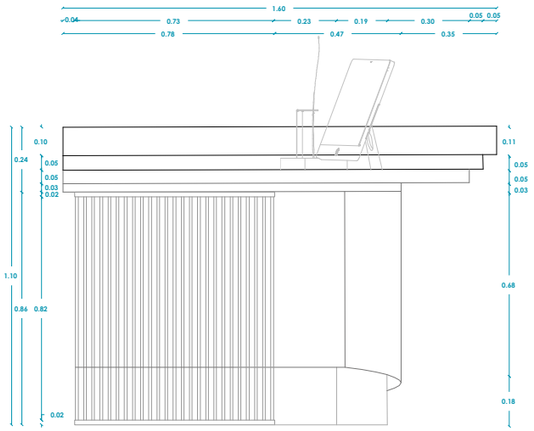
PLANTA AMBIENTADA
ESC: N/D



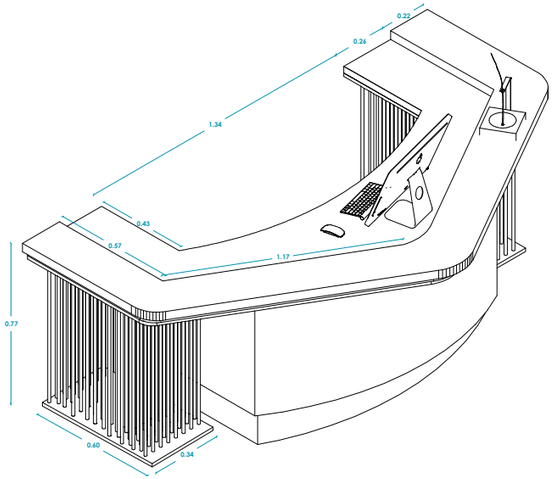
VISTA SUPERIOR
ESC: N/D



VISTA FRONTAL
ESC: N/D

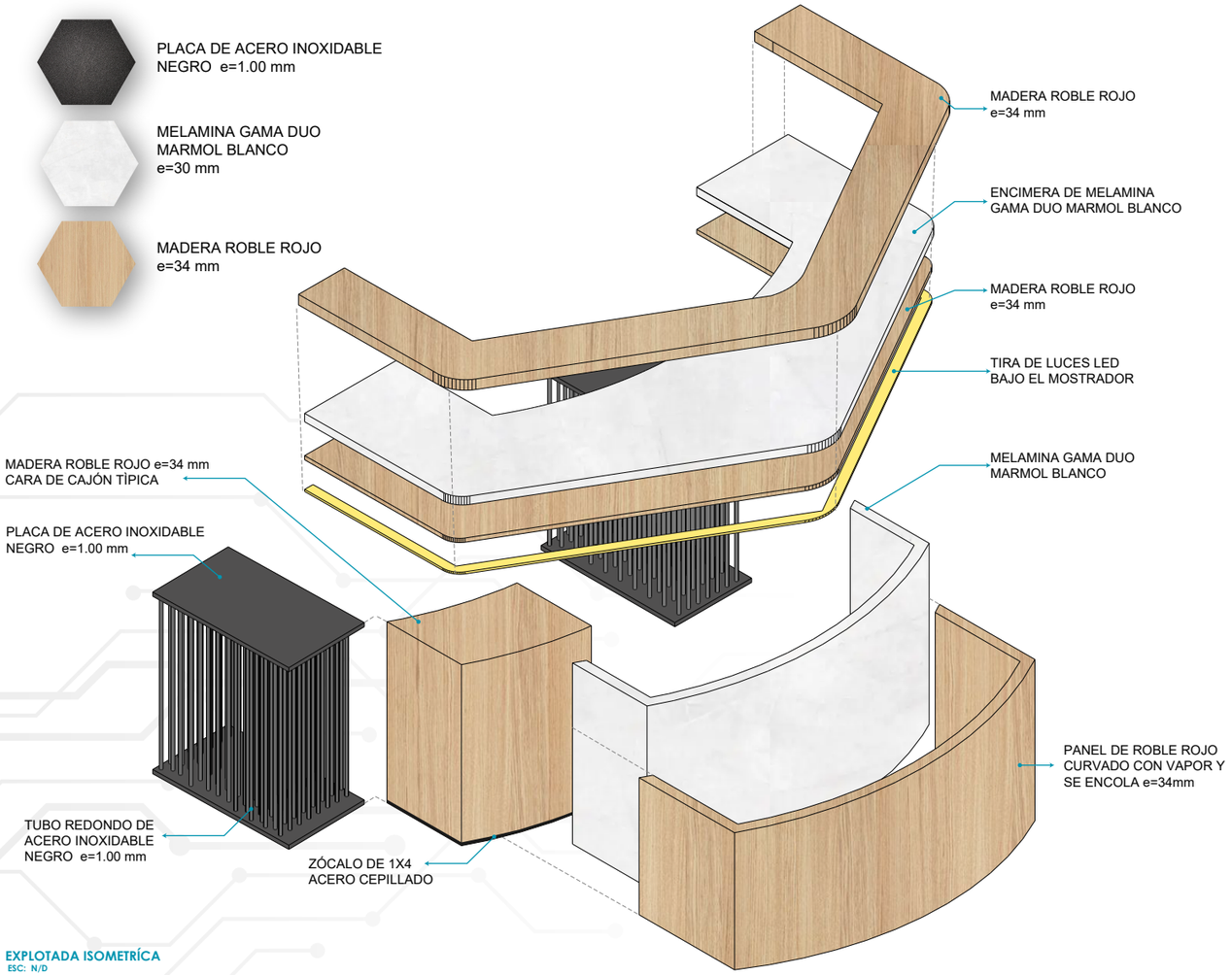


VISTA LATERAL DERECHA
ESC: N/D



ISOMETRÍA GENERAL
ESC: N/D

5.10 EXPLOTADA ISÓMETRICA MOSTRADOR



EXPLOTADA ISOMETRÍCA
ESC: N/D

5.9 RENDERS MOSTRADOR

ISOMETRÍA LATERAL DERECHA
ESC: N/D

ISOMETRÍA POSTERIOR
ESC: N/D

ISOMETRÍA FRONTAL
ESC: N/D

CAPITULO 6

6.1 RENDERS

TOM
FORD

PANTONE

PANTONE

PANTONE
Cores Pantone

NOCAI
RHINO 155
NOCAI

NOCAI
NOCAI

NOCAI

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Problemática
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 2. Gráfico de ventas 2024 de Imprenta Pixeles
Fuente: Plataforma Rapifac Imprenta Pixeles(2024

Ilustración 3. Gráfico de ubicación del predio
ELABROCACIÓN: Autor, 2025

Ilustración 4. Ánalisis urbano
Fuente: La autora, 2025

Ilustración 5. Ánalisis soleamiento
Fuente: La autora, 2025

Ilustración 6: Planimetría estado actual
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 7: Vista Posterior
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 8: Vista del lote
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 9: Vista lateria derecha
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 10. Gran mural
Fuente: Architecture Chronicles + Clubbedin®, 2016

Ilustración 11. Integración con el exterior
Fuente: (Architecture Chronicles + Clubbedin®, 2016)

Ilustración 12. Horizonte
Fuente: (Architecture Chronicles + Clubbedin®, 2016)

Ilustración 13. Vistas internas de tienda Rubio
Fuente: (archdaily, 2019)

Ilustración 14. Planta de distribución
Fuente: (archdaily, 2019)

Ilustración 15: Diagrama de ideas
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 16: Prisma de color
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 17: Concepto prisma de color
Fuente: (FREEPIK, s.f. 2025)

Ilustración 18: Concepto de programación
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 19: Diagrama de adyacencias
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 20: Zonificacion
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 21: Composición de geometría
