



MAESTRÍA DE DISEÑO INTERIOR

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

Casa del creador

*Centro de desarrollo de marca personal mediante espacios de
proyección y estímulo creativo*

AUTOR: Alexandra Villacrés
Emily Benalcázar

TUTOR: Arq. Lorena Paliz
Arq. Fernando Larrea

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Nosotras, **Alexandra Elizabeth Villacrés Arias y Emily Alejandra Benalcázar Alcívar** declaramos bajo juramento, que el trabajo aquí descrito es de nueastra autoría; que no ha sido presentado anteriormente para detallada. Cedemos nuestros 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.



Alexandra Elizabeth Villacrés Arias

Autora



Emily Alejandra Benalcázar Alcívar

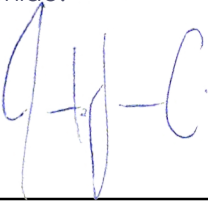
Autora

Nosotros, Maria Lorena Paliz Puente y Fernando José Larrea Cárdenas
certifico que conozco al autor del presente trabajo, siendo el responsable exclusivo tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.



Maria Lorena Paliz Puente

Director de Tesis



Fernando José Larrea Cárdenas

Director de Tesis

CASA DEL CREADOR

*(Centro de desarrollo de marca
personal mediante espacios de
proyeccion y estimulo creativo)*



DEDICATORIA

Con gratitud, dedicamos este trabajo a todas las personas que formaron parte de este camino. A quienes nos brindaron su apoyo, confianza y motivación, gracias por impulsarnos a perseverar y hacer posible el cumplimiento de este importante logro.

1



CAPITULO 1
Contexto

- 1.1 Antecedentes del tema
- 1.2 Análisis de la Marca
- 1.3 Problemática
- 1.4 Solución

2



CAPITULO 2
Planteamiento

- 2.1 Propuesta
- 2.2 Target
- 2.3 Ubicación y análisis del sector
- 2.4 Referentes

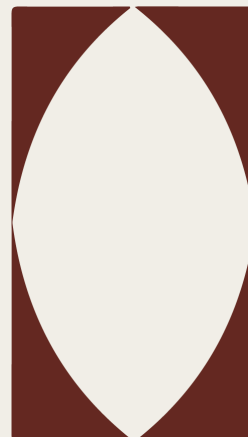
3



CAPITULO 3
Proyecto

- 3.1 Metas de diseño
- 3.2 Concepto / subconcepto
- 3.3 Programación
- 3.4 Diagrama de adyacencias
- 3.5 Diseño espacial
- 3.6 Zonificación
- 3.7 Moodboard
- 3.8 Material board

4



CAPITULO 4
Planos y Renders

- 4.1 Planta de distribución
- 4.2 Planta Amoblada Arquitectónicas y Ambientadas
- 4.3 Corte Transversal Arquitectónico y Ambientado
- 4.4 Corte longitudinal Arquitectónicas y Ambientadas
- 4.5 Elevaciones Interiores Arquitectónicas y Ambientadas
- 4.6 Plano de Pisos
- 4.7 Revestimientos verticales en planta y Elevaciones interiores
- 4.8 Plano de Techos
- 4.9 Plano de Iluminación
- 4.10 Styling
- 4.11 Renders

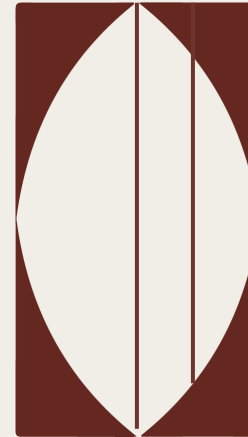
5



CAPITULO 5
Diseño exclusivo de mobiliario

- 5.1 Diseño de 4 piezas de mobiliario

6



CAPITULO 6
Bibliografía

RESUMEN

El presente proyecto de diseño esta ubicado en el edificio Shyris center en la ciudad de Quito. Plantea una propuesta de creación de un espacio especializado para el desarrollo de marca personal. La propuesta surge a partir de la necesidad de un lugar de encontrar un lugar especializado en creación de contenido, creatividad y desarrollo personal.

El proyecto esta dirigido a emprendedores, estudiantes, creadores de contenido y profesionales que buscan fortaleces su marca personal, La propuesta busca cubrir un vacío que existe en la ciudad de Quito, donde actualmente no se dispone un espacio que enseñen a como crear la marca personal.

Para el desarrollo del proyecto se realizo un análisis de la ubicación, las condiciones físicas del inmueble, material, iluminación natural y artificial. A partir de la investigación se establecieron criterios de diseño enfocados en la funcionalidad, ergonomía, sostenibilidad, accesibilidad universal de los usuarios.

La propuesta de distribución se estableció mediante una retícula de diseño que permitió que la distribución sea eficiente, favoreciendo las áreas de circulación y aprovechando el espacio. Asi mismo, incorpora mobiliario multifuncional y ergonómicos con materiales sostenibles

Como resultado, se plantea un espacio contemporáneo que fomenta la creatividad, el crecimiento profesional y la interacción entre los usuarios, convirtiéndose en un referente para el desarrollo de marca personal en la ciudad de Quito.

ABSTRACT

This design project is located in the Shyris Center building in Quito. It proposes the creation of a specialized space for personal branding. The proposal stems from the need for a dedicated space focused on content creation, creativity, and personal development.

The project is aimed at entrepreneurs, students, content creators, and professionals seeking to strengthen their personal brand. The proposal seeks to fill a gap in Quito, where there is currently no space that teaches how to create a personal brand.

For the project's development, an analysis was conducted of the location, the building's physical conditions, materials, and natural and artificial lighting. Based on this research, design criteria were established focusing on functionality, ergonomics, sustainability, and universal accessibility for users.

The proposed layout is based on a design grid that allows for efficient distribution, prioritizing circulation areas and maximizing space. It also incorporates multifunctional and ergonomic furniture made with sustainable materials.

As a result, a contemporary space is created that fosters creativity, professional growth and interaction among users, becoming a benchmark for personal brand development in the city of Quito.

CAPITULO 1 : CONTEXTO

Casa del creador

(Centro de desarrollo de marca personal mediante espacios de
proyeccion y estimulo creativo)



1.1 ANTECEDENTES

Casa del creador

Vivimos en un mundo donde la era digital es parte de nuestro día a día , y nosotros somos parte de esta red que interactúa a varios niveles , ya no es solo vender y comprar productos o servicios sino también nuestros conocimientos , vivencias , creatividad e identidad.

En un mundo en donde si no muestras no vendes. Profesionales y emprendores buscan diferenciarse con su marca personal en un mercado competitivo.

El concepto de marca personal surge como el valor que se otorga a una persona que se proyecta hacia los demás mediante sus habilidades, conocimientos y experiencias.

El crecimiento de las redes, y la exposición hacia el mundo digital ha hecho que miles de personas construyan comunidades, compartan contenido y generen mas oportunidades sin dependen del método tradicional . Pero para tener una marca personal es necesario tener cimientos sólidos de mirar el yo interno para poder proyectarlo.

Actualmente la marcas personales nacen en cualquier sitio , pero necesitan el espacio a de acudo para asentarlos en el contexto, lugares que inspiren a la creatividad, la concentración , la colaboración y la producción digital para mantener a flote su marca personal , en un mundo de nuevos emprendedores o creadores.

Aprender , dominar y ejecutar se vuelve un diario aprendizaje , ya que el aprendizaje es casi autónomo para aprender cualquier cosa solo estamos a un tutorial , Domestika es una plataforma digital que nace en España en los años 2002 en un foro de personas profesionales y creativas que buscan transmitir sus conocimientos y habilidades. Siendo una de las plataformas mas grandes educativas que ofrece cursos dictados por profesionales en áreas creativas como : Diseño Gráfico , Marketing digital , arquitectura , diseño de interiores y artesanías.

Domestika busca potenciar y generar nuevas habilidades creativas y aprendizaje continuo a sus usuarios.

Casa del creador busca trasladar estas interacciones digitales a un espacio físico donde se puedan materializar y profundizar la creación de la marca personal.

1.2 ANÁLISIS DE MARCA



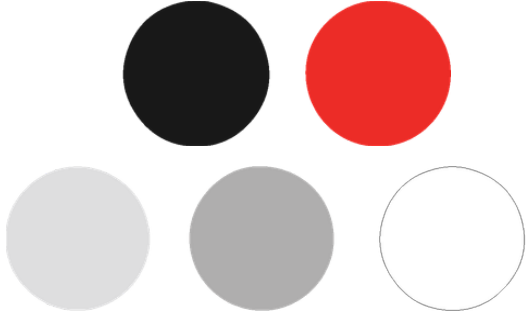
Domestika es una plataforma internacional de educación creativa que promueve el aprendizaje, la innovación y el desarrollo profesional a través de cursos impartidos por expertos de distintas áreas. Su modelo fomenta la adquisición de conocimientos, la exploración creativa y la construcción de una comunidad global de creadores, convirtiéndose en un referente para profesionales que buscan potenciar sus habilidades y desarrollar su marca personal (Domestika, 2002).

Publico objetivo:

- Estudiantes universitarios
- Arquitectos
- Diseñadores de interiores
- Fotógrafos
- Creadores de contenido
- Marketing digital

Propuesta de valor

- Cursos dictados por profesionales internacionalmente reconocidos
- Creación de videos de alta calidad
- Gran diversidad de disciplinas creativas
- Disponibilidad permanente de los cursos



Análisis cromático

- Rojo**
Energía, creatividad, pasión e innovación.
- Blanco**
Transmite claridad y amplitud.
- Negro**
Aporta sofisticación
- Grises Neutros**
Tonos base para resaltar los colores

1.3 PROBLEMÁTICA

Una limitante importante es la falta de espacios físicos enfocados en el desarrollo de marca personal. Si bien existen cantidades de establecimientos dedicados a la creación de un producto o servicio, son muy pocos los lugares diseñados para acompañar en el proceso y construcción de la identidad. Aunque Domestika cuenta con una amplia plataforma de formación para profesionales y alumnos, carece de espacios especializados donde los usuarios puedan desarrollar las actividades de aprendizaje, creación de contenido y fortalecer la marce personal .

1.4 Solución

Casa del creador nace como una propuesta de responder a la necesidad de la creación de espacios dedicados al desarrollo de marca personal, incorporando ambientes que fomenten la creatividad y aprendizaje de marca personal

CAPITULO 2 : PLANTEAMIENTO

Casa del creador

(Centro de desarrollo de marca personal mediante espacios de
proyeccion y estimulo creativo)



2.1 PROPUESTA

Postura Morfológica / Humana / Psico - social

- **Mobiliario y objetos:** Incorporación de mobiliario multinacional para las distintas áreas del centro
- **Sustentabilidad:** Integración de vegetación en los espacios para limpiar el aire y reducir el estrés
- **Materialidad:** Esquema de colores neutros con detalles en acentos fuertes de colores para estimular la creación
- **Accesibilidad:** Mobiliario inclusivo, adaptable y flexible

2.2 TARGET

El proyecto esta enfocado para profesionales, estudiantes y emprendedores entre los 20 y 45 años que buscan crear y fortalecer su marca personal.

Este grupo de personas se caracterizan por su interés por la creatividad, crecimientos e innovación por la creación y capacitación de marca personal



2.3 UBICACIÓN Y ANÁLISIS DEL SECTOR



Gráfico 1: Ubicación Fuente: Propia

El edificio Shyris Center está ubicado en el centro-norte de Quito, frente al parque La Carolina, en la intersección de las avenidas Shyris y Holanda.

