UIDE

Powered by
Arizona State University

MAESTRÍA DE DISEÑO INTERIOR

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

AUTORAS: Alisson Nicole Mejia Toapanta
Josselyn Stefany Pinos Yaguana

TUTORES: Maria Lorena Paliz Puente
Fernando José Larrea Cardenas

CREATIVETIME - INTERIORISMO INMERSIVO SENSORIAL: GALERIA MUSEO BAR

QUITO - ECUADOR I 2026

DECLARACIÓN JURAMENTADA

Nosotras, **Alisson Nicole Mejia Toapanta y Josselyn Stefany Pinos Yaguana**, declaramos bajo juramento, que el trabajo aquí descrito es de nuestra 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.



Alisson Nicole Mejía Toapanta
Autor

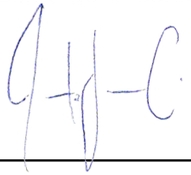


Josselyn Stefany Pinos Yaguana
Autor

Nosotros, **María Lorena Paliz Puente y Fernando José Larrea Cárdenas**, certificamos que conocemos las autoras del presente trabajo, siendo las responsables exclusivas tanto de su originalidad y autenticidad como de su contenido.



María Lorena Paliz Puente
Director de Tesis



Fernando José Larrea Cárdenas
Director de Tesis

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Alisson Nicole Mejia Toapanta

Agradezco, en primer lugar, a Dios, porque ha sido Él quien ha construido la mujer en la que hoy me he convertido. Ha guiado cada uno de mis pasos y ha permitido que todo suceda en el momento perfecto. Hoy culmino esta etapa con Su bendición y con un corazón lleno de gratitud.

Mamita, gracias por ser la luz de mi vida y la reina de mi corazón. Tu amor, tus consejos y tu apoyo han sido mi mayor fortaleza durante este camino. Este logro también es tuyo.

Papito de mi corazón, gracias por creer siempre en mí y por brindarme la confianza para tomar las decisiones más importantes de mi vida. Tu apoyo ha sido fundamental para llegar hasta aquí.

Cami, hermanita, este nuevo título también es para ti. Gracias por estar siempre presente y por inspirarme a ser un mejor ejemplo. Espero que un día también puedas cumplir cada uno de tus sueños.

A David, mi compañero de vida, gracias por tu amor incondicional, por tu paciencia y por sostenerme en los momentos más difíciles. Gracias por ser mi refugio y por acompañarme en cada paso de este proceso. Te amo, amor mío.

A mi abuelita, quien con una sola frase, *"Quiero un título más"*, despertó en mí el deseo de seguir preparándome. Hoy le dedico este logro con todo mi amor y agradecimiento, porque su apoyo y sus palabras fueron parte importante de este camino.

Los amo mucho.

Josselyn Stefany Pinos Yaguana

Este trabajo de titulación representa la culminación de una etapa llena de aprendizajes, desafíos y crecimiento personal. En primer lugar, agradezco profundamente a Dios por guiar cada uno de mis pasos, darme fortaleza en los momentos difíciles y permitirme alcanzar este importante logro.

A mí misma, por el esfuerzo, la constancia y la dedicación que puse en cada etapa de este camino. Por no rendirme ante las dificultades y por confiar en que cada sacrificio valdría la pena.

Agradezco a mis padres, quienes con su amor, paciencia y apoyo incondicional han sido el pilar fundamental de mi vida. Gracias por creer en mí, por comprenderme incluso en los momentos difíciles y por enseñarme que el esfuerzo y la perseverancia siempre tienen recompensa. Este logro también les pertenece.

Finalmente, agradezco de corazón a mis amigos, que se han convertido en mi familia; a Brunito mi compañero de aventuras. Gracias por estar presentes, por cada palabra de aliento, cada consejo, cada muestra de apoyo y por creer en mí incluso cuando el camino parecía difícil. Su compañía, cariño y confianza hicieron que este proceso fuera más llevadero y significativo. Este logro también lleva un poco de cada uno de ustedes.

INDICE DE CONTENIDOS

01

[11-16]

Capítulo I: Contexto

1.1 Análisis de marca - Creativetime
1.2 Análisis de la Marca
1.3 Problemática y Solución

02

[17-32]

Capítulo II: Planteamiento

2.1 Propuesta general
2.2 Público Objetivo
2.3 Ubicación y análisis del sector
2.4 Referentes

03

[33-50]

Capítulo III: Proyecto

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

04

[51-90]

Capítulo IV: Planos y Renders

4.1 Plantas de Distribución
4.2 Plantas Amobladas Arquitectónicas y Ambientadas
4.3 Corte Transversal Arquitectónicas y Ambientadas
4.4 Corte Longitudinal Arquitectónicas y Ambientadas
4.5 Elevaciones interiores Arquitectónicas y Ambientadas
4.6 Planos de pisos
4.7 Revestmientos vertcales en planta y elevaciones interiores
4.8 Planos de Techos
4.9 Planos de Iluminación
4.10 Styling: Selección de mobiliario y objetos decorativos
4.11 Renders

05

[91-98]

Capítulo V: Diseño exclusivo de mobiliario

5.1 Diseño de Mobiliario

06

[99-106]

Capítulo VI: Epílogo

6.1 Conclusiones
6.2 Recomendaciones
6.3 Índice de Ilustraciones
6.4 Bibliografía

RESUMEN

Palabras clave: Interiorismo, espacio inmersivo, espacio sensorial, museo, galería, bar, innovación, sensaciones.

La propuesta de interiorismo inmersivo sensorial para el diseño de un Museo Galería Bar para la empresa “Creative Time”, busca crear un espacio híbrido que integra arte, cultura, gastronomía y experiencias multisensoriales. La proyecto responde a la necesidad de transformar los espacios culturales tradicionales en entornos dinámicos que fomenten la interacción, la participación y la conexión emocional de los usuarios, junto con las diferentes marcas que la empresa quiere impulsar.

El diseño se fundamenta en una morfología orgánica, incorporando criterios de accesibilidad universal, innovación y sostenibilidad. Mediante el uso estratégico de la iluminación, la materialidad, el color y la tecnología, se generan experiencias sensoriales que permiten al espacio funcionar como galería de arte, museo interactivo y bar cultural, adaptándose a diferentes actividades durante el día y la noche.

Como resultado, se plantea un modelo de interiorismo contemporáneo que fortalece la relación entre el usuario y el espacio, promoviendo el intercambio cultural, la creatividad y una experiencia inmersiva que convierte la visita en un recorrido memorable.

ABSTRACT

Keywords: Interior design, immersive space, sensory space, museum, gallery, bar, innovation, sensations.

The proposal for an immersive, sensory interior design for a "Museum-Gallery-Bar" commissioned by the company "Creative Time" seeks to create a hybrid space that integrates art, culture, gastronomy, and multisensory experiences. The project addresses the need to transform traditional cultural spaces into dynamic environments that foster interaction, participation, and emotional connections between users and the various brands the company aims to promote.

The design is grounded in organic forms and incorporates principles of universal accessibility, innovation, and sustainability. Through the strategic use of lighting, materials, color, and technology, the space generates sensory experiences that allow it to function as an art gallery, an interactive museum, and a cultural bar, adapting to different activities throughout the day and night.

The result is a contemporary interior design model that strengthens the relationship between the user and the space, fostering cultural exchange and creativity while delivering an immersive experience that turns the visit into a memorable journey.

Capítulo 1: Contexto

1.2 ANÁLISIS DE MARCA

CREATIVETIME

Creative Time, es un organización cultural fundada en New York en 1974, a presentando mas de 350 proyectos con miles de artistas y organizaciones, que promueve proyectos artisticos contemporaneos en espacios públicos, se guía por tres valores fundamentales: el arte importa, las voces de los artistas son importantes para dar forma a la sociedad y los espacios públicos son lugares para la expresión creativa y libre. Creative Time se compromete a presentar arte relevante para la época y a conectar con un público amplio que trasciende las barreras geográficas, raciales y socioeconómicas.

Figura 1: Logo. Creative Time



Figura 2: Publicidad de empresa. Creative Time

MISIÓN

Trabajar con artistas para contribuir a los diálogos, debates y sueños de nuestro tiempo.

PALETA DE COLOR

Transmite calidad, apertura y sensibilidad. Los tonos suaves complementan el caracter contemporáneo y artistica de la marca.

POSICIÓN DE MARCA

**ART +
PUBLIC SPACE +
SOCIAL CHANGE**

VALORES

Libre Expresión
Promueve la libertad y la diversidad de voces.

Comunidad
Participacion ciudadana y trabajo colaborativo.

Inclusión
Genera espacios accesibles.

Participación
Involucrar a la comunidad en experiencias artísticas.

Impacto Social
Utiliza el arte como cambio social y cultural.

ENSENCIA

Creemos en el poder del arte para conectar personas desafiar ideas establecidas y generar nuevas formas de entender el mundo contemporáneo.

EL ARTE Y LA RECONEXIÓN SOCIAL

El arte, con el paso de los años, se a convertido en una expresión cultural como medio de identidad. En la Edad Media, el arte era reconocido por la religión y los acontecimientos sociales.

Durante el Renacimiento, se centró en el humanismo dando paso a la Edad Moderna, adquiriendo valor cultural como simbolo de conocimiento y creatividad.

En la actualidad, los ejemplares se conservan en museos e instituciones culturales, generando un desapego con la sociedad. Diversos autores señalan que la reproducción masiva de imágenes, la comercialización cultural y la transformación del arte en objeto de consumo contribuyeron a debilitar parte de su capacidad de conexión social y experiencia auténtica (Benjamin, 1935; Debord, 1967).

En los ultimos años, el arte a resurgido mediante propuestas modernas, con participación internacional dando paso a generar nuevas experiencias en espacios poco comunes que nos permiten visualizarnos y relacionarnos con la comunidad.

1.3 PROBLEMÁTICA Y SOLUCIÓN

Los espacios culturales tradicionales se limitan a exhibir creatividad, reduciendo la interaccion del visitante y desaprovechando el potencial del arte como encuentro social. Estos ambientes carecen de visión y conexión por lo que no son actractivos para el usuario.

Para dar sentido a estos espacios, se incorpora el diseño interiorista inmersivo perceptivo, mediante el uso fisico de materiales brutos, texturizados que permitan difuminar siluetas, paneles lisos demostrando profundidad, creando senseaciones de expectativa, intimidad, lujo contemporaneo el manejo de la luz, indirecta y difusa generando sombras, creando recorridos cubiertos.

Incluimos al diseño una composición espacial entre nodos, fragmentando una circunferencia, además se toman formas organicas espaciales y composición de lineas, promoviendo el acceso inclusivo a la cultura, fomenta la convivencia y fortalece la conexión entre las personas y el arte mediante experiencias emocionales y participativas. Convirtiéndo en un lugar dinamico donde la contemplación, el encuentro y la creatividad, fusionan.



Figura 3: Collage Museos tradicionales y Museos Inmersivos. Elaborado por autores de trabajo de titulación

Capítulo 2: Planteamiento

2.1 PROPUESTA GENERAL

La propuesta general del proyecto su base central es el diseño de un espacio de interiorismo inmersivo sensorial, el cual va a funcionar como una galería, museo y siendo un punto cultural, con el fin de buscar espacios que brinden la ayuda a dieferentes artistas a realizar exhibiciones tradicionales y que se convierta en un lugar en el que exista esa interacción entre el visitante y la obra a presentarse.

El proyecto busca transformar la experiencia cultural a través de la integración de recursos espaciales, lumínicos, sensoriales y materiales que incentiven a la participación de los usuarios y permitan que la apreciación y contemplación sean lo que favorezcan el vinculo emocional con el arte contemporanea que cada artista presentará en este lugar.

A través de una composición arquitectónica de diferentes texturas, iluminación, materialidad, sonido y recorridos inmersivos, el espacio promoverá experiencias inclusivas, dinámicas y participativas, donde el arte, la creatividad de cada artista o marca permitira que el encuentro social y la exploración sensorial sean una experiencia cultural integral y única.

2.1 PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo de este proyecto de interiorismo inmersivo sensorial está conformado por personas con interés en tener experiencias culturales, artísticas y creativas, en el que tanto como personas nacionales, extranjeras, estudiantes, profesionales y público general, quienes serán bienvenidos

Sin embargo, durante el horario diurno, dicho espacio será dirigido a un público y amplio, en el que se permitirá el acceso de menores de edad acompañados, con énfasis en la educación artística, la exploración cultural y la participación en experiencias inmersivas. En horario nocturno, el proyecto incorporará un componente social y gastronómico tipo bar cultural, dirigido exclusivamente a mayores de edad, quienes podrán combinar el arte, la ambientación sensorial y el consumo de bebidas alcohólicas de forma moderada, con el fin de disfrutar este nuevo tipo de proyecto.

De esta manera, el espacio se proyecta como un entorno híbrido que integra cultura, creatividad y encuentro social en distintas franjas de uso.



Figura 4: Creative Time. College elaborado por autores de trabajo de titulación

2.3 UBICACIÓN Y ANÁLISIS DEL SECTOR

El edificio Torre Gante se encuentra ubicado sobre la avenida Portugal, en una zona estratégica de gran desarrollo urbano y comercial. Su arquitectura vanguardista y estructura sismo resistente garantizan seguridad, funcionalidad y confort para sus usuarios.

El proyecto destaca por contar con dos accesos independientes, uno desde la avenida Portugal y otro desde la calle Julio Moreno, facilitando la conectividad y circulación.

Entregado en 2024, el edificio se encuentra rodeado de centros comerciales, espacios de entretenimiento, áreas verdes y diversos servicios, ofreciendo una ubicación privilegiada y de fácil acceso.

El Local N.° 2 se ubica en la planta baja, con frente hacia la avenida Portugal. Cuenta con amplias mamparas de vidrio y una terraza que favorecen la iluminación natural y la relación con el espacio público. Gracias a su alta visibilidad desde la calle y a su diseño abierto y moderno, el local se integra de manera eficiente con el entorno urbano, generando un ambiente luminoso, confortable y funcional.



Figura 5: Edificio Torre Ganté. BG Contructora.

