



MAESTRÍA DE DISEÑO INTERIOR

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

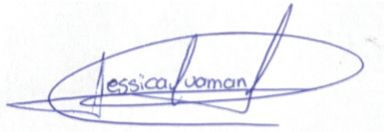
Diseño Interior de un centro de co-creación
arquitectónica a partir de experiencias inmer-
sivas y tecnologías digitales

AUTORA: Jessica Karina Guaman Gavilanes

TUTORES: Arq. Lorena Páliz Mgstr.
Arq. Fernando J. Larrea C. MDI MDes

DECLARACIÓN JURAMENTADA

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

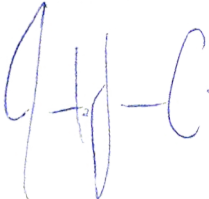


Jessica Karina Guaman Gavilanes
Autora

Nosotros, **Arq. LORENA PALIZ Mgstr y Arq. FERNANDO J. LARREA C. MDI MDes** certificamos que conocemos al autor del presente trabajo, siendo el responsable exclusivo tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.



Arq. LORENA PALIZ Mgstr.



Arq. FERNANDO J. LARREA C. MDI MDES

DIRECTORES DE TESIS

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Dedico este logro a las personas que han sido el motor de mi vida y la razón de mi perseverancia.

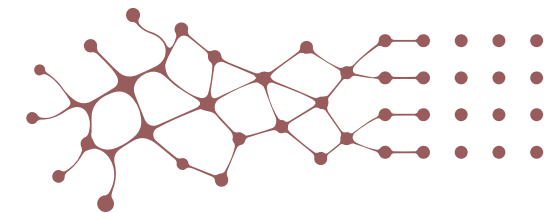
A mi padre, Juan, por cada sacrificio realizado con amor para brindarme oportunidades y ayudarme a construir mi futuro. Su esfuerzo silencioso, su trabajo constante y su confianza en mí hicieron posible que hoy alcance esta meta.

A mi madre, Janeth, por ser mi primera guía y la persona que me enseñó el valor del estudio, la responsabilidad y la dedicación. Gracias por acompañar cada etapa de mi formación, por impulsar mis sueños y por estar presente en cada desafío y cada logro.

A mi hermanito, Juan Diego, por llenar mi vida de alegría, orgullo y motivación. Su cariño ha sido una luz constante que me recuerda la importancia de seguir creciendo y luchando por mis objetivos.

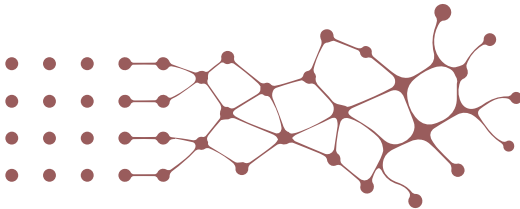
A Jairo, por caminar a mi lado durante este proceso, por su paciencia, comprensión y apoyo incondicional. Gracias por ser refugio en los momentos difíciles, por celebrar cada avance y por creer en mí incluso cuando el camino parecía incierto.

Con amor y gratitud, este logro también les pertenece a ustedes.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I: CONTEXTO	CAPÍTULO II: PLANTEAMIENTO	CAPÍTULO III: PROYECTO	CAPÍTULO IV: CONTEXTO	CAPÍTULO V: PLANTEAMIENTO	CAPÍTULO VI: PROYECTO
10 - 19 pág	20 - 41 pág	42 - 59 pág	60 - 123 pág	124-135 pág	136-141 pág
1.1. Antecedentes -Contexto actual en el Ecuador	2.1. Propuesta -Matriz pluridimensional de innovación en interiorismo.	3.1. Metas de diseño	4.1 Plantas de Distribución	5.1 Diseño de 4 piezas de Mobiliario	6.1 Conclusiones
1.2. Análisis de la marca	2.2 Target	3.2. Concepto -Subconcepto -Token de diseño -Matriz biomimética - arquitectónica	4.2 Plantas Amobladas	Especificaciones técnicas: -Materialidad -Elevaciones y cortes	6.2 Recomendaciones
1.3. Problemática	2.3. Ubicación -Análisis del sector -Equipamientos -Asoleamiento -Estado actual	3.3 Programación	4.3 Corte Transversal Arquitectónicas y Ambientadas	-Ficha técnica y construcción	6.3 Índice de Ilustraciones
1.4. Solución	2.4. Referentes	3.4. Diagrama de adyacencias	4.4 Corte Longitudinal Arquitectónicas y Ambientadas		6.4 Bibliografía
		3.5. Diseño espacial	4.5 Elevaciones interiores Arquitectónicas y Ambientadas		
		3.6 Zonificación	4.6 Planos de pisos		
		3.7. Moodboard	4.7 Revestimientos verticales en planta y elevaciones interiores		
		3.8. Material board	4.8 Planos de Techos		
			4.9 Planos de Iluminación		
			4.10 Styling: Selección de mobiliario y objetos decorativos		
			4.11 Renders		



Resumen

El proyecto de diseño interior del Centro de Co-Creación Arquitectónica a partir de Experiencias Inmersivas y Tecnologías Digitales tiene como objetivo impulsar la innovación y la colaboración interdisciplinaria mediante espacios diseñados para la experimentación, el aprendizaje y la creación arquitectónica.

El proyecto surge de la necesidad de contar con entornos que integren tecnologías digitales, fabricación avanzada y exploración material dentro de un mismo espacio, permitiendo conectar los procesos creativos con nuevas formas de interacción y desarrollo del conocimiento.

La propuesta se define a través del concepto “Metamorfosis Digital”, inspirado en las redes neuronales y los procesos de transformación tecnológica. Este concepto representa la evolución de las ideas desde su origen hasta su materialización, guiando el diseño de cada espacio mediante formas orgánicas, conexiones dinámicas y experiencias inmersivas.

Su valor agregado radica en la integración de laboratorios de biomateriales y fabricación digital, espacios colaborativos, áreas de exposición y una sala inmersiva, que en conjunto promueven la experimentación, la innovación y la generación de nuevas soluciones para el diseño y la arquitectura, consolidándose como un entorno que fomenta la creatividad y el intercambio de conocimientos.

Abstract

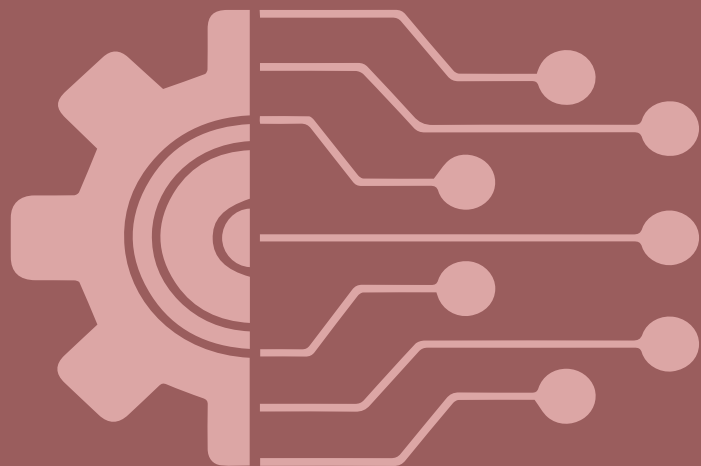
The interior design project for the Architectural Co-Creation Center Based on Immersive Experiences and Digital Technologies aims to promote innovation and interdisciplinary collaboration through spaces designed for experimentation, learning, and architectural creation.

The project arises from the need for environments that integrate digital technologies, advanced fabrication, and material exploration within a single space, connecting creative processes with new forms of interaction and knowledge development.

The proposal is defined through the concept of “Digital Metamorphosis,” inspired by neural networks and technological transformation processes. This concept represents the evolution of ideas from their origin to their materialization, guiding each space through organic forms, dynamic connections, and immersive experiences.

Its added value lies in the integration of biomaterials and digital fabrication laboratories, collaborative workspaces, exhibition areas, and an immersive room, which together encourage experimentation, innovation, and the development of new solutions for design and architecture, establishing an environment that fosters creativity and knowledge exchange.

Keywords: interior design, immersive experiences, digital technologies, architectural co-creation, biomaterials, digital fabrication, innovation.



CAPÍTULO

CONTEXTO



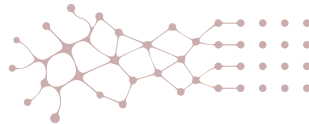


P. 14

Durante siglos, la arquitectura ha sido el intento de dar forma a lo que solo existía en la mente. Hoy, la tecnología nos invita a preguntarnos: ***¿qué tan cerca estamos de habitar una idea antes de construirla?***



Figura 1. Estudio de arquitectura contemporáneo.
Fuente: Inf-Inet (2023). Recuperado de <https://www.inf-inet.com/estudios-de-arquitectura/>



1.1 ANTECEDENTES

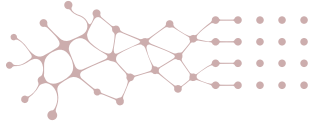
Los estudios de arquitectura han evolucionado a lo largo del tiempo como espacios dedicados al diseño y desarrollo de proyectos. Inicialmente funcionaban como talleres donde maestros y aprendices compartían un mismo entorno de enseñanza y práctica. Con la aparición de las escuelas de arquitectura en los siglos XIX y XX, la formación académica se separó del ejercicio profesional, permitiendo una mayor especialización.

Paralelamente, los métodos de representación pasaron del dibujo manual y las maquetas físicas a herramientas digitales como CAD, modelado 3D y BIM, transformando los procesos de diseño y gestión. En las últimas décadas, el avance tecnológico ha impulsado una nueva etapa en la arquitectura, incorporando tecnologías que amplían las posibilidades de creación, colaboración e innovación.



Figura 2. Elaboración propia a partir de diversas fuentes digitales (2026).

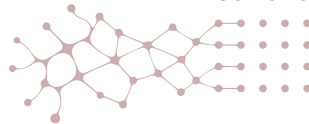
La incorporación de tecnologías como la inteligencia artificial, la fabricación digital y las experiencias inmersivas ha ampliado las posibilidades de diseño, representación y comprensión espacial. Entre ellas, la realidad virtual destaca por permitir que arquitectos, estudiantes y clientes experimenten los proyectos antes de su construcción, facilitando una percepción más cercana del espacio. Paralelamente, los modelos educativos han evolucionado hacia enfoques de aprendizaje activo, donde la experimentación, la colaboración y el uso de herramientas digitales fortalecen los procesos de formación e innovación en arquitectura. Según una encuesta de CGarchitect, los principales usuarios de VR para visualización arquitectónica están en Europa (40%) y Estados Unidos (21%), con comentaristas que afirman que la tecnología será revolucionaria para la industria. (Autodesk, 2021).



1.2 CONTEXTO ACTUAL EN EL ECUADOR

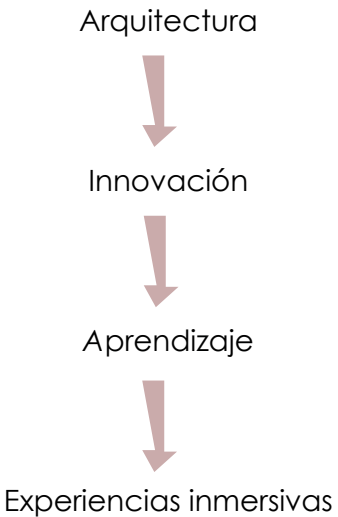


Figura 3. Elaboración propia a partir de diversas fuentes digitales (2026).



1.3 ANÁLISIS DE MARCA

ADN DE LA MARCA



ARCHLAB XR nace de la convergencia entre arquitectura, educación y tecnologías inmersivas, proponiendo una nueva forma de diseñar, aprender y experimentar los espacios arquitectónicos.

Más que un estudio de arquitectura, ARCHLAB XR es **un ecosistema de innovación que conecta conocimiento, tecnología y experiencia** para impulsar una nueva cultura arquitectónica orientada al futuro.



1.4 PROBLEMÁTICA

En la formación y práctica contemporánea de la arquitectura y el diseño interior existe una brecha significativa entre la representación digital y la experiencia espacial real, lo que limita la comprensión integral del proyecto antes de su ejecución.

Por un lado, los estudiantes y profesionales dependen principalmente de herramientas bidimensionales o modelos 3D estáticos, que no permiten evaluar adecuadamente variables como escala corporal, atmósfera, percepción sensorial o interacción espacial en tiempo real. Esto genera una formación fragmentada, donde el proyecto se entiende como imagen y no como experiencia vivida.

Además, en muchos contextos académicos y profesionales de la región, los estudios de arquitectura funcionan de manera aislada respecto a laboratorios tecnológicos, lo que restringe el acceso a herramientas de simulación inmersiva (VR/AR/XR). Esta separación impide procesos de experimentación continua y limita la innovación en el diseño.

Como consecuencia, se produce una desconexión entre el aprendizaje teórico, la práctica proyectual y la validación espacial, afectando la calidad del diseño y reduciendo la capacidad crítica del estudiante frente al espacio construido.

1.5 SOLUCIÓN

Frente a esta brecha, se plantea el diseño interior de un Centro de Arquitectura Inmersiva y Co-creación Profesional, que integra en un mismo sistema espacial un estudio de arquitectura, un laboratorio de realidad extendida (XR) y áreas de aprendizaje colaborativo.

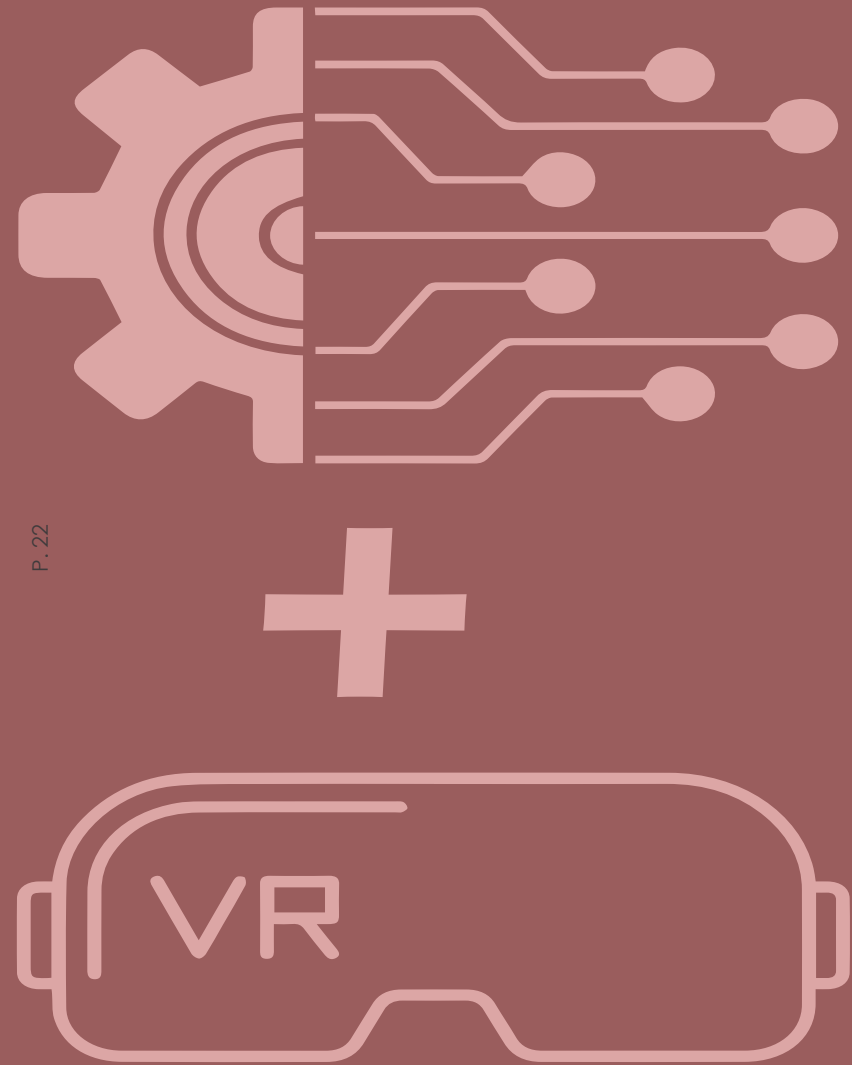
La propuesta no se limita a incorporar tecnología, sino a reconfigurar la manera en que se concibe, se prueba y se experimenta el proyecto arquitectónico, permitiendo que el diseño deje de ser un objeto representado para convertirse en una experiencia habitable desde su fase inicial.

El espacio incorpora entornos inmersivos donde los usuarios pueden recorrer, modificar y evaluar proyectos en escala real virtual, integrando percepción sensorial, interacción corporal y simulación ambiental. Esto permite validar decisiones de diseño antes de la construcción física.

Asimismo, el modelo promueve la co-creación interdisciplinaria, conectando estudiantes, arquitectos y diseñadores en un mismo ecosistema de trabajo, donde el aprendizaje ocurre a través de la experimentación directa y no solo mediante representación gráfica.

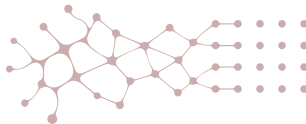
De esta manera, el centro actúa como un puente entre academia, tecnología y práctica profesional, transformando el proceso de diseño en una experiencia continua, interactiva y validada espacialmente.

Figura 4. Elaboración mediante IA



CAPÍTULO

PLANTEAMIENTO



2.1 PROPUESTA

Del plano al render, del render a la realidad virtual y de la realidad virtual a los entornos inmersivos colaborativos: **¿estamos presenciando la próxima evolución de la arquitectura?**

A lo largo de la historia, la arquitectura ha experimentado una constante transformación en sus formas de concebir, representar y comunicar el espacio. Desde los dibujos manuales y las maquetas físicas hasta los modelos digitales tridimensionales, cada avance tecnológico ha ampliado las posibilidades de diseño y comprensión arquitectónica. Actualmente, esta evolución continúa mediante la incorporación de tecnologías inmersivas que permiten experimentar los espacios antes de ser construidos, generando una nueva relación entre usuarios, diseñadores y proyectos.

Esta transición puede entenderse como una metamorfosis digital de la arquitectura, donde el espacio deja de representarse únicamente a través de planos o imágenes para convertirse en una experiencia interactiva y multisensorial. Tecnologías como la realidad virtual (VR), realidad aumentada (AR), realidad extendida (XR), impresión 3D y visualización en tiempo real están transformando los procesos de diseño, aprendizaje y comunicación arquitectónica.

Diversas investigaciones señalan que estas herramientas favorecen una mejor comprensión espacial, incrementan la participación de los usuarios y fortalecen los procesos de aprendizaje experiencial (Wang et al., 2023).

Bajo esta visión, el diseño interior de ARCHLAB XR busca materializar un entorno innovador donde converjan la práctica profesional, la formación académica y las experiencias inmersivas. La propuesta incorpora espacios flexibles, tecnología interactiva y ambientes adaptables que permiten a estudiantes, profesionales y clientes explorar nuevas formas de diseñar, aprender y experimentar la arquitectura.

Para estructurar el proyecto se emplea la Matriz Pluridimensional de Innovación en Interiorismo, herramienta que permite identificar oportunidades de innovación a partir de diferentes dimensiones espaciales.

TARGET PRIMARIO

TARGET SECUNDARIO


TARGET TERCIARIO

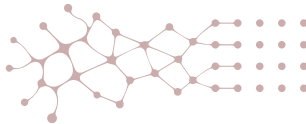
Universidades, institutos, empresas constructoras, estudios de arquitectura y organizaciones interesadas en procesos de capacitación, innovación y vinculación tecnológica. Este grupo encuentra en ARCHLAB XR un espacio para el desarrollo de actividades académicas, investigación aplicada y colaboración interdisciplinaria.



Figura 5. Elaboración propia.

P. 26

P. 27



2.3 UBICACIÓN

Ubicado en el tradicional barrio de San Marcos, dentro del Centro Histórico de Quito, el Museo de Acuarela, Dibujo y Arquitectura Muñoz Mariño se desarrolla en una casa colonial restaurada que forma parte del patrimonio arquitectónico de la ciudad. Este espacio alberga la obra del arquitecto, artista y acuarelista ecuatoriano Oswaldo Muñoz Mariño, reconocido como una de las figuras más representativas de la acuarela en América Latina.

Su localización en un sector caracterizado por la presencia de talleres artísticos, espacios culturales, galerías y edificaciones patrimoniales fortalece su relación con la producción creativa y la difusión del conocimiento. Además de funcionar como museo, el espacio promueve actividades formativas mediante talleres y exposiciones, consolidándose como un punto de encuentro entre arte, arquitectura, educación y cultura.

La integración entre patrimonio, aprendizaje y expresión artística convierte a este equipamiento en un referente cultural dentro de Quito, favoreciendo la interacción de estudiantes, profesionales, investigadores y visitantes en un entorno de alto valor histórico y arquitectónico.



Figura 6. Museo de Acuarela, Dibujo y Arquitectura Muñoz Mariño.