El sector se caracteriza por su alta actividad comercial y empresarial, ya que concentra oficinas, restaurantes, entidades financieras y centros comerciales. Debido a esta diversidad de servicios, la zona presenta una importante afluencia peatonal y vehicular durante gran parte del día.



Gráfico 2: Edificio completo : https://catalogo-de-arquitectura-del-ecuador.fandom.com/es/wiki/Shyris_Center

Entorno



Gráfico 3: Uso de suelo Fuente: Propia

Leyenda

Mixto Recreativo Proyecto

Al observar el entorno inmediato, se puede identificar que el sector reúne tanto actividades comerciales como residenciales. Esta combinación de usos genera un movimiento constante de personas y vehículos, lo que genera una zona dinámica y con actividad durante gran parte del día.



Gráfico 4: Flujos Fuente: Propia

Bajo Medio Alto

Los flujos peatonales y vehiculares generados por la actividad comercial, junto con la alta accesibilidad al transporte público, hacen que el sector sea un espacio de tránsito y permanencia. La zona es frecuentada tanto por personas que trabajan o residen en el área como por usuarios que utilizan el transporte público para desplazarse hacia distintos puntos de la ciudad.

Estado Actual



Gráfico 5: Fachada del local Propia

El proyecto se encuentra ubicado en la Av. shyris, dentro el edificio “Shyris Center” en un local comercial ubicado en la planta baja con vista hacia el parque La Carolina

Esta local actualmente esta funcionando como un local comercial de ropa deportiva para hombres y mujeres.

La fachada presenta un revestimiento de porcelanato y un letrero de gran formato de color negro que identifica al local comercial.

Su ubicación es estratégica, frente al parque La Carolina, lo que le permite tener una alta visibilidad y acceso fácil. Ya que es un sector que se caracteriza por ser muy comercial y empresarial.

2.4 REFERENTES

Youtube space Río de Janeiro

Arquitectos: RRA, Toda
Area: 2872 m2
Año: 2017
Ubicación: Porto Maravilha, Río de Janerio

Según la descripción del proyecto publicada en ArchDaily, YouTube Space Rio de Janerio fue concebido como un lugar para que creadores puedan aprender, conectar y crear, mediante eventos, talleres y recursos de producción audiovisual.

YouTube Space tiene varias sedes como Berlín y Bombay, todos estos espacios pensando como una incubadora, para los futuros creadores de contenido en línea, para que puedan tener las herramientas y la orientación a la mano que les permitan innovar y experimentar.

El programa espacial se espacializa a partir de tres actividades clave: Crear, Conectar y Aprender, conceptos rectores de los YouTube Spaces que guían la organización y funcionamiento de los espacios.

Aprende : Desde programas de capacitación hasta talleres, existen oportunidades para adquirir experiencia práctica de la mano de líderes de la industria y aprender a utilizar equipos de producción de alta gama, técnicas de producción y las mejores prácticas de YouTube.

Conéctate : Asiste a eventos, conoce a otros creadores, inspírate con nuevas ideas y comparte experiencias sobre cómo triunfar en YouTube. Colabora con Felipe Neto , Iberê Thenório y otros grandes narradores.

Create : Este es un espacio para que los creadores den vida a sus historias. Tendrán acceso gratuito a estudios y a los equipos de audio, video y edición más modernos para crear videos increíbles que encantarán a sus fans. Experimenta con videos en 4K, tecnología de 360 grados y transmisiones en vivo.

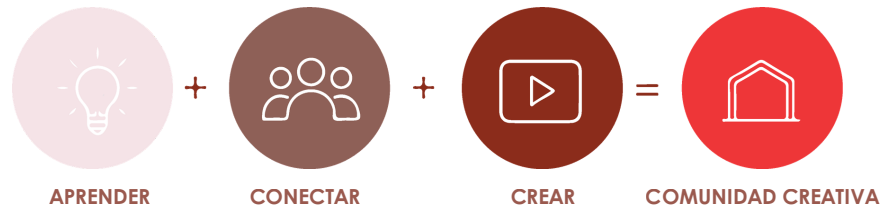


Gráfico 6: https://www.archdaily.com.br/911160/youtube-space-rio-de-janeiro-todos-arquitetura?ad_medium=gallery



Gráfico 7: https://www.archdaily.com.br/911160/youtube-space-rio-de-janeiro-todos-arquitetura?ad_medium=gallery

Youtube space Río de Janeiro

Mobiliario y objetos:

El proyecto cuenta con mobiliario multifuncional para realizar distintas actividad, desde reuniones, grabaciones y conferencias. El uso del mobiliario modular permite adaptarse a los espacios y a los usuarios.

Sostenibilidad:

El proyecto busca integrar criterios sostenibles como el aprovechamiento de la iluminación natural y materiales que alto flujo. Esta estrategia permite reducir el impacto del medio ambiente.

Materialidad:

Se caracteriza por materiales contemporáneos y creativos, Utiliza materiales como madera, vidrio, metal, colores vibrantes que estimules los sentidos, pero a su ves le da un toque de calidez con colores neutros, de esta forma los usuarios sientes que están en un espacio que los identifica.

Accesibilidad:

Es un factor muy importante y notorio en este centro, ya que cuenta con una distribución que facilita la circulación y la orientación dentro de el. Esto nos genera espacios mas cómodos, y funcionales para poder acceder a ellos sin problemas

Incluye un área de plaza principal, aulas de talleres y estudios de grabación, para que los alumnos puedan aprender y conectar
Por otro lado, cuenta con espacio de cafetería, sala de reuniones y de transmisión, cabinas de trabajos y baños

El proyecto YouTube Spece Rio de Janeiro aporta criterios que son adaptables a Casa del creador, en especial a la flexibilidad del mobiliario y los elementos que hace que la vida cotidiana de Rio de Janeiro se sienta y se viva dentro del centro, con objetos como los mobiliarios en forma de boya, los bancos de madera, los carritos con flores



Gráfico7: https://www.archdaily.com.br/br/911160/youtube-space-rio-de-janeiro-todos-arquitetura?ad_medium=gallery

Movistar eSports Center

Area: 1000 m2
Año: 2017
Ubicación: Porto Maravilha, Río de Janerio
Diseño interior: Stone

Según la descripción del proyecto Movistar eSports center fue creado como el primer centro de alto rendimiento del Sport de Europa. Creando así espacios integrales donde jugadores profesionales, creadores de contenido, técnicos puedan crear y desarrollar habilidades de entrenamiento, eventos y producción audio visual.

Mas que un edificio que fue creado de la inspiración de los video juegos, es una pequeña ciudad digital donde el aprendizaje, al creatividad y la creación están en cada rincon de este centro.

El espacio fomenta la experiencia y necesidad de las personas en desarrollar actividades dentro del centro. Se buscan, los diseñadores buscaron crear los siguientes ambientes: colaboración, tranajo en equipo, producción de contenido, sentido de pertenencia, aprendizaje continuo

Contiene salas de entretenimiento para equipos profesionales, área de análisis de rendimiento, media content room, estudio de grabación, material audiovisual, TV control room, producción de eventos en vivo, oficinas, zonas de encuentro, espacios destinados para, eventos, charlas, formación y área de tecnología



Gráfico 9: https://stone-dsgns.com/proyectos/movistar-esports-center/?utm_source=chatgpt.com



Gráfico 8: https://stone-dsgns.com/proyectos/movistar-esports-center/?utm_source=chatgpt.com



Gráfico 10: https://stone-dsgns.com/proyectos/movistar-esports-center/?utm_source=chatgpt.com

Movistar eSport Center

Mobiliario y objetos:

El mobiliario incorporado por Movistar eSport center esta diseñado para adaptarse a las distintas actividades, desde reuniones, eventos, charlas. Mobiliario flexible y ergonómico para generar comodidad y estabilidad.

Sostenibilidad:

El proyecto busco optimizar los recursos mediante espacios multifuncionales que reduce la necesidad de crear áreas específicas, ya que un solo espacio funciona para realizar muchas actividades

Materialidad:

Combina materiales contemporeneos como la madera o melamina, elementos tecnológicos que refuerzan la identidad de innovación.

Accesibilidad:

El diseño de Movistar eSports Center contiene recorridos amplios y una circulacion fluida que facilita la movilidad de todos los usuarios. La accesibilidad se entiende como un elemento fundamental para comprender como funcionan todos los espacios en conjuntos

El Movistar eSport Center es un buen referente para Casa del creador ya que demuestra como un espacios que fue creado para equipos profesionales contenga áreas de creación de contenido y estudios de grabación en un mismo espacio .

El Movistar eSport Center es un buen referente para Casa del creador ya que demuestra como un espacios que fue creado para equipos profesionales contenga áreas de creación de contenido y estudios de grabación en un mismo espacio .



Gráfico 11: https://stone-dsgns.com/proyectos/movistar-esports-center/?utm_source=chatgpt.com



Gráfico 12: https://stone-dsgns.com/proyectos/movistar-esports-center/?utm_source=chatgpt.com

CAPITULO 3 : PROYECTO

Casa del creador

(Centro de desarrollo de marca personal mediante espacios de
proyeccion y estimulo creativo)



3.1 METAS DEL DISEÑO

Dentro de nuestras estrategias de diseño, es primordial definir la planificación espacial y conceptual que va a guiar al proyecto. Casa del creador propone la creación de un espacio creado para desarrollar la marca personal que esta dirigido para emprendedores, estudiantes y profesionales que buscan reforzar su identidad y fortalecer su presencia en el mercado

Metas de diseño

¿Que?

- Casa del creador es un centro de desarrollo de marca personal que contiene espacios de formación y de aprendizaje para fortalecer o crear su marca personal

¿Quien?

- El centro esta dirigido hacia emprendedores, estudiantes, creadores de contenido, profesionales o pequeñas marcas que buscan mejorar su marca personal y crecer en el mercado

¿Como?

- Esto se logra a través de espacios flexibles e interactivos que promueva la creatividad y el aprendizaje. El proyecto genera entornos en áreas sociales y espacios de clases ergonómicamente adaptados a las necesidades de casa usuario. Se establece un ambiente de creación.