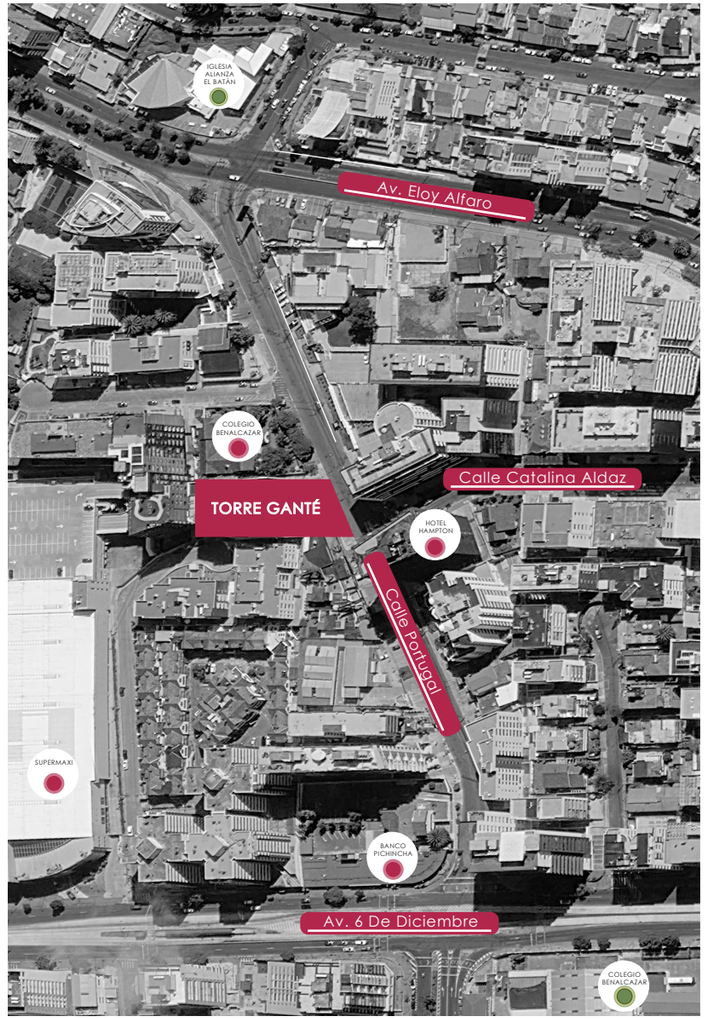
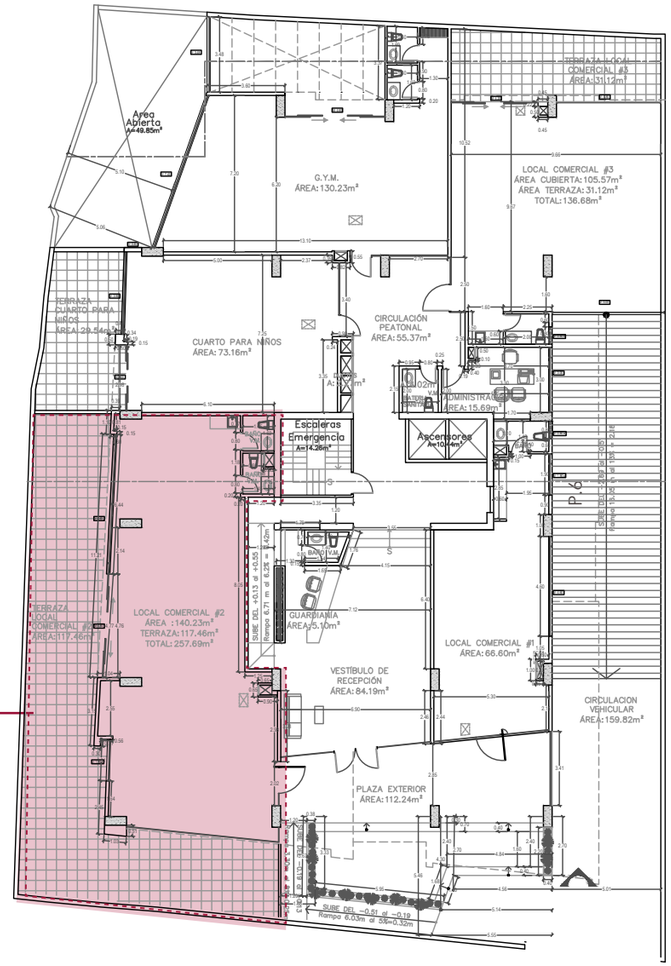


Figura 6: Google Earth más producción propia

PLANOS ARQUITECTÓNICOS ORIGINALES - EDIFICO TORRE GANTÉ

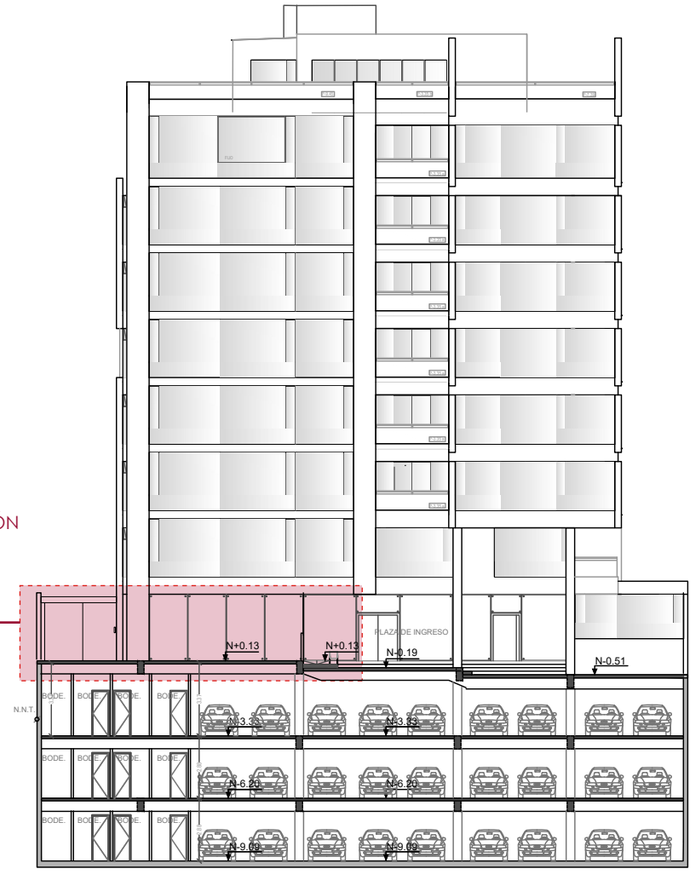
LOCAL #2
ZONA DE INTERVENCIÓN



PISO 1 (PLANTA BAJA)
ESC:_____1:100

Figura 7: Implantación. Torre Ganté. BG Constructora.

LOCAL #2
ZONA DE INTERVENCIÓN



FACHADA FRONTAL CORTE C-C
ESC:_____1:100

Figura 8: Corte y Fachada Frontal. Torre Ganté. BG Constructora.

ESTADO ACTUAL



Figura 9: Fotografías. Torre Ganté. BG Constructora.

ASOLEAMIENTO



Figura 10: Aplicación. Suncalc.org. Elaboración Propia

El local en el edificio cuenta con condiciones favorables de iluminación natural, ya que permite que haya ingreso de luz durante gran parte del día. Debido al recorrido solar de este a oeste, la incidencia directa sobre el espacio es moderada, mientras que la mayor iluminación en el proyecto se presenta alrededor del medio día, como resultado se obtendra una distribución uniforme de la luz y reduciendo el deslumbramiento. Esta condición contribuye al confort visual y térmico de las personas que se encontrarán allí, generando un ambiente interior agradable y funcional.

Para optimizar el desempeño ambiental del proyecto, se propone la incorporación elementos como vidrios para el control del ingreso solar, incrustar elementos que brinden sombre en ciertas áreas y complementar con la ventilación natural y vegetación interior. Estas soluciones permitirán aprovechar cada espacio y conservar el confort térmico, promoviendo espacios eficientes y confortables para los visitantes

2.4 ANÁLISIS DE REFERENTES

PROJECT EARTH

Ubicación: Exposición Casas Project
Diseño: Jgstudioec y Naranjo2studio
Año: 2024
Tipología: Experiencia Inmersiva

Project Earth, fue un reto creativo de estos arquitectos en la exposición de Casas Project 2024, en donde varias mentes tenían el mismo fin de crear una experiencia a través del diseño y la arquitectura. Se propuso un espacio inmersivo que fusiona una experiencia física y otra virtual en un viaje a través del tiempo y espacio que explora diversas realidades y experiencias que coexisten en un mismo lugar, mientras que los visitantes se sumergían en un mensaje que nos alentaba a tomar conciencia sobre la destrucción de nuestro planeta.

A través de esta experiencia, esperaban despertar en cada una de las personas un sentido de responsabilidad hacia nuestro entorno y sobre los procesos como arquitectos y diseño.



Figura 11: KAIMAKK.COM. EXPOSICION CASA PROJECT 2024

TEAMLAB BORDERLESS: MORI BUILDEIN DIGITAL ART MUSEUM

Ubicación: tOKIO, JAPÓN
Diseño: Colectivo artístico interdisciplinario teamLab
Año: 2024
Tipología: Museo de arte digital inmersivo interactivo

TeamLab Borderless es un museo que tien el fin de entrad a un arte digital inmersiva, busca ser la diferenica entre otros museos. Museos tradicionales, se encuentran delimitadas por salas y recorridos especificos. Este proyecto propuso un entorno que sea dinámico y en constante transformación, donde varias obras se desplazan, e interactuan entre si y son activos al momento que existen la presencia de personas.

El uso de tecnología digital, iluminación, sonido y proyecciones interactivas, en donde cada espacio se crea una curiosidad en los usuarios, y demostrar que un espacio arquitectonico tiene la fuerza de generar emociones, sensaciones y diferentes experiencias únicas en los usuarios.



Figura 12: Exposición teamlab borderless. Tokio. Sala 12



Figura 13: Exposición teamlab borderless. Tokio. Sala 3

ARTECHOUSE

Ubicación: Washington D.C., Estados Unidos
Diseño: ARTECHOUSE Studio
Año: 2017
Tipología: Centro de arte digital inmersivo, arquitectura multimedia e interactiva

ARTECHOUSE es un espacio que esta dedicado a la convergencia entre arte, la ciencia y la tecnología, en donde busca desarrollar experiencias inmersivas que transforman la percepción tradicional del espacio de exposición.

A través elementos técnicos como sonidos envolventes, intalciones interactivas y lo que son sistemas multimedias.

El proyecto desea contruir entornos dinámicos que los usuarios sean quienes participen en la narrativa del proyecto. Su misión es fortalecer la creatividad y que la imaginación depierte en la personas, la flexibilidad espacial sera las que genran formas de interacción, esta plataforma para la experimentación sensorial y emocional en un espacion arquitectónico.



Figura 14: Museo Inmersivo Artechouse. Estados Unidos. ARTECHOUSE STUDIO

Capítulo 3: Proyecto

3.1 METAS DEL DISEÑO

La orientación del diseño de la Galería Museo Bar Experience Artistic, promueve el interiorismo inmersivo perceptivo a través del arte, creando experiencias, emociones, fomentando la creatividad y la conexión humana, este es su factor de innovación, convertir un lugar dinámico donde los tres ambientes se fusionen.

El proyecto va dirigido al publico en general, pero enfocado en la comunidad artistica sin reconomiento. Este espacio ayudará a incorporar el arte en diferentes expresiones enriquiciendo la relacion entre, usuario, arte y comunidad.

Nuestro objetivo es promover el arte mediantes estos espacios de encuentro. Se desarrollará a través del uso físico de materiales e iluminación que permitan estimular las emociones activando la memoria y generando bienestar, incentivando a otros artistas a crear.