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 22: Análisis de composición espacial
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 23: MOODBOAR DE IDEAS
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Ilustración 24: Moodbooard materialidad
Fuente: Realizado por la autora, 2025

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: TABLA DE ÁREAS
Fuente: Realizado por la autora, 2025

Tabla 1: TABLA DE CALCULO DE CIRCULACIÓN
Fuente: Realizado por la autora, 2025

REFERENCIAS

archdaily. (18 de julio de 2019). "Rubio Store / Masquespacio" [Tienda Rubio / Masquespacio] 18 jul 2019. Plataforma Arquitectura . Consultado el 12 de marzo de 2025 . <https://www.archdaily.com/921030/rubio-store-masquespacio> ISSN 0719-8884. Obtenido de https://www.archdaily.com/921030/rubio-store-masquespacio

CASTILLO JÁCOME, J. L. (26 de febrero de 2006). Tras la huella de la primera imprenta. LA HORA, págs. https://www.lahora.com.ec/noticias/tras-la-huella-de-la-primera-imprenta/.

Architecture Chronicles + Clubbedin®. (6 de diciembre de 2016). chroniques-architecture. Obtenido de https://chroniques-architecture.com/un-showroom-dantalis-inedit/

PIXELES, I. (2020). IMPRENTA PIXELES. Obtenido de https://pixelesrobe.wixsite.com/website

weatherspark. (2025). Obtenido de https://weatherspark.com/s/19339/3/Average-Winter-Weather-in-Loja-Ecuador

Gallegos Castro, M. (2021). Diseño del cuadro de mando integral para el área de producción en una empresa dedicada a la impresión offset (Bachelor's thesis, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica).

Gutíerrez, G. A. B., & Salinas, M. S. B. (2022). Proyecto de pre-factibilidad para la adquisición de maquinaria de plotter de impresión y sublimación en la microempresa print station. Digital:

Pérez Acedo, R. (2021). Análisis de las mejoras de las prestaciones de una máquina de grabado y corte por láser (Bachelor's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya).

Gutiérrez, M. P. B. Mis poros.

Gavilanes Dávila, N. V. (2024). Diseño de ilustraciones basadas en la cultura Kichwa Amazónica aplicado a productos textiles para la empresa La Fábrica confecciones deportivas.