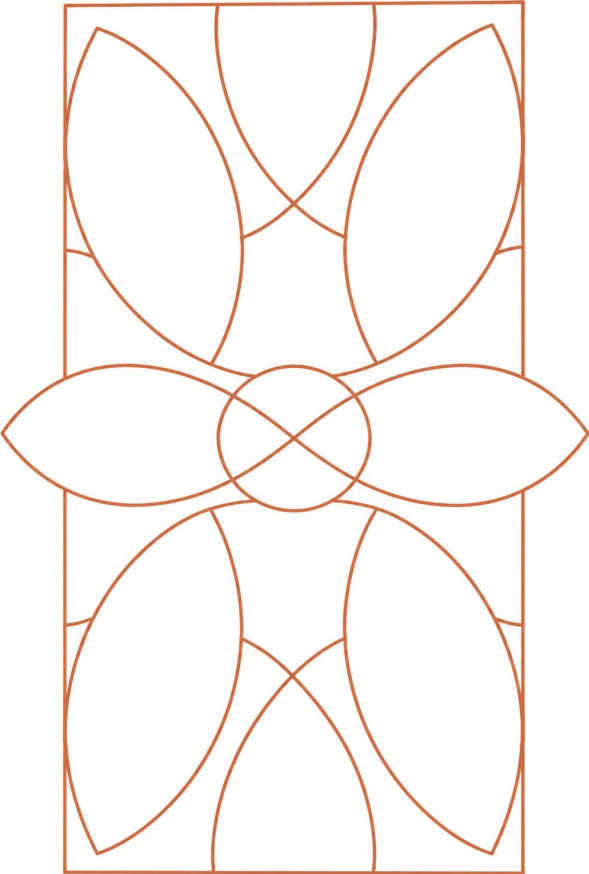


Gráfico 13: Trata, propia

3.2 CONCEPTO

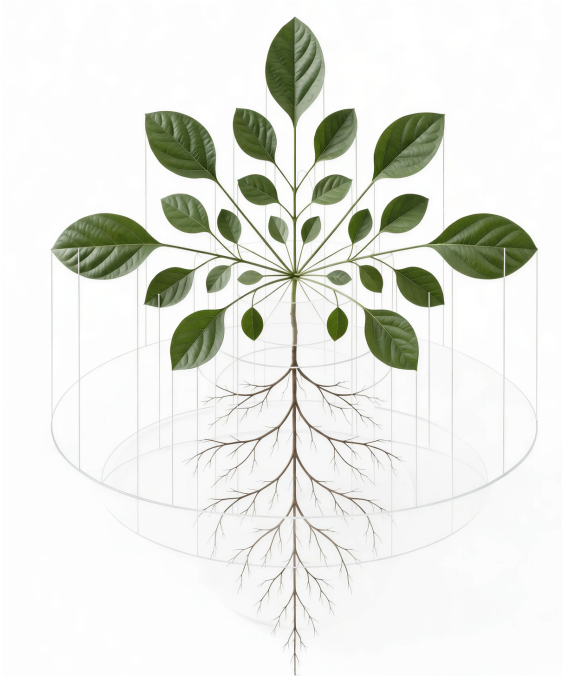


Gráfico 14 : Propia concepto

● Expansión de identidad

La identidad se evidencia como un proceso de evolución constante que con el tiempo de proyecta hacia el exterior. El concepto “La expansión de la identidad” nace de la noción de que la marca personal se construye desde dentro.

La identidad crea valores a partir del talento, reconocimiento y propósitos individuales para luego ser mostrado en entornos sociales y profesionales.

Subconcepto: Ramificación de la identidad

Porque parte de un núcleo central —el yo interior— y desde ahí la identidad se expande hacia afuera mediante conexiones, aprendizajes, comunidad y proyección

3.3 PROGRAMACIÓN

TIPO DE AREA	NOMBRE	OBJETIVO
1.IDENTIDAD ¿Quién soy?	Jardín de Introspección	Pasar del grupo al solo yo
	Sala de reflexión	Desconectarse del ruido exterior para conectar consigo mismo.
	Sala de Visualización Personal	Ayudar al usuario a imaginar quién quiere llegar a ser.
	.Galería de Inspiración	Inspiración de proyectos o marcas
2.POTENCIAL ¿Qué puedo llegar a ser?	Aula taller	Cursos de Domestika aplicado en la realidad
	Salas de Mentoría	Espacios más privados.
	Laboratorio de Prototipado de Marca	Aquí el creador prueba: Logos Paletas cromáticas Identidad visual Estrategias de contenido Narrativas Es donde la marca empieza a tomar forma. Con alguna persona especializada que lo acompaña

TIPO DE AREA	NOMBRE	OBJETIVO
POTENCIAL ¿Que puedo llegar a ser?	Foro de Aprendizaje	Espacio de charlas
3.EXPRESIÓN ¿Cómo convierto mis ideas en contenido?	Estación de Exploración de Habilidades	Espacio donde los usuarios puedan probar distintas disciplinas antes de decidir cuál desarrollar. - Fotografía - Podcast - Streaming - Diseño - Animación
4 · PROYECCIÓN	Showroom de Marca Personal	
	Centro de Difusión Digital	Espacio donde los usuarios gestionan: - Publicaciones - Redes sociales - Campañas - Estrategias de lanzamiento Es la conexión entre el espacio físico y el mundo digital.
5 COMUNIDAD	Plaza del Creador	Un espacio central abierto.Muro de Conexiones
	Cafetería	
	Salas de Colaboración	Espacios para trabajar en equipo. Para: - Co-creación de proyectos. - Brainstorming. - Reuniones de trabajo. Aquí las conexiones se transforman en proyectos real

3.4 DIAGRAMA DE ADYACENCIAS

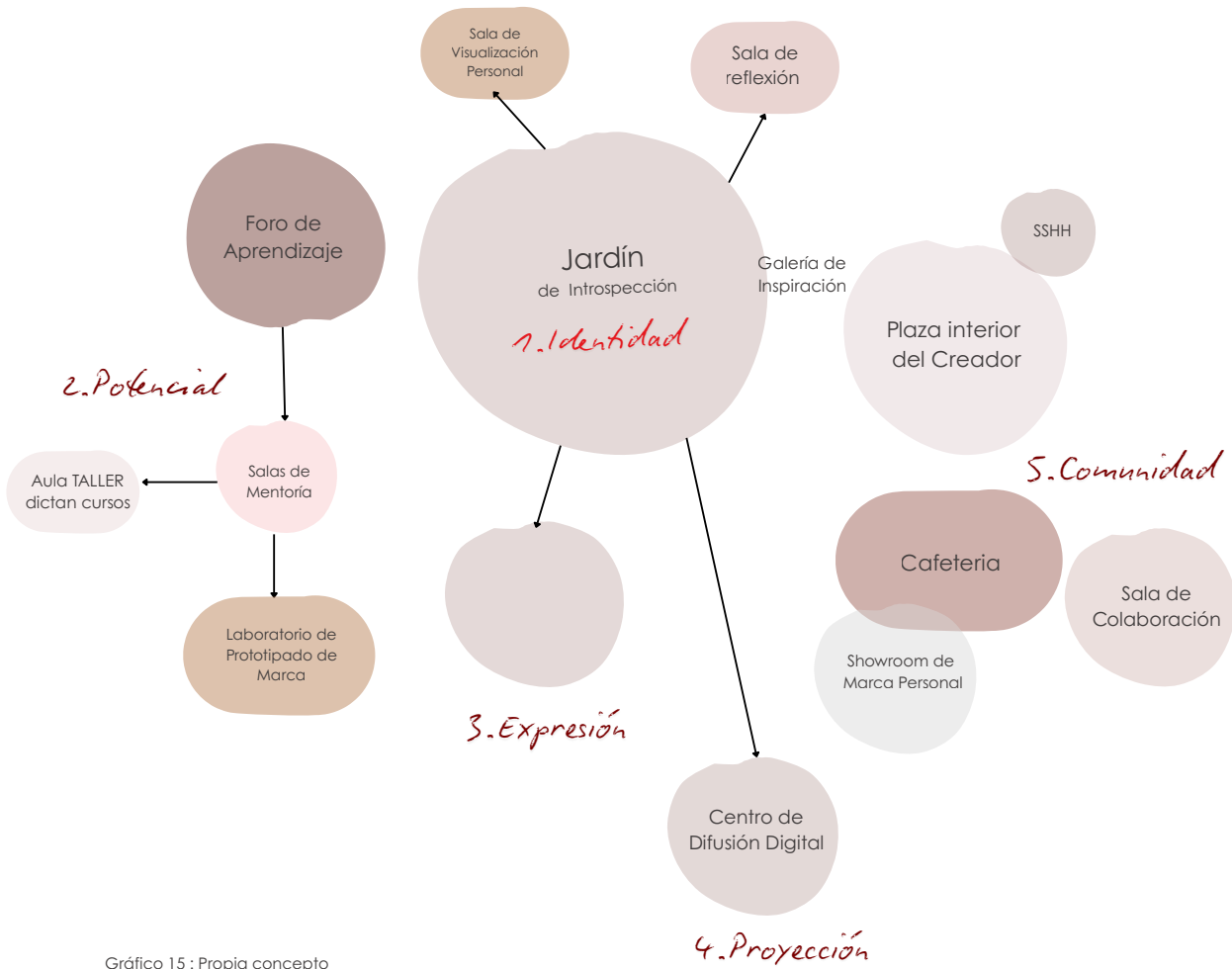


Gráfico 15 : Propia concepto

3.5 DISEÑO ESPACIAL

Expansión de identidad

1 · IDENTIDAD

Aquí el creador descubre quién es, cuáles son sus intereses, valores y propósito.

2 · POTENCIAL

Desarrollar- aprender
El usuario fortalece habilidades y construye conocimientos

3 · EXPRESIÓN.

Crear
Las ideas toman forma

4 · PROYECCIÓN

Comunicar
La identidad se vuelve visible

5 · COMUNIDAD

Conectar
La marca se fortalece mediante relaciones

¿Quién soy? → ¿Qué me inspira? → ¿Qué quiero comunicar? → ¿Cuál es mi propósito?

Después de descubrir quién es, el creador necesita adquirir herramientas para transformar sus ideas en capacidades reales.

¿Cómo convierto mis ideas en contenido?

Ya sé quién soy, desarrollé habilidades y creé contenido... ahora, ¿cómo hago que los demás me vean, me escuchen y recuerden mi marca?

Ahora que tengo una identidad y una marca, ¿con quién quiero crecer?

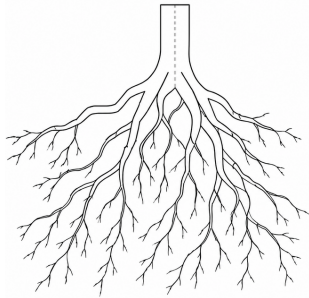
Se plantea una estrategia de diseño basado en el concepto de **Expansión de la Identidad**, que es un proceso mediante el cual el usuario descubre, fortalece y exterioriza, su esencia para construir una marca personal. A partir de un análisis sobre el recorrido que experimenta una persona para **desallorar su identidad**, se identificaron cinco momentos que estructuran este proceso de crecimiento personal

Tenemos 5 momentos para llevar al usuario desde YO interno a proyección sobre una socienda:

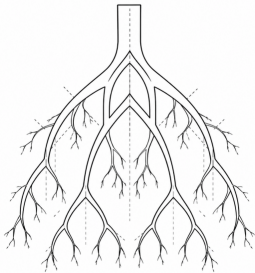
- 1. **Identidad**
- 1. **El Potencial**
- 1. **Expresión**
- 1. **Proyección**
- 1. **Comunidad**

La relación entre estos cinco momentos permitió establecer el **subconcepto de Ramificación de la Identidad**, entendiendo que todo proceso de crecimiento nace desde un núcleo central: el YO

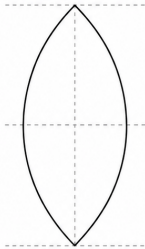
Así como la identidad se expande a través de aprendizajes, experiencias y conexiones, un árbol desarrolla sus raíces mediante un proceso continuo de exploración y crecimiento..