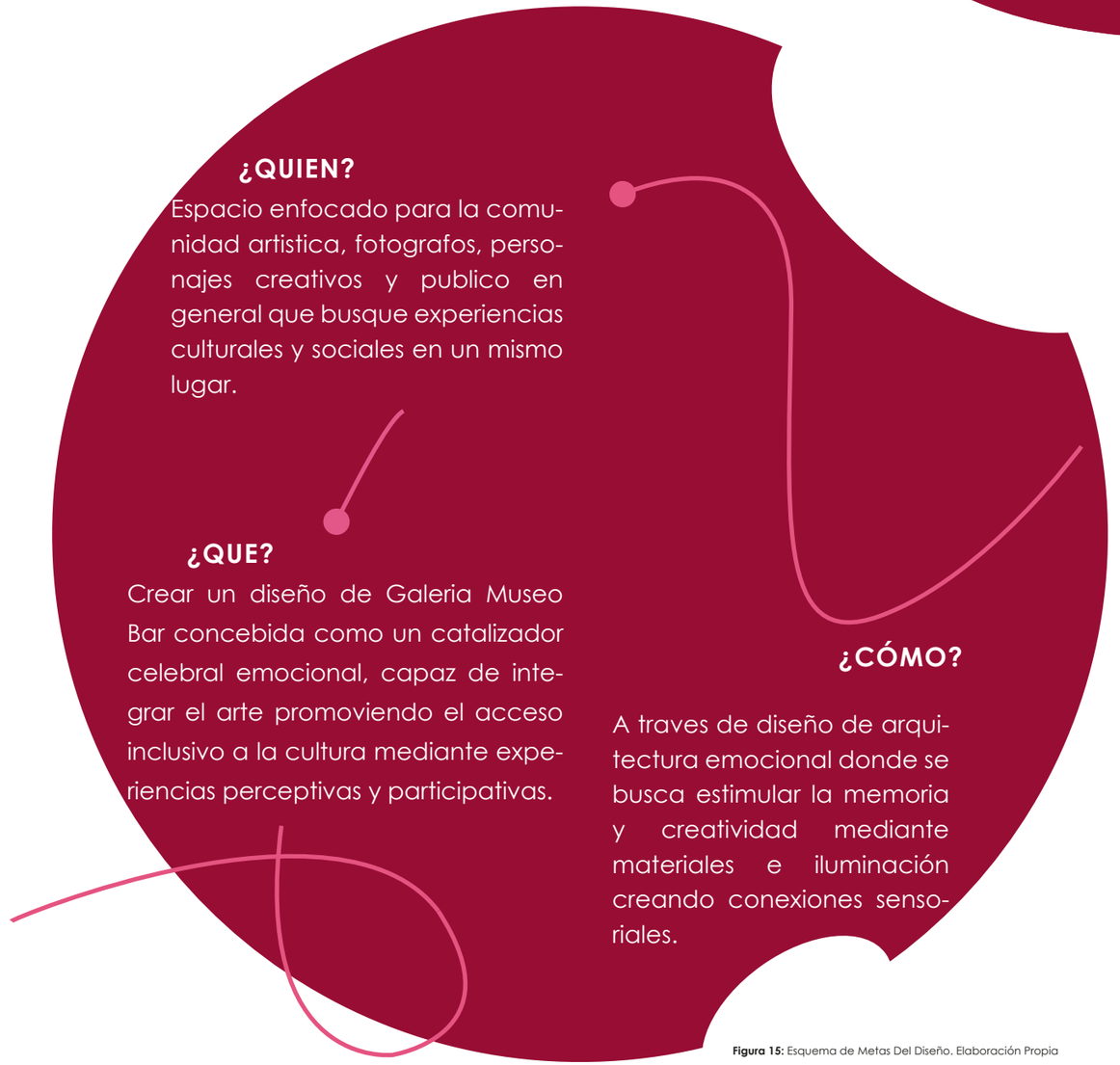


Figura 15: Esquema de Metas Del Diseño. Elaboración Propia

3.2 CONCEPTO Y SUBCONCEPTO

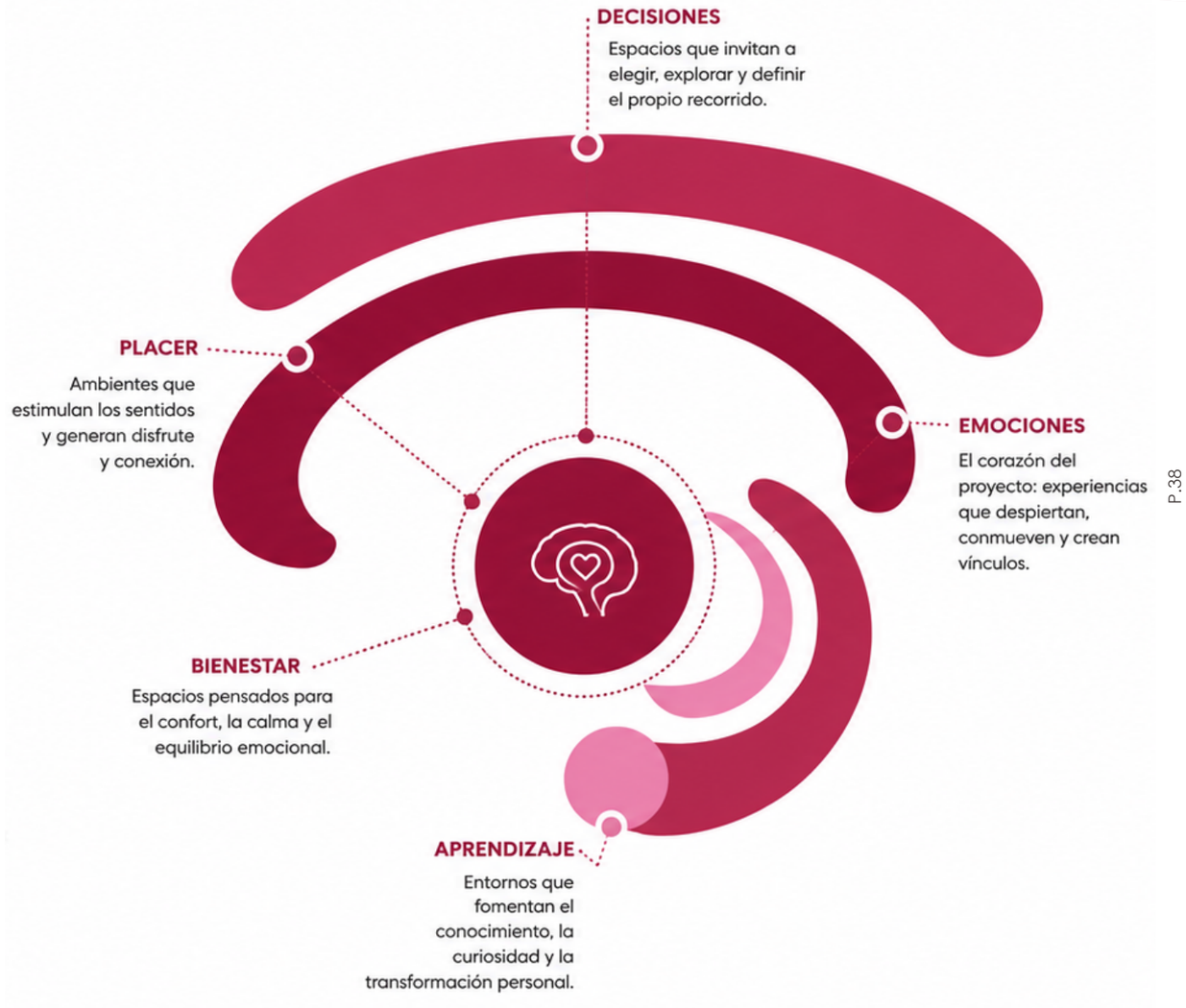
CONCEPTO

Catalizador Cerebral Emocional
Según la RAE la palabra catalizador se define como "aquello que favorece o estimula el desarrollo". Catalizador cerebral emocional se inspira en transformar un espacio a tra vez de sensaciones, encuentros, dando una experiencia unica.

SUBCONCEPTO

Inspirado en el sistema límbico, estructura cerebral responsable de procesar emociones, memoria, placer y aprendizaje, el proyecto traduce estas funciones en una composición espacial de formas orgánicas, recorridos fluidos y atmósferas cambiantes.

La propuesta se aproxima a la idea de un metaverso emocional, donde los límites entre el espacio físico, la percepción y la experiencia artística se difuminan. Mediante recursos inmersivos y narrativas sensoriales, el usuario se convierte en un participante activo dentro de una realidad emocional construida por el diseño.



3.3 PROGRAMACIÓN

La programación se resuelve en 257m² mediante redes neuronales y experiencias entre ambientes. Mediante la siguiente programación se divide entre área público, privado y de servicios

TIPO DE ÁREA	NOMBRE	m² persona	OCUPACIÓN	TOTAL m²
ÁREA PÚBLICA	Recepción / Taquilla	2	4	8
	Sala de Exposición Permanente	3	25	75
	Sala de Exposición Temporal	3	15	45
	Área Interactiva / Multimedia	2.5	8	20
	Bar – Lounge	1.8	20	36
	Circulación			
ÁREA PRIVADA	Vestíbulo de acceso	2	2	4
	Baño Mujeres	4	1	5
	Baño Hombres	4	1	5
ÁREA DE SERVICIOS	Oficina administrativa	6	2	12
	Bodega de obras y mobiliario	10	1	11
	Área de preparación/barra	9	2	9

Figura 17: Cuadro de programación. Elaboración Propia

3.4 DIAGRAMA DE ADYACENCIAS

El diagrama de adyacencias busta la relación funcionl entre las diferentes zonas del proyecto. La propuesta para este proyecto busca que se genree un tipo de circulación que fluya facilmente para los visitantes, en donde los visitantes conecta las áreas interactivas y las áreas temporales, con el fin de que el funcionamientos del establecimiento no interfiera de ninguna manera con la experiencia que tiene el usuario.

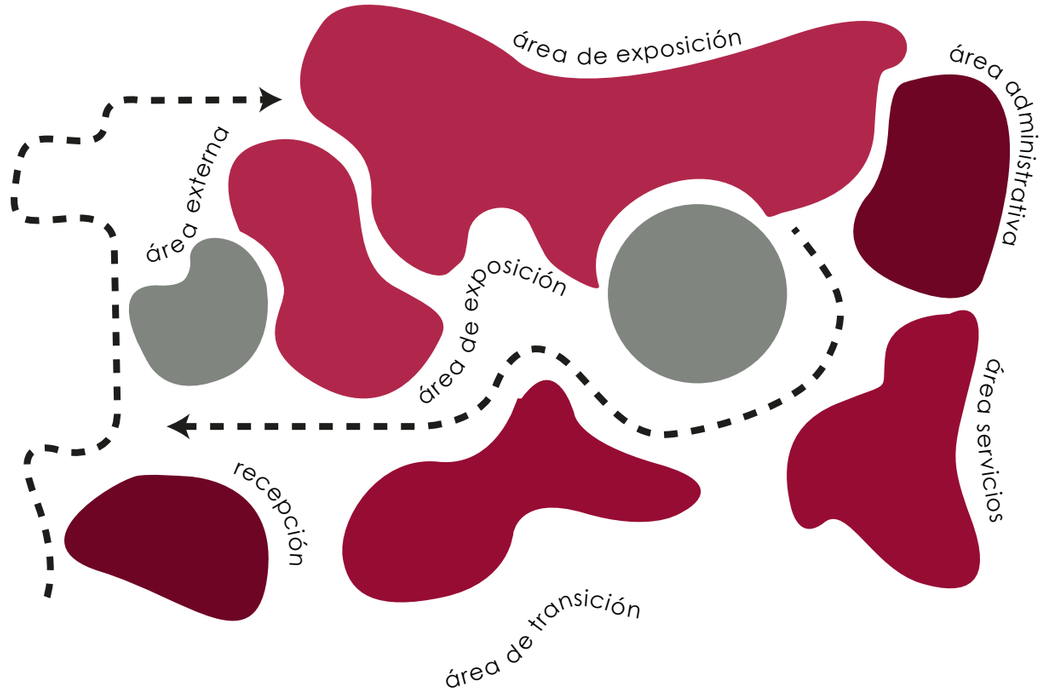


Figura 16: Esquema Diagrama de Adyacencias. Elaboración Propia

3.5 DISEÑO ESPACIAL

ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN

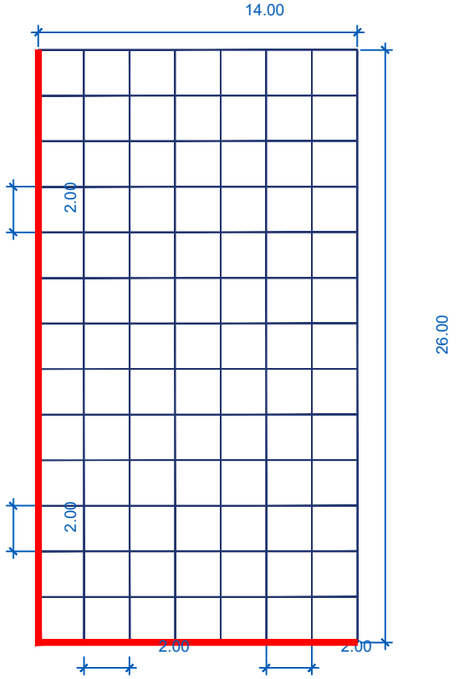


Figura 17: Elementos de composición parte 1 . Elaboración Propia

Malla Modular

La propuesta inicia con una malla modular de 2,00 x 2,00 metros, la se forma apartir de un eje referencial, el cual parte del extremo inferiror izquierdo. Esta malla funciona como base para organizar y controlar la comosición espacial.

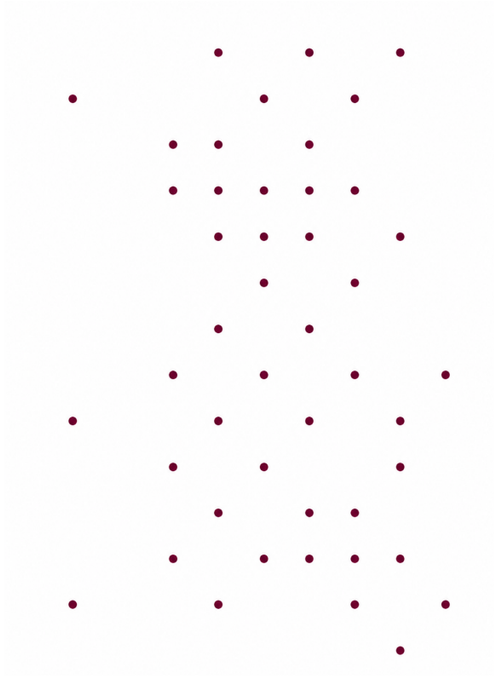


Figura 18: Elementos de composición parte 2. Elaboración Propia

Nodos de Conexión

Sobre la malla antes mencionada se distibuyen puntos conectores o nodos que trabajaran entre si para formar la relación entre los diferentes espacios. Dichos nodos se conectarán mediante un circunferencia la cual se fragmentará.

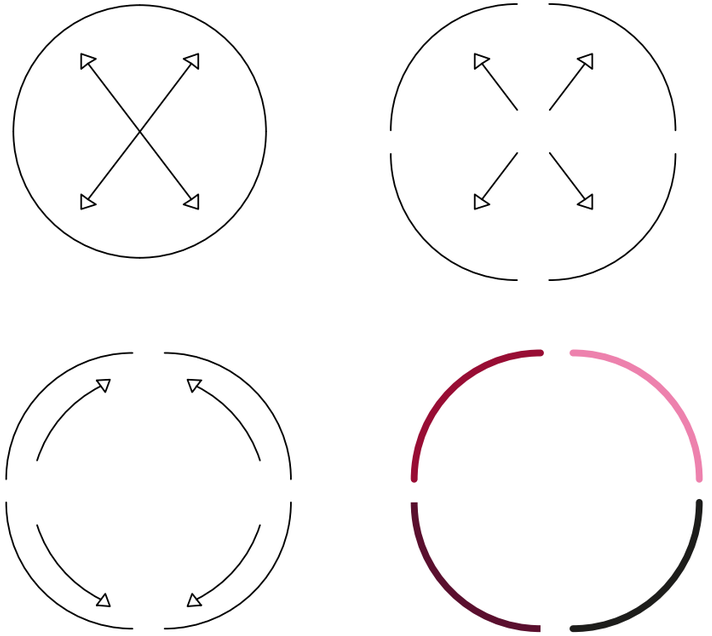


Figura 19: Elementos de composición parte 3. Elaboración Propia

Fragmentación De Una Circunferencia

Dicha circunferencia fragmentada parte de la división entre varios segmentosd que se van ratar y se distribuyenlibremente y con un propósito entro de la planta arquitectónica, para formar las divisiones internas y así poder observar como se genera la estructura espacial del proyecto inversivo sensorial.