Fuente: Pichincha es Turismo (s.f.). Recuperado de <https://pichinchaesturismo.com/es-ec/pichincha/quito/museos/museo->

2.4 ANÁLISIS DEL SECTOR

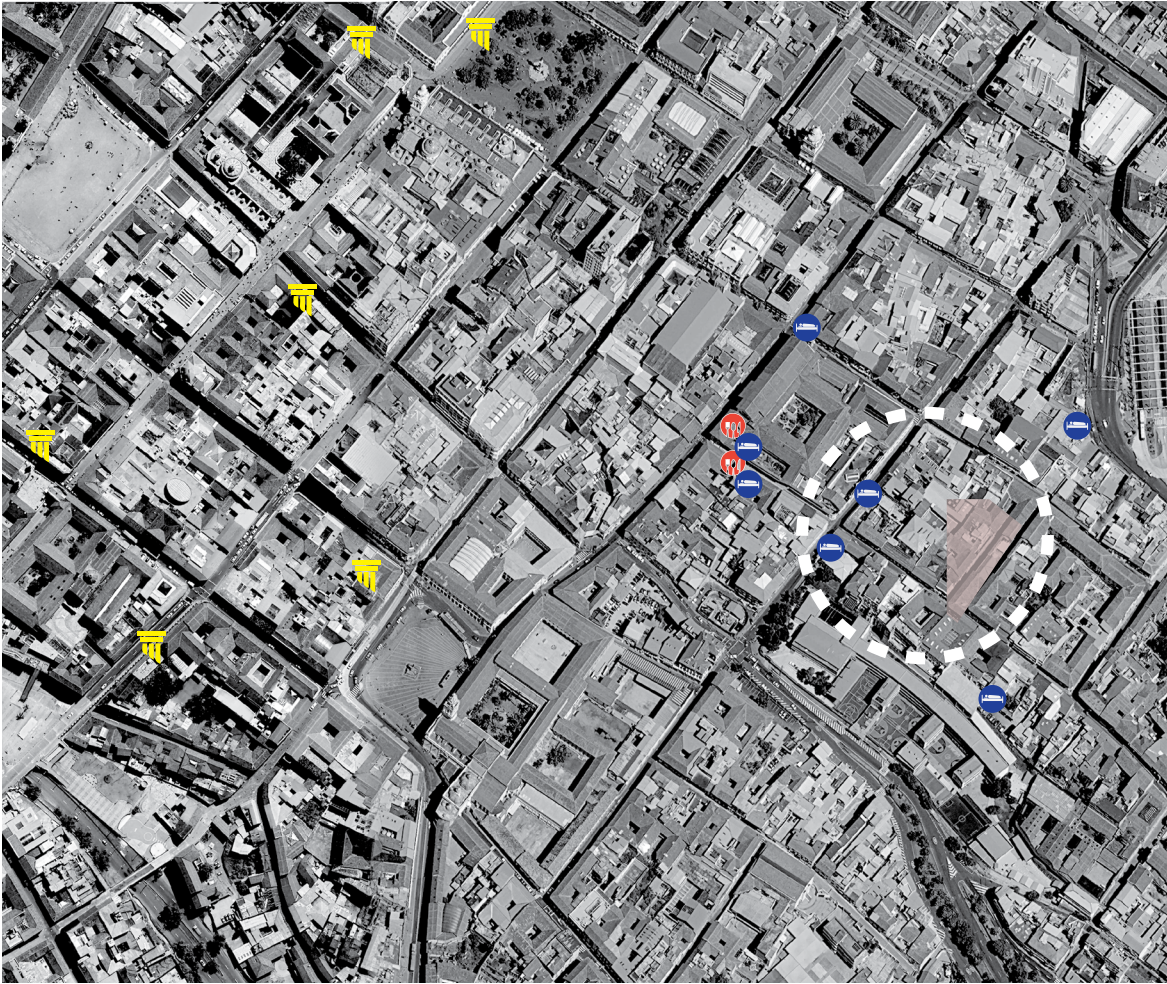
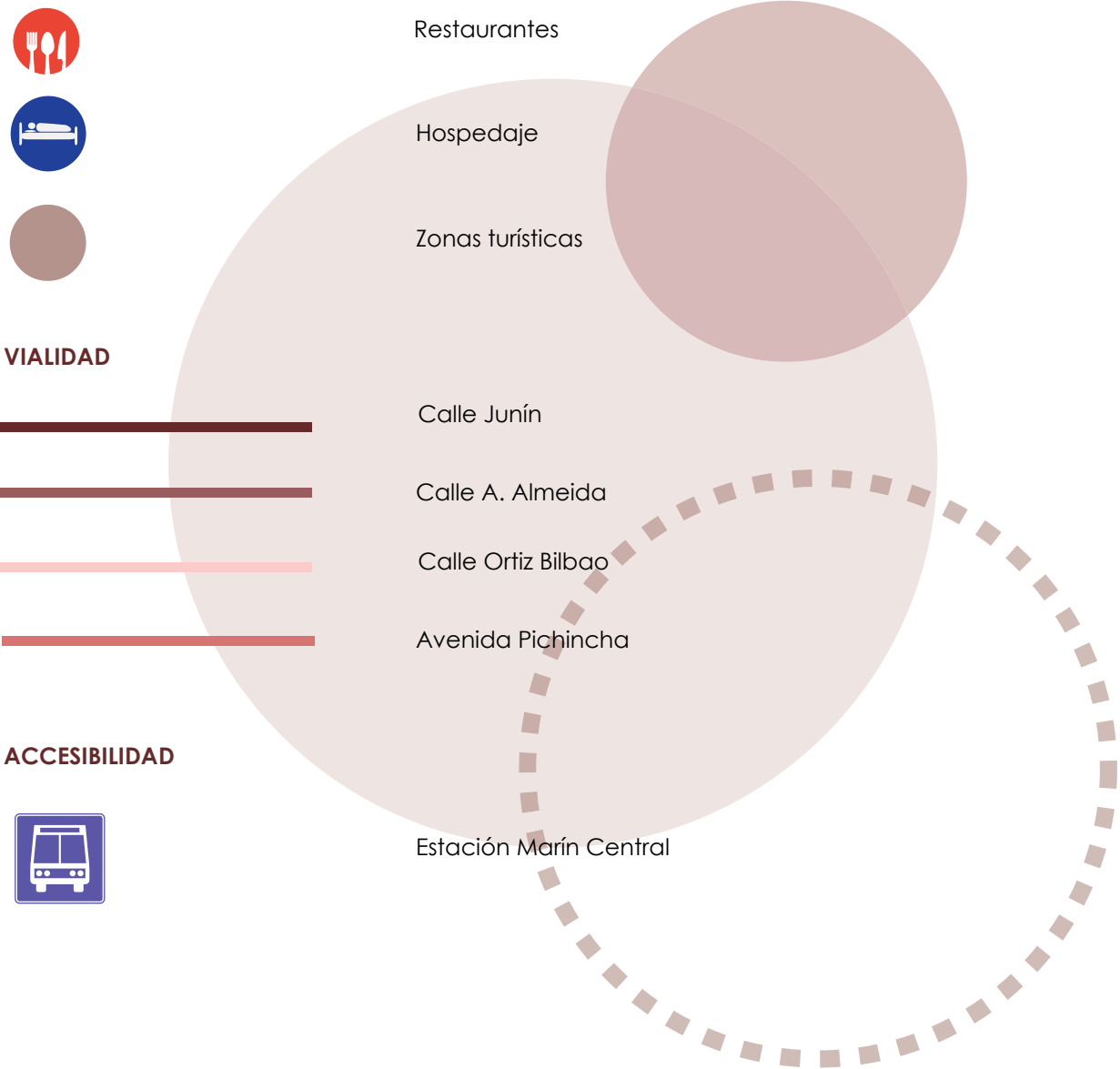


Figura 7. Google earth + postproducción propia.



2.5 EQUIPAMIENTOS



2.6 ASOLEAMIENTO

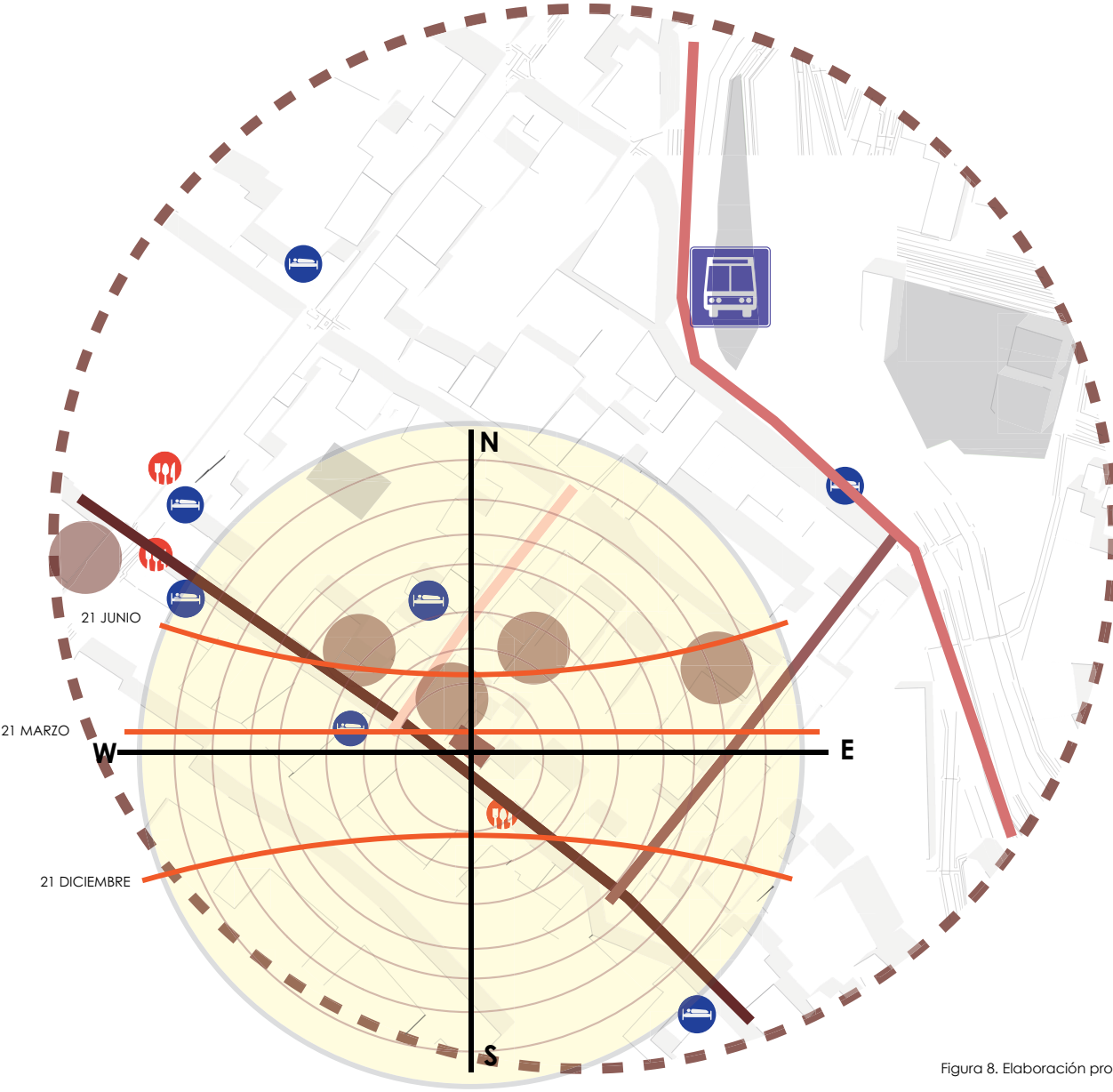


Figura 8. Elaboración propia.

2.7 ESTADO ACTUAL

Para el desarrollo del proyecto Diseño Interior de un Centro de Cocreación Arquitectónica a partir de ExperienciasInmersivasyTecnologíasDigitales,seseleccionaelMuseodeAcuarela,DibujoyArquitectura Muñoz Mariño, ubicado en el tradicional barrio de San Marcos, en el Centro Histórico de Quito.

La elección de este inmueble responde a su estrecha relación con la arquitectura, el arte, la representación gráfica y los procesos de aprendizaje, elementos que constituyen la base conceptual del proyecto. Actualmente, el museo funciona como un espacio de exposición, difusión cultural y formación artística, características que favorecen su transformación hacia un modelo contemporáneo orientado a la innovación, la experimentación y la interacción tecnológica.

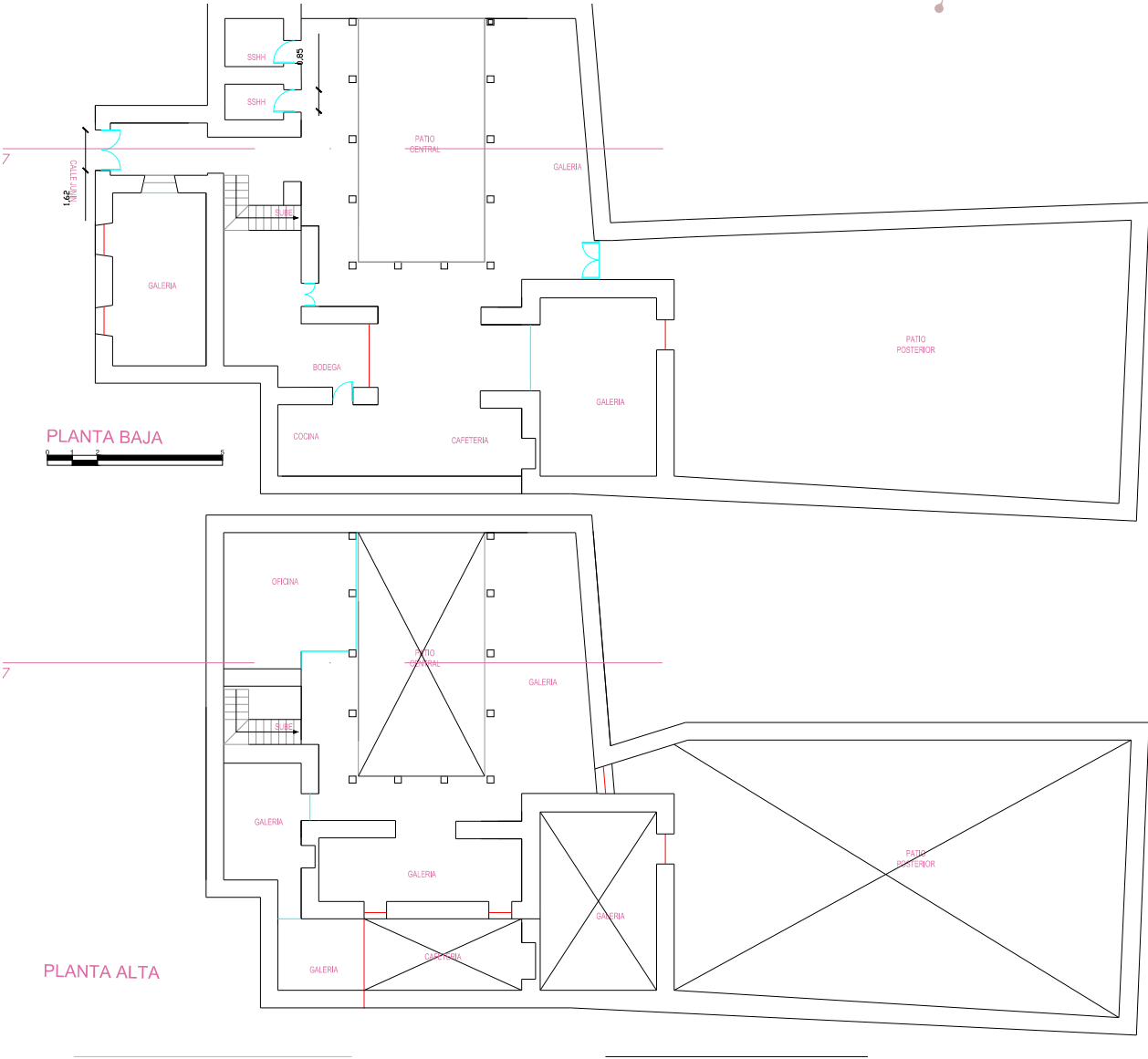
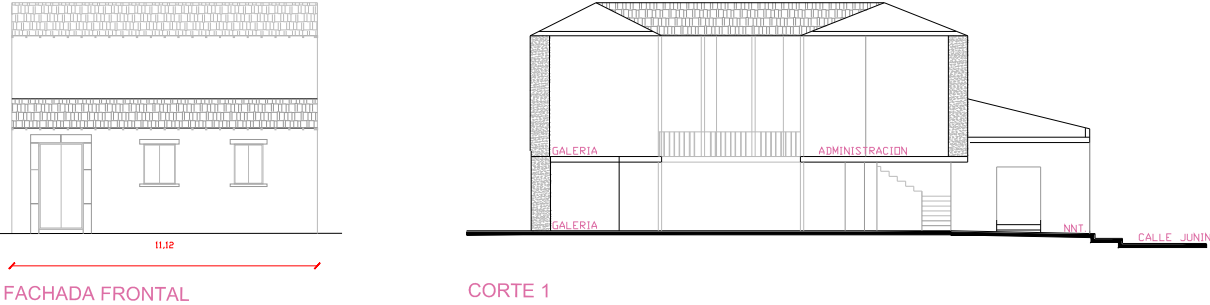


Figura 9. Planta arquitectónica. Fuente: Plataforma CANVAS, maestría UIDE



2.7 ESTADO ACTUAL

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



Figura 10: Imágenes de la WEB

2.8 REFERENTES

THE EDGE

Factor de Innovación: Sustentabilidad – Luz Circadiana Automatizada

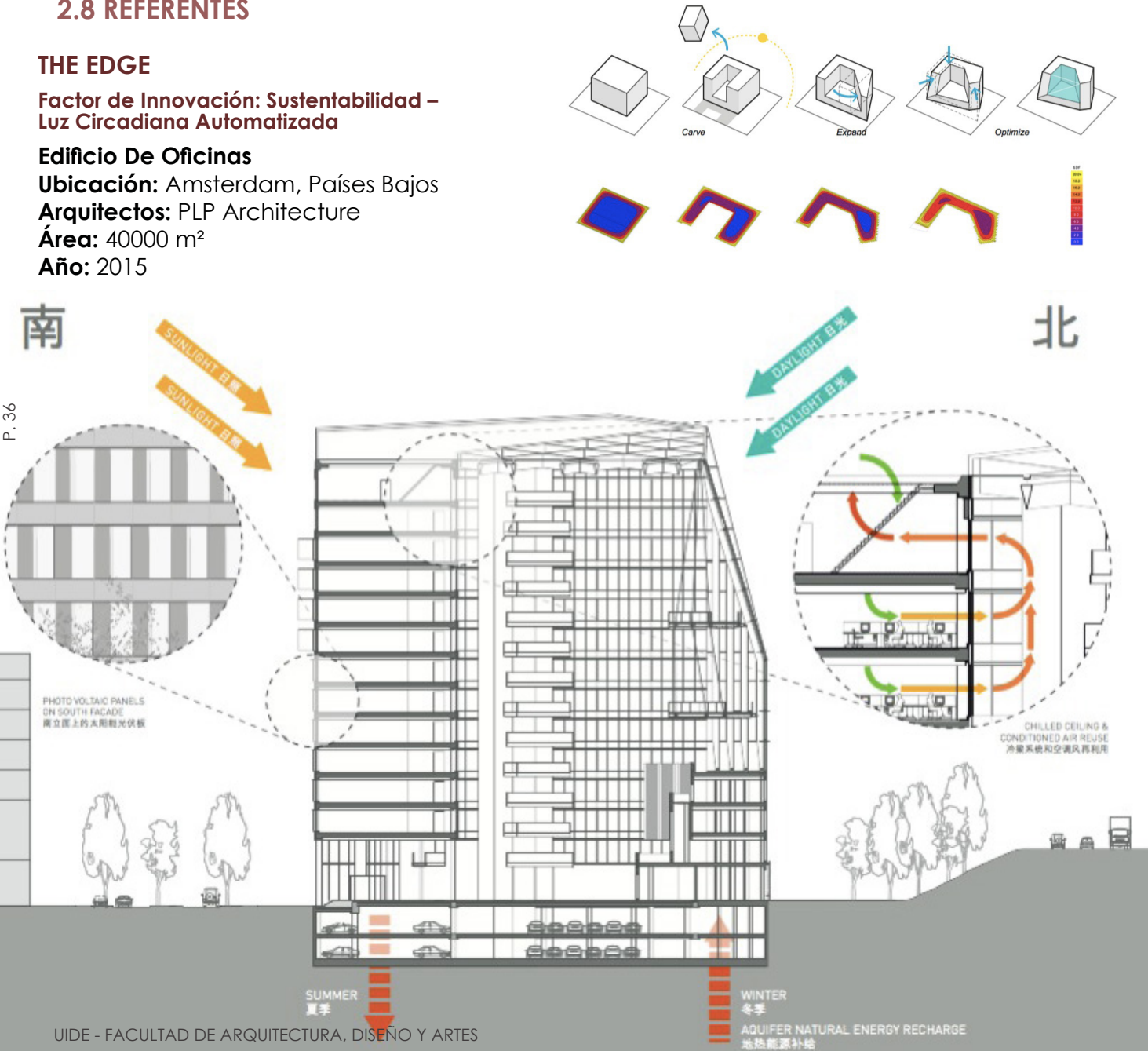
Edificio De Oficinas

Ubicación: Amsterdam, Países Bajos

Arquitectos: PLP Architecture

Área: 40000 m²

Año: 2015



ANÁLISIS

ANÁLISIS GENERAL

The Edge es considerado uno de los edificios más inteligentes y sostenibles del mundo debido a la integración de tecnologías digitales que optimizan el funcionamiento del espacio. Su diseño combina eficiencia energética, bienestar humano y automatización, demostrando cómo la arquitectura puede adaptarse dinámicamente a las necesidades de los usuarios mediante sistemas inteligentes de control ambiental.

ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

La implementación de iluminación circadiana permite que la luz artificial imite los ciclos naturales del día. Esta estrategia favorece el bienestar físico y mental de los usuarios, incrementando la productividad, reduciendo la fatiga visual y generando espacios más confortables para el trabajo y la permanencia prolongada.

ASPECTO INNOVADOR RELEVANTE

La innovación no radica únicamente en la automatización tecnológica, sino en la capacidad del edificio para responder activamente al comportamiento humano y mejorar la calidad de vida de quienes lo utilizan.

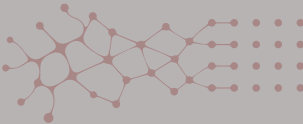
ANÁLISIS TECNOLÓGICO

El edificio incorpora una amplia red de sensores conectados a plataformas digitales que monitorean iluminación, temperatura y ocupación. Esta información es procesada en tiempo real para ajustar automáticamente las condiciones ambientales, mejorando el desempeño energético y reduciendo el desperdicio de recursos.

ANÁLISIS ESPACIAL

Los espacios se caracterizan por una distribución abierta y flexible que favorece la colaboración, la interacción y el aprovechamiento de la luz natural. La configuración espacial responde a las dinámicas cambiantes de los usuarios, generando ambientes adaptables que promueven el confort y la productividad.

Figura 11. Media-TIC, edificio tecnológico en Barcelona, España.
Fuente: ArchDaily (2010). Recuperado de <https://www.archdaily.com/49150/media-tic-enric-ruiz-geli>



MEDIA-TIC

Factor de Innovación: Materialidad – Superficies Inteligentes

Edificio De Oficinas

Ubicación: Barcelona, Spain

Arquitectos: Enric Ruiz Geli



Figura 12. Media-TIC, edificio tecnológico en Barcelona, España.
Fuente: ArchDaily (2010). Recuperado de <https://www.archdaily.com/49150/media-tic-enric-ruiz-geli>



ANÁLISIS

ANÁLISIS GENERAL

Media-TIC es un referente de innovación arquitectónica que explora el potencial de los materiales tecnológicos como elementos activos dentro del funcionamiento del edificio.

ANÁLISIS ESPACIAL

Los espacios interiores se caracterizan por una fuerte relación visual con el exterior, altos niveles de iluminación natural y una percepción espacial cambiante generada por la interacción entre materialidad y luz.

ANÁLISIS TECNOLÓGICO

La fachada utiliza membranas ETFE capaces de regular la radiación solar y mejorar el comportamiento térmico del edificio, reduciendo la necesidad de sistemas mecánicos convencionales.

ANÁLISIS DE USUARIO

Las condiciones ambientales generadas por la envolvente mejoran el confort térmico y visual de los usuarios, proporcionando espacios más agradables y eficientes para el trabajo y la interacción.

ASPECTO INNOVADOR RELEVANTE

La materialidad se transforma en una interfaz tecnológica que participa activamente en el desempeño energético y experiencial del edificio.

AUTODESK TECHNOLOGY CENTER

Factor de Innovación: Mobiliario Paramétrico y Fabricación Digital

Ubicación: San Francisco, California, Estados Unidos
Arquitectos: Autodesk Research
Área: 1.400 m²
Año: 2015



Figura 13. Autodesk Technology Center.
Fuente: Autodesk Technology Centers (s.f.). Recuperado de <https://technologycenterstours.autodesk.com/>

ANÁLISIS

ANÁLISIS GENERAL

El Autodesk Technology Center se concibe como un laboratorio de innovación enfocado en la experimentación, el diseño computacional y la fabricación digital aplicada a la arquitectura y el diseño.

ANÁLISIS ESPACIAL

La configuración espacial prioriza ambientes abiertos, colaborativos y altamente flexibles que permiten la adaptación constante de actividades relacionadas con investigación, prototipado y aprendizaje.

ANÁLISIS TECNOLÓGICO

El espacio integra impresión 3D, robótica, escaneo digital y herramientas de fabricación avanzada que facilitan el desarrollo de prototipos y mobiliario experimental.

ANÁLISIS DE USUARIO

Los usuarios participan activamente en procesos de diseño, fabricación y experimentación, convirtiéndose en actores directos dentro de la construcción del conocimiento y la innovación.

ASPECTO INNOVADOR RELEVANTE

La convergencia entre tecnología, diseño y fabricación permite crear soluciones personalizadas y adaptables a diferentes necesidades y contextos.

MIT MEDIA LAB – LIVING LAB

Factor de Innovación: Accesibilidad Universal – Gemelos Digitales

Ubicación: San Francisco, California, Estados Unidos

Arquitectos: Autodesk Research

Área: 1.400 m²

Año: 2015

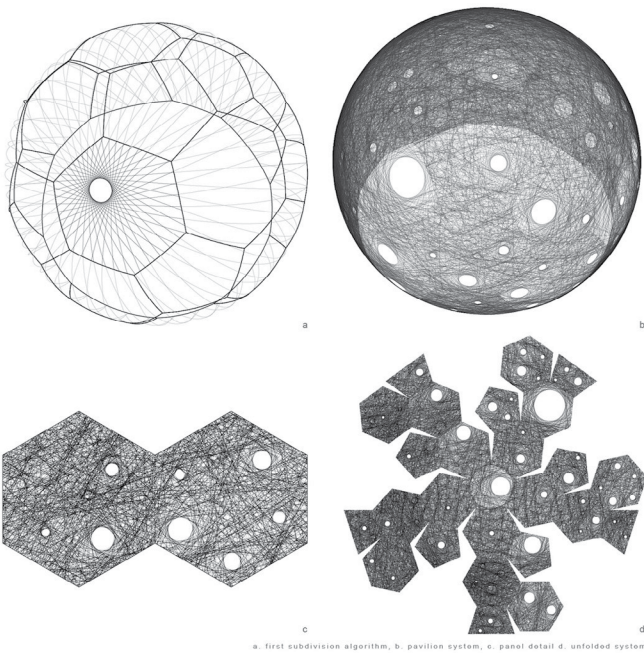


Figura 14. Figura X. Silk Pavilion, instalación experimental desarrollada por el MIT Media Lab. Fuente: ArchDaily (2013). Recuperado de <https://www.archdaily.com/384271/silk-pavilion-mit-media-lab>

ANÁLISIS

ANÁLISIS GENERAL

El Living Lab investiga la interacción entre arquitectura, tecnología y comportamiento humano mediante sistemas inteligentes capaces de recopilar y analizar información en tiempo real.

ANÁLISIS TECNOLÓGICO

La implementación de sensores, Internet de las Cosas (IoT) y gemelos digitales posibilita la creación de modelos virtuales conectados permanentemente con el espacio físico.

ASPECTO INNOVADOR RELEVANTE

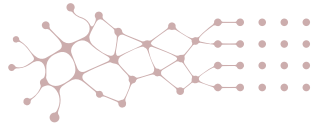
El espacio se convierte en un entorno inteligente capaz de aprender del comportamiento humano y evolucionar continuamente para mejorar la experiencia de uso.

ANÁLISIS ESPACIAL

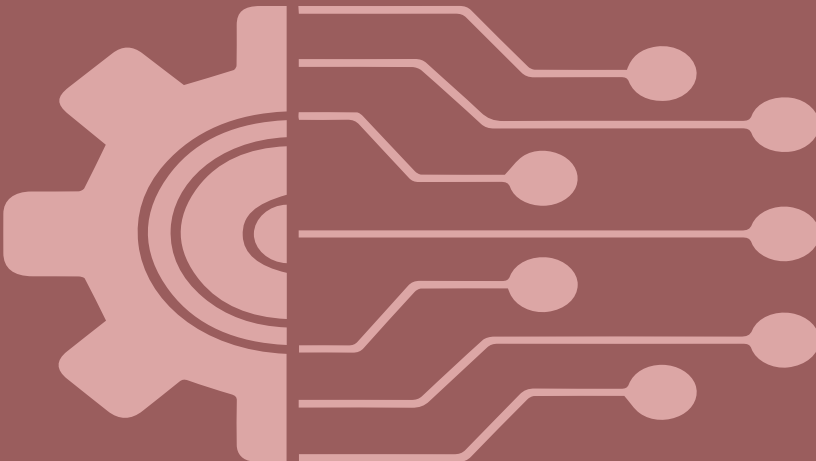
Los espacios están diseñados para fomentar la colaboración interdisciplinaria y la flexibilidad funcional, permitiendo diferentes formas de interacción entre usuarios, tecnología y entorno construido.

ANÁLISIS DE USUARIO

La información generada por los sistemas digitales permite optimizar recorridos, mejorar la orientación y adaptar las condiciones espaciales según las necesidades de cada usuario.



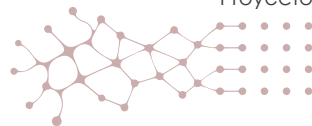
P. 44



P. 45

CAPÍTULO

PROYECTO



3.1 METAS DEL DISEÑO

¿QUÉ?

Diseñar un estudio arquitectónico inmersivo basado en el concepto de **Metamorfosis Cognitiva Digital Virtual**, concebido como una **red creativa** donde el conocimiento se transforma continuamente mediante la interacción entre personas, tecnología y espacio, el proyecto busca transformar el modelo tradicional de estudio, incorporando entornos digitales, fabricación digital y experiencias inmersivas que permitan que las ideas evolucionen desde una fase conceptual hasta su experimentación inmersiva y materialización, es por ello que más que un espacio de trabajo, se propone un **ecosistema de aprendizaje, exploración y creación**, capaz de estimular nuevas formas de pensar, diseñar y experimentar la arquitectura.

¿QUIÉN?

Para **estudiantes, arquitectos, diseñadores, docentes, investigadores y clientes** que participan en procesos de creación arquitectónica, que buscan trascender los métodos convencionales de representación y diseño, incorporando herramientas digitales e inmersivas que les permitan comprender, visualizar y experimentar los espacios de manera más profunda. De igual m, está pensado para una nueva generación de profesionales que conciben la arquitectura como un proceso dinámico, interdisciplinario y en constante evolución, donde el intercambio de conocimiento se convierte en el principal motor creativo.

¿CÓMO?

A través de la aplicación de **principios biomiméticos** inspirados en el funcionamiento de las redes neuronales, y su conexión como la sinapsis, estos principios se traducen en un lenguaje arquitectónico que fomenta la interacción continua entre usuarios, la integración de experiencias físicas y virtuales, y la generación de múltiples estímulos capaces de potenciar la creatividad y el aprendizaje, mediante espacios inmersivos de realidad virtual, áreas colaborativas, laboratorios de fabricación digital, mobiliario adaptable y estrategias espaciales que favorecen el encuentro y la exploración, **replicando la capacidad de una red neuronal para aprender, evolucionar y generar nuevas conexiones.**

¿Puede la arquitectura comportarse como una **red neuronal** capaz de conectar personas, estimular el aprendizaje y transformar el conocimiento a través de experiencias inmersivas?

3.2 CONCEPTO

Metamorfosis Cognitiva Digital Virtual

La Metamorfosis Cognitiva Digital Virtual representa la **transformación** a través de la interacción entre usuarios, tecnología y espacio. Surge de los modelos tradicionales de diseño hacia entornos digitales e inmersivos que potencian la experimentación, convirtiendo al estudio arquitectónico en un espacio donde las **ideas evolucionan constantemente** desde la imaginación hasta la realidad.

3.3 SUBCONCEPTOS

Sinapsis

La sinapsis representa el **intercambio de información** que hace posible la conexión entre los espacios y tecnologías, **promoviendo la colaboración, la transferencia de ideas**. Es por ello que la sinapsis se convierte en el principio que activa el estudio arquitectónico.

Biomimética

La biomimética en arquitectura busca **inspirarse en la naturaleza** para desarrollar espacios eficientes e innovadoras. A través de la observación de formas, estructuras y procesos naturales, se crean espacios que responden mejor a las necesidades humanas, promoviendo al mismo tiempo la sostenibilidad y el equilibrio con el entorno.

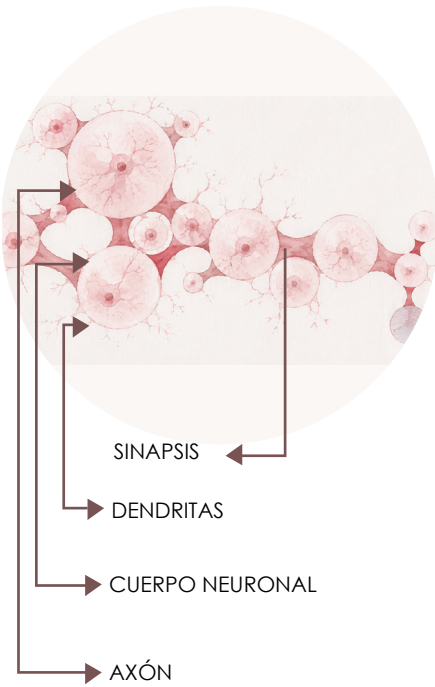


Figura 15. Imagen Conceptual. Fuente: Imagen generada IA

3.3 TOKEN DE DISEÑO
DE LA FORMA NEURONAL, A LA FORMA ARQUITECTÓNICA

01

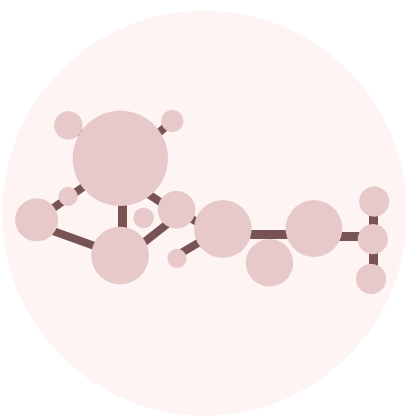
SISTEMA BIOLÓGICO



La inteligencia emerge a partir de múltiples conexiones e intercambios de información dentro de una red neuronal

02

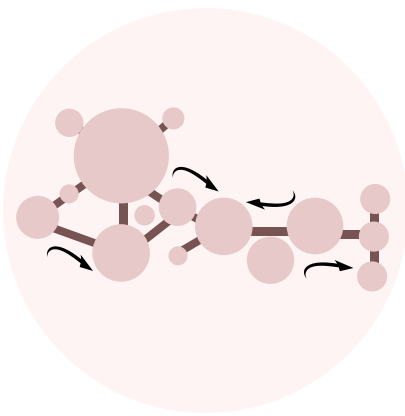
ABSTRACCIÓN DE CONEXIONES



La red neuronal se abstrae como un sistema de nodos interconectados que permiten la circulación constante de información

03

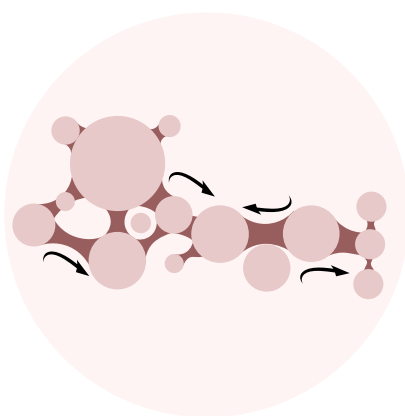
FLUJO SINÁPTICO



Las conexiones no son estáticas, la información circula, se fortalece y genera nuevas relaciones

04

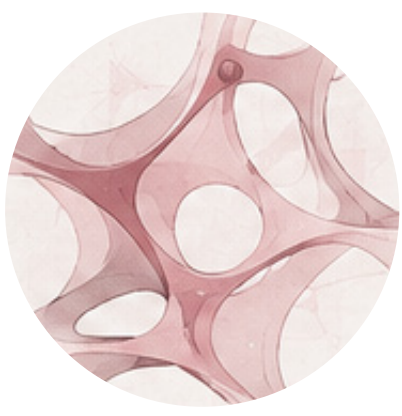
PLASTICIDAD



La red se adapta continuamente en función de nuevas experiencias e interacciones

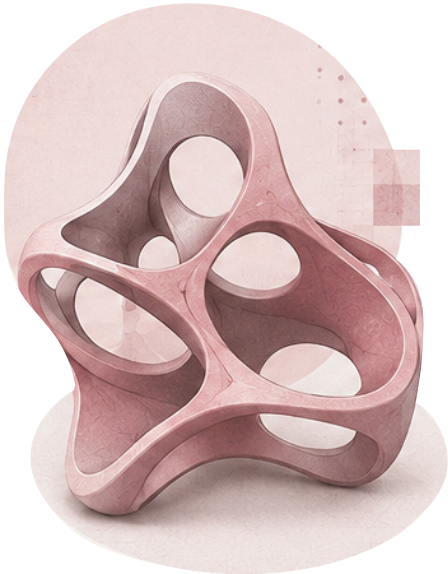
05

MORFOGÉNESIS PARAMÉTRICA



Las conexiones generan una estructura espacial continua donde cada nodo influye en el comportamiento del sistema completo

TOKEN



PROCESO
BIOMIMÉTICO

OBSERVAR

ABSTRAER

INTERPRETAR

TRANSFORMAR

MATERIALIZAR

TOKEN

Figura 16. Elaboración propia.

3.4 MATRIZ BIOMIMÉTICA ARQUITECTÓNICA

Escala	Elemento biológico	¿Qué significa en la biología?	Principio extraído	Traducción arquitectónica	Experiencia del usuario	Estrategia de innovación
Macro	Red Neuronal	Sistema formado por miles de neuronas conectadas que trabajan de manera conjunta para generar aprendizaje, adaptación e inteligencia.	Conectividad	El proyecto funciona como una red integrada donde todos los espacios se relacionan y complementan entre sí.	Percibe un ecosistema creativo continuo y no espacios aislados.	Gemelos Digitales (IoT) que conectar usuarios, información y recorridos en real, y de manera interna evitar coloc muros para delimitar cada espacio.
Meso	Sinapsis	Proceso mediante el cual las neuronas intercambian información y generan nuevas conexiones.	Interacción e intercambio	Los espacios promueven el encuentro entre personas, conocimiento y tecnología.	Colaboración, aprendizaje colectivo y construcción de ideas.	Superficies híbridas inteligentes para compartir información física y digital manera inmediata, como mesas inter Y para las experiencias inmersivas el paneles led en el piso, para poder mc configuración de un espacio en escal
Meso	Plasticidad Neuronal	Capacidad del cerebro para modificar y fortalecer sus conexiones a partir de nuevas experiencias.	Adaptabilidad y transformación	Espacios capaces de evolucionar según las necesidades y dinámicas de uso.	Flexibilidad, apropiación y evolución constante.	Mobiliario paramétrico adaptable a diferentes usuarios y actividades.
Micro	Hendidura Sináptica	Pequeño espacio entre neuronas donde ocurre la transferencia de información. Sin este vacío no existiría comunicación.	Espacio intermedio	Las transiciones y áreas informales se convierten en lugares de interacción y generación de ideas.	Encuentros espontáneos, creatividad y descubrimiento.	Espacios híbridos de estancia y colabr informal.
Micro	Nodos de Ranvier	Interrupciones estratégicas que aceleran la transmisión de impulsos nerviosos v	Intensidad y activación	El recorrido incorpora momentos de alto impacto que reactivan la atención del	Asombro, inmersión y estimulación	Experiencias VR, instalaciones interac luz circadiana automatizada.