Raíz natural
Gráfico 16 : Propia



Abstracción de la bifurcación
Gráfico 17 : Propia



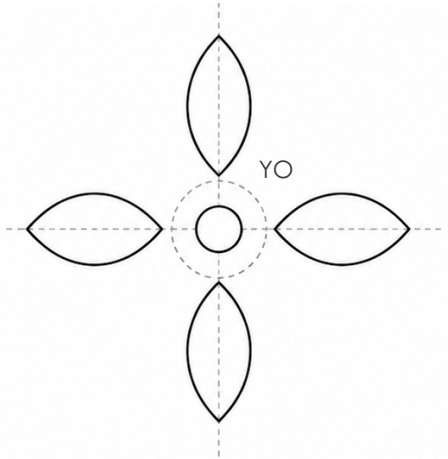
Ojiva como módulo base
Gráfico 18 : Propia

A partir de esta analogía, las raíces del árbol fueron adoptadas como referente conceptual y formal del proyecto. De manera metafórica, las raíces representan la exploración interna que realiza el usuario para descubrir y fortalecer su identidad, absorbiendo conocimientos, experiencias y relaciones que posteriormente serán exteriorizadas. En este sentido, el tronco simboliza la identidad, mientras que las ramificaciones internas son los distintos caminos de desarrollo.

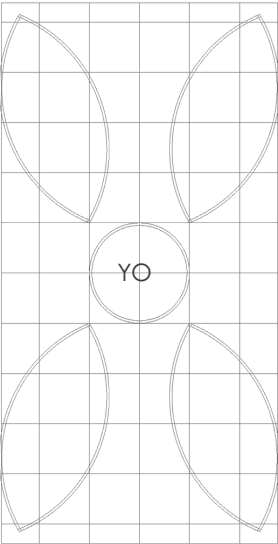
Como estrategia de diseño se realizó un proceso de **abstracción geométrica de las raíces**, identificando sus patrones de crecimiento, bifurcación y expansión.

Como resultado, se seleccionó la ojiva como módulo geométrico generador debido a su capacidad para representar dirección, crecimiento y conexión. Este módulo fue repetido, rotado y articulado para reproducir la lógica de las ramificaciones observadas en la naturaleza.

Posteriormente, se implementó una retícula reguladora que permitió organizar el crecimiento del sistema geométrico, establecer jerarquías y controlar las proporciones de la composición. De esta manera, la forma final surge de la transformación de una estructura orgánica en un lenguaje geométrico ordenado, donde cada ramificación simboliza el recorrido que realiza el usuario a través de los cinco momentos de la Expansión de la Identidad, desde el autoconocimiento hasta la construcción de una comunidad que fortalece y proyecta su marca personal.

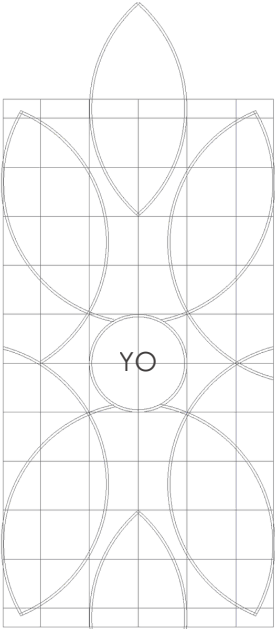


Crecimiento radial
Gráfico 19: Propia

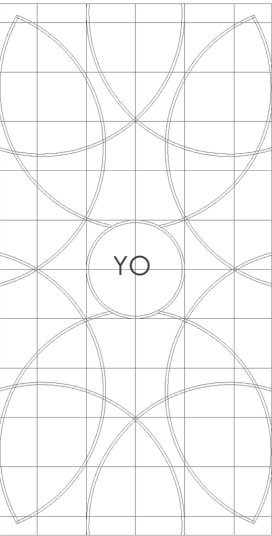


Reticula organizadora
Gráfico 20: Propia

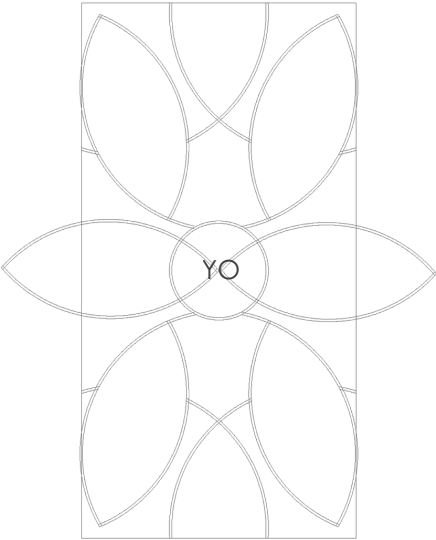
P. 46



Intersección de
ojivas/ raíces principales
Gráfico 21: Propia



Intersección de
ojivas/ raíces secundarias



Distribución final

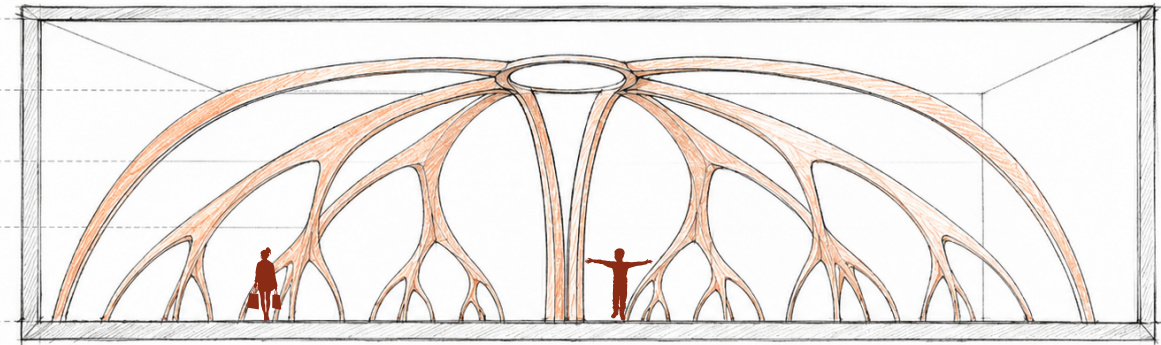
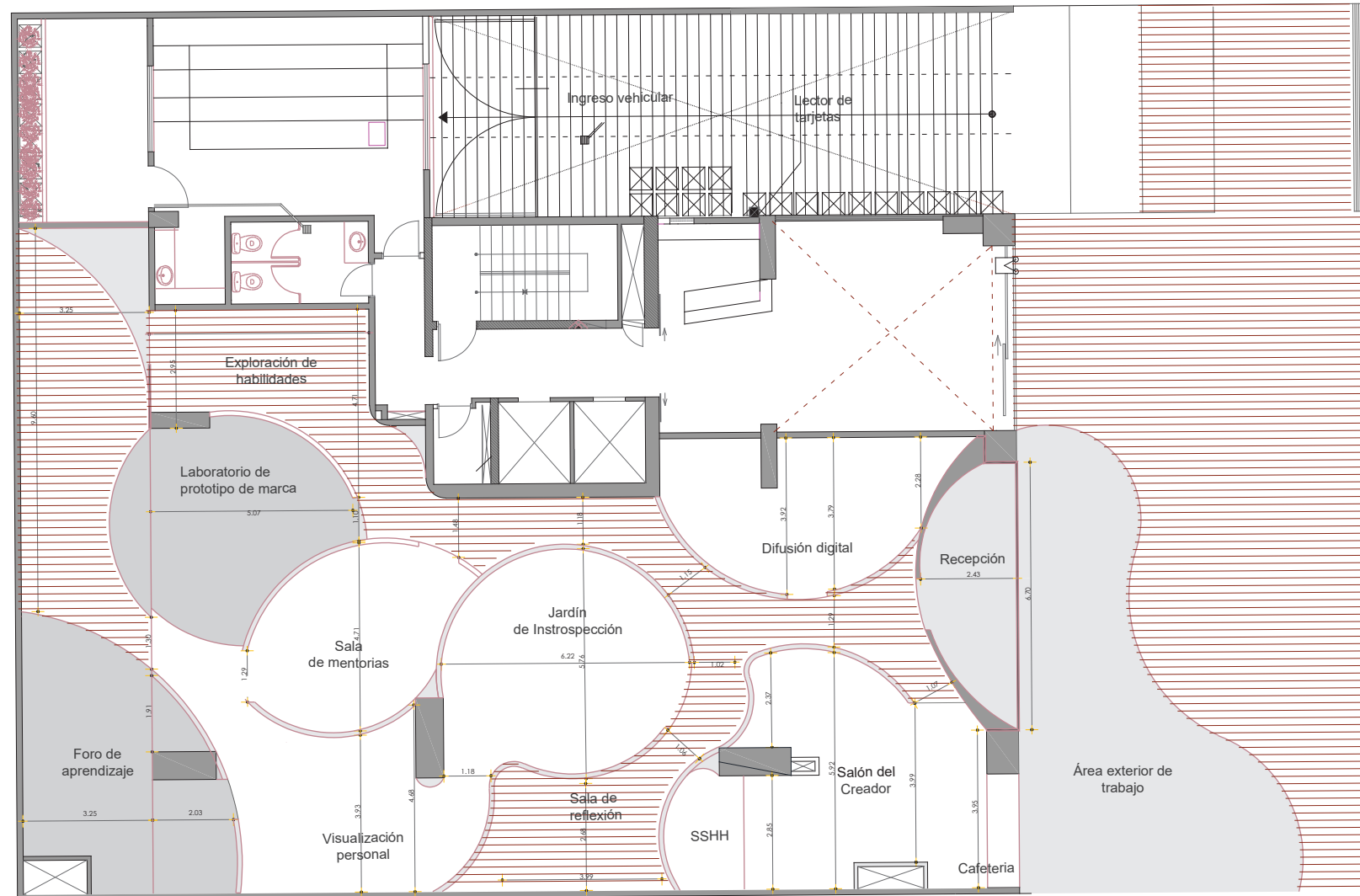
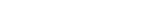