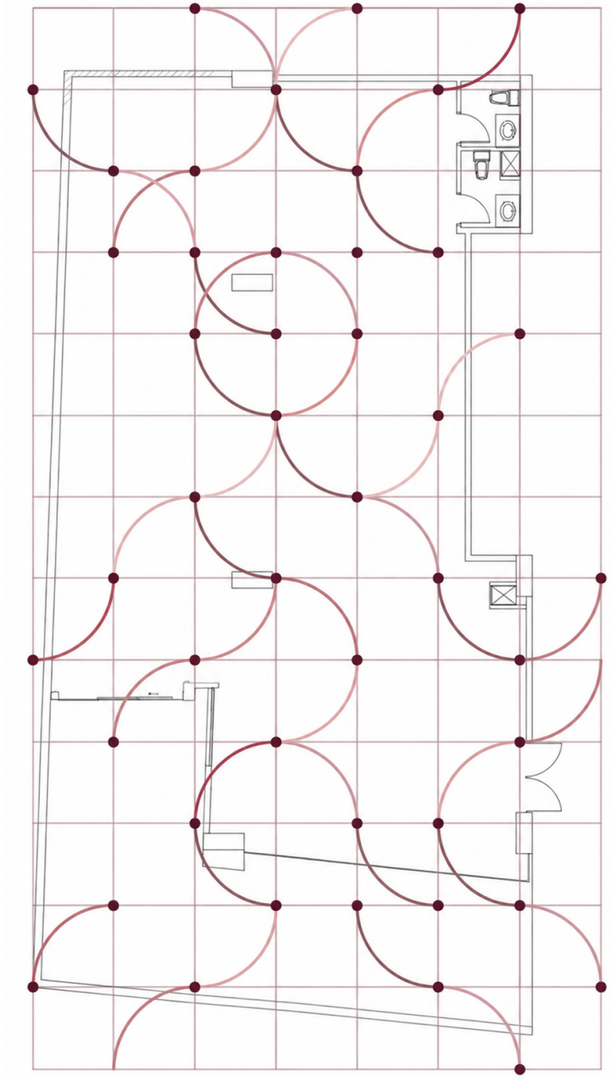


Figura 20: Elementos de composición parte 4. Elaboración Propia

Asi inicia la interación entre una malla modular, una red de nodos de conexión y la fragementación de la circunferencia, en donde cada segementos artuclan cada una de las relaciones espaciales para poder generar una compisición arquitectónica dinámica, orgánica y que se adapta al espacio.

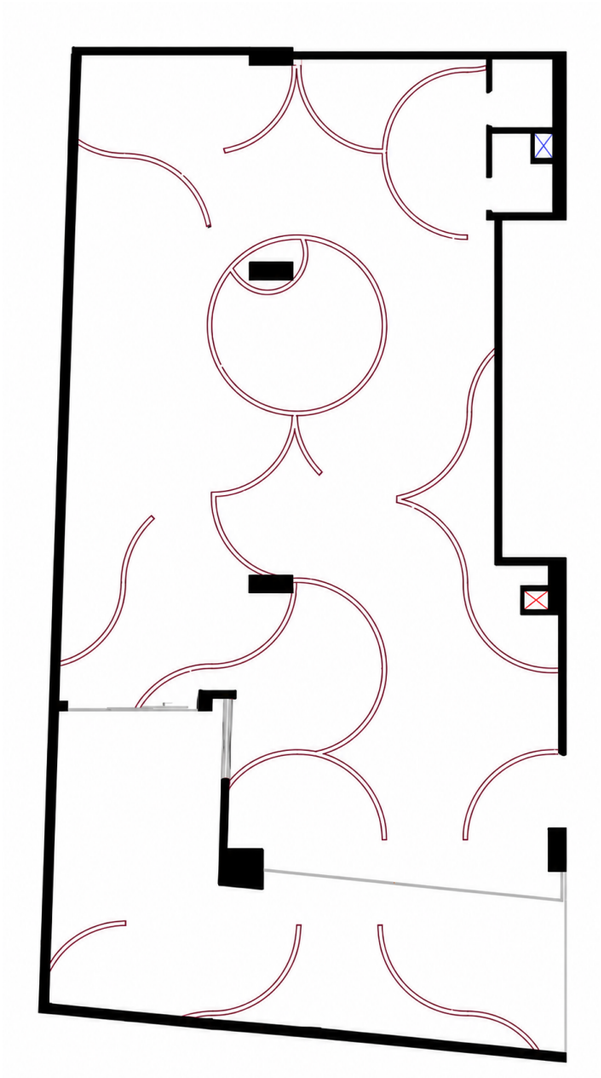


Figura 21: Elementos de composición parte 5. Elaboración Propia

A partir de la limpieza y depuracion de las lineas que nacieron de la malla modular, se conservó únicamente los segmentos que permiten establecer la organización del espacio. La fragmentación permitió que esggtas divisiones organizas estructuraran el proyecto en diferentes ambientes, teniendo una planta arquitectónica que responde a una misma lógica compositiva, además de que aporta lo que es dinamismo, continuidad y fluidez en los recorridos.

3.5 ZONIFICACIÓN

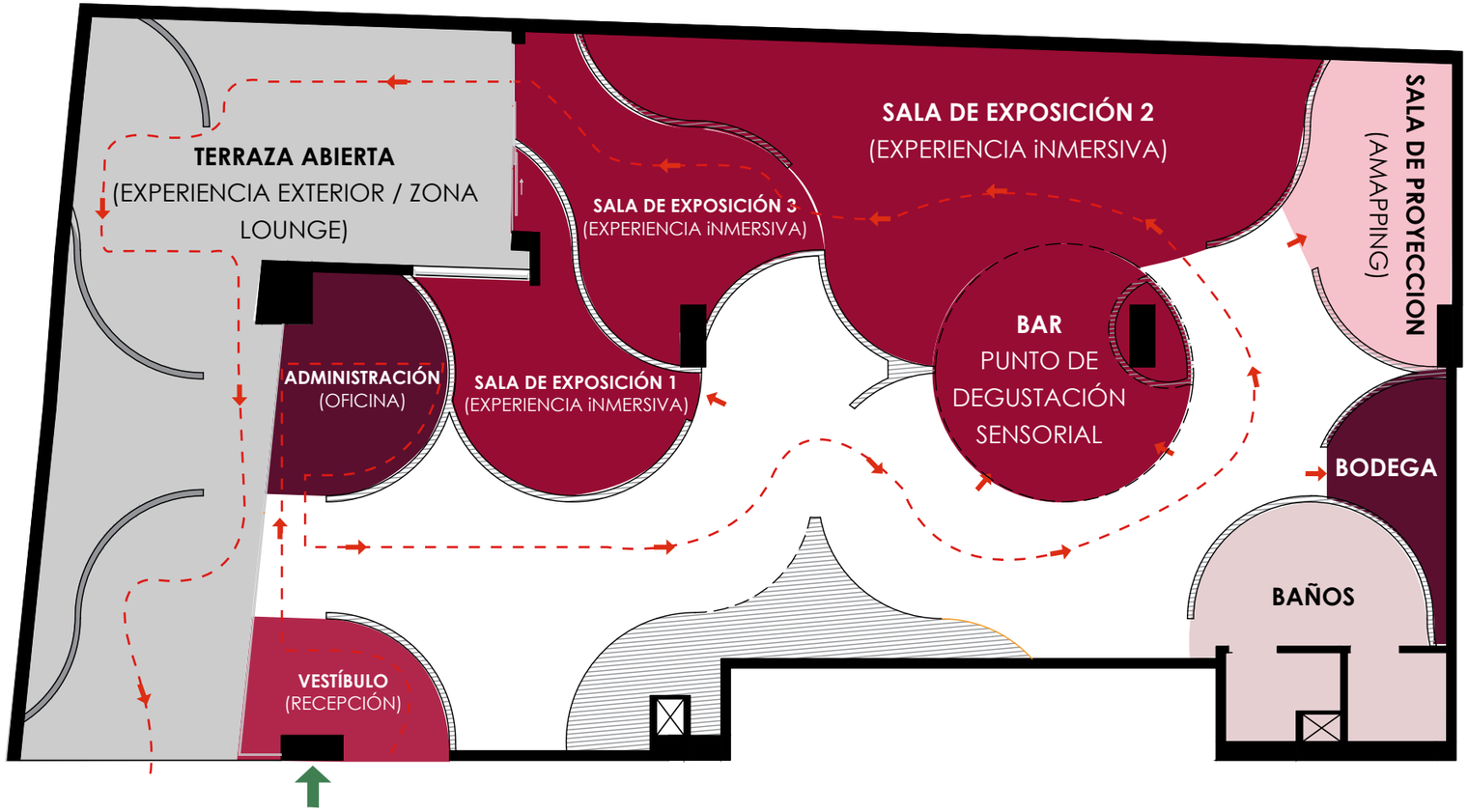


Figura 22: Zonificación Interiorismo inmersivo sensorial. Galería Museo Bar. Elaboración Propia

La zonificación del proyecto se desarrolla en la planta baja del Edificio Torre Ganté, ubicado en la calle Portugal en Quito, en donde busca organizar espacios de acuerdo con la funcion y reccorridos que deberán realizar. Desde el ingreso al local se establece una circukación que fuye con las diferentes áreas del establecimiento, además de permitir que sea una distribución eficiente en las actividades a realizar según quiera o necesita el artistaa o la marca.

La áreas publicas se encuentra conformadas por zonas qque tienen el fin de atención y permanencia de los usuarios, incluyendo zonas de estancias como el vestíbulo. Todo esto integrando toda las áreas operativas del establecimiento.

- ÁREA PÚBLICA (Exposición y Degustación)
- ÁREA ADMINISTRATIVA / PRIVADA
- ÁREA DE SERVICIO
- ÁREA EXTERIOR
- CIRCULACIÓN
- RUTA DE EXPOSICIÓN

3.5 MOODBOARD

El moodboard que busca definir al usuario que estrá dirigido el proyecto, tiene la intención de generar senciones a través del tacto, vista y sonidos, para poder que la marca, galería o proyecto a exponerse se entienda y se conecte con cada espacio.

La marca Creative Time, tiene el fin de trabajar y apoyar a artistas o marcas, para expresar su arte o producto de una manera más sensorial en un espacio. Será un lugar en el que en el dia hasta los más pequeños podra conectar con l a idea de las marcas y en la noche será un proyecto que se podra sentir y conocer el arte a proyectarse mientras toman un copa de vino juntos amigos o familia.



Figura 23: Google Imagenes. Museos Interactivos. Collage.

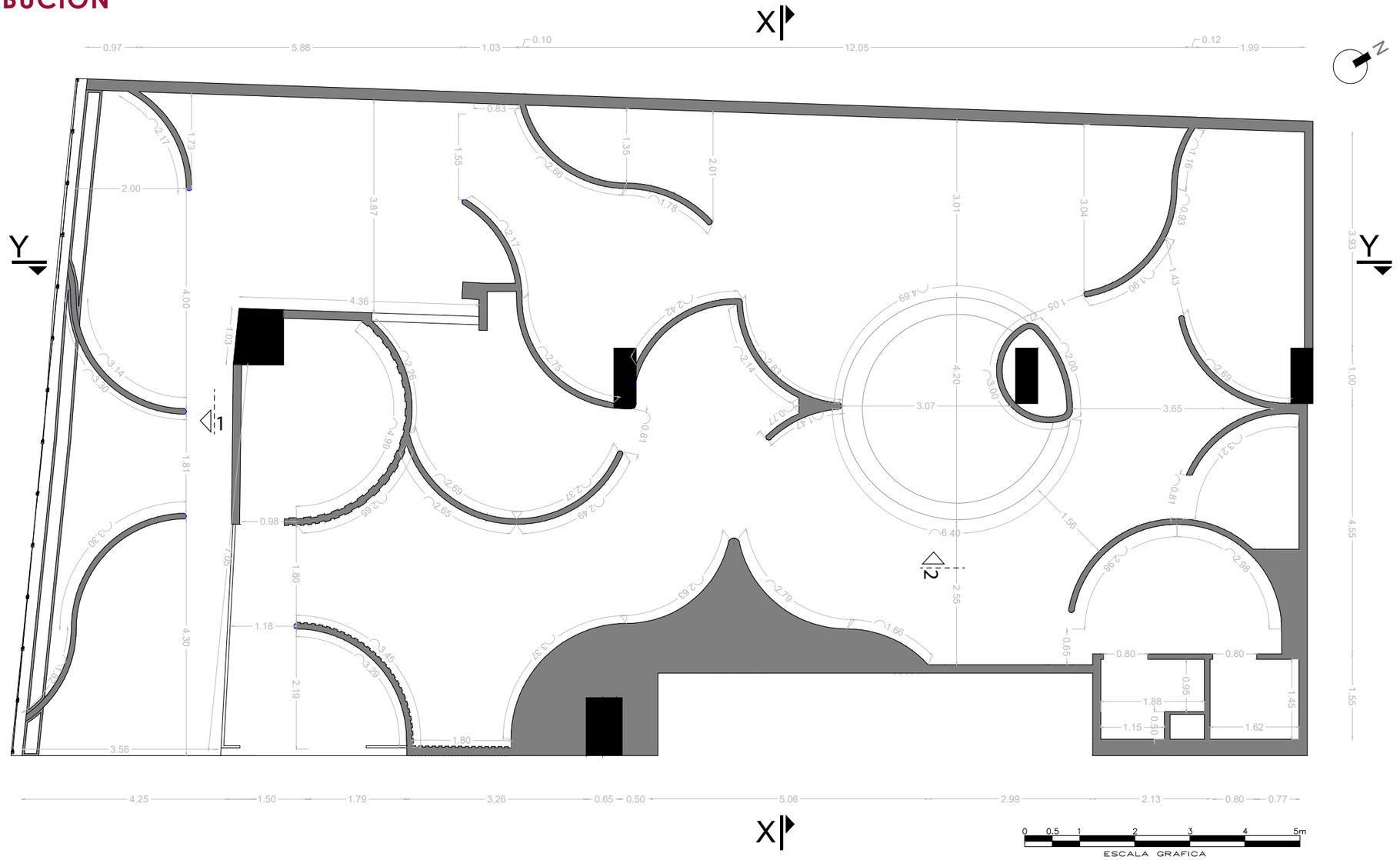
3.5 MATERIAL BOARD



Figura 24: Imagenes de Pinterest. Collage elaboracion propia.