A través de la **BIOMIMÉTICA NEURONAL**

el proyecto traduce los principios de

Conectividad
Interacción e intercambio
Adapatabilidad y transformación
Espacio intermedio
Intensidad y activación



en una red viva

Aprendizaje
Colaboración
Experimentación

Capaz de generar una **Metamorfosis Cognitiva Digital Virtual.**

Figura 16. Elaboración propia + Imagen generada con IA

3.5 PROGRAMACIÓN

La programación arquitectónica se estructura a partir del concepto de una red neuronal, donde cada espacio funciona como un nodo especializado dentro de un sistema interconectado. Las áreas de co-creación albergan actividades de experimentación, aprendizaje, exhibición e interacción, estableciendo relaciones espaciales inspiradas en las conexiones sinápticas que permiten el

ESPACIO	ÁREAS APROXIMADAS
ÁREAS DE CO-CREACIÓN	
SALA INMERSIVA	70
OFICINA Y RECEPCIÓN	15
SALA DE EXHIBICIÓN	45
LABORATORIO DIGITAL	35
LABORATORIO EXPERIMENTAL	35
NUCLEOS DE INTERACCIÓN	30
ZONA DE CO-WORKING	30
ÁREAS DE SERVICIO	
CAFETERÍA	12
BAÑOS	6

3.6 ORGANIGRAMA

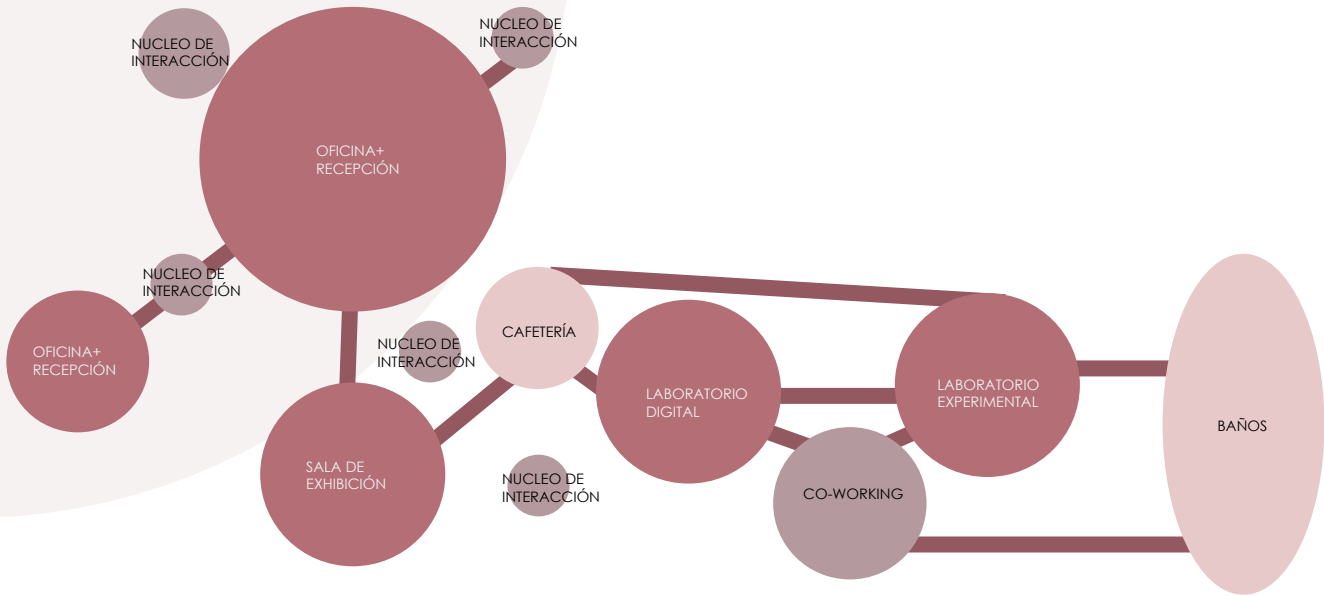
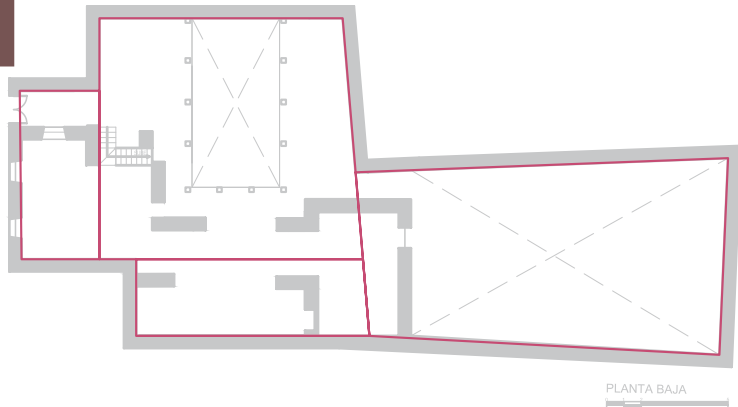


Figura 17. Elaboración propia.

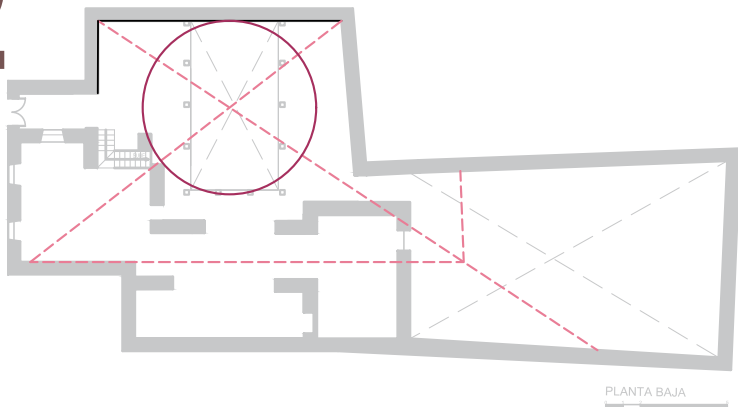
3.7 DISEÑO ESPACIAL

01



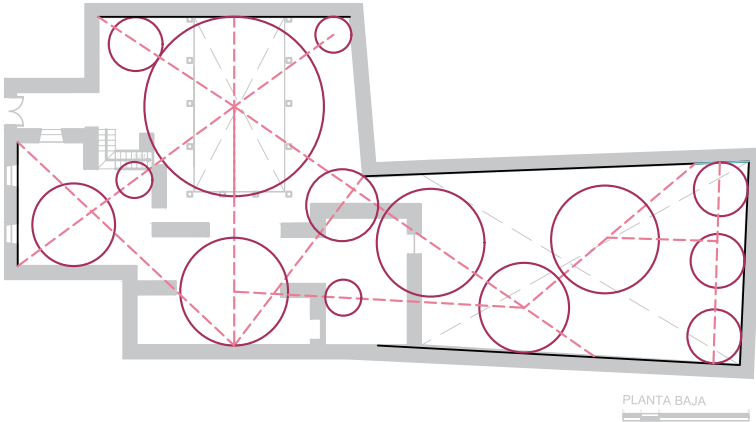
División del lote mediante líneas guía geométricas que permiten organizar el espacio y obtener áreas con proporciones equilibradas para el desarrollo del proyecto.

02



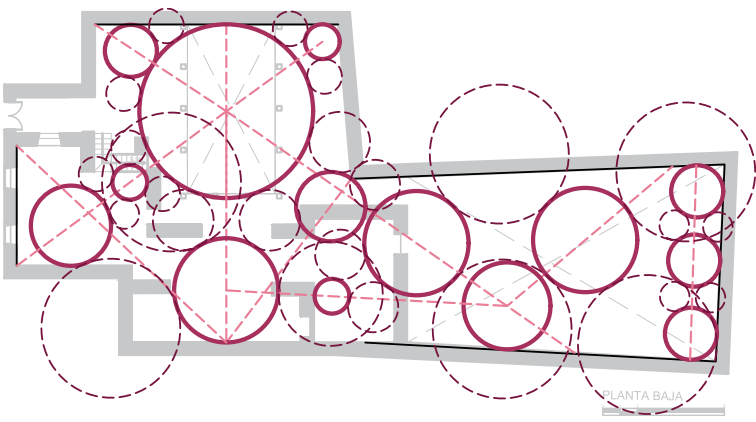
Ubicación del núcleo central del proyecto, concebido como el espacio de convergencia donde se desarrollan las experiencias inmersivas y las principales interacciones del recorrido.

03



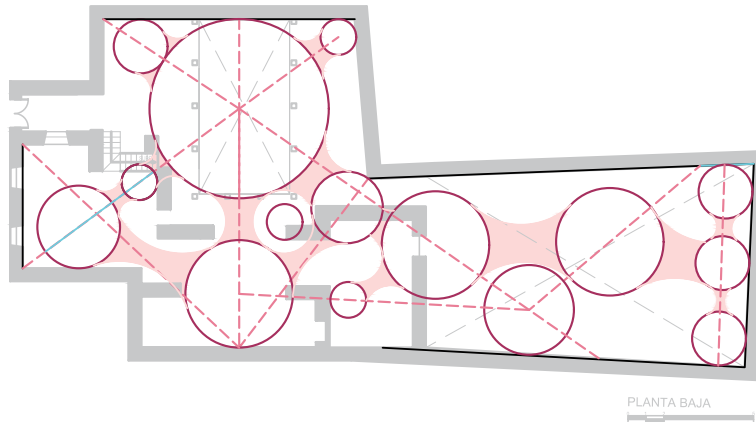
Trazado de un sistema de circunferencias basado en relaciones geométricas entre vértices y diagonales, estableciendo las proporciones que organizan cada espacio del proyecto.

04



Incorporación de circunferencias guía obtenidas mediante relaciones de tangencia y proporcionalidad geométrica, permitiendo completar la estructura de conexiones entre los distintos núcleos espaciales.

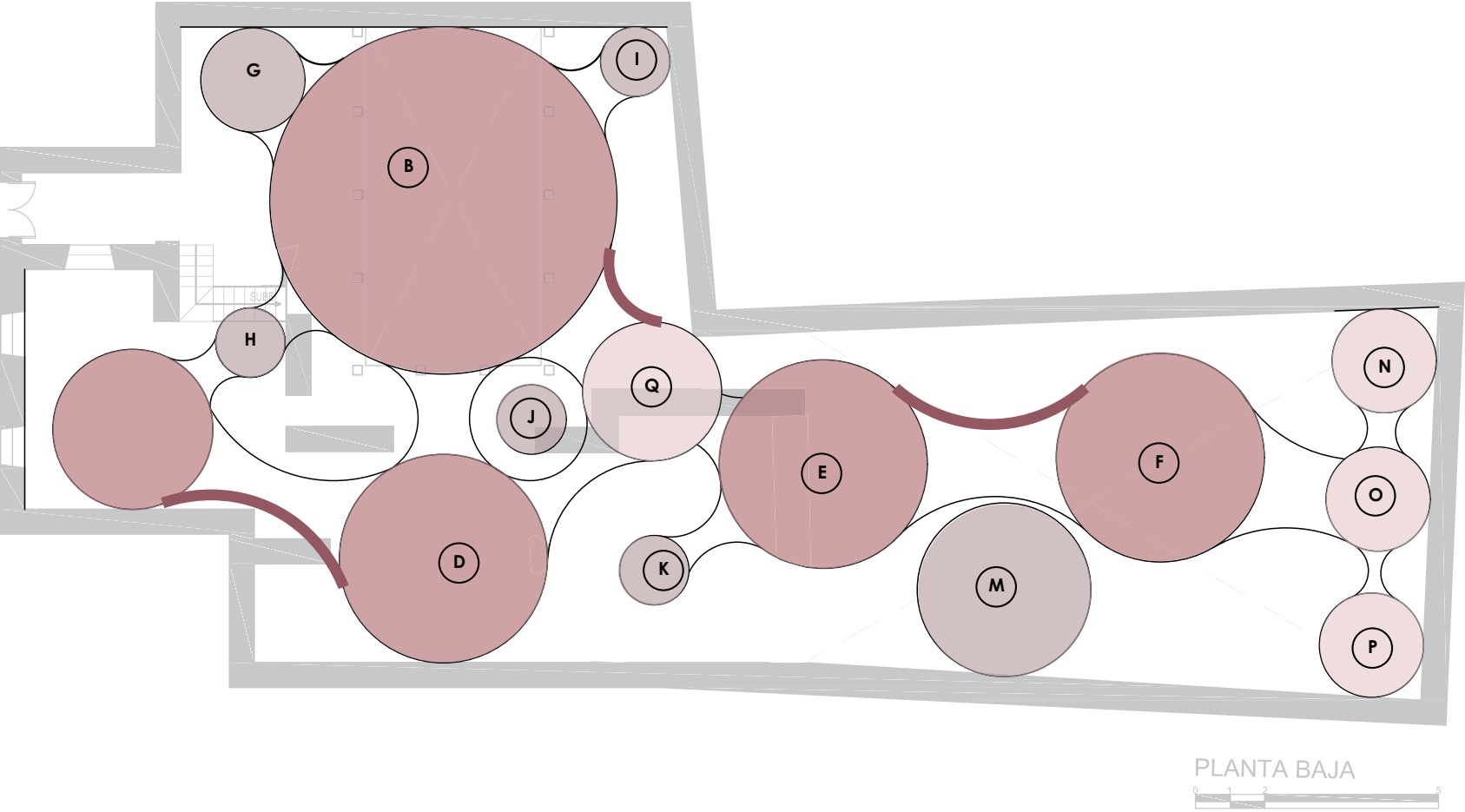
05



Las circunferencias auxiliares definen las trayectorias de unión y conexión entre los nodos principales, dando origen a una red inspirada en las sinapsis neuronales que se refleja en el diseño de pisos, techos y recorridos.

Figura 18. Elaboración propia.

3.8 ZONIFICACIÓN



ÁREAS DE CO-CREACIÓN

- ÁREAS PRINCIPALES
- B SALA INMERSIVA
 - C OFICINAS + RECEPCIÓN
 - D SALA DE EXHIBICIÓN
 - E LABORATORIO DIGITAL
 - F LABORATORIO EXPERIMENTAL

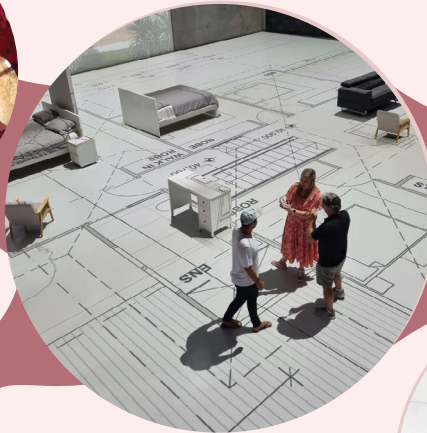
- ÁREAS COLABORATIVAS
- G NÚCLEO DE INTERACCIÓN
 - H NÚCLEO DE INTERACCIÓN
 - I NÚCLEO DE INTERACCIÓN
 - J NÚCLEO DE INTERACCIÓN
 - K NÚCLEO DE INTERACCIÓN
 - M ZONA DE CO-WORKING

MOBILIARIO PARAMÉTRICO

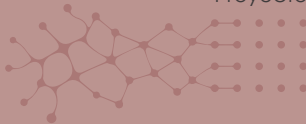
ÁREAS DE SERVICIO

- ÁREAS DE SERVICIO
- N BAÑO 1
 - O BAÑO 2
 - P BAÑO 3
 - Q CAFETERÍA

Figura 19. Elaboración propia.



Jessica Karina Guaman Gavilanes



3.10 MATERIAL BOARD

Impresión 3d en
Pla + madera



Impresión de
arcilla en brazo
robótico



Equipo tecnológico
de realidad mixta



Mortero con fibra óptica



Mobiliario paramétrico



Paneles impresos en
impresión 3D



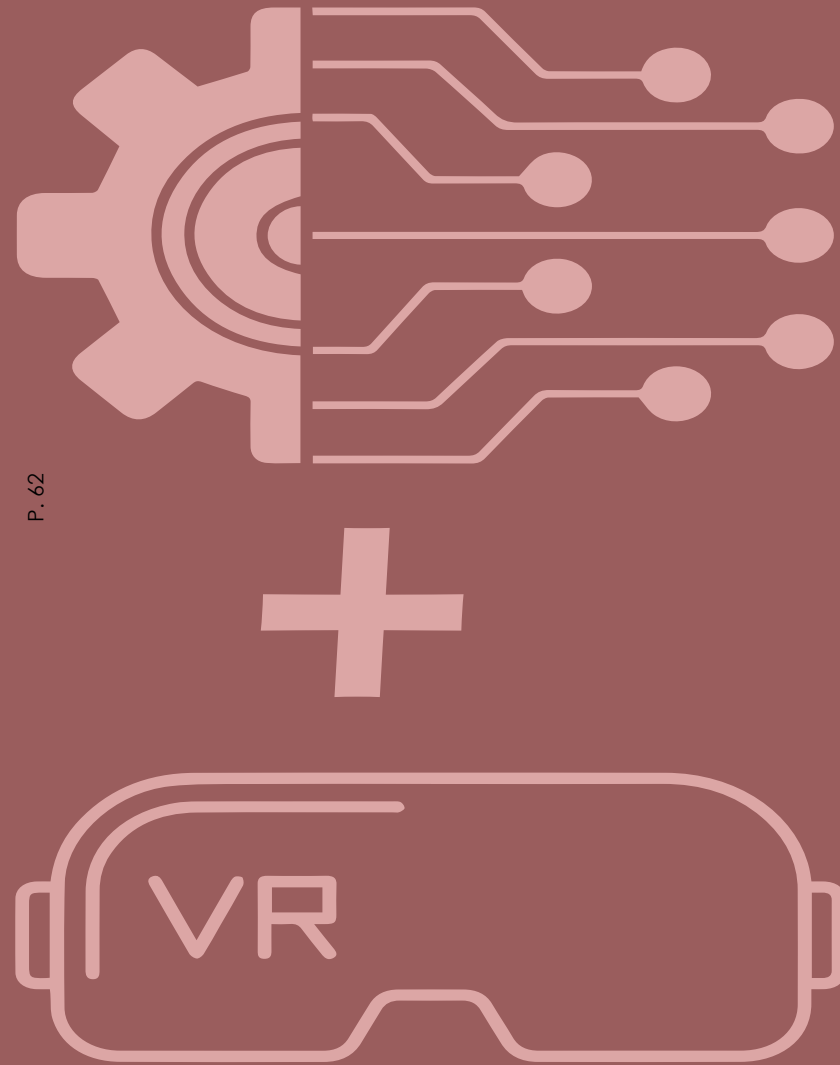
Biomaterial



Biomaterial



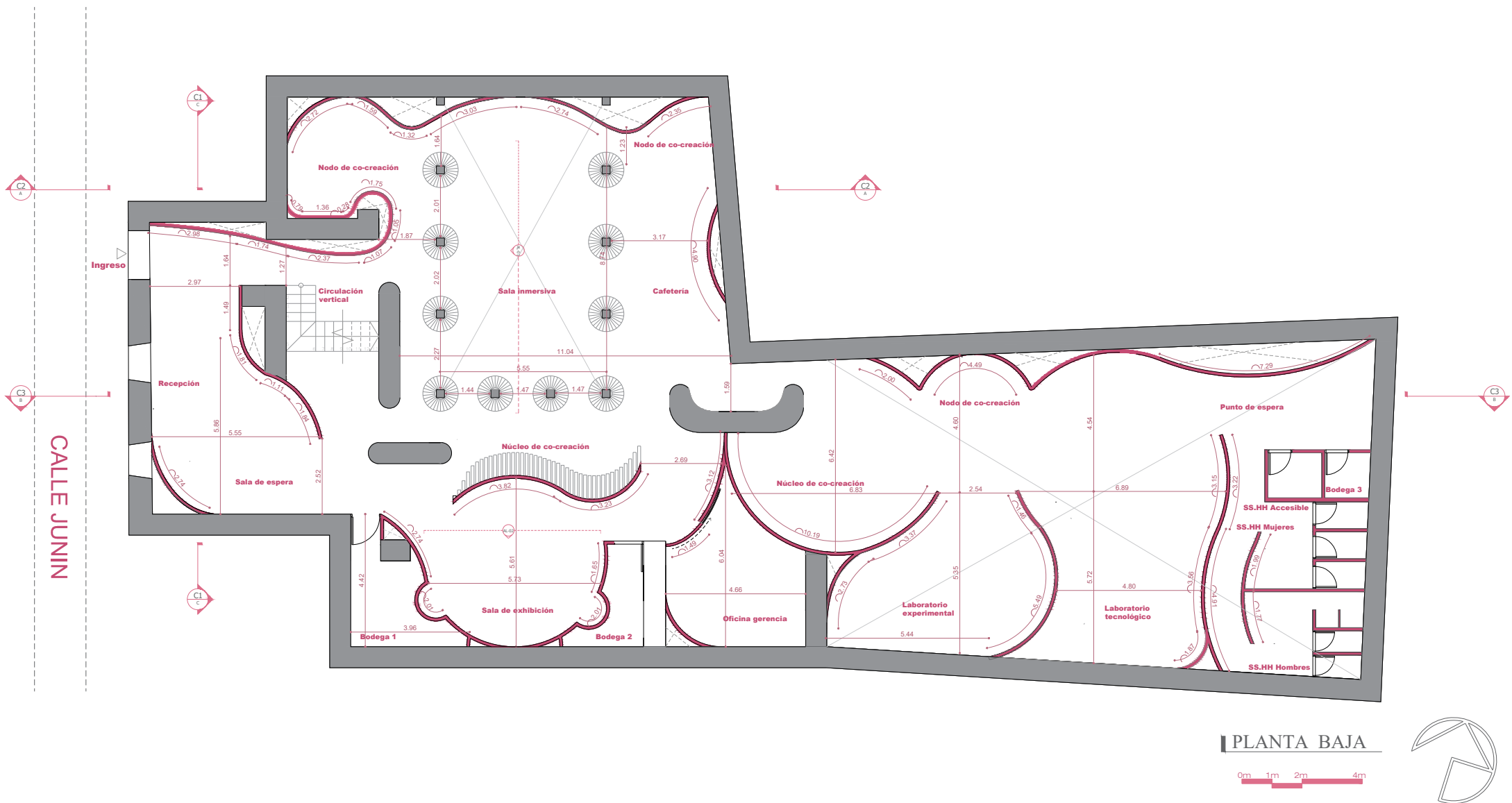
Figura 21. Elaboración propia.