Diagrama de traducción espacial
Gráfico 22 : Propia

P. 47



1/50 

3.7 MOODBOARD



Gráfico 23 : Propia

3.8 MATERIAL BOARD



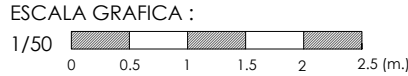
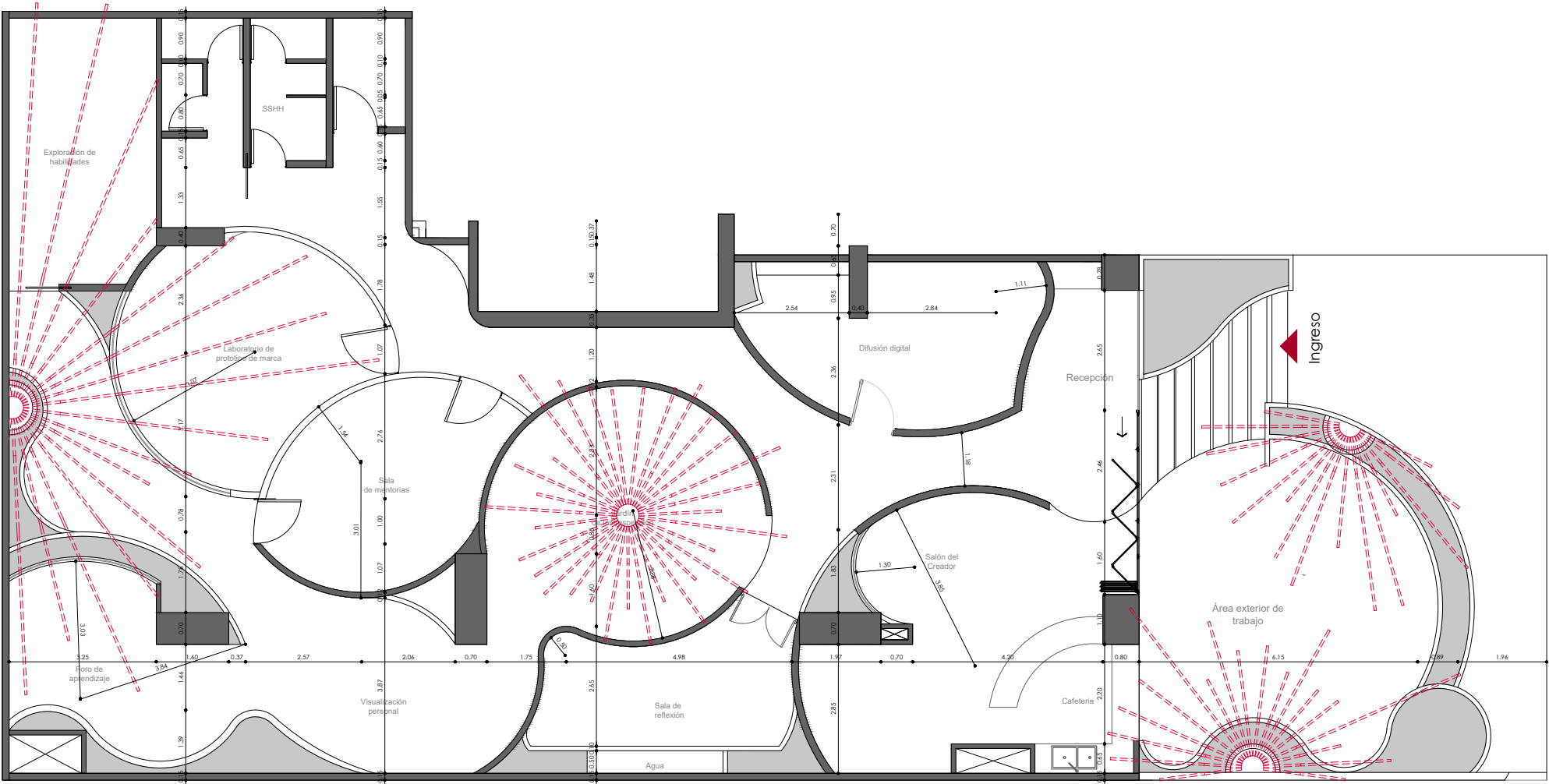
CAPITULO 4 : PLANOS Y RENDERS

Casa del creador

(Centro de desarrollo de marca personal mediante espacios de
proyeccion y estimulo creativo)



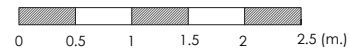
4.1 PLANTA DE DISTRIBUCIÓN



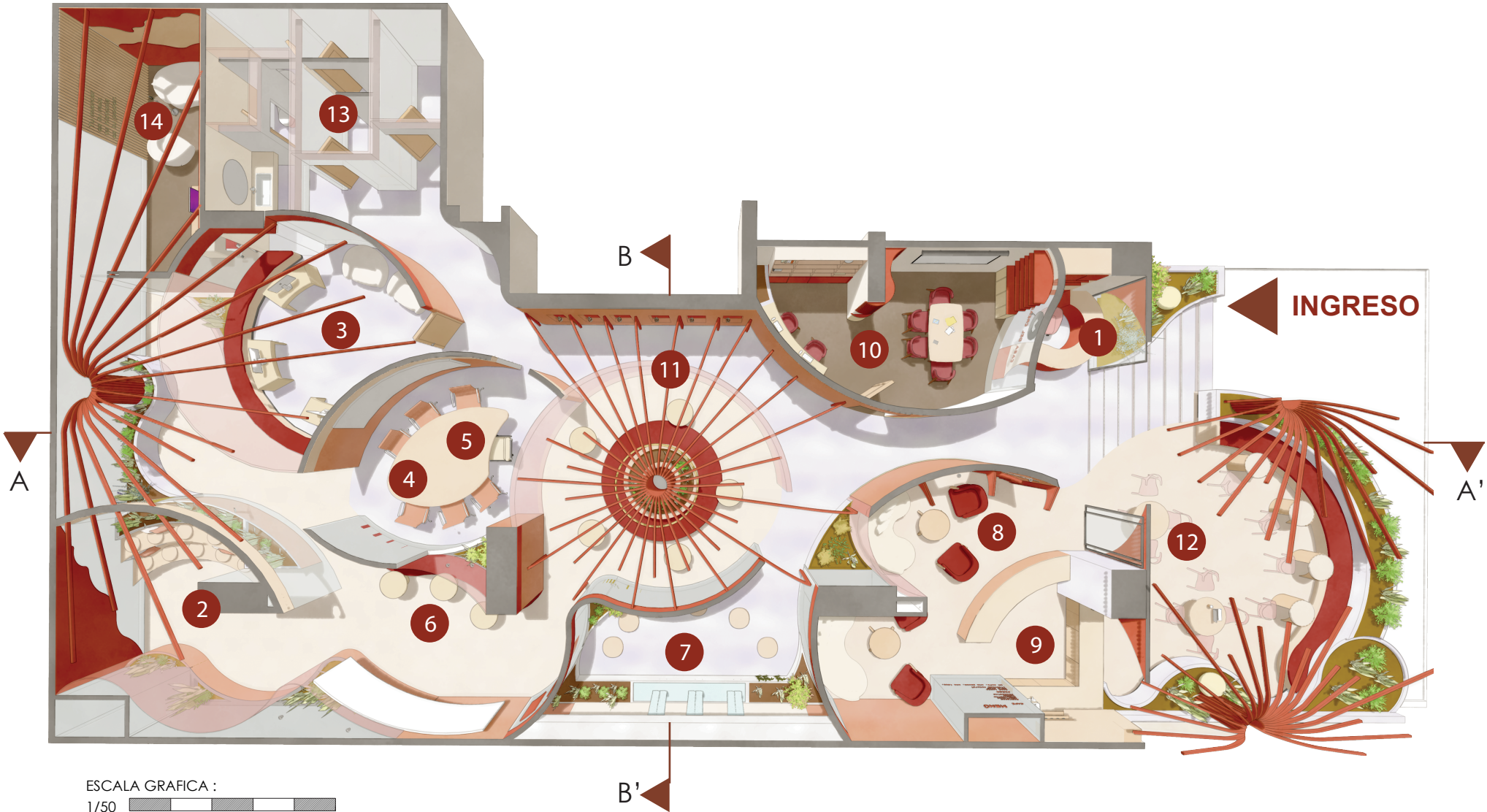


P. 57

1/50



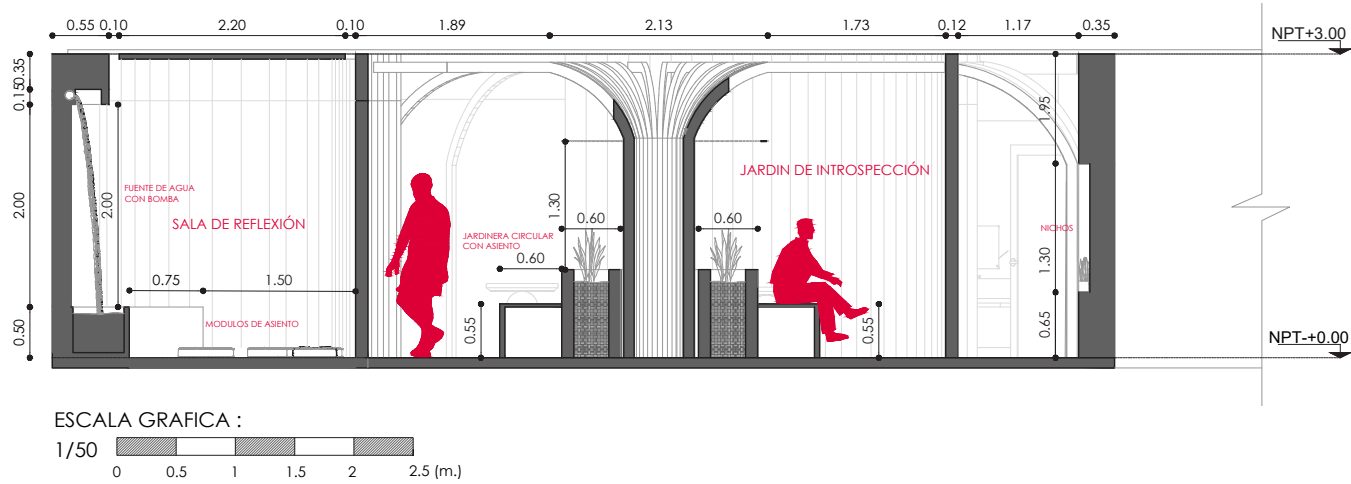
4.2 PLANTA AMOBLADA ARQUITECTÓNICA Y AMBIENTADA



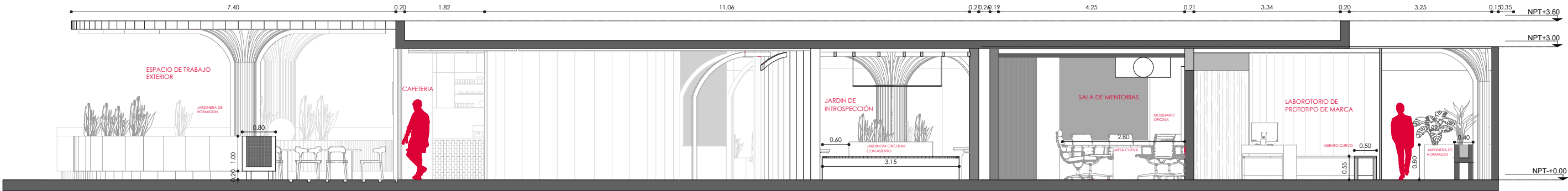
- 1 Recepción
- 2 Foro de aprendizaje
- 3 Laboratorio de marca
- 4 Aulas / Talleres
- 5 Sala de mentorías
- 6 Visualización personal
- 7 Sala de reflexión
- 8 Salón del creador
- 9 Cafetería
- 10 Difusión digital
- 11 Jardín de introspección
- 12 Área de trabajo exterior
- 13 Servicios
- 14 Exploración de habilidades

ESCALA GRAFICA :
1/50 0 0.5 1 1.5 2 2.5 (m.)

4.3 CORTE TRANSVERSAL ARQUITECTÓNICO Y AMBIENTADO



4.4 CORTE LONGITUDINAL ARQUITECTÓNICO Y AMBIENTADO

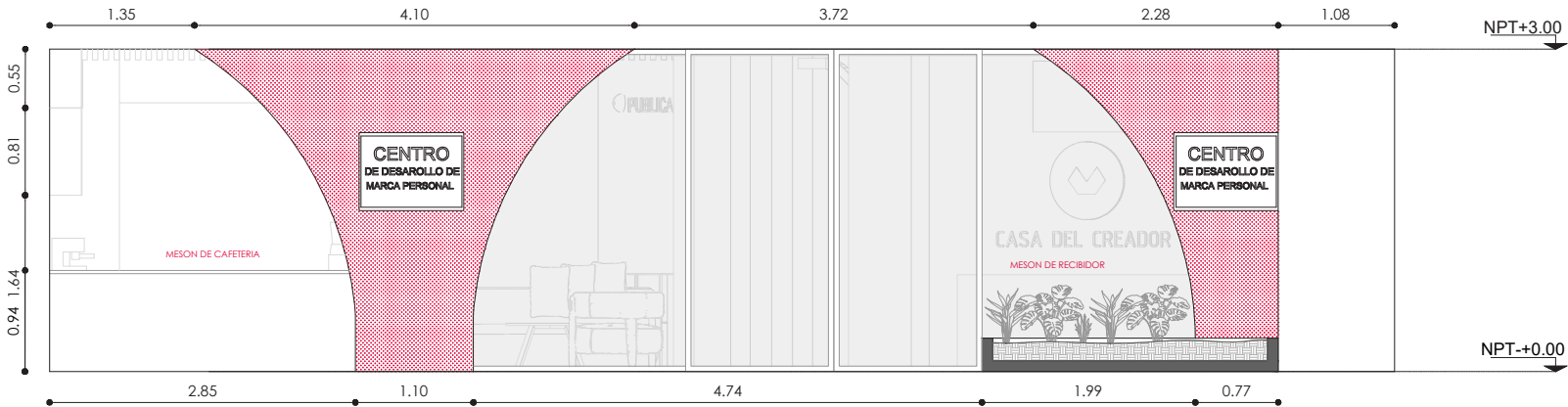


ESCALA GRAFICA :
1/50
0 0.5 1 1.5 2 2.5 (m.)