Capítulo 4: Planos y Renders

4.1 PLANTAS DE DISTRIBUCIÓN



P.53

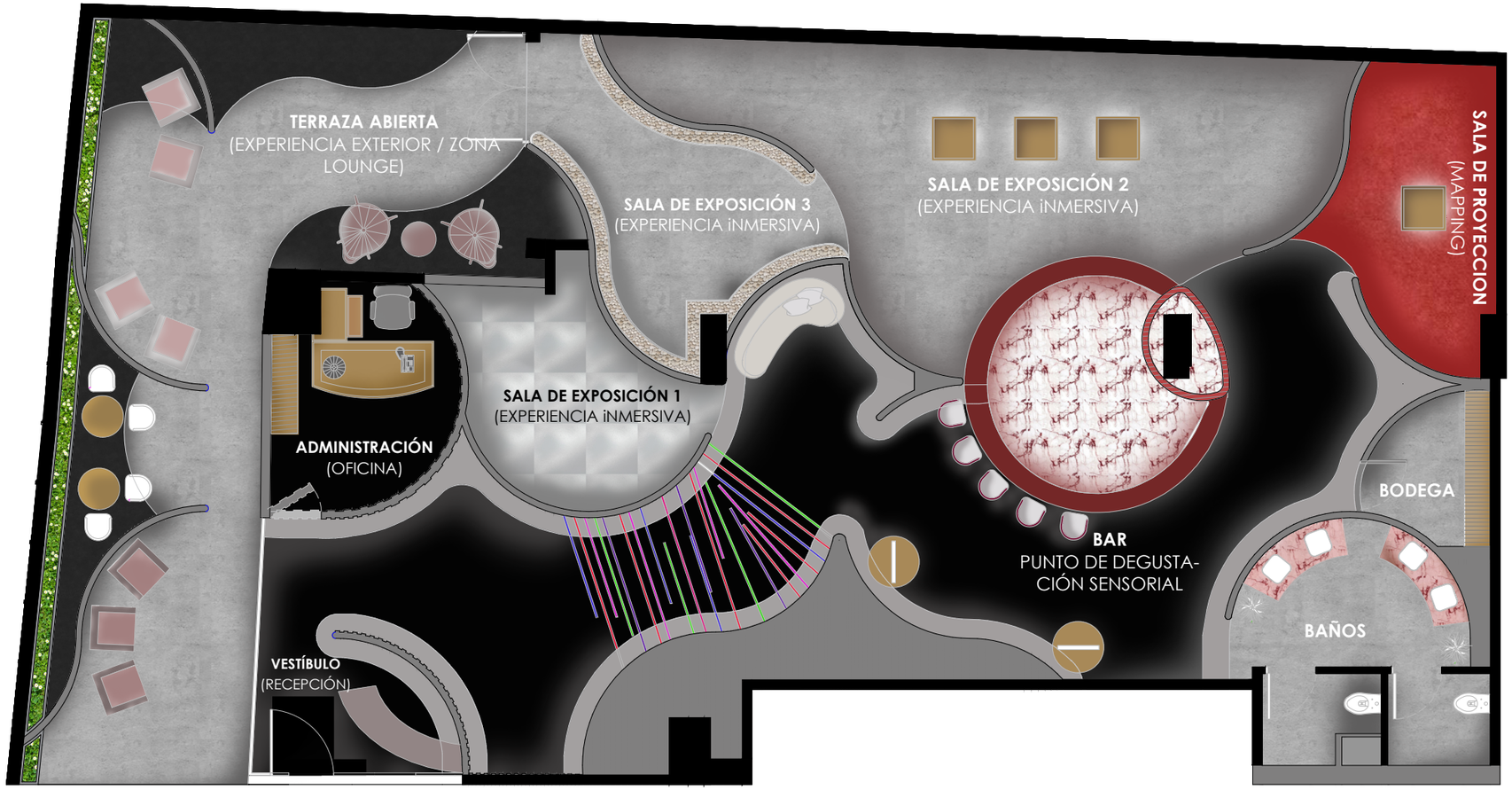
P.54

4.2 PLANTAS AMOBLADA ARQUITECTÓNICA Y AMBIENTADAS





4.2 PLANTAS AMOBLADA ARQUITECTÓNICA Y AMBIENTADAS



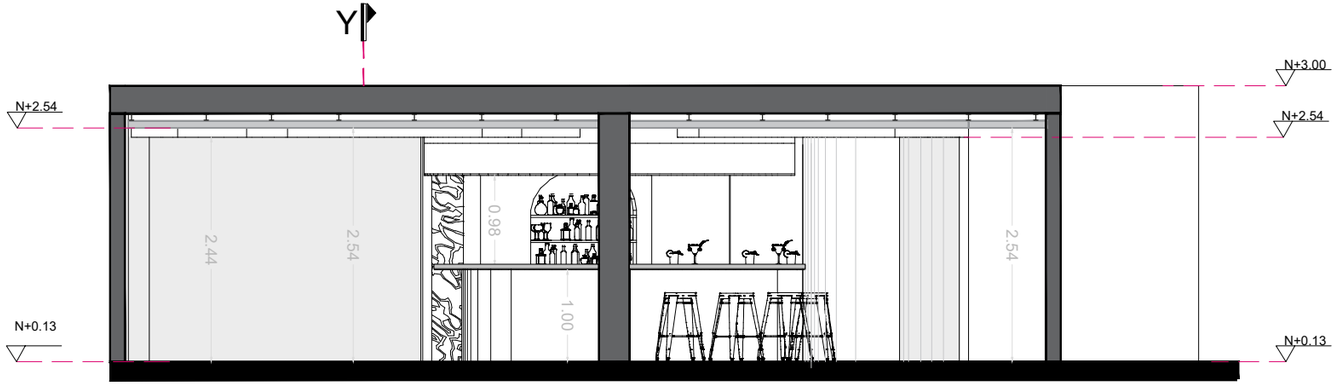


4.3 CORTE LONGITUDINAL ARQUITECTÓNICAS



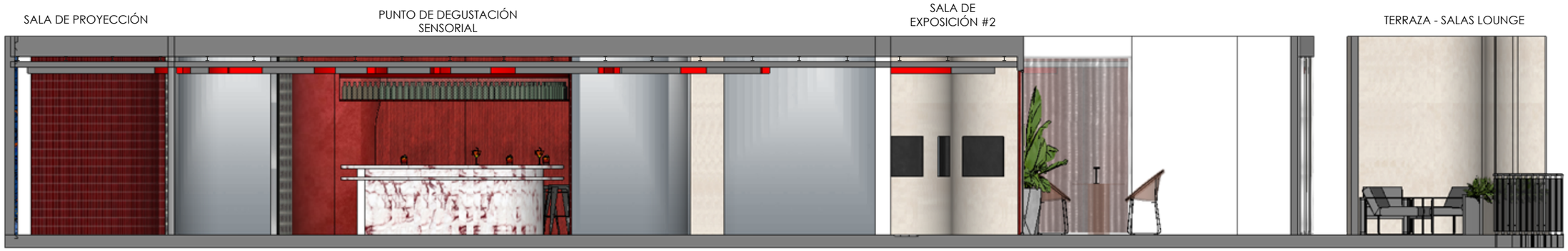


4.4 CORTE TRANSVERSAL ARQUITECTÓNICAS

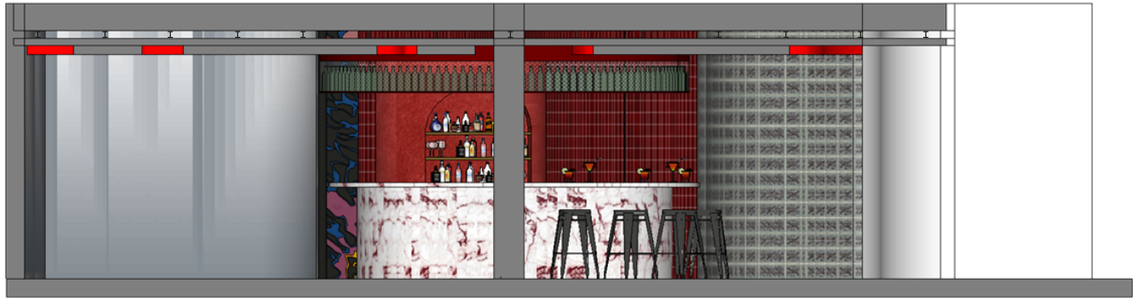




4.3 CORTE LONGITUDINAL AMBIENTADA



4.4 CORTE TRANSVERSAL AMBIENTADA



4.5 ELEVACIONES INTERIORES



ELEVACIÓN #1



ELEVACIÓN #2

4.6 PLANO DE PISOS

Lines Black
Matte Porcelain Tile
24x24

Mármol Calacatta Rosso
Mármol natural
240x140

Porcelanato
Brillante negro
60x60

Alfombra No.84 Vino
Alto tráfico
4m

Espejo
Alto tráfico
8mm

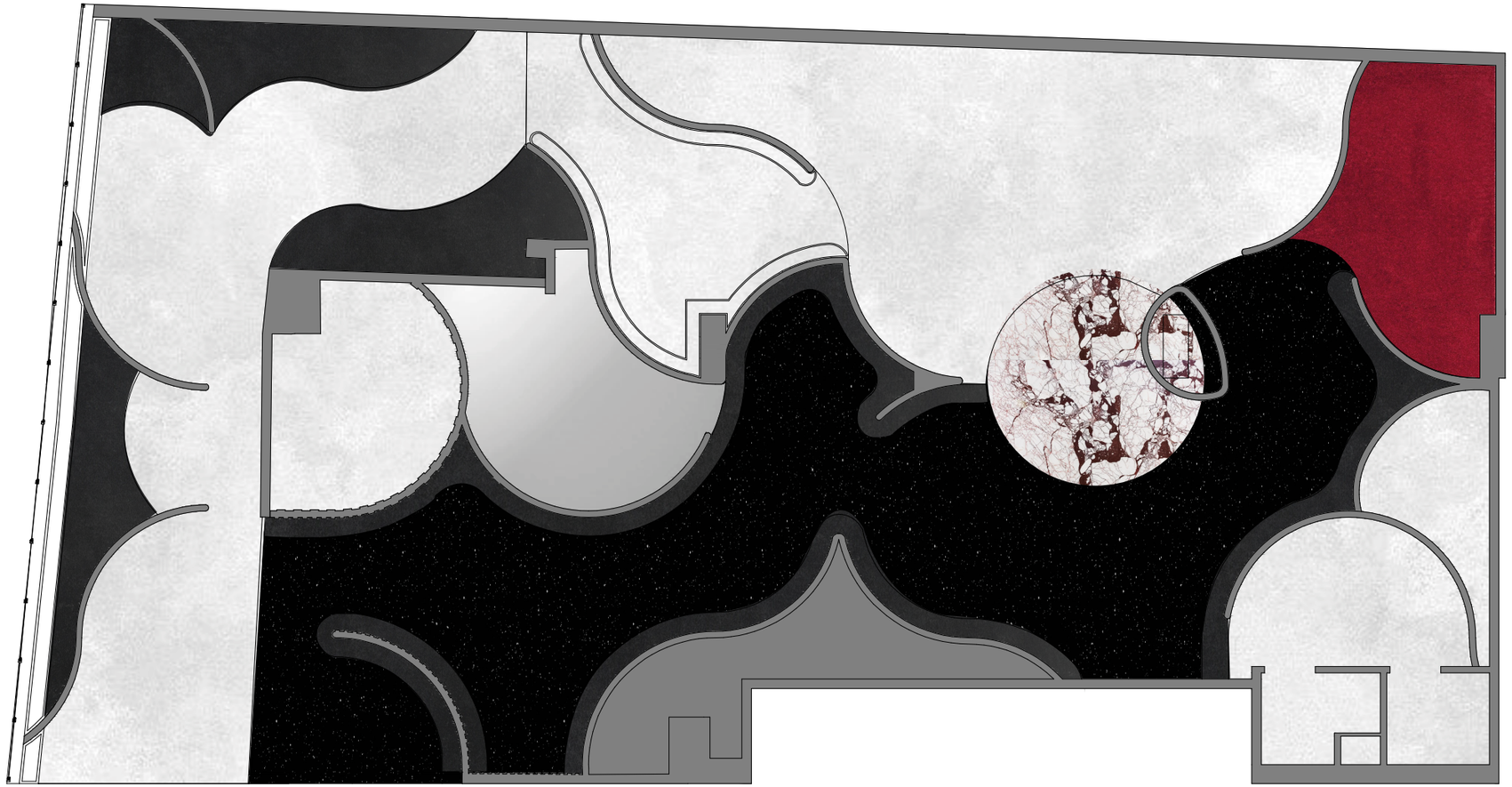


Figura 45: Plano de Iluminación A Piso. Elaborado por Alisson Mejía y Josselyn Pinos.

4.7 REVESTIMIENTOS VERTICALES EN PLANTA

Paneles WPC (0.16cm x 2.85) - Fullcons
Revestimiento decorativo que brinda un estilo moderno, con un acabado elegante en color Roble Cálido

Pintura Satinada - ColorNegro - Pintulac
Pintura plástica vinílica con un alto recubrimiento y brillo. Tienebuena resistencia y duración.