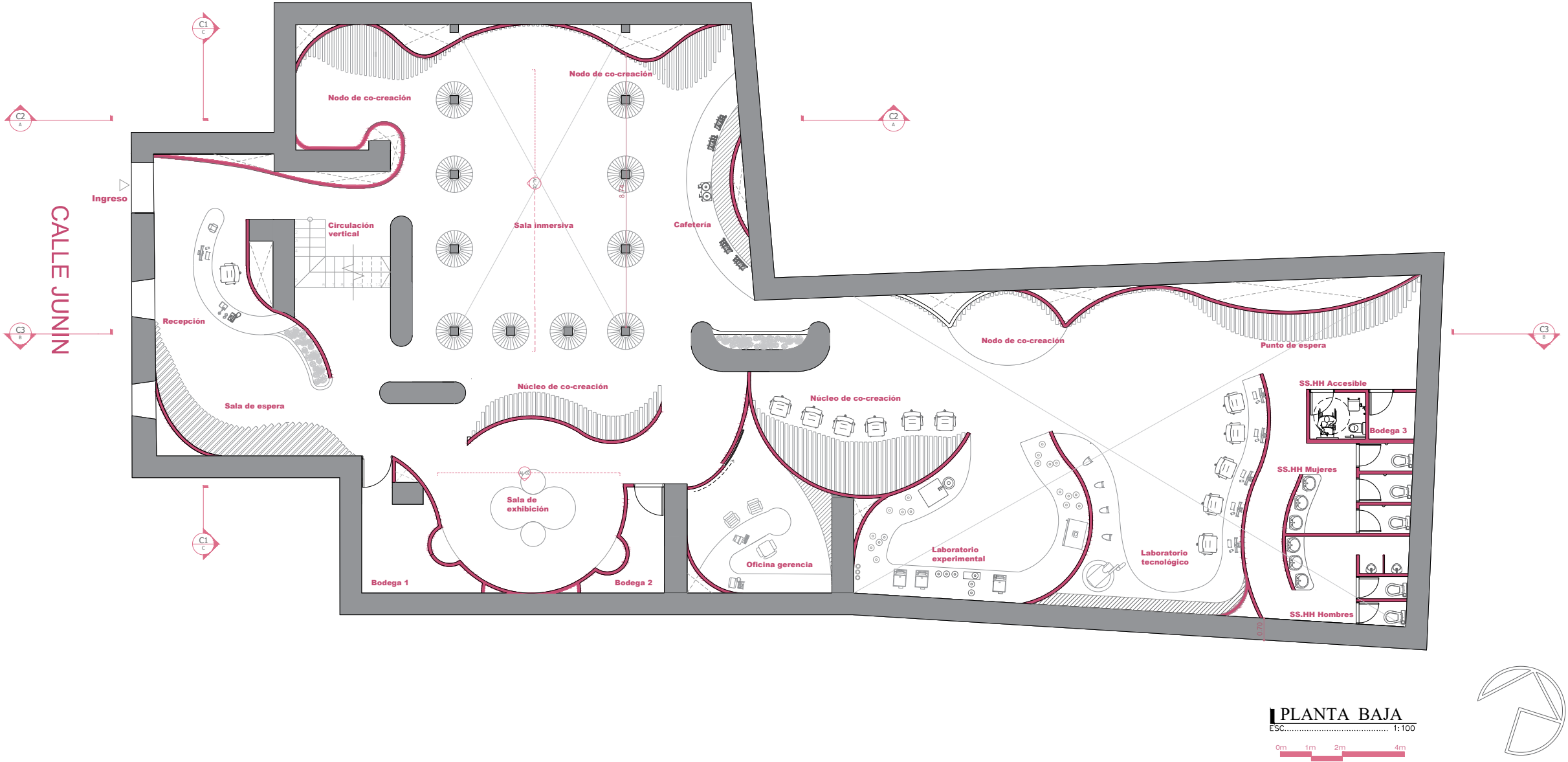
CAPÍTULO

PLANOS Y RENDERS

4.1 PLANTA DE DISTRIBUCIÓN



4.2 PLANTA AMOBLADA



P. 69



4.4 PLANTA AMBIENTADA



PLANTA BAJA



P. 70

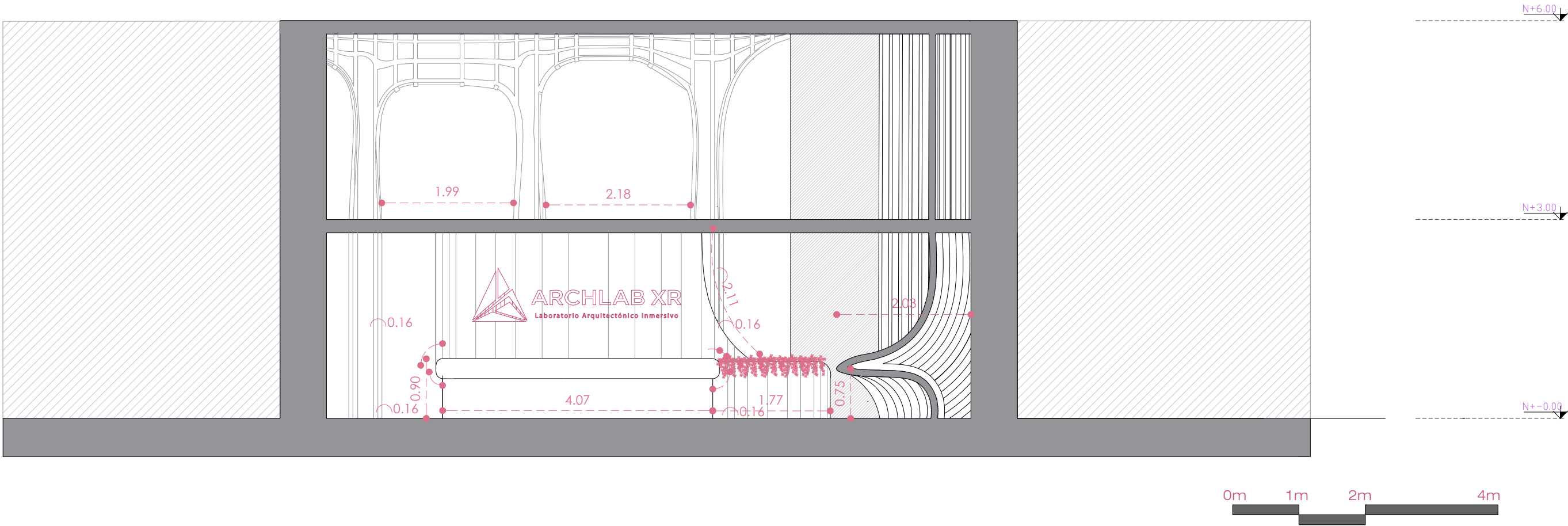
p. 71

P. 73



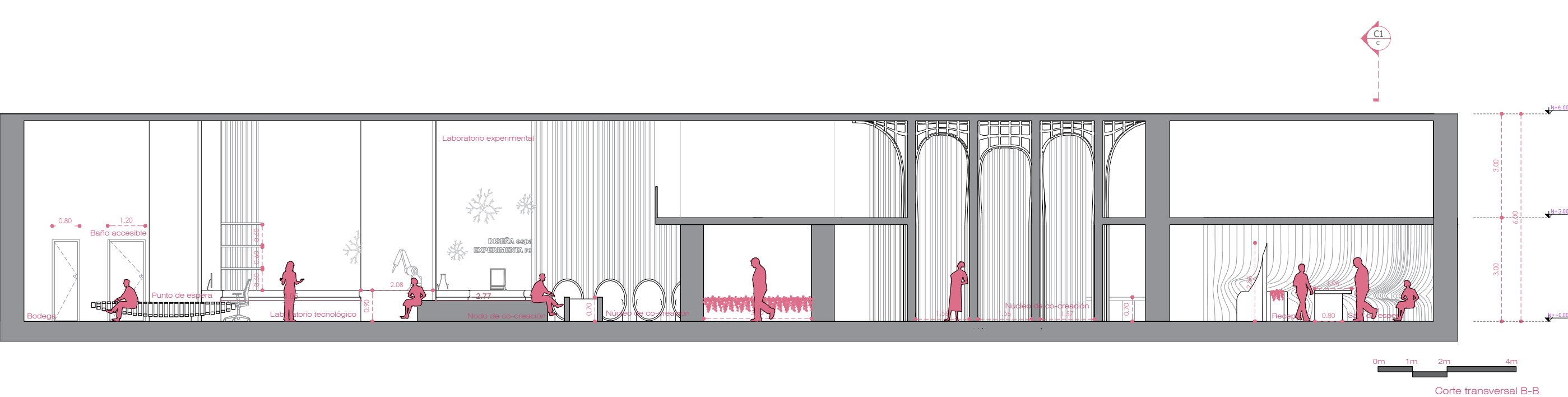
P. 73

4.5 CORTES TRANSVERSALES

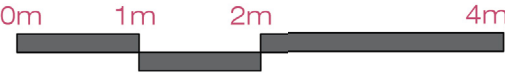


Corte longitudinal C-C

4.6 CORTES LONGITUDINALES



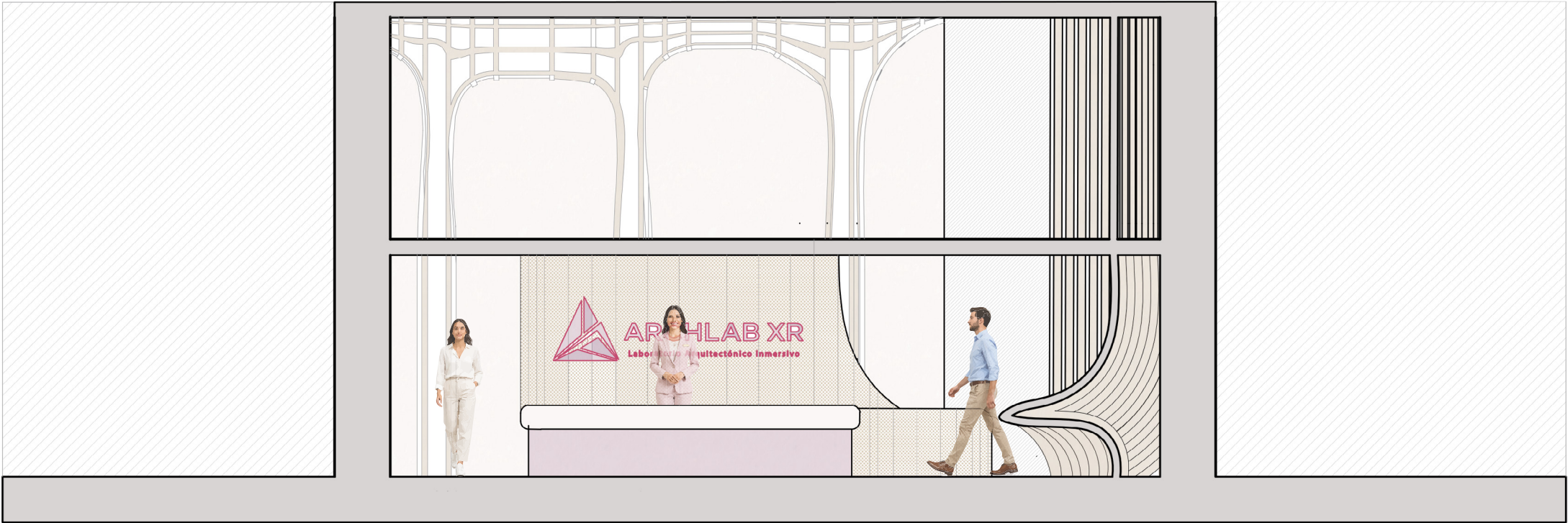
4.7 CORTES TRANSVERSALES



Corte longitudinal A-A

4.7 CORTES TRANSVERSALES AMBIENTADOS

P. 80

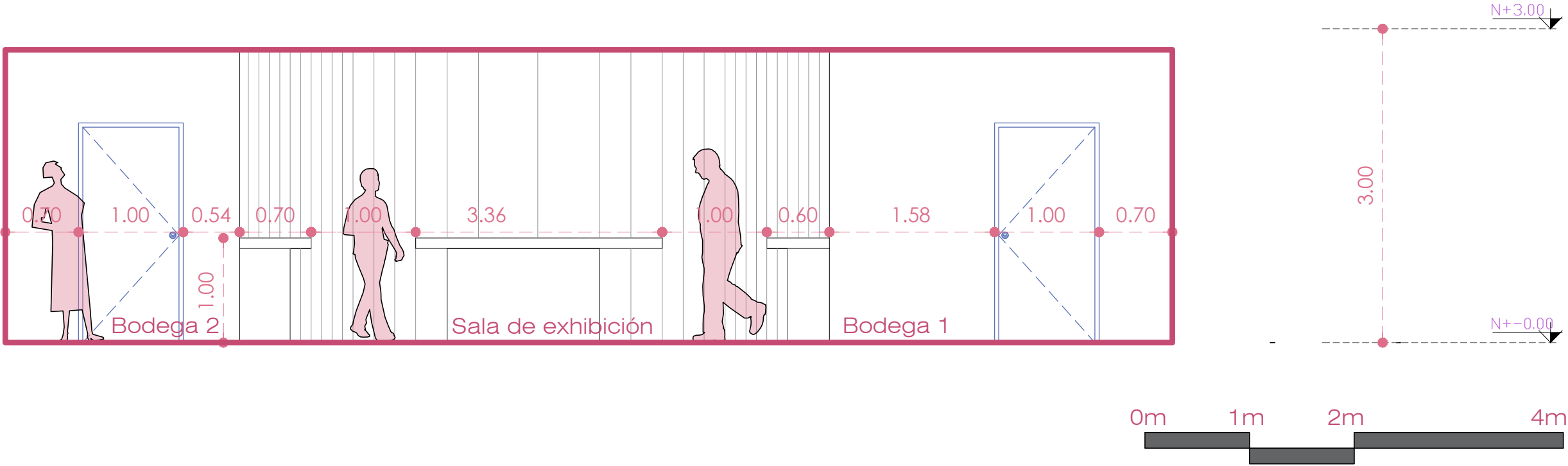


P. 81

4.8 CORTES LONGITUDINALES AMBIENTADOS

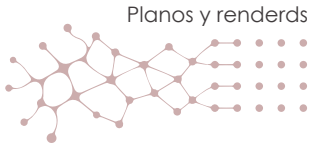


4.9 ELEVACIONES INTERIORES

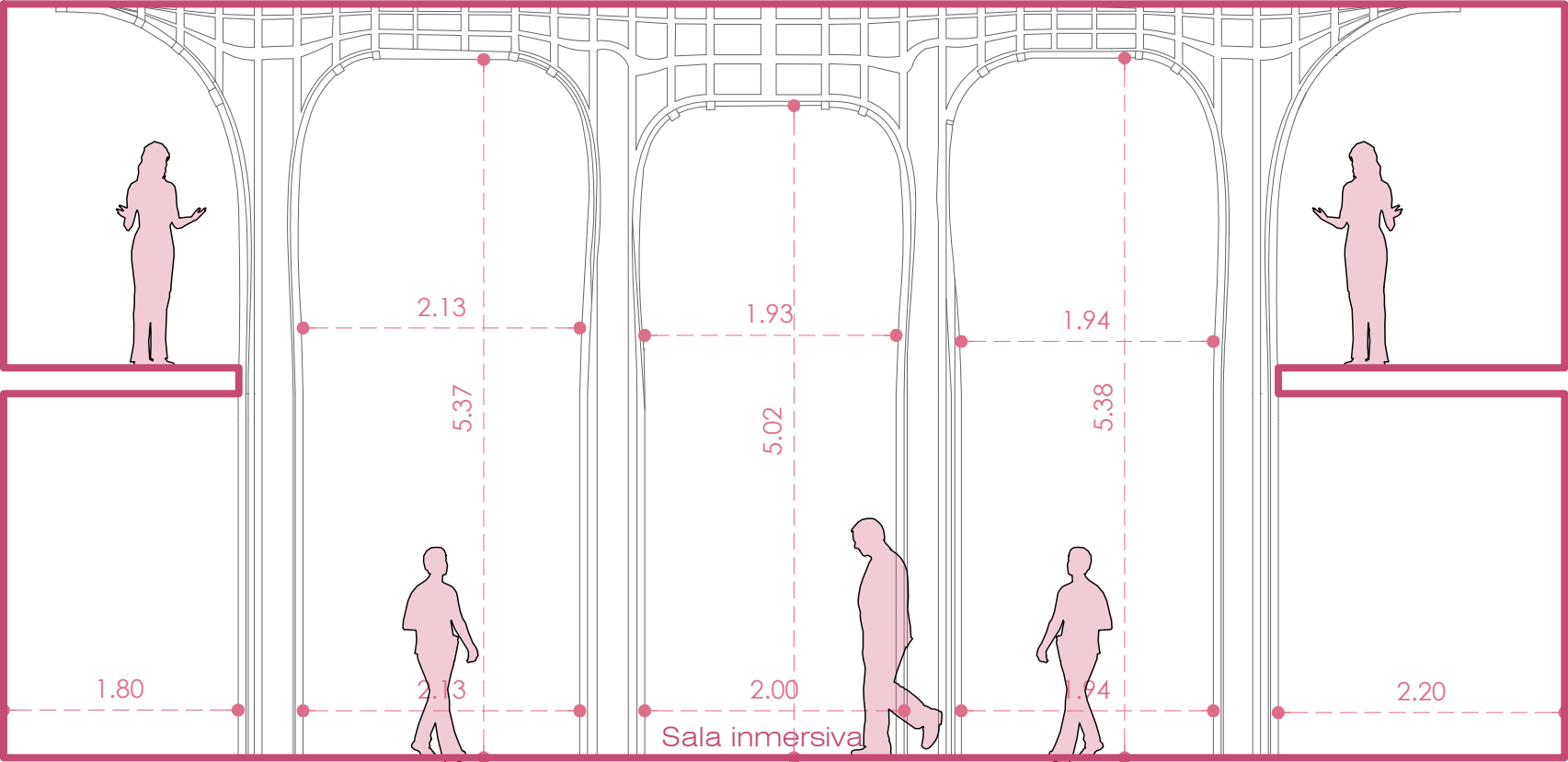


Elevación 2-2

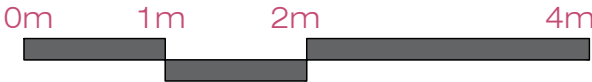
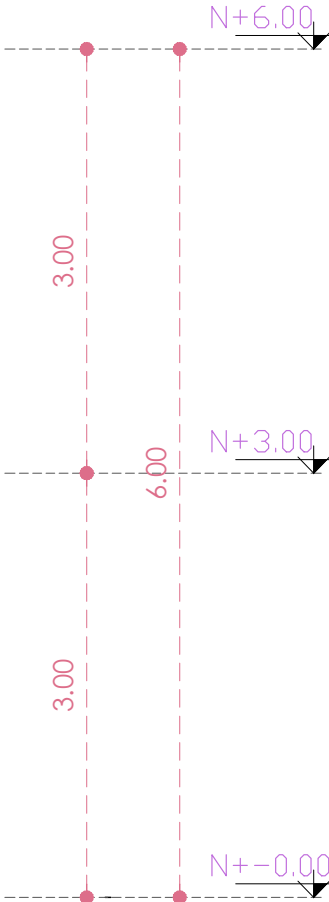
4.9 ELEVACIONES INTERIORES