ESCALA GRAFICA :
1/50
0 0.5 1 1.5 2 2.5 (m.)

4.5 ELEVACIONES INTERIORES ARQUITECTÓNICO Y AMBIENTADO

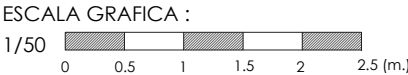
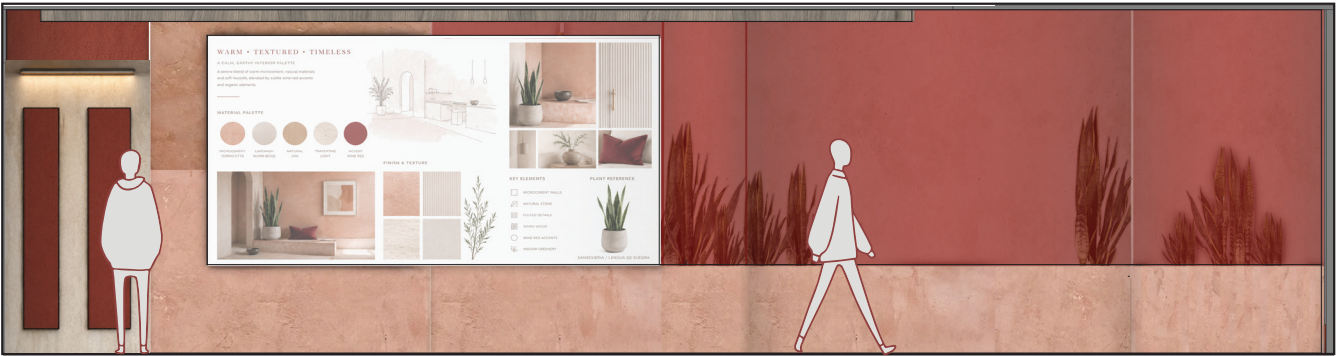
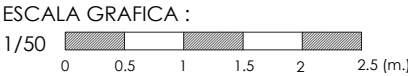
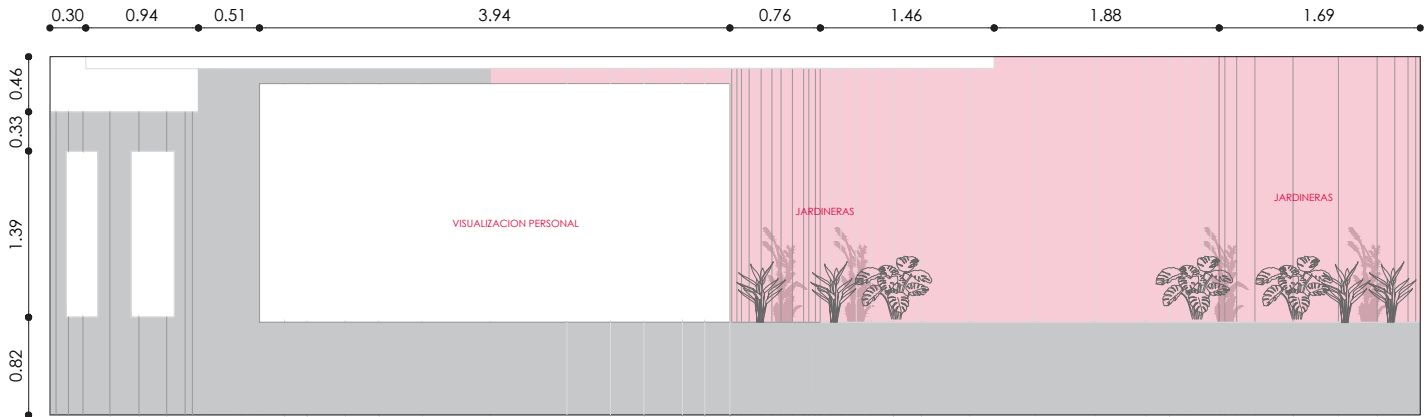


ESCALA GRAFICA :
1/50 0 0.5 1 1.5 2 2.5 (m.)

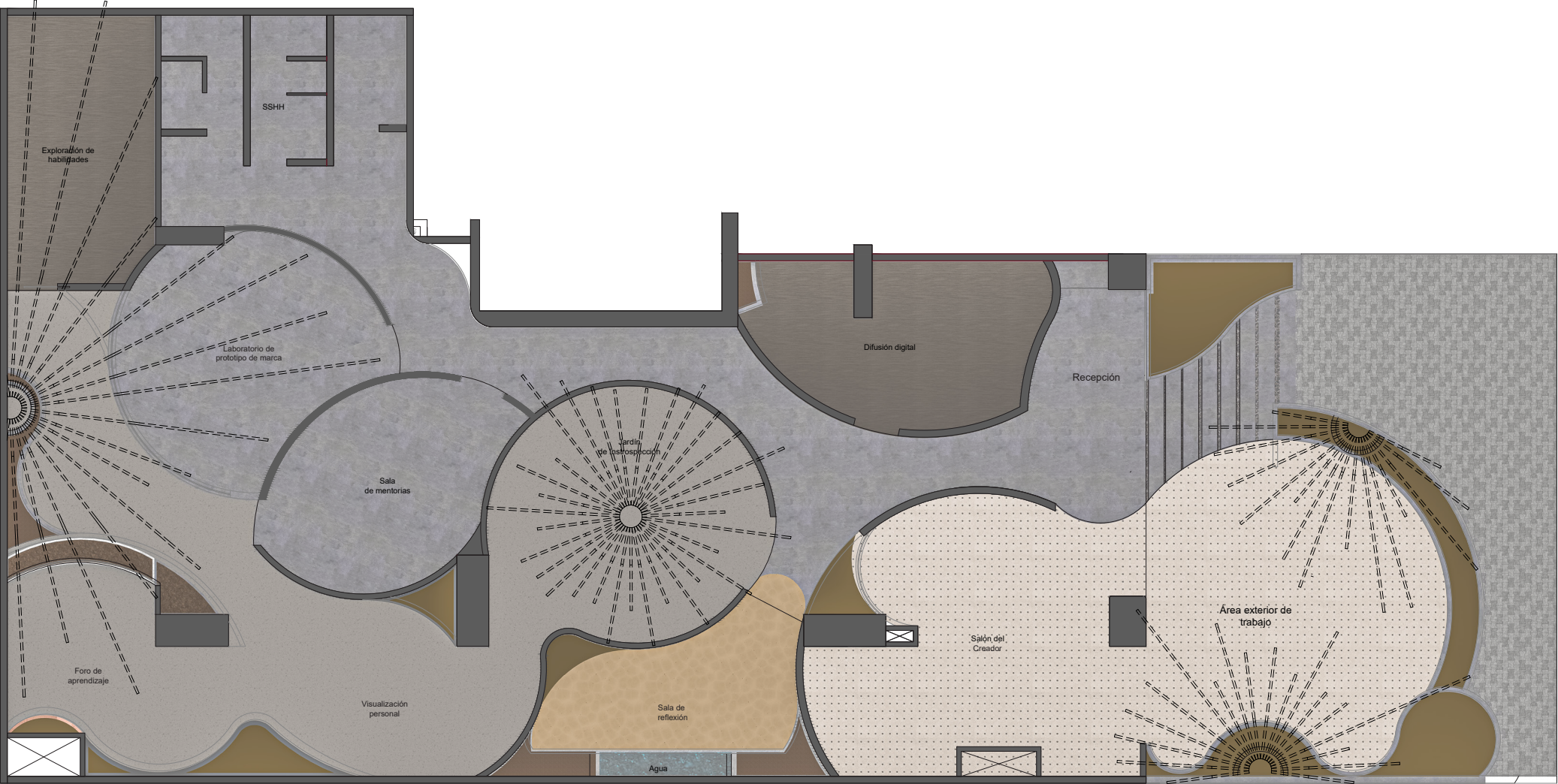


ESCALA GRAFICA :
1/50 0 0.5 1 1.5 2 2.5 (m.)