Azulejos Color Vino - Graiman
Azulejos de cerámica decoraativos para pared

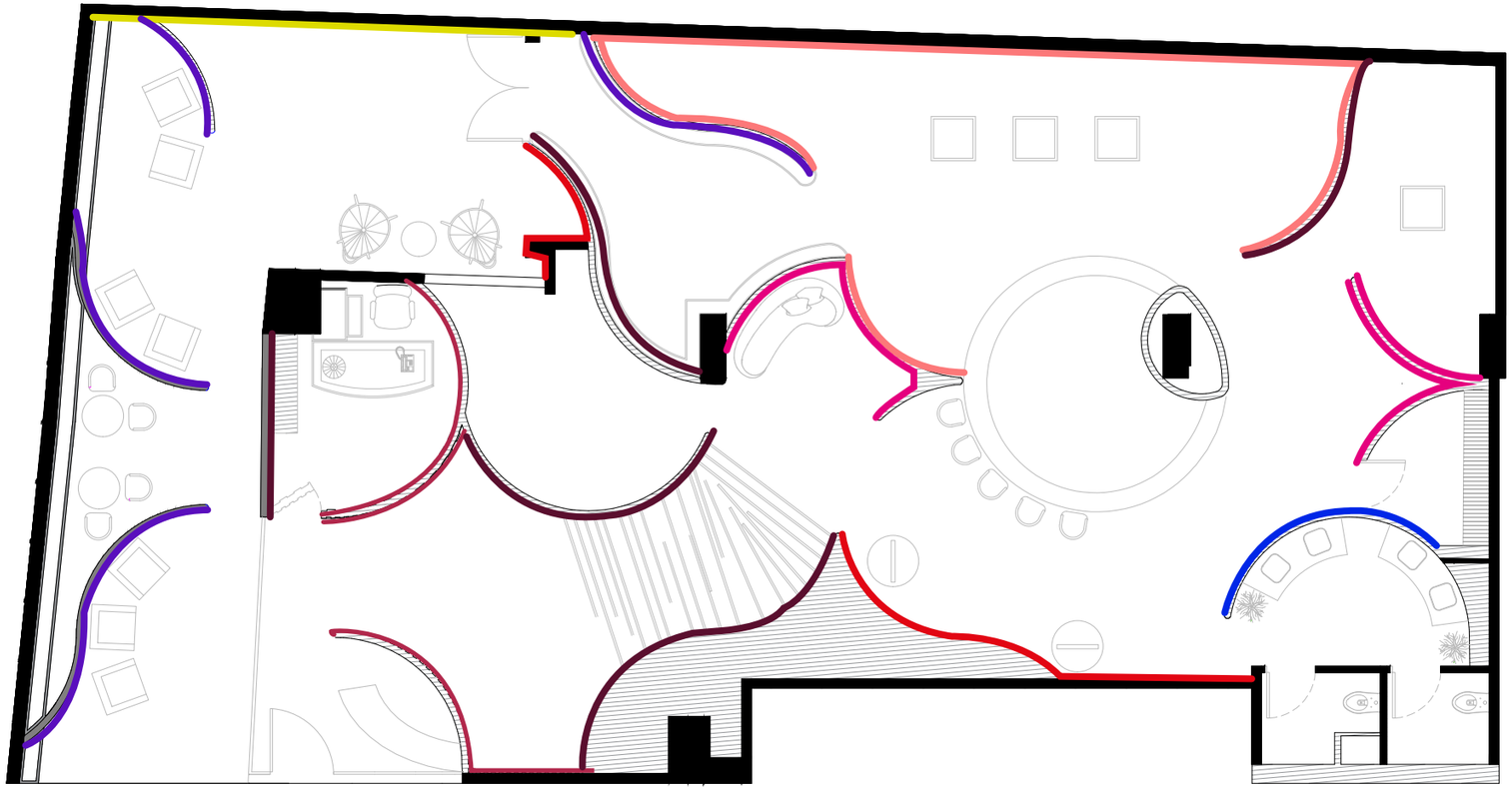
Pintura Satinada - Color Vino - Pintulac
Pintura Satinada exteriores e interiores con efecto y textura tipo grafiado.

Pintura Satinada - Color Beige - Pintulac
Pintura Satinada para exteriores e interiores, será un revestimiento decorativo tipo Lime Wash con efecto texturizado.

Paneles de Espejos Decorativos - 6mm
Resvestimiento en espejos que amplia visualmente el espacio y aporta limunosidad.

Hormigon Visto - Color Gris
Acabdo en hormigón vistto que brinda un estilo industrial y tambien contemporaneo.

Mosaico de Vidrio Gris - Avanti
Revestimiento decorativo de alta durabilidad, facil mantenimiento y buena resistencia a la humedad.





4.8 PLANO DE TECHOS

LOSA:
Losa que estara con instlaciones cubierta, pintura color blanco mate, Marca Monto para interiores, es un material de alta durabilidad spbre esta superficie.

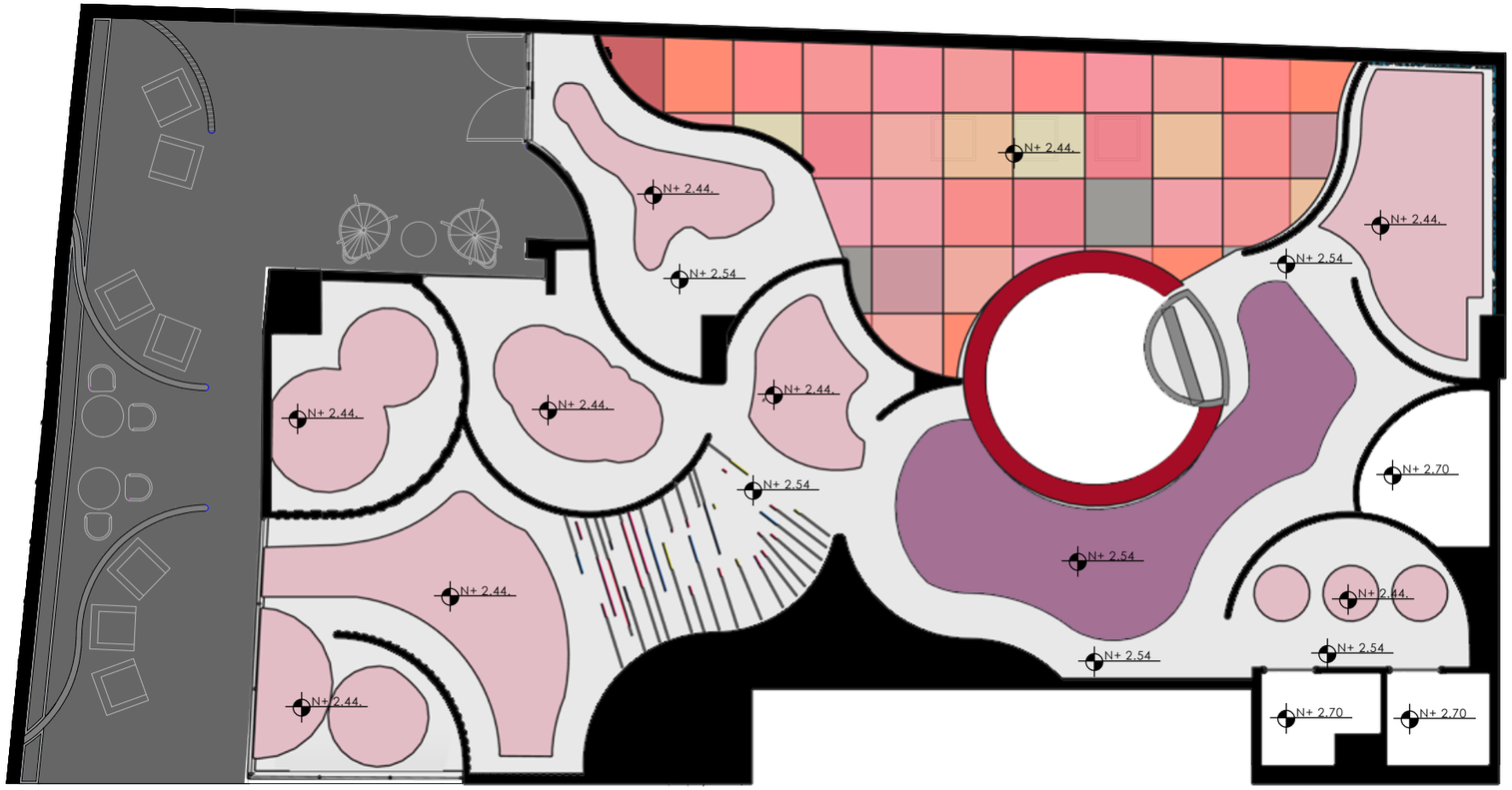
CIELO RASO - GYPSUM:
El tumbado del local será de gypsum continuo, del cual van a nacer elementos suspendidos de gypsum.

ELEMENTOS SUSPENDIDOS -GYPSUM:
Cielo raso de gypsum que estará cpm acabado texturizado delgado, se encontraran descolgas 15cm del tumbado, tendra diferentes colores vinos en estas piezas. Tendrán la sensación de ser elementos flotantes.

ESPACIO ABIERTO:
Área sin cubierta que permite el ingreso directo de luz natural, ayuda que exista la conexión con el entorno natural, el cual es uno de los principios que busca transmitir el proyecto.

ESPEJO ENVEJECIDO:
Espejo decorativo el cual tendra un acabado envejecido en tonalidad rojiza para brindar una profundidad, calidez y tenga un estilo sofisticado.

CUBIERTA DE VIDRIOS DE COLORES:
Vidrios con diferentes tonalidades de colores que permiten que el paso de luz natural entre a este espacio, crea efectos cromáticos y al mismo tiempo enriquecen la experiencia seonrial del espacio



4.9 PLANO DE ILUMINACIÓN PISO

ITEM	NIVEL	SIMBOLOGíA	REFERENCIA	DESCRIPCIÓN
1	+0.20			Light Up Orbit - cuerpo en acero inoxidable. Floor recessed Orbit D=50mm - Blade optic - 1W 9.1lm - 2700K - Steel
2	+0.20			Underscore InOut - versión Side-Bend 16mm - Led Warm white - 24Vcc - L=254mm - 1.7W 109lm - 2600K - iGuzinni
3	+1.50			SS93.15 Gris 180x180 mm – Óptica AL - Warm White - 220 - 240 Vca - DALI - 2700 K - CRI 80 - Iguzzini

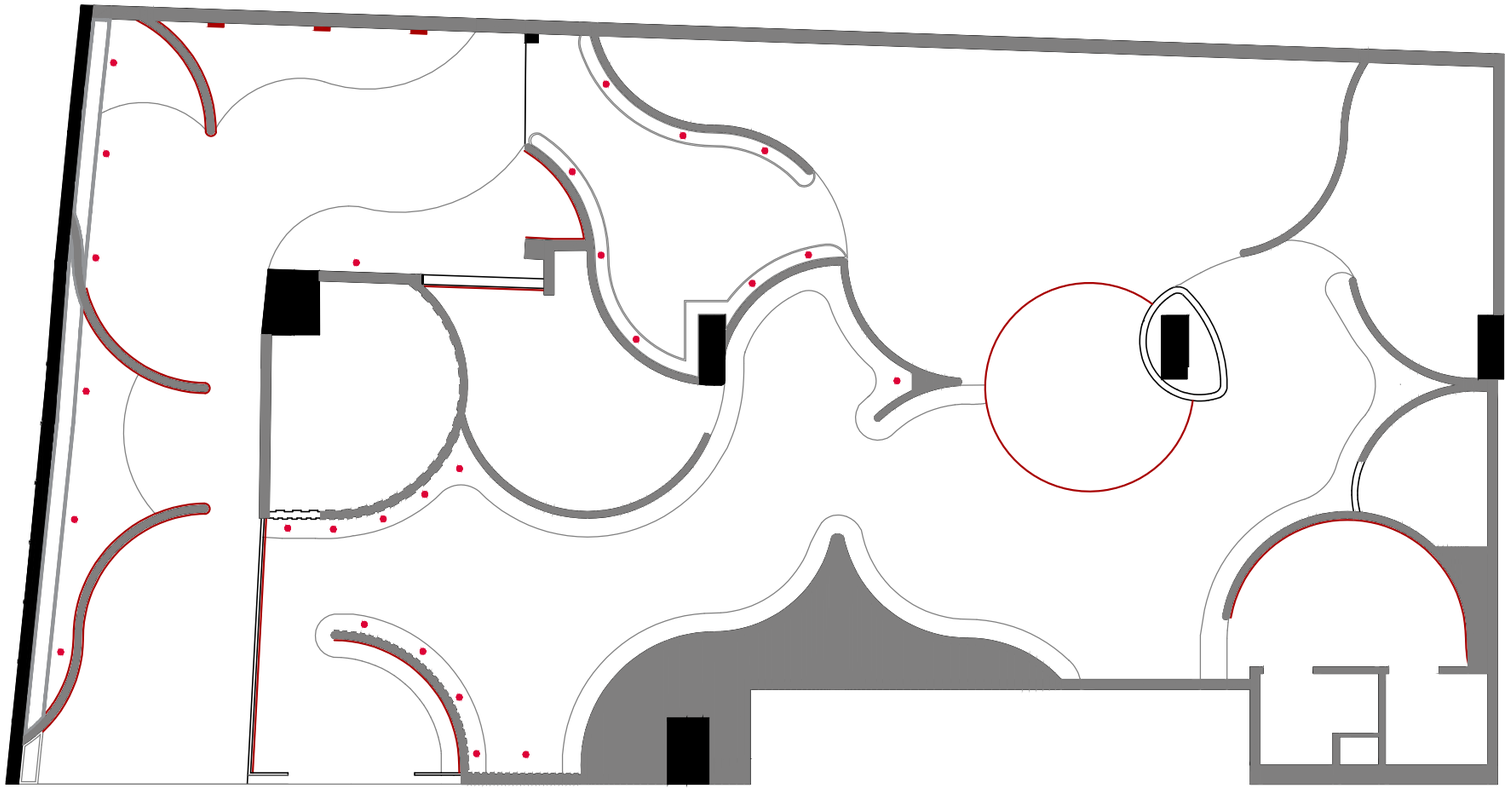


Figura 45: Plano de Iluminación A Piso. Elaborado por Alisson Mejía y Josselyn Pinos.