P. 86



P. 87



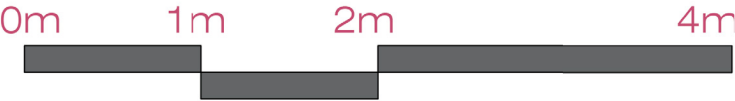
Elevación 1-1

4.10 ELEVACIONES INTERIORES AMBIENTADAS

P. 88

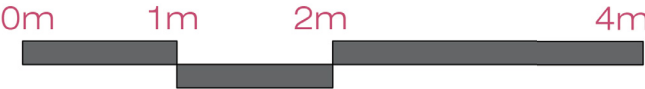


P. 89



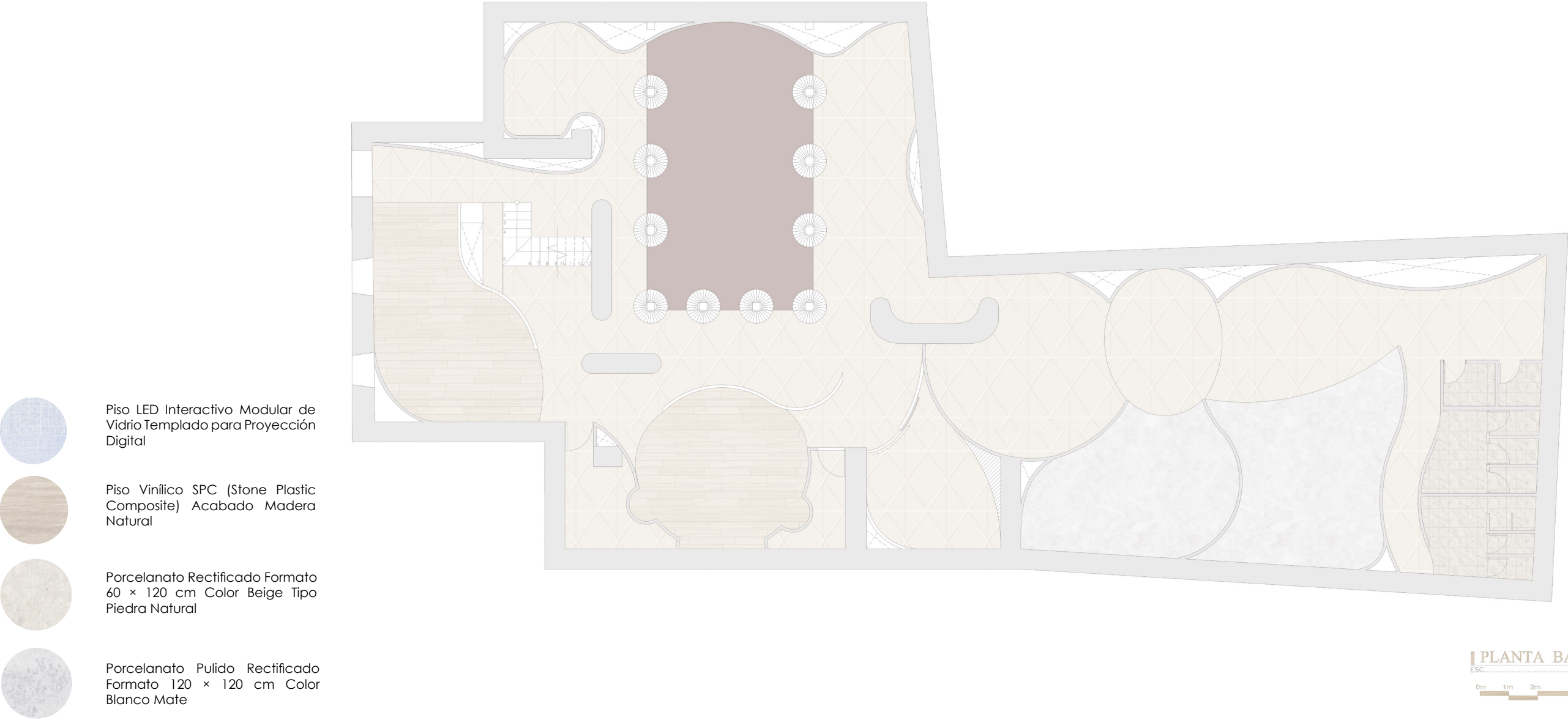
Elevación 2-2

4.10 ELEVACIONES INTERIORES AMBIENTADAS

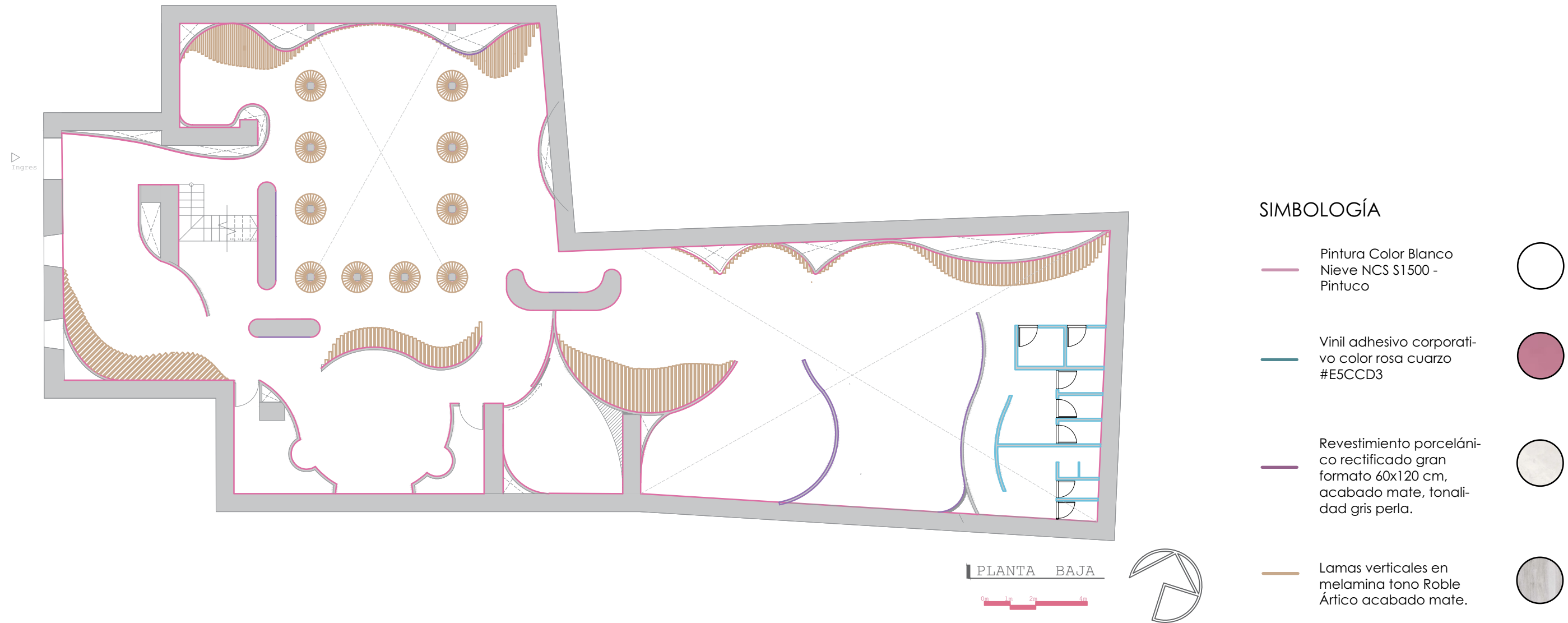


Elevación 1-1

4.11 PLANO DE PISOS

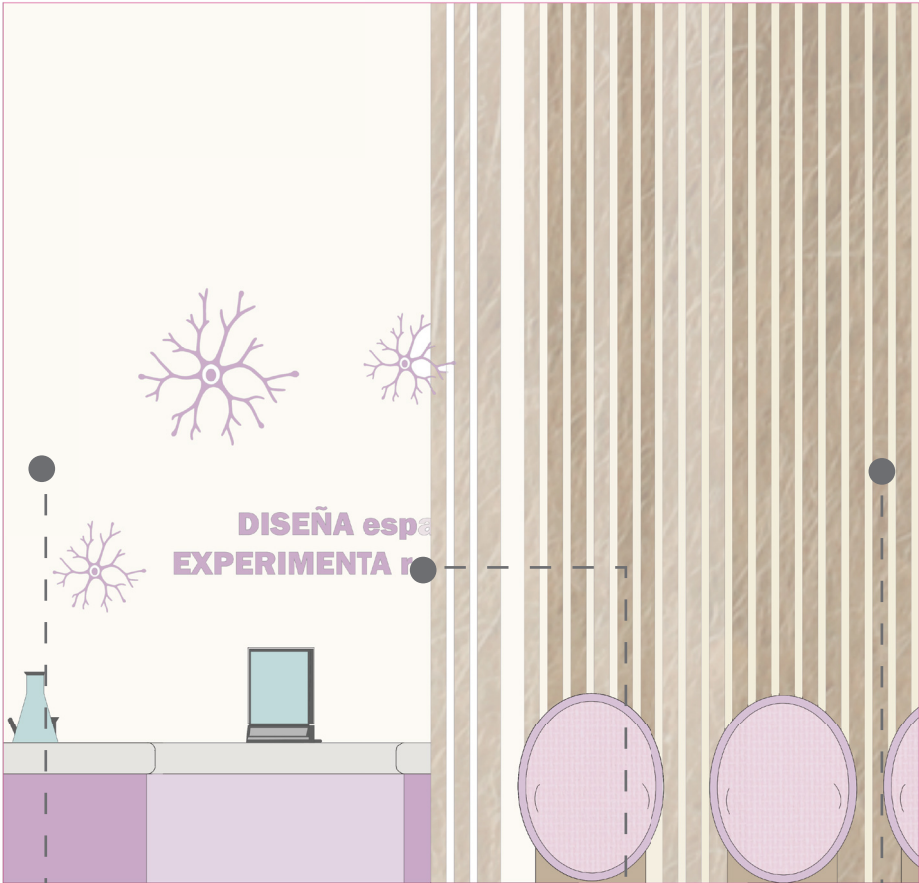


4.12 REVESTIMIENTOS VERTICALES



4.12 REVESTIMIENTOS VERTICALES

P. 96



→ Pintura Color Blanco Nieve NCS
S1500 - Pintuco

Vinil adhesivo corporativo color rosa
cuarzo #E5CCD3 ←

Lamas verticales en melamina tono
Roble Ártico acabado mate. ←

P. 97



→ Pintura Color Blanco Nieve NCS
S1500 - Pintuco

Vinil adhesivo corporativo color rosa
cuarzo #E5CCD3 ←

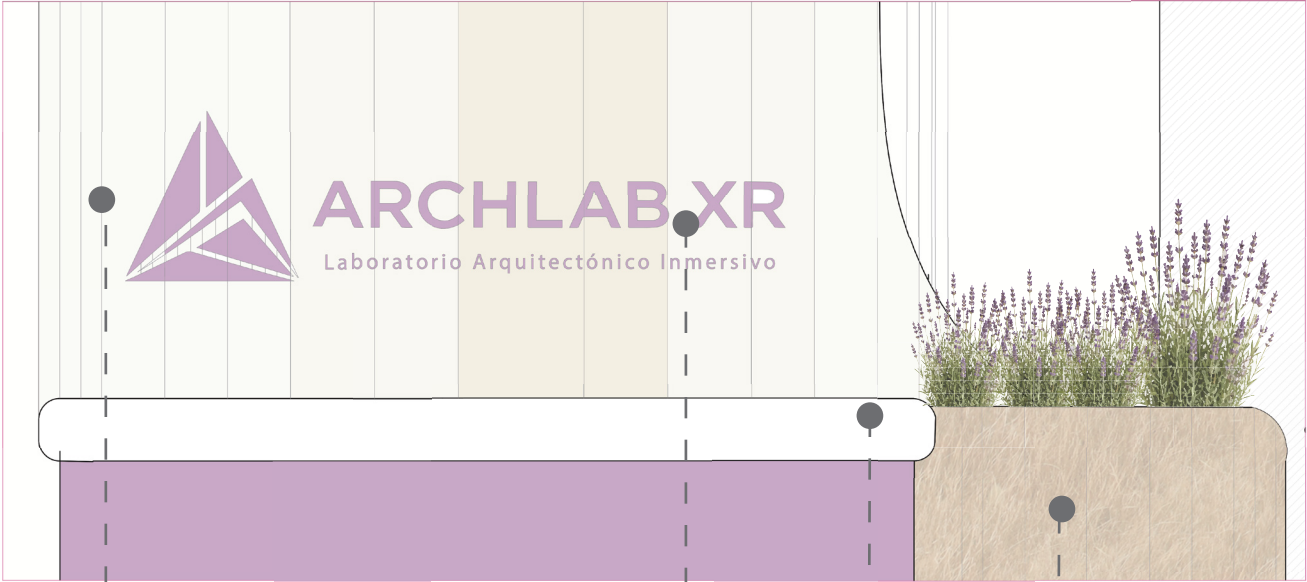
Listonessemi-circulares color rosado
#E5CCD3 ←

4.12 REVESTIMIENTOS VERTICALES

P. 98



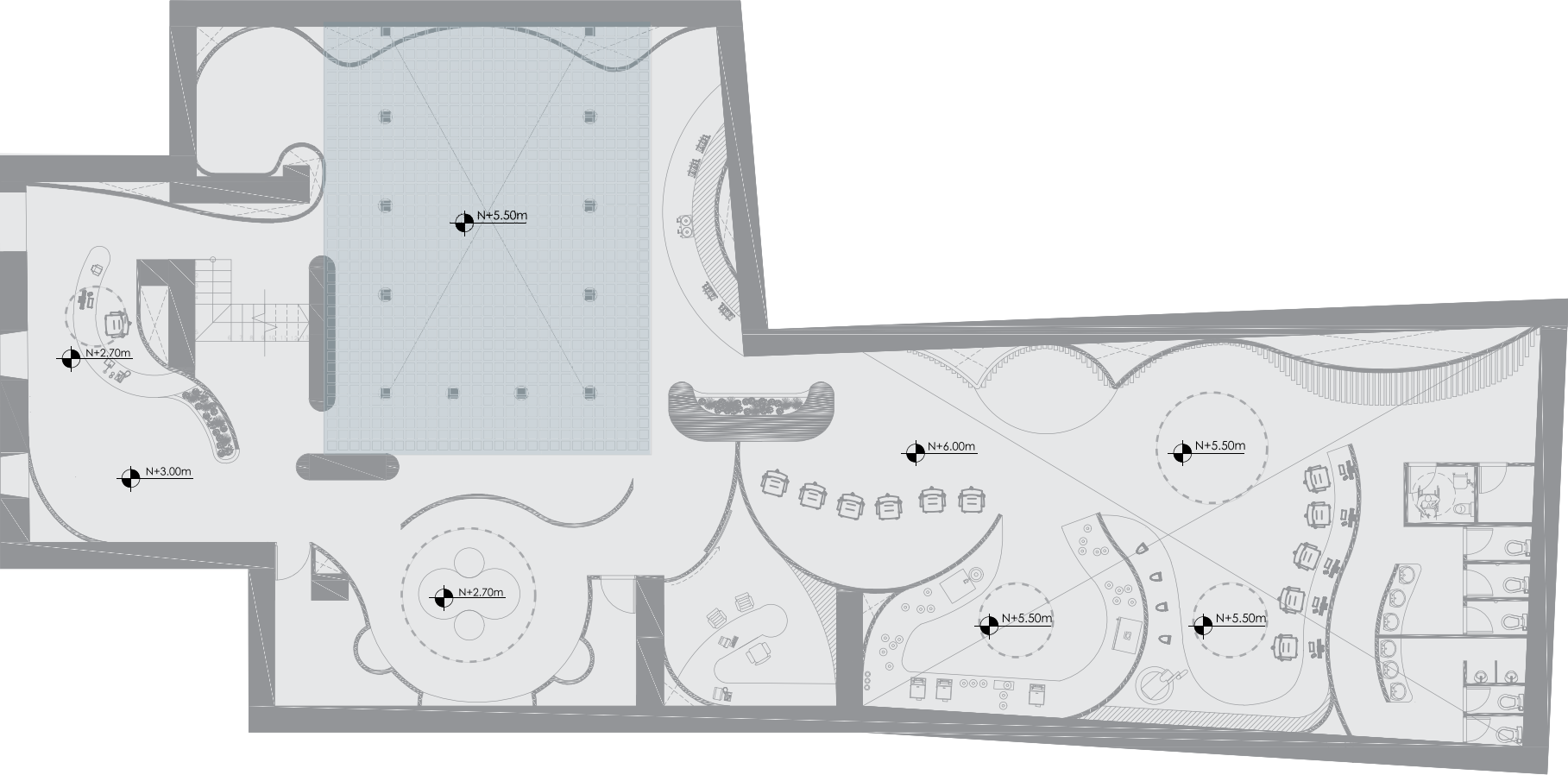
- Pintura Color Blanco Nieve NCS S1500 - Pintuco
- ← Piedra sinterizada de gran formato acabado Limestone Beige.
- ← Lamas verticales en melamina tono Roble Ártico acabado mate.



- Pintura Color Blanco Nieve NCS S1500 - Pintuco
- ← Vinil adhesivo corporativo color rosa cuarzo #E5CCD3
- ← Piedra sinterizada de gran formato acabado Limestone Beige.
- ← Lamas verticales en melamina tono Roble Ártico acabado mate.

P. 99

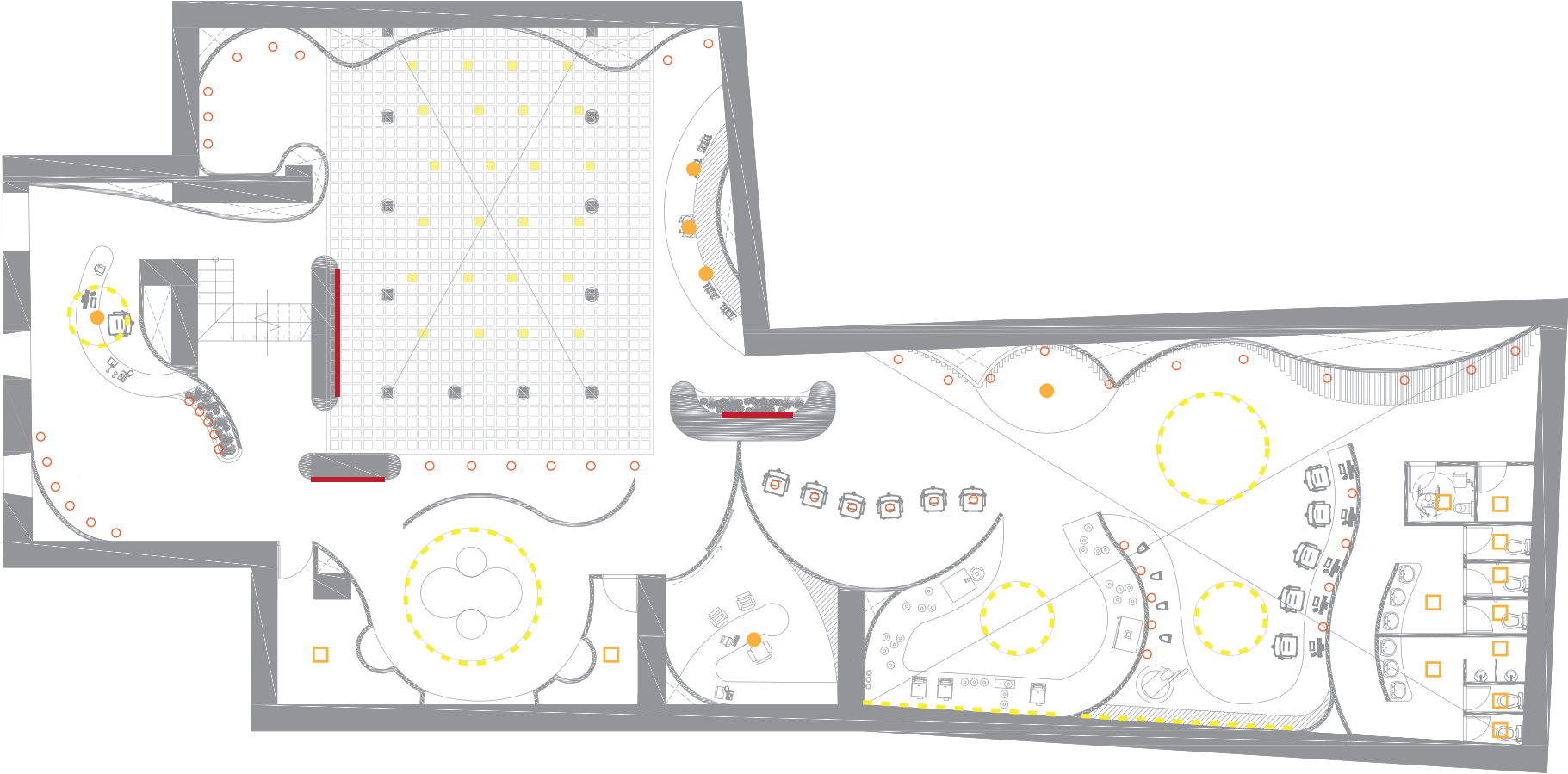
4.13 PLANO DE TECHOS



SIMBOLOGÍA

- Revestimiento mural decorativo de listones paramétricos en MDF mecanizado CNC, acabado en melamina textura madera tono Roble Blanco, acabado mate.
- Gypsum plano acabado liso, pintura Sherwin Williams ProCraft Interiores color blanco mate

4.14 PLANO DE ILUMINACIÓN



SIMBOLOGÍA

-  Underscore 15 Perimetral, perfil LED de aluminio 2000x30x41 (mm) -5500K - Iguzzini / ST68.01 Blanco  
-  Easy Space - 105 mm - Luminaria circular de empotrar warm white 4500 k - CRI 90 - Iguzzini  
-  Easy Space - UGR 19, Easy 172 mm - warm white - dali - 16.9 W 1892 lm - 3000 K - CRI 90- Iguazzini  
-  Mains Voltage track - standard track - 3 m - ELE + DALI, Riel magnetica - Iguzzini Palco  
-  BeTwo - Pendant -mounted luminaire - 172 - Luminaria suspendida circular UGR 19 - 4500 K - CRI 90 - Iguzzini 
-  Allure smart 120*250mm - Luminaria decorativa pared (Down) optic - 11.9 w 900 lm 2700 K - Iguzzini 

0m 1m 2m 4m
Escala gráfica



4.15 STYLING

Cielo raso curvo revestido en panel decorativo efecto lino beige claro.

Logo corporativo retroiluminado en acrílico - vinil adhesivo.

Cubierta de piedra sinterizada blanca.

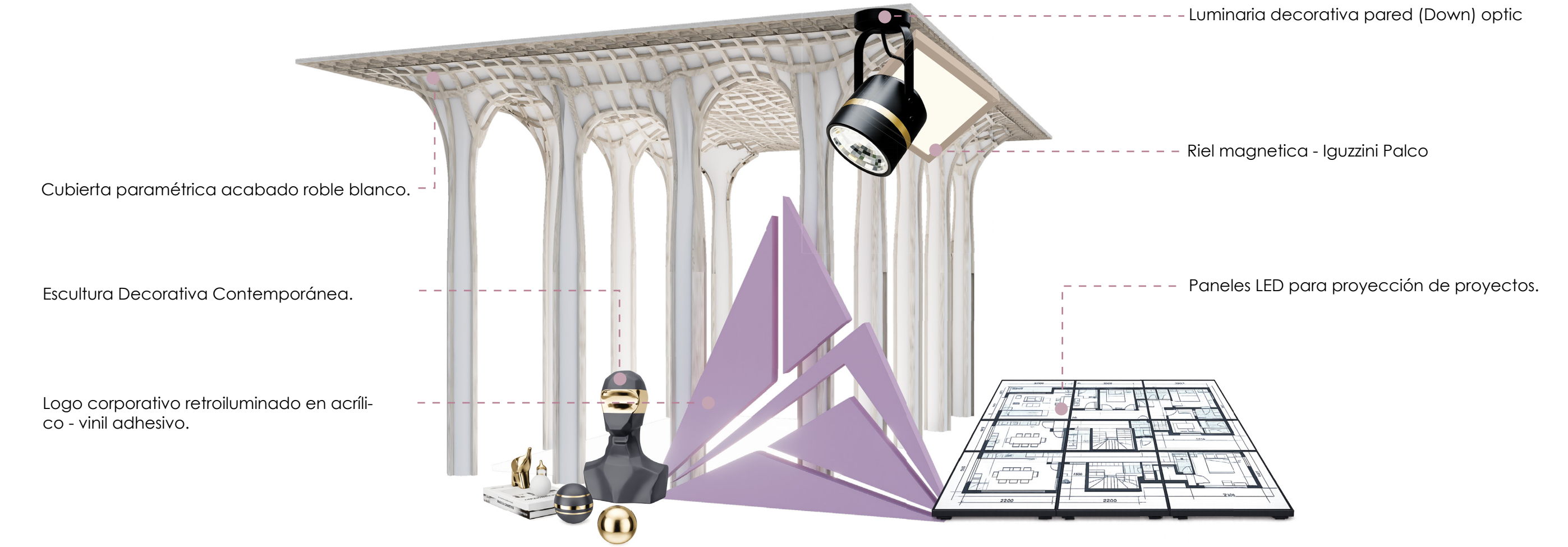
Jardinera integrada con plantación de lavanda natural.

Logo corporativo retroiluminado en acrílico - vinil adhesivo.

Revestimiento escultórico paramétrico en MDF mecanizado CNC acabado roble blanco



4.15 STYLING



4.16 WAYFINDING E IDENTIDAD ESPACIAL

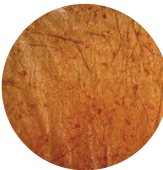
El proyecto plantea un sistema de orientación espacial donde la arquitectura, la iluminación, los materiales y la señalética trabajan en conjunto para acompañar al usuario durante su recorrido. Más que utilizar señalización independiente, el espacio mismo se convierte en una herramienta de guía mediante cambios de textura, recorridos de luz, formas curvas y elementos tecnológicos que permiten reconocer cada ambiente de manera intuitiva.

La identidad del espacio se desarrolla a partir del concepto “Metamorfosis Digital”, incorporando geometrías paramétricas, superficies dinámicas y recursos inmersivos que reflejan la transición entre lo físico y lo digital. La continuidad de las formas y materiales genera una conexión visual entre la recepción, las zonas de experimentación y los laboratorios, creando una experiencia espacial coherente, tecnológica y sensorial.

4.17 EXPERIENCIAS MULTISENSORIALES



SUPERFICIES LISAS
Bioplástico de almidón de maíz
Bioplástico de gelatina
Áreas de circulación y uso accesible.



SUPERFICIES RUGOSAS
Bioplástico de Micelio + fibra de coco
Bioplástico de fibras de cabuya
Áreas de circulación y uso accesible.

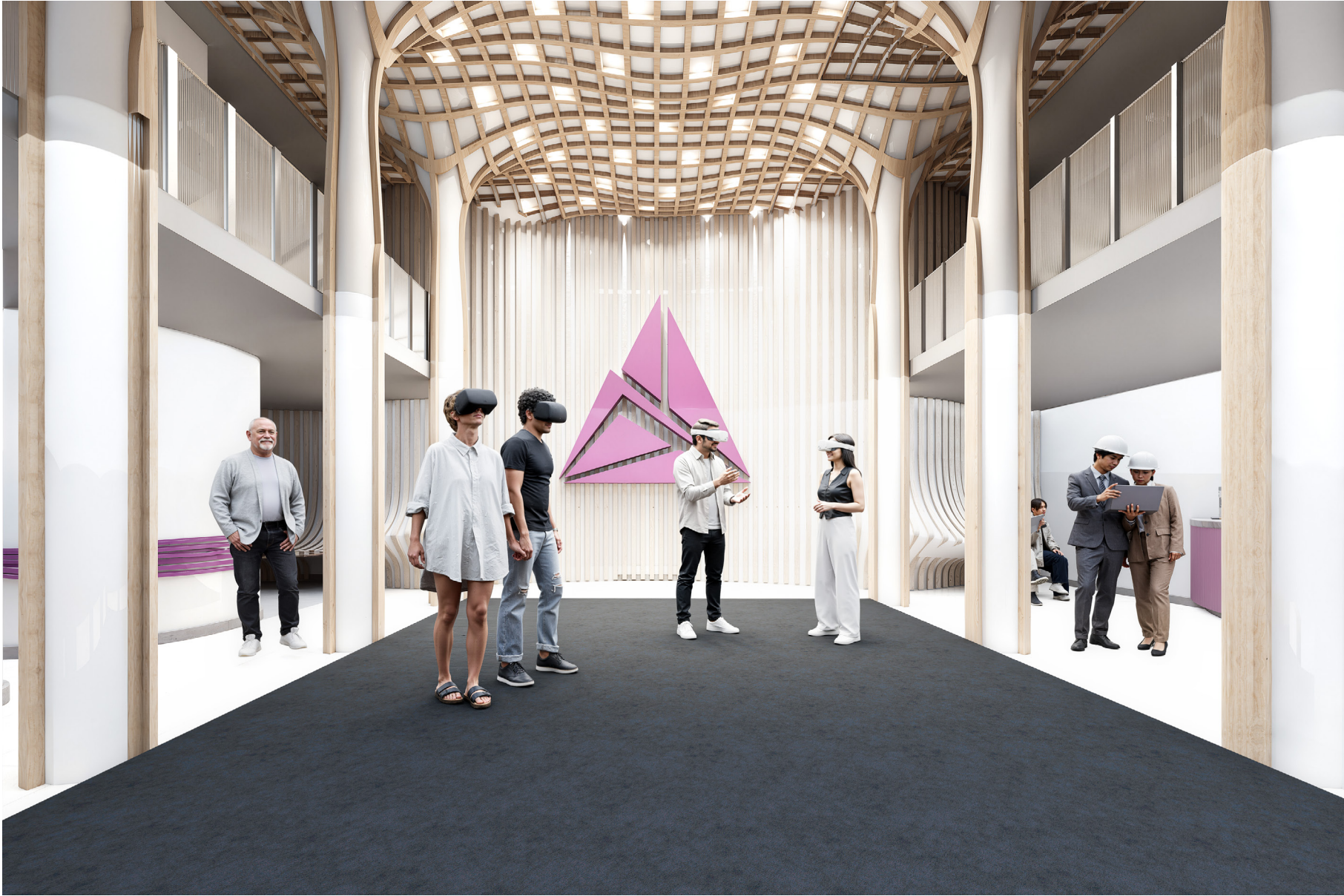
Aplicación de estímulos sensoriales mediante aromas y texturas para mejorar la percepción e interacción del usuario. La lavanda incorporada en recepción y zonas de transición genera una conexión olfativa que acompaña el recorrido hacia las experiencias inmersivas. Por otro lado, el uso de biomateriales con diferentes cualidades táctiles permite crear un sistema de orientación intuitivo: **texturas rugosas identifican zonas de servicio** y **texturas lisas señalan áreas de circulación y uso accesible**, facilitando la autonomía de personas con discapacidad visual.

4.18 RENDERS



RECEPCIÓN

4.18 RENDERS



SALA INMERSIVA

4.18 RENDERS



ZONA DE CAFETERÍA

4.18 RENDERS



ÁREA DE EXHIBICIÓN

P. 116

P. 117

4.18 RENDERS



ZONA DE IMMERSIVA POSTERIOR + MOBILIARIO
PARAMÉTRICO

4.18 RENDERS



CO-WORKING

4.18 RENDERS

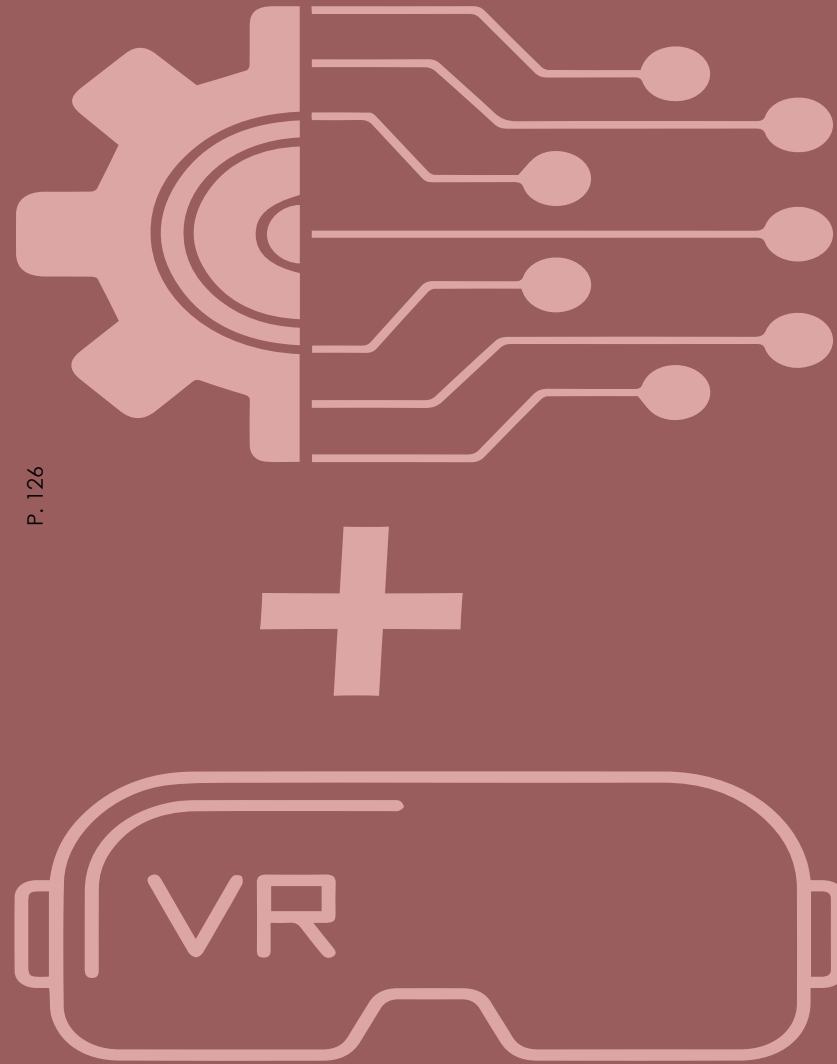


PUNTO DE INFORMACIÓN

4.18 RENDERS



MOBILIARIO PARAMÉTRICO



CAPÍTULO

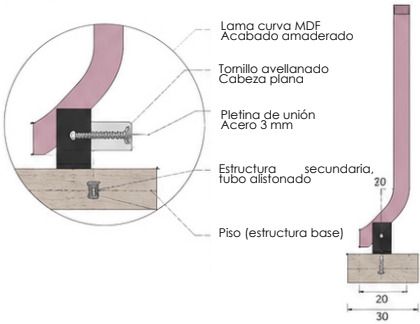
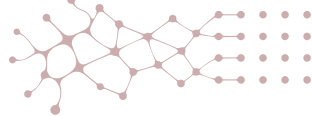
5

DISEÑO EXCLUSIVO DE
MOBILIARIO

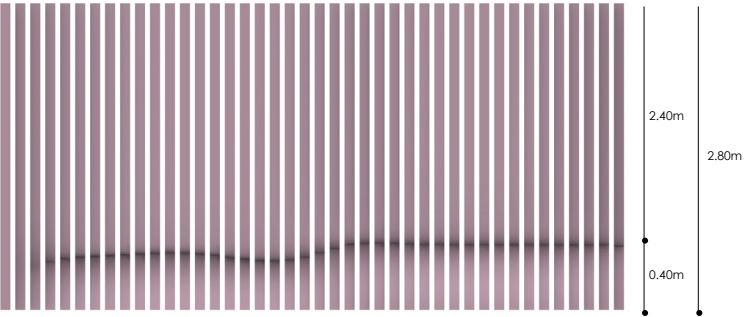
5..1 MOBILIARIO 1

Nodo Sináptico Mobiliario paramétrico

Diseño exclusivo de mobiliario



Detalle constructivo



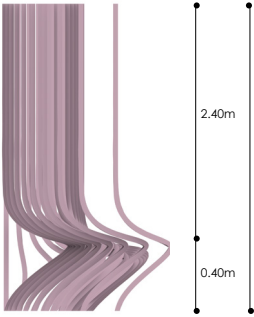
Vista frontal

Concepto: Inspirado en las redes neuronales y la Metamorfosis Digital Cognitiva, este mobiliario traduce la conexión y transformación del conocimiento en una forma fluida que integra tecnología, innovación y experiencia espacial.

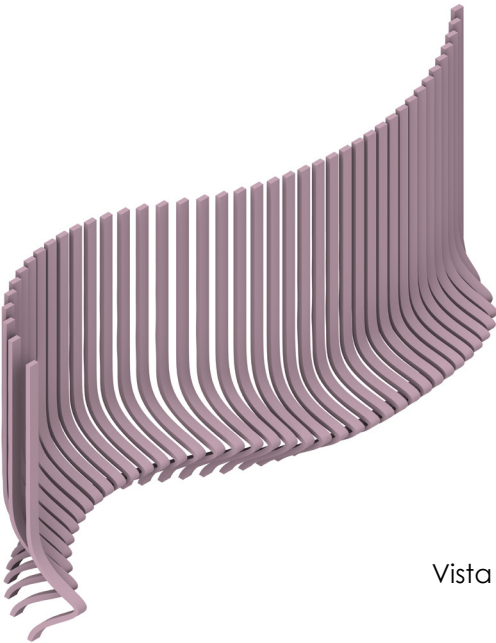
Material: MDF mecanizado CNC con acabado lacado color rosa empolvado mate.

Tipología: Mobiliario paramétrico de permanencia y socialización.

Función: Descanso, espera, interacción y contemplación.

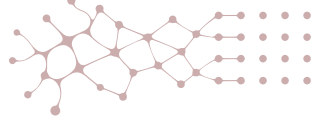


Vista lateral izquierda

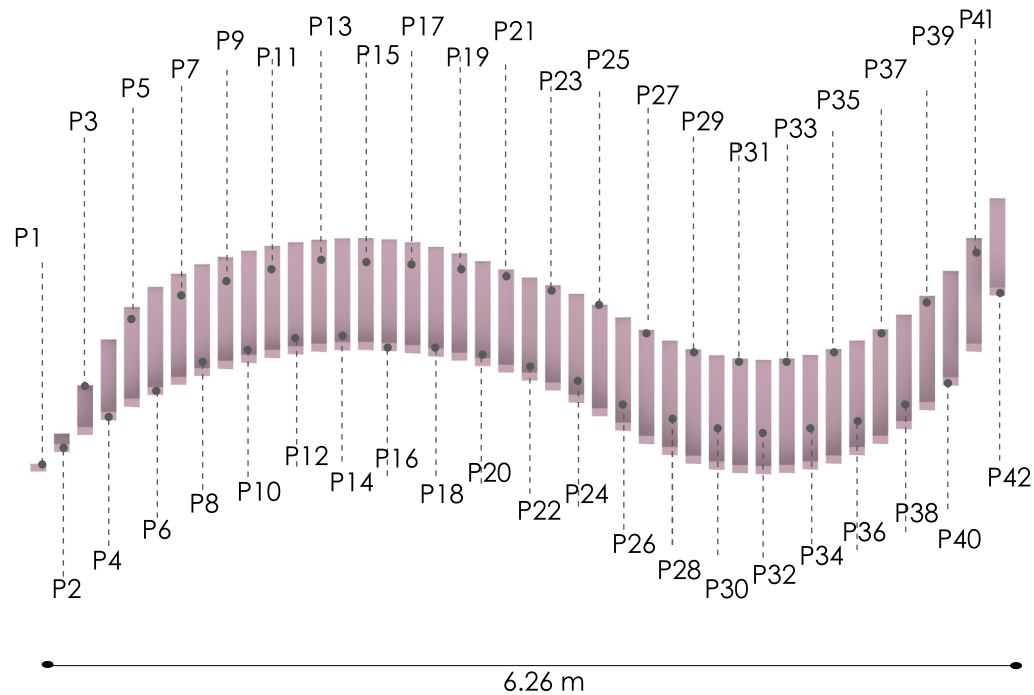


Vista Isométrica

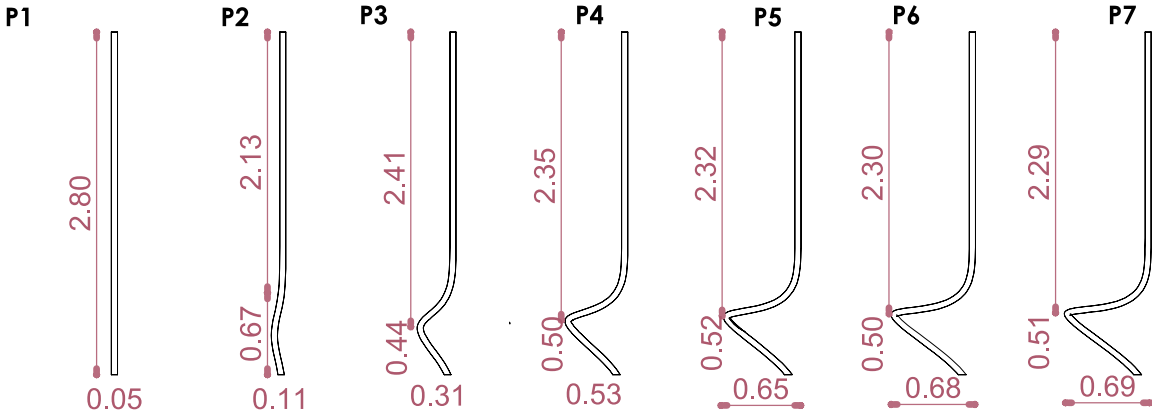
5..1 MOBILIARIO 1



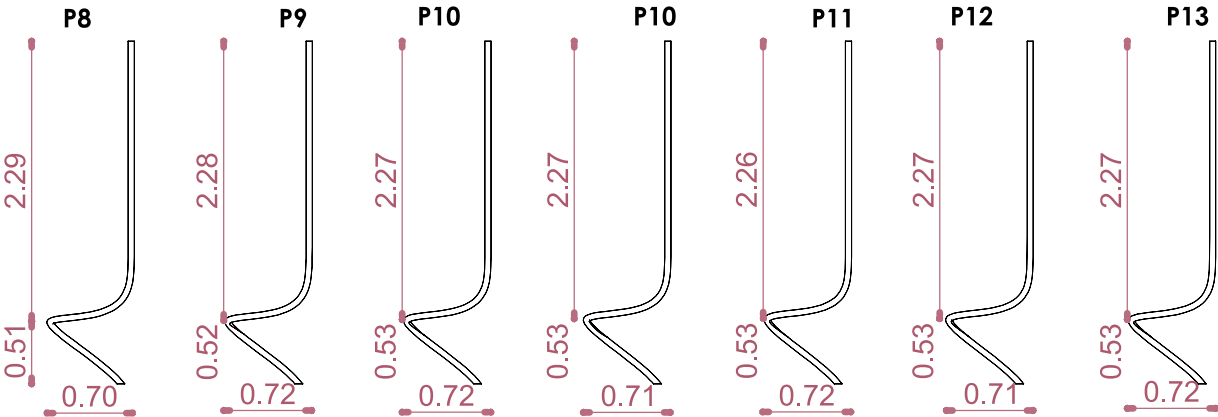
P. 130



Despiece paramétrico: Cada lama representa una sección derivada del alzado lateral del mobiliario. Las piezas son cortadas individualmente mediante CNC y ensambladas de acuerdo con su secuencia numérica para conformar la geometría final.