4.4 CORTE LONGITUDINAL ARQUITECTÓNICO Y AMBIENTADO

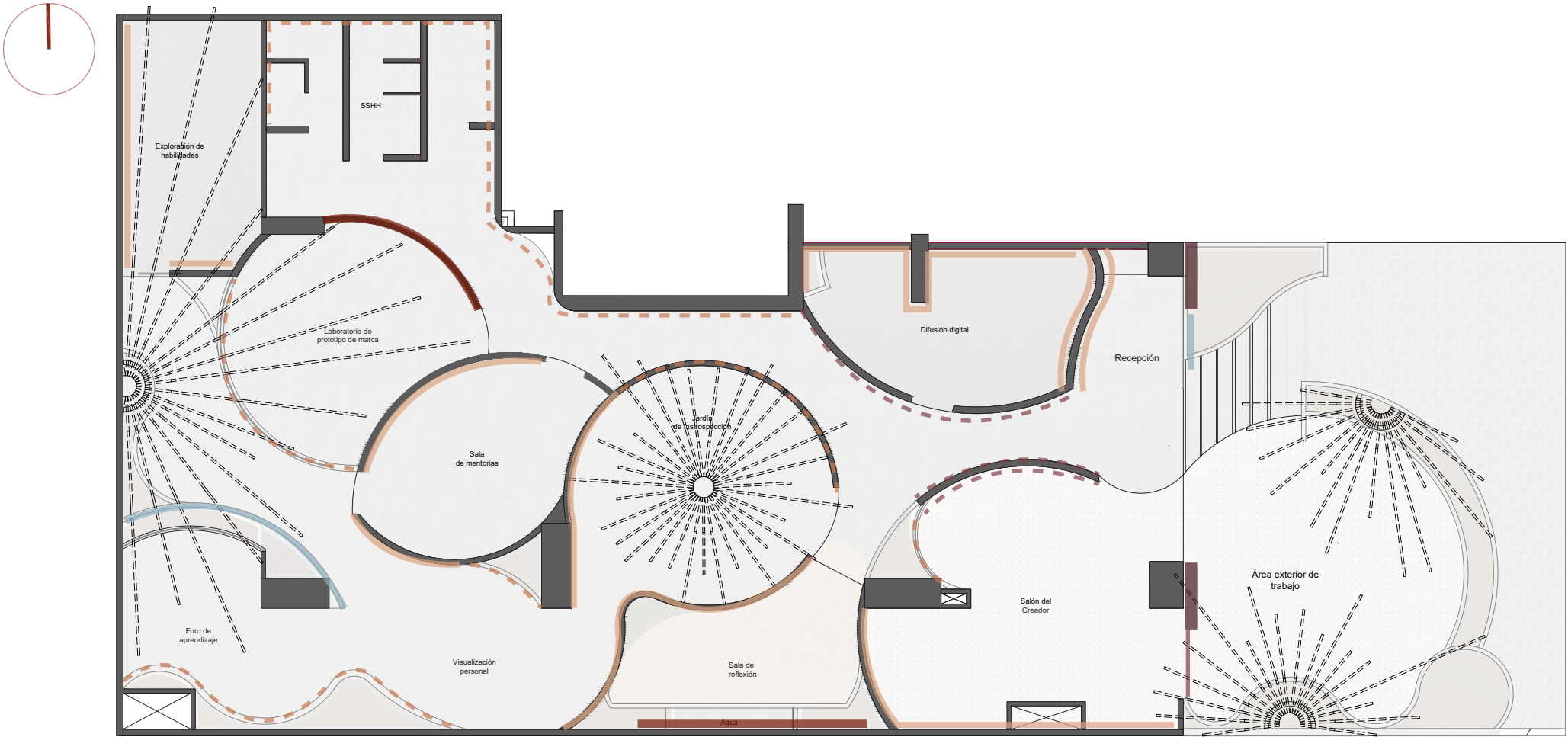


4.6 PLANO DE PISOS



4.7 REVESTIMIENTOS VERTICALES Y ELEVACIONES INTERIORES

P. 70



LEYENDA

	Baldosas cerámicas terracota de 5,3x30 acabado mate		Pintura tipo linewash color crema
	Microcemento color terracota		Acrílico rojo translúcido de 8mm
	Microcemento gris		Acrílico transparente 8mm
	Pintura tipo linewash burdeos		

P. 71

4.7 REVESTIMIENTOS VERTICALES Y ELEVACIONES INTERIORES



LEYENDA

	Tablero Pelikano color Burdeos mate
	Microcemento color terracota
	Listones decorativos de madera techo
	Vidrio blanco de 6 mm

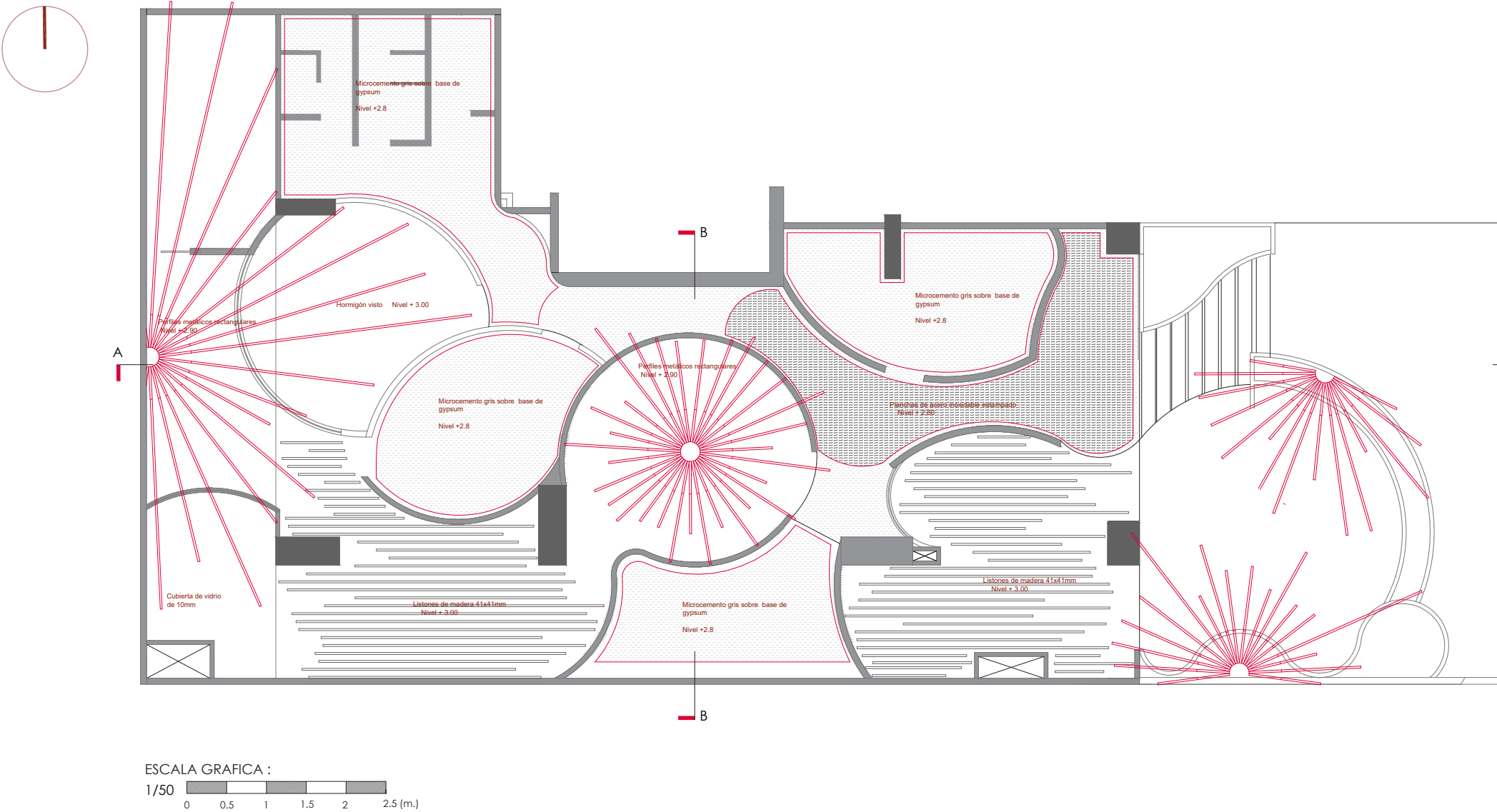
4.7 REVESTIMIENTOS VERTICALES Y ELEVACIONES INTERIORES



LEYENDA

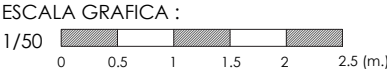
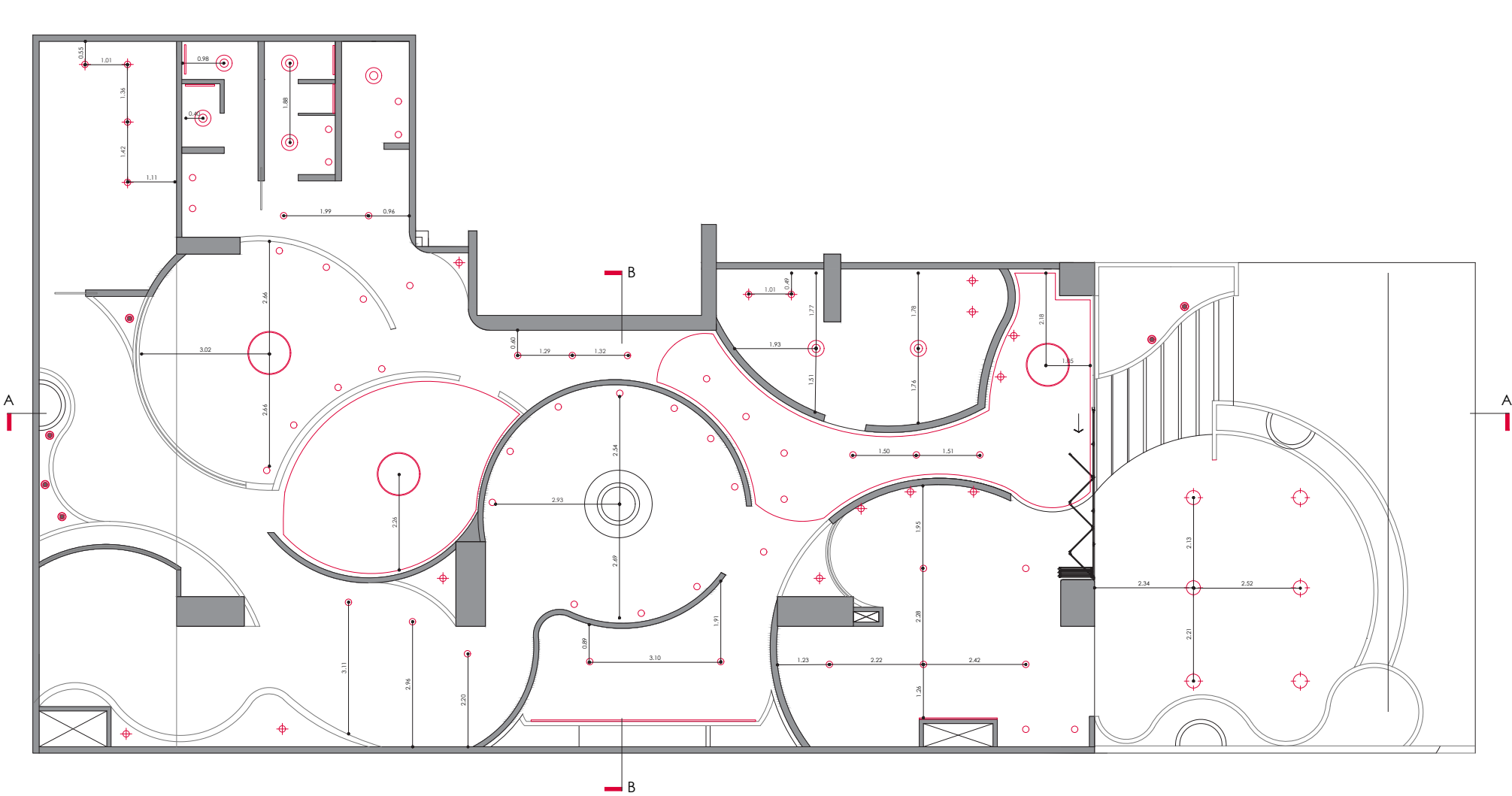
- Porcelanato Cementicio Grafito
- Travertino con vetas verticales

4.8 PLANO DE TECHOS



4.9 PLANO DE ILUMINACIÓN

P. 78



LEYENDA

	Lampara en anillo Marca: Paralelizada Medidas: 50 cm Temperatura: 4000 K Color: Rojo	
	Plafones sobreesquitos Marca: Ecotell Medidas: 25 cm Temperatura: 4000K Color: Blanco	
	Spot LED dirigibles Marca: Ecotell Medidas: 0.09 x 0.09 cm Temperatura: 4000K Color: Negro	
	Opis de bany empotradas Marca: Ecotell Medidas: 6.10 cm Temperatura: 4000K Color: Negro	
	Tiras led con perfil Marca: Ecotell Medidas: 6 cm por rollo Temperatura: 4000K Color: Blanco	
	Tiras led Marca: Ecotell Medidas: 10 cm por rollo Temperatura: 4000K Color: Blanco	