4.9 PLANO DE ILUMINACIÓN TECHO

Rango de alturas N= +3.00 a +3.20

P.73

ITEM	NIVEL	SIMBOLOGíA	REFERENCIA	DESCRIPCIÓN
3	+2,44	○		Reflex C.O.B. Wall Washer - Ø 96 mm - 11,9 W - 69,02 lm/W 3000 K-DALI-2 - iGuzinni
4	+2.56	—		Underscore InOut - versión Side-Bend 16mm - Led Warm white - 24Vcc - L=254mm - 1.7W 109lm - 2600K - iGuzinni
5	+3.00	◎		Reflex - Empotrable circular fijo - Ø 125 - neutral white - óptica blanca - DALI - 23.7W 2399lm - 4000K - iGuzinni

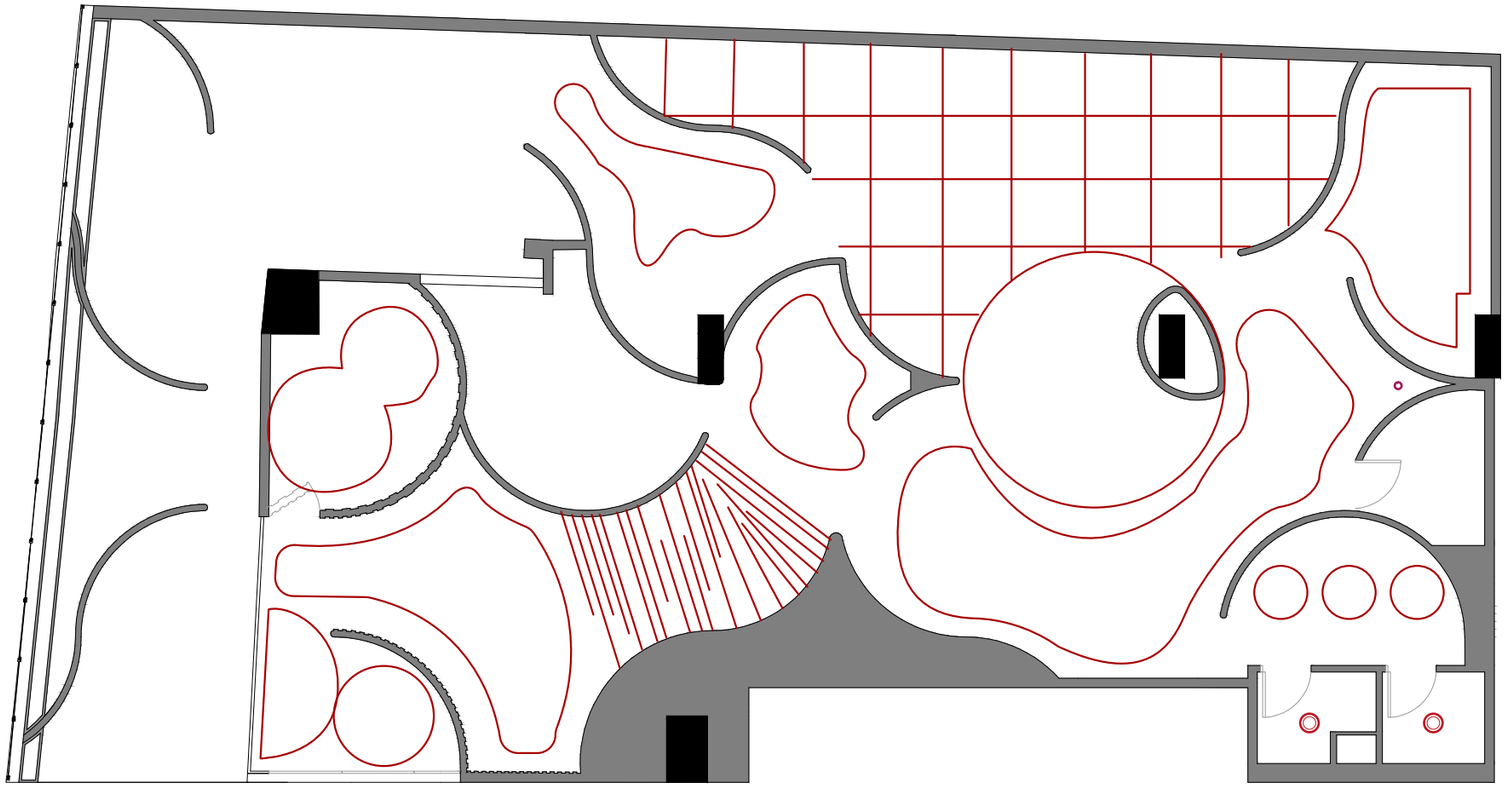


Figura 45: Plano de Iluminación A Techo. Elaborado por Alisson Mejía y Josselyn Pinos.



P.74

4.10 STYLING

Anillo superior
Alucobond vino perlado.
Define la identidad visual del bar y crea un punto focal.
DIVERZU

Columna central
Microcemento.
Actúa como el eje estructural y visual del bar.
ROCKTEC

Iluminación lineal
Underscore InOut Side-Bend 12600K
Produce iluminación indirecta que hace que el volumen del bar parezca flotante.
IGUZINNI



Celosía perimetral
Plancha de tol negro
Permite el paso de la luz, genera un juego de sombras y refuerza la estética
GRUPO ALUCOMAX

Barra Circular
Mármol Calacatta Rosso
Aporta lujo, exclusividad y gran resistencia al uso diario, además de convertirse en el protagonista visual.
TINO STONE & SURFACES

Taburetes
Tolix H Stool
Complementan el concepto industrial del bar.
TOLIX

Figura 00: Styling 01. Elaborado por Alisson Mejía y Josselyn Pinos.

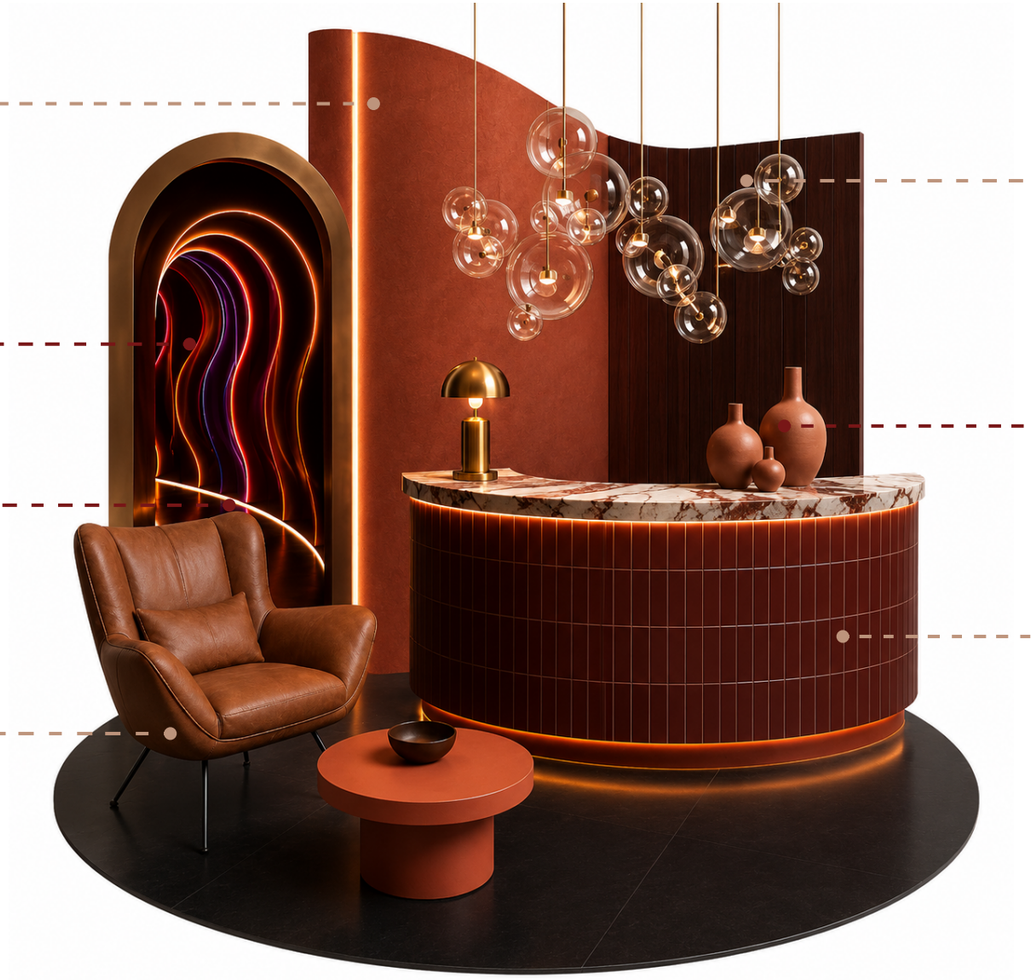
4.10 STYLING

Pared - estructura de gypsum
Pintura Satinada exteriores e interiores con efecto y textura tipo grafíado.
PINTULAC

Tunel Inmersivo
Paneles de melaminico de colores intensos
ROCKTEC

Instalación artística
Cintas LED de colores Underscore InOut Pixel Top Bend 16mm, que genera profundidad, dinamismo y una transición visual hacia el interior.
IGUZINNI

Poltrona BOTTI
La poltrona Botti es una pieza de diseño que combina elegancia y confort.
MUBB



lámpara - Bolle Lamp
Lámpara decorativa colgante, color dorado.
TREZE FURNITURE

Jarrón Decorativo Ceramica
Jarrón compuesto de dos formas redondas y un cuello estrecho con apertura reducida elaborado en cerámica.
ZARA HOME

Counter - Recepción
Revestido con porcelánico efecto mármol en la superficie superior. Su diseño curvo favorece la circulación y se convierte en el elemento principal de bienvenida.
TINO STONE & SURFACES

4.11 RENDERS



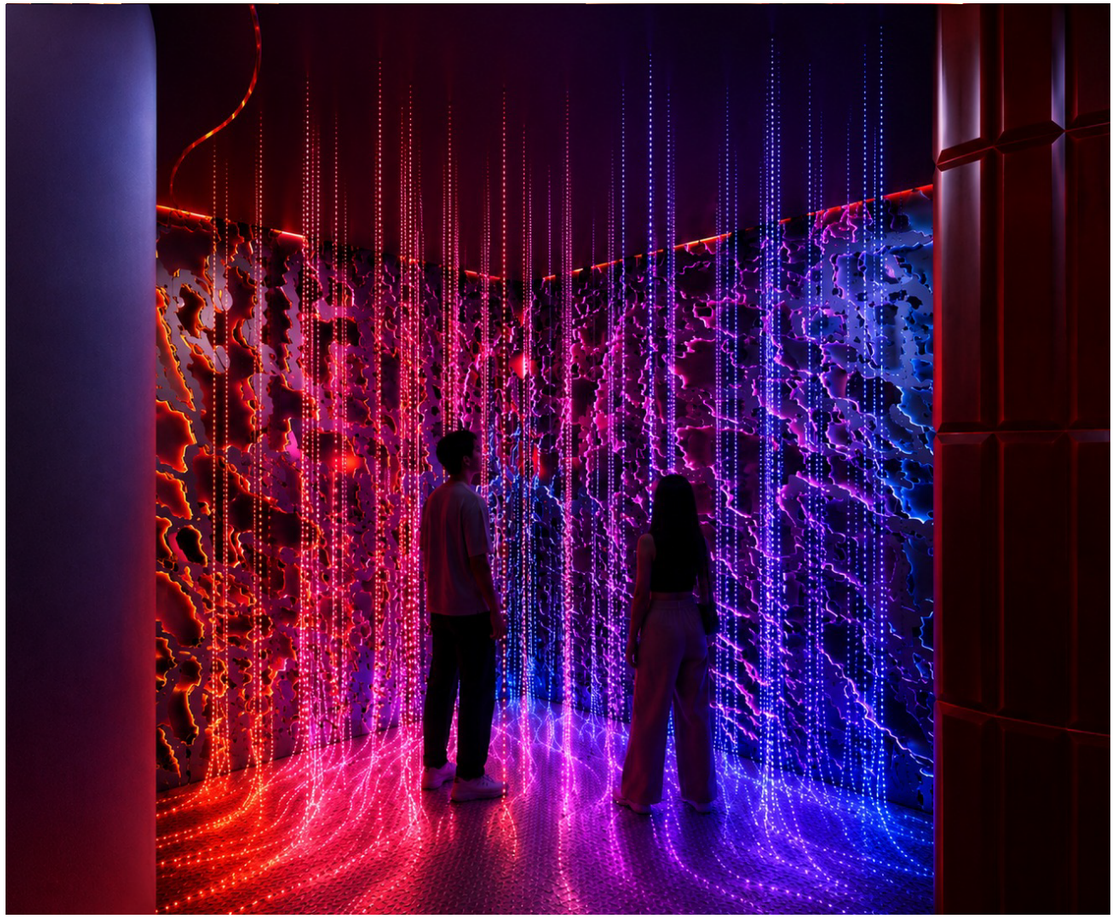


4.11 RENDERS





4.11 RENDERS





4.11 RENDERS





4.11 RENDERS





4.11 RENDERS





Capítulo 5: Diseño Exclusivo de Mobiliario

MOBILIARIO 1

CURVO TERRA

El counter prioriza la funcionalidad y la estética mediante una composición de materiales contemporáneos que aportan resistencia, elegancia y calidez, integrándose con el concepto general del proyecto.

- **Datos Preliminares**

Código: M-01
Ubicación: Recepción / Counter

- **Medidas**

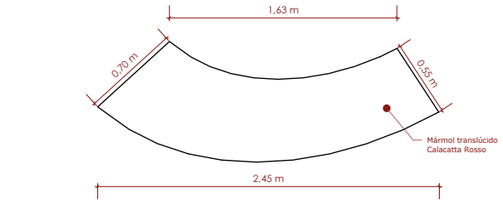
Largo: 245 cm
Profundidad: 80 cm
Altura: 95 cm

- **Materialidad**

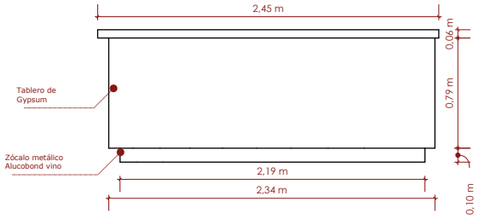
Estructura: Perfilería metálica estructural.
Mesón: Mármol translúcido Calacatta Rosso 6 cm
Revestimiento: Azulejo color rojo vino (frontal y laterales).
Iluminación: Tira LED cálida oculta.
Zócalo: Alucobond vino

- **Sistema constructivo**

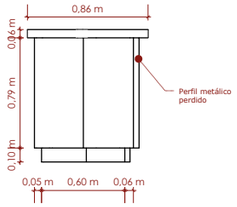
Estructura autoportante fabricada con perfilería metálica anclada al piso. El mesón de mármol natural de 6 cm se fija a la estructura con adhesivo epóxico y anclajes mecánicos ocultos. El revestimiento de azulejos instalados en paneles de soporte. Finalmente, se incorpora iluminación LED cálida empotrada en perfiles de aluminio.



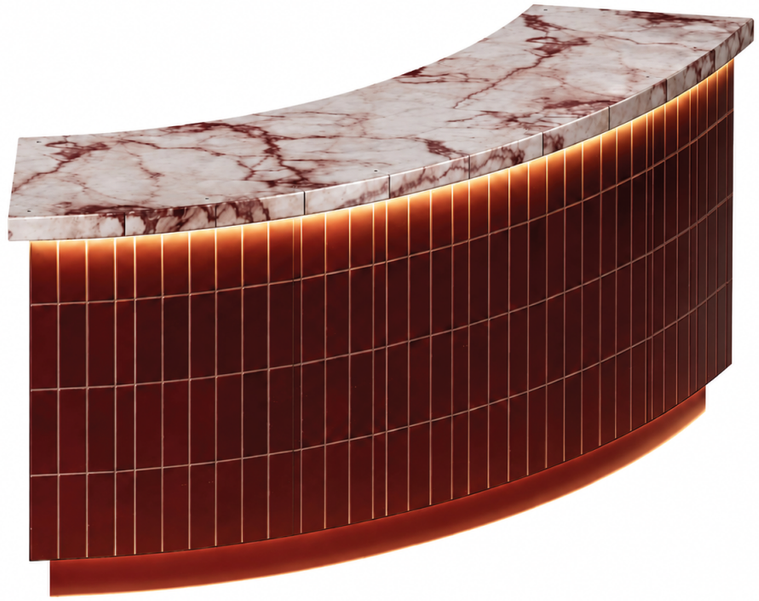
Vista superior
ESC: N/D



Vista frontal
ESC: N/D



Vista lateral derecha
ESC: N/D



Isometría General
ESC: N/D

MOBILIARIO 2

HALO 360°

El bar central es el protagonista del espacio. Su diseño circular favorece la circulación y la interacción de los usuarios, su materiales dan identidad contemporánea del proyecto.