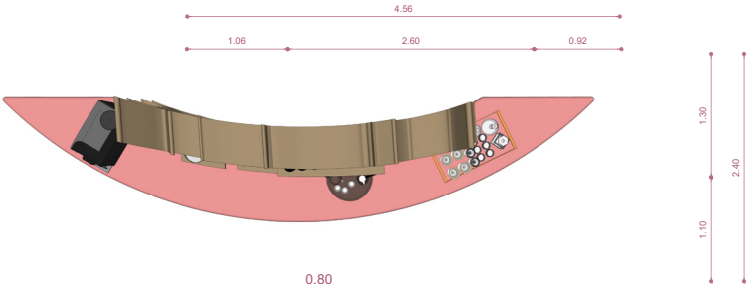
P. 131



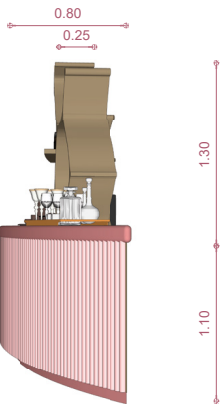
5.1 MOBILIARIO 2-3

Mobiliario central de autoservicio diseñado para una cafetería, concebido como un punto de encuentro y conexión donde los usuarios pueden acercarse, preparar y personalizar su propia experiencia de café. Integra una superficie de trabajo, máquina de café, almacenamiento y exhibición de utensilios y complementos, permitiendo una interacción directa y dinámica con el espacio. Su composición orgánica y envolvente evoca una red de conexiones, convirtiendo el acto cotidiano de preparar café en una experiencia social y sensorial.

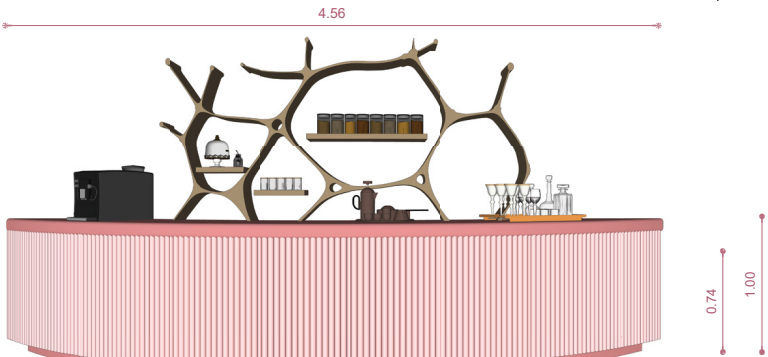
Diseño exclusivo de mobiliario



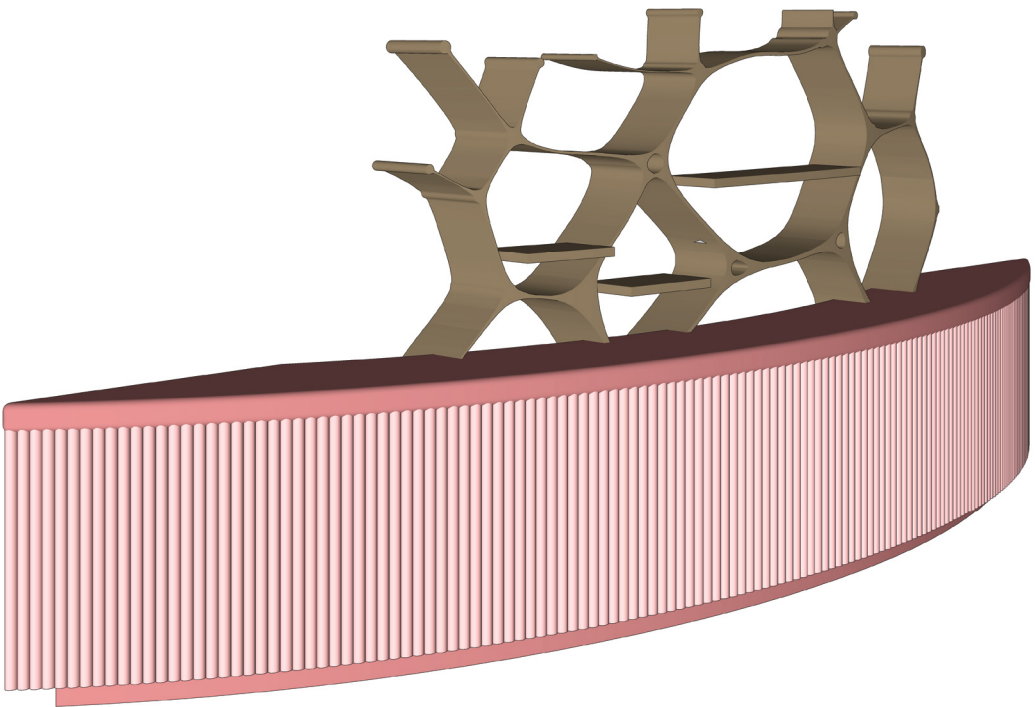
Vista en planta



Vista lateral izquierda



Vista frontal



Vista Isométrica



A diagram of a wooden chair assembly. The chair consists of a seat, a backrest, and four legs. The backrest is made of two vertical slats and a horizontal top rail. The seat is a single horizontal slat. The legs are made of two vertical slats and a horizontal base rail. The chair is shown in a perspective view. Labels A through F point to various parts: A points to the base rail, B points to the front leg slat, C points to the front seat slat, D points to the front backrest slat, E points to the front backrest slat, and F points to the top rail of the backrest.

A: Tornillo autorroscante para fijación de estructura con base

B: Base curva laminada en madera blanca

C: Agujero avellanado para tornillo de fijación

D: Unión machihembrada entre módulos MDF

E: Adhesivo estructural para unión fuerte

F: Segmento vertical MDF para soporte

This diagram illustrates the assembly of a boat hull. The main hull structure is shown in a dark brown color. A separate, curved section, likely a transom or stern panel, is shown below the main hull. The components are labeled as follows:

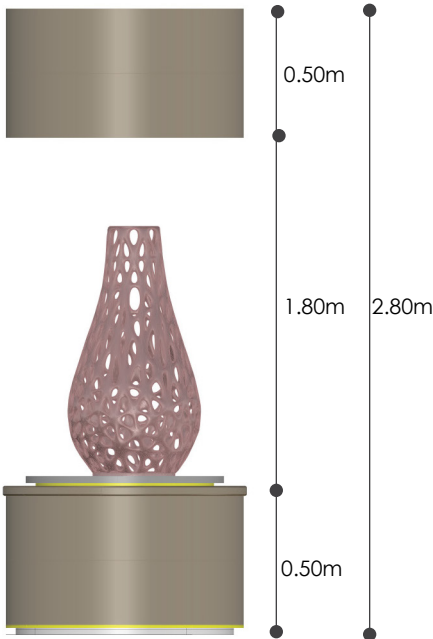
- A**: Points to the upper transverse ribs of the hull structure.
- B**: Points to the lower transverse ribs of the hull structure.
- C**: Points to the transverse ribs of the stern panel.
- D**: Points to the longitudinal stringers of the stern panel.
- E**: Points to the lower transverse ribs of the stern panel.
- F**: Points to the upper transverse ribs of the stern panel.

- A: Tornillo de anclaje para fijación estructural
- B: Estructura curva de MDF median-te corte láser
- C: Unión o unión metálica para paneles semicirculares
- D: Panel semicircular de WPC color rosado
- E: Base curva laminada en madera oscura
- F: Pernos de fijación con tuercas de seguridad

5.1 MOBILIARIO 4

Mobiliario de exhibición de geometría circular diseñado para almacenar y presentar piezas escultóricas desarrolladas en el Laboratorio Digital y Laboratorio Experimental. Su configuración permite organizar las piezas de manera dinámica, convirtiendo la estantería en un elemento funcional y expositivo que favorece la interacción y el recorrido del usuario.

La estructura se plantea mediante tableros de melamina de 18 mm de espesor, con acabado color roble, seleccionados por su resistencia, durabilidad y facilidad de mantenimiento. Los módulos se conforman mediante piezas curvas y elementos radiales ensamblados entre sí, generando una composición continua y estable.



Base cilíndrica de melamina con acabado mate, resistente y estable 1.00 m de diámetro

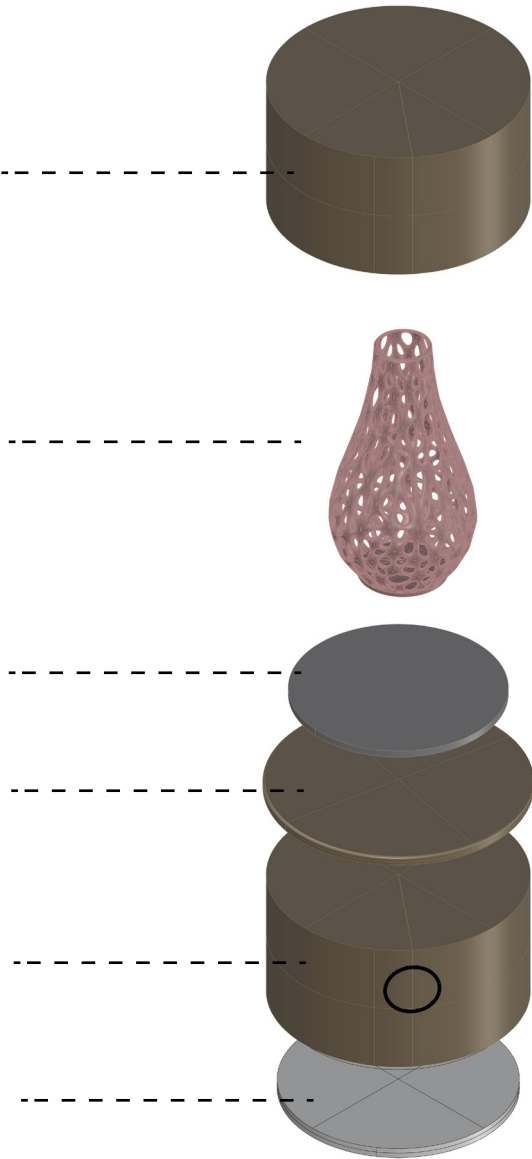
Figura escultórica paramétrica impresa en 3D

Base giratoria de melamina blanca glossy.

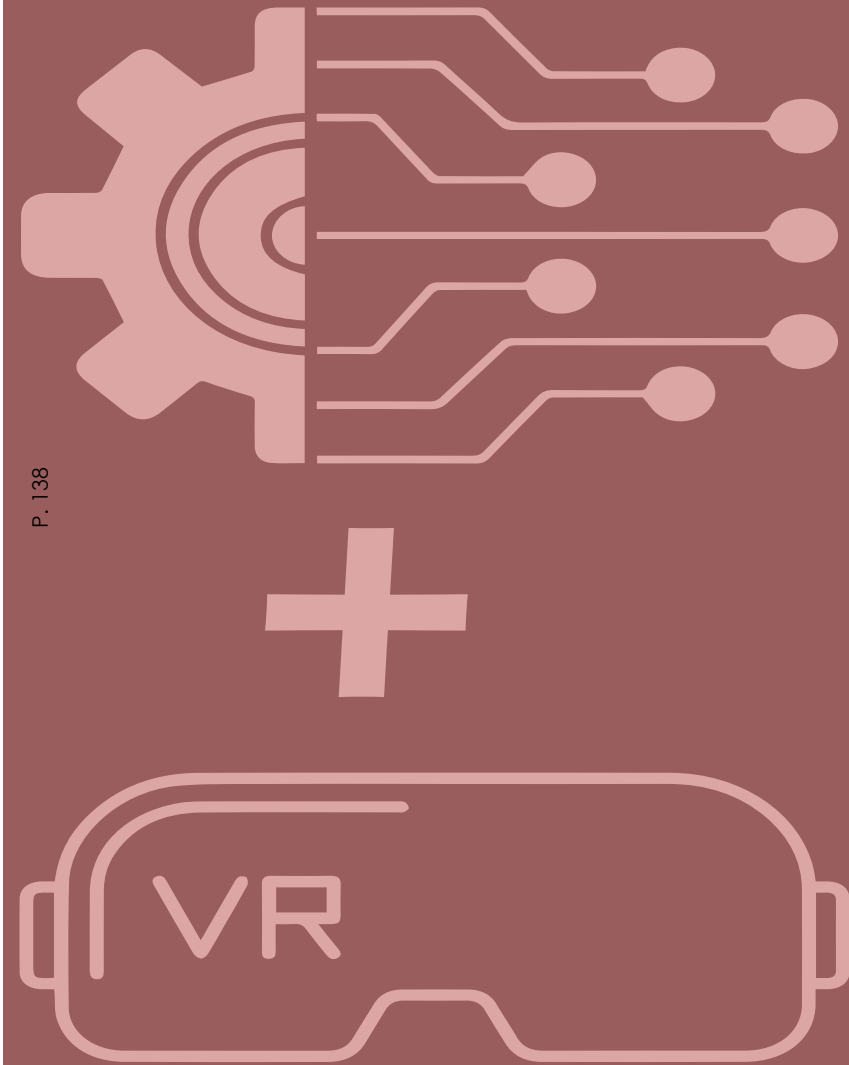
Base de melamina amaderada color ártico de 18mm

Base cilíndrica de melamina con acabado mate, resistente y estable 1.00 m de diámetro

Base cilíndrica de melamina con acabado mate, resistente y estable 0.90 m de diámetro



P. 138



P. 139

CAPÍTULO 6

EPÍLOGO

6.1 CONCLUSIONES

Integración entre patrimonio e innovación:

El proyecto de diseño interior demuestra que es posible establecer un diálogo equilibrado entre la arquitectura patrimonial del Museo Muñoz Mariño de Arquitectura y Diseño y recursos contemporáneos de diseño, tecnología y materialidad, generando una propuesta que respeta la identidad del inmueble y, al mismo tiempo, aporta nuevas formas de experimentar el espacio.

Diseño multisensorial y experiencia del usuario:

La incorporación de iluminación, texturas, materiales naturales y elementos como la lavanda permite estimular diferentes sentidos y fortalecer la conexión emocional del usuario con el espacio. Esta integración transforma la visita en una experiencia más inmersiva, donde el usuario participa activamente en la percepción del entorno.

Materialidad sostenible e innovación:

El uso de biomateriales y materiales de origen natural evidencia el potencial de integrar criterios de sostenibilidad con el diseño interior contemporáneo. Estos recursos aportan cualidades estéticas, táctiles y sensoriales que enriquecen la propuesta y fortalecen la relación entre naturaleza, tecnología y espacio.

Tecnología y transformación de la experiencia cultural:

La integración de tecnologías inmersivas y recursos interactivos amplía las posibilidades tradicionales de exposición y aprendizaje, permitiendo que el museo se proyecte como un espacio dinámico de interacción entre arte, arquitectura, patrimonio y tecnología, donde el visitante adquiere un rol más activo dentro de la experiencia cultural.

6.2 RECOMENDACIONES

Flexibilidad y evolución del diseño:

A medida que se desarrollen nuevas actividades en el museo, se recomienda revisar periódicamente la distribución y el mobiliario modular para garantizar que los espacios continúen adaptándose a las necesidades de los usuarios sin alterar la arquitectura patrimonial.

Experiencia sensorial y materialidad:

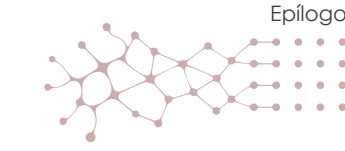
Se recomienda mantener la integración de materiales naturales, biomateriales y elementos como la lavanda para fortalecer la experiencia multisensorial. Su mantenimiento y renovación deberán controlarse para conservar sus cualidades estéticas, táctiles y olfativas.

Iluminación y tecnología:

Se recomienda actualizar progresivamente los sistemas de iluminación y tecnologías inmersivas, procurando que se integren de manera armónica con el diseño interior y permitan generar diferentes atmósferas según las actividades, sin afectar la conservación de las obras.

Continuidad de la experiencia cultural:

Se recomienda acompañar el diseño interior con una programación constante de exposiciones, talleres y experiencias interactivas, aprovechando la flexibilidad y los recursos tecnológicos del proyecto para mantener el museo como un espacio activo de encuentro, aprendizaje y experimentación.



6.3 BIBLIOGRAFÍA

Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 6(4), 355–385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>

Bille, M., & Sørensen, T. F. (2007). An anthropology of luminosity: The agency of light. Journal of Material Culture, 12(1), 67–90. <https://doi.org/10.1177/1359183507074557>

Ching, F. D. K. (2015). Interior design illustrated (3rd ed.). Wiley.

Hensel, M., Menges, A., & Weinstock, M. (2010). Emergent technologies and design: Towards a biological paradigm for architecture. Routledge.

International Organization for Standardization. (2018). ISO 19650-1:2018: Organization and digitization of information about buildings and civil engineering works, including building information modelling (BIM)—Information management using building information modelling—Part 1: Concepts and principles. ISO.

Pallasmaa, J. (2012). The eyes of the skin: Architecture and the senses (3rd ed.). Wiley.

Picon, A. (2010). Digital culture in architecture: An introduction for the design professions. Birkhäuser.

Rasmussen, S. E. (1962). Experiencing architecture. MIT Press.

6.4 ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS E ILUSTRACIONES

FIG 1. Inf-Inet. (2023). Estudios de arquitectura. <https://www.inf-inet.com/estudios-de-arquitectura/>

Figura 2. Elaboración propia a partir de diversas fuentes digitales (2026)

Figura 3. Elaboración propia a partir de diversas fuentes digitales (2026)

Fígura 4. Elaboración mediante IA

Figura 5. Elaboración propia.

FIG 6. Pichincha es Turismo. (s.f.). Quito, Pichincha. <https://pichinchaesturismo.com/es-ec/pichincha/quito/>

Figura 7. Google earth + postproducción propia.

Figura 8. Elaboración propia

Figura 9. Planta arquitectónica. Fuente: Plataforma CANVAS, maestría UIDE

Figura 10: Imágenes de la WE

FIG 11. ArchDaily. (2016, 16 de mayo). The Edge / PLP Architecture. <https://www.archdaily.com/785967/the-edge-plp-architecture>

FIG 12. ArchDaily. (2010, 13 de abril). Media-TIC / Enric Ruiz-Geli. <https://www.archdaily.com/49150/media-tic-enric-ruiz-geli>

FIG13. Autodesk Technology Centers. (s.f.). Autodesk Technology Centers. <https://technologycenterstours.autodesk.com/>

FIG 14. ArchDaily. (2013, 7 de mayo). Silk Pavilion / MIT Media Lab. <https://www.archdaily.com/384271/silk-pavilion-mit-media-lab>

Figura 15. Imagen Conceptual. Fuente: Imagen generada IA

Fig 16. Elaboración propia

Fig 17. Elaboración propia

Fig 18. Elaboración propia

Fig 19. Elaboración propia

Fig 20. Elaboración propia

Fig 21. Elaboración propia