P. 79

4.10 STYLING

VISUALIZACIÓN PERSONAL



SALÓN DEL CREADOR- PARED INTERACTIVA



4.11 RENDERS

4.11.1INGRESO A LA CASA DEL CREADOR



4.11. 2 SALON DEL CREADOR



4.11. 3 SALA DE REFLEXIÓN



4.11. 4 ÁREA DE TRABAJO EXTERIOR



4.11.5 FORO DE APRENDIZAJE



4.11.6 EXPLORACIÓN DE HABILIDADES



4.11.7 VISUALIZACIÓN PERSONAL



4.11.8 LABORATORIO DE PROTOTIPO DE MARCA



4.11.9 JARDÍN DE INTROSPECCIÓN



CAPITULO 5: DISEÑO EXCLUSIVO DE MOBILIARIO

Casa del creador

(Centro de desarrollo de marca personal mediante espacios de
proyeccion y estimulo creativo)

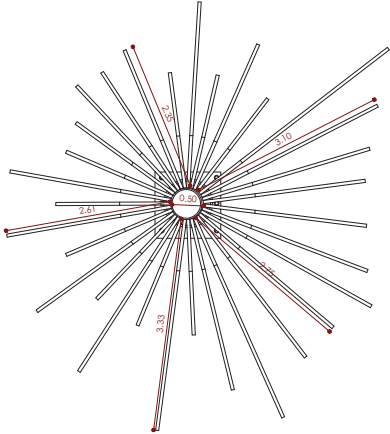


5.1 MOBILIARIO

ÁRBOL DE IDENTIDAD

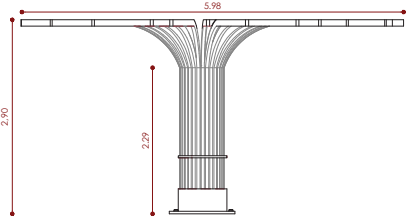
Pieza 1

La estructura en forma de árbol simboliza el origen y la construcción de la identidad, invitando a reflexionar sobre las raíces internas que se desarrollan dentro de este espacio. El elemento se fija al piso mediante una placa metálica de anclaje, conectada a un bocín de acero de 2 mm de espesor que conforma el núcleo central. Para mantener la estabilidad, la rigidez y la forma del tronco, se incorporan anillos metálicos de refuerzo distribuidos a diferentes alturas. Las ramas se fabrican con perfiles rectangulares de 40 × 20 × 2 mm, curvados y soldados al núcleo central, y se disponen radialmente.



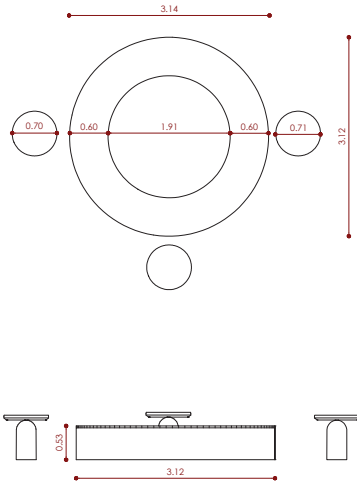
Pieza 2

La jardinera que rodea la estructura metálica del árbol se construye con una base de bloque de 10 cm, reforzada con varillas de acero y recubierta con hormigón, para garantizar estabilidad y resistencia frente al peso del sustrato y la vegetación. En su cara exterior se incorpora un acabado en tablero aglomerado de madera Pelikano color ceniza, fijado sobre una estructura auxiliar mediante tornillos ocultos.



Pieza 3

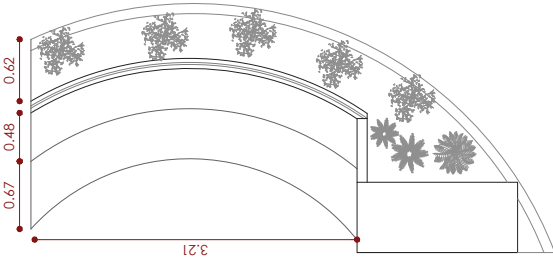
La banca circular se conforma mediante una estructura metálica de soporte, revestida con tablero aglomerado de madera para obtener la curvatura y el volumen del mobiliario. Sobre la parte superior se incorpora un cojín tapizado en tela color rojo burdeos, que aporta comodidad y refuerza la identidad visual del espacio. El conjunto se complementa con mesas auxiliares circulares, distribuidas alrededor de la banca para facilitar actividades de trabajo individual o conversación.



GRADAS Y JARDINERA

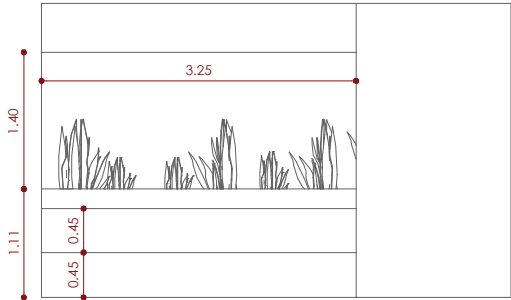
Pieza 1

El mobiliario integra una banca escalonada de dos niveles con una jardinera lineal posterior, concebida como un elemento multifuncional que combina áreas de permanencia, descanso e incorporación de vegetación al espacio interior. La estructura se resuelve mediante un bastidor metálico anclado al piso, sobre el cual se fijan paneles de MDF de alta densidad revestidos con chapa natural de madera y acabado en poliuretano mate



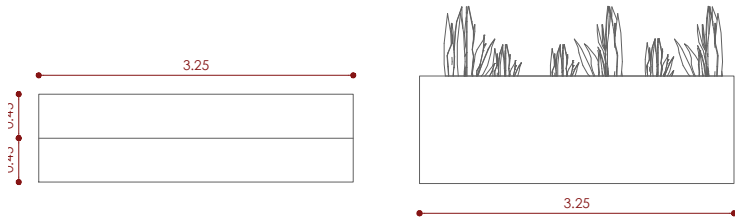
Pieza 2

La jardinera incorpora un sistema de impermeabilización, capa drenante, geotextil y sustrato vegetal para garantizar el adecuado desarrollo de las especies y proteger la estructura del mobiliario



Pieza 3

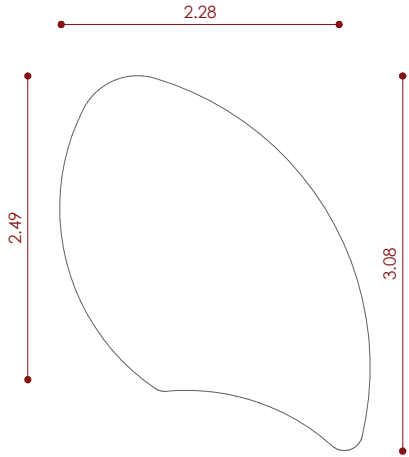
En la parte posterior se dispone un vidrio templado esmerilado, fijado mediante perfiles de aluminio ocultos, que actúa como elemento de protección sin interrumpir la entrada de luz.



MESA DE TRABAJO

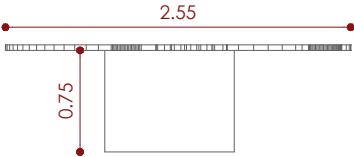
Pieza 1

La mesa de reuniones fue diseñada como un elemento central que fomenta la interacción, la cubierta está conformada por un tablero de MDF de alta densidad revestido con chapa natural de madera y acabado en poliuretano mate, lo que garantiza resistencia al uso continuo y una apariencia cálida



Pieza 2

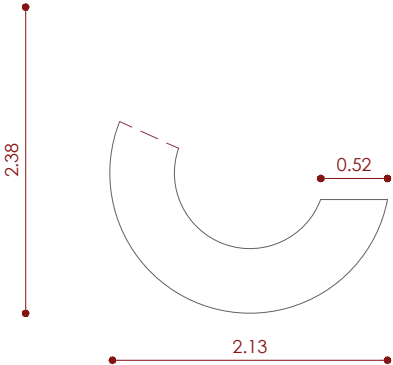
mientras que la base central incorpora una estructura metálica revestida con paneles de MDF curvado, asegurando la capacidad portante del conjunto. La solución constructiva combina funcionalidad, durabilidad y una estética contemporánea, manteniendo coherencia con el lenguaje formal y la materialidad propuesta para el proyecto.



MUEBLE DE RECEPCIÓN

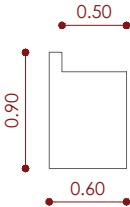
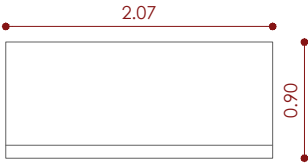
Pieza 1

La mesa de reuniones fue diseñada como un elemento central que fomenta la interacción, la cubierta está conformada por un tablero de MDF de alta densidad revestido con chapa natural de madera y acabado en poliuretano mate, lo que garantiza resistencia al uso continuo y una apariencia cálida



Pieza 2

mientras que la base central incorpora una estructura metálica revestida con paneles de MDF curvado, asegurando la capacidad portante del conjunto. La solución constructiva combina funcionalidad, durabilidad y una estética contemporánea, manteniendo coherencia con el lenguaje formal y la materialidad propuesta para el proyecto.



CAPITULO 6: EPILOGO

Casa del creador

(Centro de desarrollo de marca personal mediante espacios de
proyeccion y estimulo creativo)



6.1 CONCLUSIONES

Impacto en la experiencia del cliente

El diseño de la Casa del creador transforma la experiencia del usuario al ofrecer un entorno que integra aprendizaje, creatividad y desarrollo profesional dentro del mismo espacio.

La planificación de áreas, la secuencia espacial y la ambientación generan un recorrido intuitivo que favorece la interacción, la permanencia y el sentido de pertenencia.

Como resultado el proyecto no solo satisface las necesidades de los usuario, sino que también crea experiencias memorables que fortalecen el vinculo emocional con el espacio y potencian el desarrollo de la marca personal.

Ergonomia y funcionalidad

El proyecto se fundamenta en criterios ergonómicos y funcionales que garantizan espacios cómodos, seguros y eficientes para el desarrollo de diversas actividades dentro del centro.

La selección de mobiliario, las dimensiones antropometricas, las accesibilidades universales y la correcta distribución espacial optimizan la experiencia del uso, favoreciendo el bienestar físico y el rendimiento de los usuarios.

Innovación y tendencia

La Casa del Creador incorpora estrategias de diseño contemporáneo mediante la integración de espacios multifuncionales, soluciones tecnológicas, materiales sostenibles y una identidad estética alineada con las tendencias actuales del diseño interior.

La flexibilidad de los ambientes permite adaptarse a diferentes dinámicas de trabajo, aprendizaje y colaboración, consolidando un espacio innovador que responde a la evolución de las industrias creativas y a las nuevas formas de interacción entre las personas y el entorno.

Refuerzo de la marca Domestika

El proyecto fortalece el posicionamiento de Domestika al materializar su identidad y valores en un espacio físico diseñado para inspirar, educar y conectar a la comunidad creativa.

La aplicación coherente de su filosofía, lenguaje visual y enfoque colaborativo genera una experiencia inmersiva que amplía la presencia de la marca más allá del entorno digital. En consecuencia, La Casa del Creador se consolida como una extensión de la esencia de Domestika, fortaleciendo su reconocimiento y promoviendo una relación más cercana entre la marca y sus usuarios.

6.3 BIBLIOGRAFÍA

Archydaily. (2017). Youtube Spece Rio de Janeiro.
https://www.archdaily.com.br/br/911160/youtube-space-rio-de-janeiro-todos-arquitetura?ad_medium=gallery

Stone. (2017). Centro de Deportes Electronicos Movistar. https://stone-dsgns.com/proyectos/movistar-esports-center/?utm_source=chatgpt.comr

Domestika. (2014). Domestika. https://www.domestika.org/es/courses/popular?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=01_LATAM_MIX_NA_SEM_MARCA&gad_source=1