- **Datos Preliminares**

Código: M-02
Ubicación: Área central / Exhibición

- **Medidas**

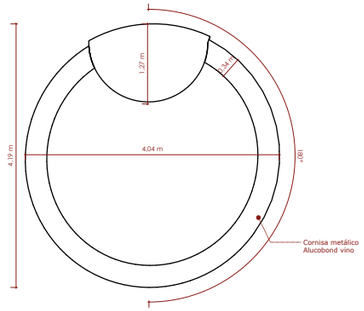
Diámetro: 400 cm
Altura: 300 cm

- **Materialidad**

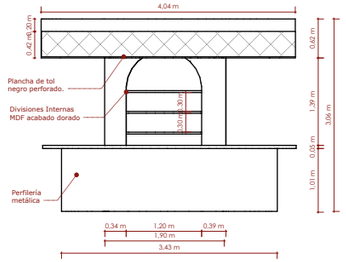
Estructura: Perfilería metálica estructural.
Mesón y base: Mármol natural de 6 cm de espesor.
Revestimiento: Alucobond vino
Entrepaños: Madera MDF enchapada con acabado tipo madera natural.
Barandilla: Tol negro perforado con perfilería de acero.
Iluminación: Tira LED cálida.

- **Sistema constructivo**

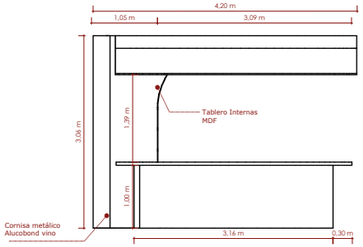
La estructura principal está conformada por perfilería metálica soldada y anclada al piso mediante placas base y pernos. El mesón y la base de mármol natural de 6 cm de espesor. Las repisas de MDF se fijan mediante soportes metálicos ocultos, mientras que la malla metálica del anillo superior se integra a la estructura mediante perfiles de acero soldados. Finalmente, la iluminación LED cálida destaca la textura de los materiales.



Vista superior
ESC: N/D



Vista frontal
ESC: N/D



Vista lateral derecha
ESC: N/D



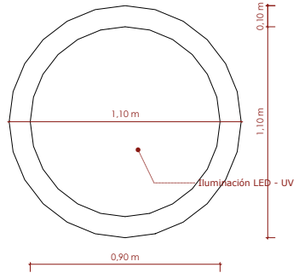
Isometría General
ESC: N/D

MOBILIARIO 3

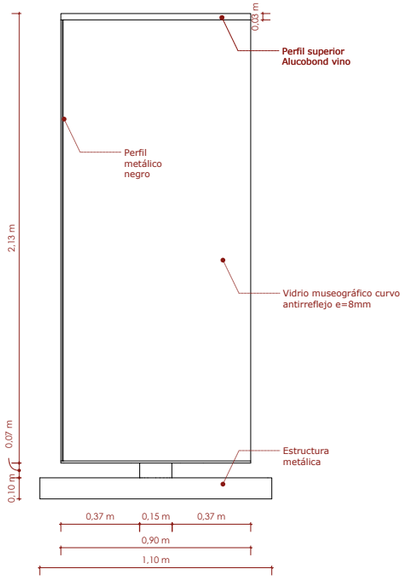
LUMEN

El mostrador de museo está diseñado para la exhibición y protección de piezas patrimoniales o artísticas.

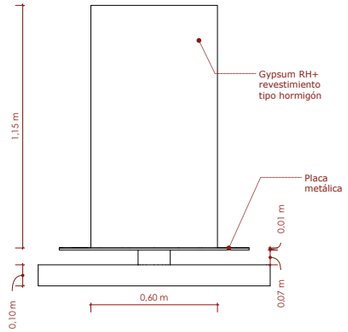
● Datos Preliminares
Código: M-03
Ubicación: Sala de exhibición / Museo
● Medidas
Diámetro: 190 cm
Altura: 230 cm
● Materialidad
Estructura: Perfilería metálica de acero.
Base y tapa: Alucobond vino
Cuerpo: Vidrio templado transparente de 8 mm.
Pedestal interior: Mármol natural blanco pulido.
Herrajes: Acero inoxidable con fijaciones ocultas.
● Sistema Constructivo
La vitrina está conformada por una estructura de perfilería metálica de acero que sirve de soporte para el cilindro de vidrio templado de 10 mm. La base y la tapa superior están fabricadas sobre una estructura metálica revestida con alucobond vino. En el interior, el pedestal cilíndrico de mármol natural se ancla mecánicamente a la base para asegurar la estabilidad de las piezas exhibidas.



Vista superior
ESC: N/D



Vista lateral derecha
ESC: N/D



Vista frontal
ESC: N/D



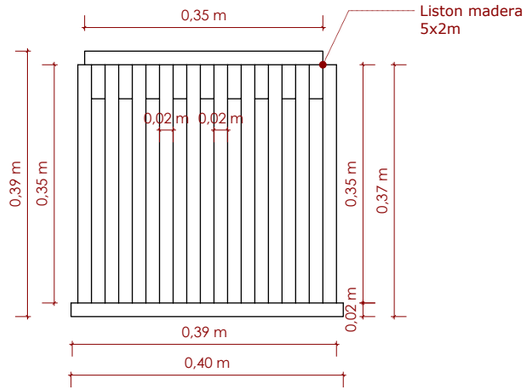
Isometría General
ESC: N/D

MOBILIARIO 4

REJILLA

El mostrador de museo está diseñado para la exhibición y protección de piezas patrimoniales o artísticas.

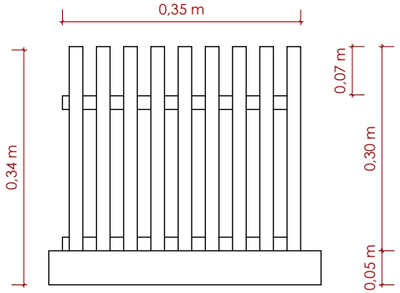
● Datos Preliminares
Código: M-04
Ubicación: Exterior Terraza
● Medidas
Ancho: 39 cm
Largo: 40cm
Altura: 34 cm
● Materialidad
Listones: Madera sólida de 5x2 cm.
Herrajes: Tornillería oculta en acero galvanizado.
Acabado: Bruciato UB16
● Sistema Constructivo
El mobiliario está conformado por una base estructural de listones de madera maciza, sobre la cual se fijan mecánicamente listones verticales y horizontales mediante tornillos ocultos y adhesivo estructural.



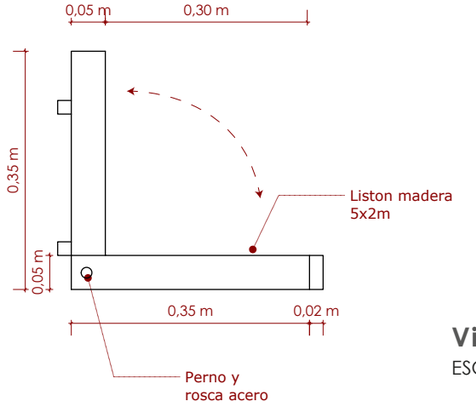
Vista superior
ESC: N/D



Isometría General
ESC: N/D



Vista frontal
ESC: N/D



Vista lateral derecha
ESC: N/D

Capítulo 6: Epílogo

6.1 CONCLUSIONES

INNOVACIÓN A TRAVÉS DE LA EXPERIENCIA SENSORIAL

El proyecto de Galería Museo Bar demuestra que es posible integrar arte, cultura y gastronomía en un mismo espacio mediante un diseño interior enfocado en la experiencia sensorial. La propuesta incorpora estrategias espaciales que estimulan la vista, el tacto, el gusto y la percepción del usuario, logrando que la visita trascienda la contemplación tradicional y se convierta en una experiencia inmersiva que genera emociones y recuerdos.

APLICACIÓN DEL CONCEPTO COMO EJE DEL DISEÑO

El concepto de Catalizador Cerebral Emocional, complementado por el subconcepto inspirado en el sistema límbico, permitió establecer un criterio de diseño coherente durante todo el desarrollo del proyecto. La distribución espacial, la materialidad, la iluminación y la ambientación fueron concebidas para favorecer la interacción entre el usuario y el espacio, promoviendo sensaciones de conexión, aprendizaje, placer y memoria a través de las experiencias vividas.

FLEXIBILIDAD Y ADAPTACIÓN PARA MÚLTIPLES PROPUESTAS ARTÍSTICAS

La incorporación de espacios flexibles y mobiliario transformable permite que la Galería Museo Bar se adapte a diferentes exposiciones, actividades culturales y propuestas artísticas impulsadas por organizaciones como Creative Time. Esta versatilidad convierte al proyecto en un espacio dinámico capaz de responder a las necesidades de diversos artistas y marcas, fortaleciendo su permanencia y vigencia a lo largo del tiempo.

APORTE CULTURAL Y SOCIAL AL CONTEXTO URBANO

La implantación del proyecto en el sector de La Portugal, en la ciudad de Quito, representa una oportunidad para fortalecer la oferta cultural del entorno mediante un espacio inclusivo que promueve el encuentro social, la difusión del arte contemporáneo y la interacción entre distintos públicos. La propuesta contribuye a generar un punto de referencia donde convergen cultura, creatividad y experiencias compartidas durante las diferentes jornadas de funcionamiento.

6.2 RECOMENDACIONES

ACTUALIZACIÓN CONSTANTE DE LOS ESPACIOS EXPOSITIVOS

Se recomienda que las áreas destinadas a exposiciones y experiencias artísticas sean renovadas periódicamente para mantener el interés del público y responder a las necesidades de las diferentes organizaciones, artistas y marcas que utilicen el espacio. La flexibilidad del diseño permitirá incorporar nuevas propuestas sin alterar la esencia conceptual del proyecto.

CONSERVACIÓN DE LA EXPERIENCIA SENSORIAL

Es importante que cualquier modificación futura preserve el enfoque sensorial del proyecto, garantizando que la iluminación, los materiales, las texturas, los aromas y las experiencias gastronómicas continúen estimulando los sentidos del usuario y fortaleciendo la identidad del espacio.

ADAPTABILIDAD PARA ORGANIZACIONES CULTURALES Y MARCAS

Debido a que el proyecto está concebido para albergar múltiples organizaciones y propuestas artísticas, se recomienda que el mobiliario y las áreas de exhibición mantengan un alto grado de adaptabilidad. Esto permitirá configurar fácilmente los espacios según los requerimientos específicos de cada exposición o actividad, optimizando su funcionalidad y favoreciendo la diversidad de eventos culturales.

FORTALECIMIENTO DE LA INTERACCIÓN ENTRE EL USUARIO Y EL ESPACIO

Se recomienda incorporar de manera continua nuevas estrategias tecnológicas, artísticas e interactivas que incentiven la participación del visitante. La actualización de recursos audiovisuales, experiencias inmersivas y actividades participativas contribuirá a que la Galería Museo Bar conserve su carácter innovador y continúe generando vínculos emocionales entre el arte, el usuario y el entorno.

6.3 INDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1: Logo. Creative Time

Figura 2: Publicidad de empresa. Creative Time

Figura 3: Collage Museos tradicionales y Museos Inmersivos. Elaborado por autores de trabajo de titulación

Figura 4: Creative Time. College elaborado por autores de trabajo de titulación

Figura 5: Edificio Torre Ganté. BG Contructora.

Figura 6: Google Earth más producción propia

Figura 7: Implantación. Torre Ganté. BG Constructora.

Figura 8: Corte y Fachada Frontal. Torre Ganté. BG Constructora.

Figura 9: Fotografías. Torre Ganté. BG Constructora.

Figura 10: Aplicación. Suncalc.org. Elaboración Propia

Figura 11: KAIMAKK.COM. EXPOSICION CASA PROJECT 2024

Figura 12: Exposición teamlab borderless. Tokio. Sala 12

Figura 13: Exposición teamlab borderless. Tokio. Sala 3

Figura 14: Museo Inmersivo Artechouse. Estados Unidos. ARTECHOUSE STUDIO

Figura 15: Esquema de Metas Del Diseño. Elaboración Propia

Figura 16: Esquema Concepto y Subconcepto. Elaboración Propia

Figura 17: Elementos de composición parte 1 . Elaboración Propia

Figura 18: Elementos de composición parte 2. Elaboración Propia

Figura 19: Elementos de composición parte 3. Elaboración Propia

Figura 20: Elementos de composición parte 4. Elaboración Propia

Figura 21: Elementos de composición parte 5. Elaboración Propia

Figura 22: Zonificación Interiorismo inmersivo sensorial. Galería Museo Bar. Elaboración Propia

Figura 23: Google Imagenes. Museos Interactivos. Collage.

Figura 24: Imagenes de Pinterest. Collage elaboracion propia.

6.4 BIBLIOGRAFÍA

Bear, M. F., Connors, B. W., & Paradiso, M. A. (2020). Neurociencia: La exploración del cerebro (ed. en español). Wolters Kluwer.

Browning, W. D., Ryan, C. O., & Clancy, J. O. (2014). 14 patrones del diseño biofílico. Terrapin Bright Green.

Ching, F. D. K. (2018). Arquitectura: Forma, espacio y orden. Gustavo Gili.

Ching, F. D. K., & Binggeli, C. (2018). Diseño de interiores ilustrado. Gustavo Gili.

Creative Time. (s. f.). Creative Time. https://creativetime.org/

Creative Time. (s. f.). Instagram. https://www.instagram.com/creativetime/

Desvallées, A., & Mairesse, F. (Coords.). (2010). Conceptos claves de museología. ICOM/Armand Colin.

Pallasmaa, J., & García Alvarado, R. (2009). Tocando el mundo: Espacio vivencial, visión y hapticidad. Arquitecturas del Sur, 27(36), 80-93.

Purves, D., et al. (2018). Neurociencia. Editorial Médica Panamericana.

Ramachandran, V. S. (2012). El cerebro revelador. Paidós.

The Center for Universal Design. (1997). Los principios del diseño universal.

UNESCO. (2003). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial.