

Universidad San Francisco de Quito

USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño de Interiores

YOUTH-HOSTEL PLANTAS DE PODER

Mauricio Andree Sotomayor Alvear

Tesis de Grado presentada como requisito para la obtención del título de

Licenciado en Diseño de Interiores

Quito

2025

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

USFQ

HOJA DE CALIFICACIÓN

DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

YOUTH-HOSTEL PLANTAS DE PODER

Mauricio Andree Sotomayor Alvear

Nombre del profesor, Título académico

Andrea Pinto, MFA

Quito, marzo 2025

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombre y apellidos: Mauricio Andree Sotomayor Alvear

Código: 00211718

Cédula de identidad: 1719500330

Lugar y fecha: Quito, marzo 2025

Tabla de contenido

Cap. 1. Planteamiento del proyecto	6
1.1. Propuesta	6
1.2. Razón.....	6
1.3. Problemática	7
1.4. Target	8
1.5. Funcionamiento.....	8
1.6. Programación de áreas	9
1.7. Ubicación	10
1.7.1. Análisis del sector	11
1.7.2. Análisis de movilización.....	13
1.7.3. Análisis arquitectónico	13
1.7.3. Análisis de asoleamiento	17
1.9. Alcance del proyecto.....	18
1.10. Concepto.....	19
1.10.1. Subconceptos	20
1.10.2. Moodboard	21
1.10.3. Partido arquitectónico	21
Cap. 2. Youth-Hostels.....	22
2. 1. Introducción al Youth-Hostel.....	22
2.2. Diseño de experiencias	22
2.3. Arquitectura social	23
2.4.1. Habitaciones	23
2.4.2. Salas comunes o espacios comunales	24
2.4.3. Educación cultural	25
2.4.4. Conciencia ambiental.....	25
Conclusión.	26
Referencias.....	27

Cap. 1. Planteamiento del proyecto

1.1. Propuesta

YOUTH-HOSTEL PLANTAS DE PODER

En este proyecto se plantea el diseño de un *Youth-Hostel* basado en *Plantas de poder* que ofrezca un espacio de alojamiento, bienestar y turismo cultural. El objetivo es proporcionar a la ciudad un lugar de conexión para jóvenes, turistas y locales, que promueva el turismo cultural de la capital. Este proyecto está enfocado en ser un escape natural dentro de la ciudad, brindando espacios para una comunidad global con interés en el turismo centrado en productos y experiencias naturales, así como la interacción en espacios destinados al fortalecimiento ancestral y el bienestar.

Este espacio conecta a esta comunidad global de jóvenes, con interés en el turismo, con la realidad capitalina, su naturaleza aledaña, y conocimientos ancestrales.

1.2. Razón

Quito es una ciudad que recibe a un alto número de visitantes por su amplia gama de experiencias turísticas y zonas de interés cultural y natural a su alrededor, sin embargo, es una ciudad que sirve más como punto de paso a diferentes puntos del país. Es una ciudad que ofrece muchos tipos de servicio que atienden a la creciente demanda internacional de turismo cultural, un turismo que busca una conexión con las culturas de los lugares que se visita, pero que necesita una modernización para atender las nuevas corrientes de turismo. La Agenda turística 2024, establecida por el Municipio de Quito para 2024-2027, establece como meta aumentar el 50% de turistas extranjeros en la capital, además de mencionar que según la revista estadounidense "Travel+Leisure", Quito está entre las 10 ciudades favoritas de América Latina para ser visitadas. Sin embargo, según las cifras presentadas por la Alcaldía Metropolitana, el promedio de la capital en noches de pernoctación, las noches que un viajero pasa en un

establecimiento, es de 1.5, lo que indica que, a pesar de recibir a 680 mil visitantes en 2023, la capital es un punto de estadía corta.

Las tendencias del turismo están cambiando hacia el atractivo cultural de los destinos y las experiencias únicas que pueden ofrecer distintos puntos del mundo, y atender la creciente demanda de turismo cultural es esencial para cumplir con la agenda turística de Quito. De acuerdo con encuestas realizadas por las empresas MMGY Travel Intelligence y Applegarth Strategies, el 37% de estadounidenses tiene afinidad por experiencias cannábicas, especialmente los turistas de la Generación Z, de los que el 70% está interesado en tener al menos una experiencia cannábica. Lo que indica un fuerte interés de los viajeros jóvenes hacia un turismo enfocado en el turismo direccionado al bienestar, y hacia experiencias cannábicas que se vuelven cada vez más disponibles según cambia la legislación de distintos puntos del mundo. Además, cabe mencionar que de todas las entradas internacionales a Quito el 40% lo representa Estados Unidos, y también representan la mayoría de las asesorías turísticas en los principales puntos de movilización en la capital, el Aeropuerto, Quitumbe y El Quinde.

1.3. Problemática

Los principales desafíos que se trataran en el proyecto son el diseño de arquitectura social para jóvenes, el tratar con productos ancestrales y el funcionamiento de experiencias de turismo cultural. El diseño de estas áreas de experiencia debe estar planificando con una espacialidad que promueva bajar la guardia, experimentar cosas nuevas y crear comunidad. A nivel de funcionamiento, el proyecto debe actuar como una base central de la estadía de los turistas, dándoles todas las comodidades para que extiendan su visita en la capital y sus alrededores. El espacio debe promover descubrimiento y calidez.

También es importante considerar que el turismo cultural se basa específicamente en aprender, descubrir, experimentar y consumir un producto o servicio cultural de un lugar específico. Esto significa que se está tratando con un producto atado a una cultura local y a

prácticas alrededor de este, siendo de gran importancia entender la conexión del producto ancestral con su comunidad. Esto repercute en el diseño de las experiencias alrededor de estos productos, pues se debe considerar la manera de lucrar responsable de estos, dando una retribución equitativa a los dueños de estos conocimientos.

1.4. Target

El proyecto está planteado para turistas jóvenes de entre 18 y 30 años, que compartan el deseo de conocer la capital, y toda la cultura y naturaleza que ofrece, y la visión de una comunidad global alrededor del turismo cultural y que busquen experimentar las plantas de relevancia local. Personas que busquen experimentar Quito y sus alrededores de forma fácil y cómoda, teniendo un lugar seguro y una comunidad enfocada en su bienestar. Además de funcionar para los turistas más jóvenes y aventureros de estadía corta, también se plantean áreas para nómadas digitales que son de estadía más larga.

1.5. Funcionamiento

El *Youth-Hostel* funcionaria con sus áreas abiertas al público (publicas) como el restaurante, el supermercado, las salas inmersivas y el centro de promoción turística, y con áreas de uso exclusivo de los huéspedes (privadas), como serían las habitaciones y servicios del Hostal, la cocina comunitaria, la terraza jardín, el bar de experiencias, el área de *Wellnes*, y el taller de textiles. Los espacios públicos van a funcionar de manera independiente al hostal, pero brindar servicios como el de desayuno y de experiencias gastronómicas, complementando los servicios del hostal. Los espacios privados van a funcionar entre áreas comunes y áreas de experiencia, en las que las primeras dan acceso a los huéspedes a todas horas y pueden ser usados como espacios múltiples, y las segundas son espacios con actividades planificadas semanalmente y que requieren inscripción para el acceso.

Un *Youth-Hostel* busca ser muy accesible y cómodo para viajeros de un rango amplio de nivel socioeconómico, por lo que ofrece varias opciones de paquetes que dan acceso a

distintos niveles de comodidad. Las habitaciones van todas a tener acceso a los espacios comunes, áreas de experiencias y servicios como lavandería y renta de toallas. Existen tres niveles de confort, las habitaciones compartidas o habitaciones dobles privadas, habitaciones con baño privado o baño compartido, y habitaciones estilo *loft*.

- Múltiples opciones de habitación
 - Habitación capsula con baño compartido.
 - Habitación compartida con baño privado 2-4-6-8-10 personas.
 - Habitaciones dobles con baño privado.
 - Habitaciones tipo *Loft* con baño privado, cocina comedor y sala.

1.6. Programación de áreas

- Youth-Hostel: Plantas de poder
 - Habitaciones privadas, compartidas, tipo capsula y tipo *Loft*.
 - Lobby principal
 - Salas comunes
 - Cocina comunitaria
 - Bar de experiencias
 - Área de *Wellness*
 - Sala de baile y yoga
 - Salas de masaje y aromaterapia
 - Baños de cajón
 - Taller textil
 - Terraza jardín

- Restaurante
 - Restaurante y desayunos
 - Cocina industrial
 - Experiencias gastronómicas
- Centro de promoción turística.
 - Oficina de planificación turística
 - Centro de experiencias: Plantas ancestrales
- Mercado de *superfoods*

1.7. Ubicación

Para este proyecto la ubicación tenía varios requerimientos tanto para el funcionamiento del *Youth-Hostel*, como para la experiencia que busca que sus huéspedes tengan dentro y fuera de las instalaciones:

- Ubicación céntrica en relación con las áreas más turísticas de la ciudad.
- Acceso a pie y transporte público.
- Arquitectura acogedora.
- Áreas verdes y espacios exteriores para planteo de jardines.

El lugar donde se plantea el proyecto está ubicado en la Av. 6 de diciembre y Whymper, en la actual sede de la UTPL. Este es un edificio de fachadas patrimoniales que cuenta con tres plantas, 2600m² en total. La propiedad cuenta con un excelente acceso a transporte dentro de la ciudad y cercanía a sectores de interés, por estar su acceso principal en la Av. 6 de diciembre, ruta de la Eco vía. Además, la estructura cuenta con elementos esenciales para el funcionamiento del proyecto como su arquitectura acogedora y espacios comunes, al haber

sido un proyecto residencial inicialmente, y sus accesos a espacios exteriores desde distintos puntos de la propiedad, permitiendo paso a áreas al exterior en todos sus niveles.



Fachada frontal. Imagen obtenida de Google Maps.

1.7.1. Análisis del sector

Este edificio está ubicado en la Av. 6 de diciembre, sector el Batán Bajo, parroquia de Ñaquito, está en un punto céntrico de la ciudad de Quito, rodeado por las principales zonas turísticas de la capital y construido en 1980. Actualmente cuenta con infraestructura de fin educativo para la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL). Podemos encontrar puntos cercanos como el de la Plaza Foch, el parque la Carolina y el Ejido que da paso al Centro Histórico. Este sector de la ciudad cuenta con muchas opciones de transporte y movilización a los distintos sectores de interés, además de estar en una de las principales avenidas de la ciudad.

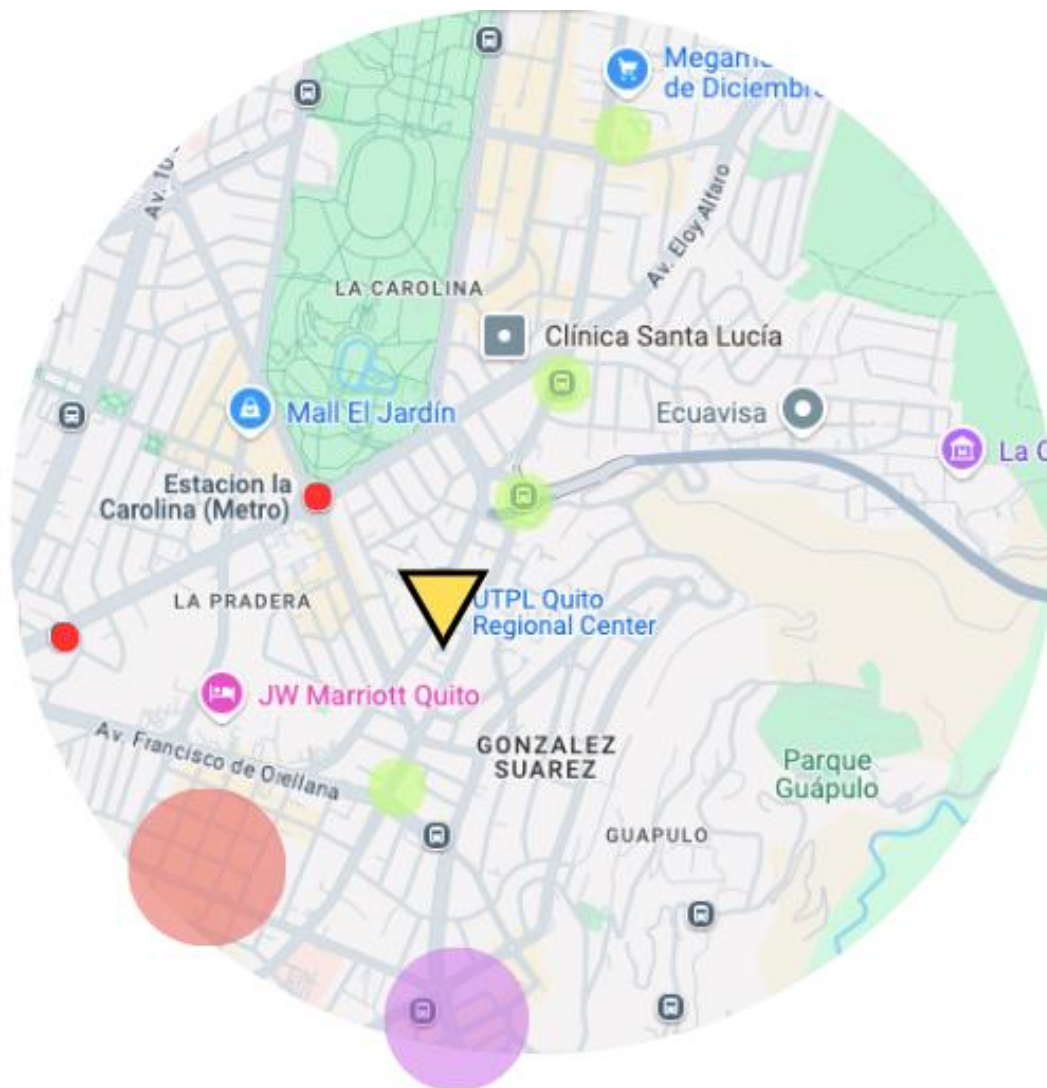


Imagen obtenida de Google Maps.

- **Zona central de Quito, cerca de:**
 - Plaza Foch ●
 - Parque de la Carolina ●
 - La Floresta ●
- **Punto central de movilización:**
 - Ecovia ●
 - Estación de Metro ●

1.7.2. Análisis de movilización

Para esta ubicación existen varias opciones de movilización, tanto en transporte público, a pie, o acceso rápido a vías hacia sectores populares de la capital. Para un turista a pie existe la opción de la estación de la Eco vía La Paz, con la que se puede acceder al Metro de Quito para movimiento en el Centro-Sur de la capital, o a las líneas de buses hacia el norte, Estación Río Coca. También es un punto central de la ciudad con cercanía al túnel de Guayasamín para acceder a Cumbayá y El Valle de los Chillos, con un automóvil o bus privado.

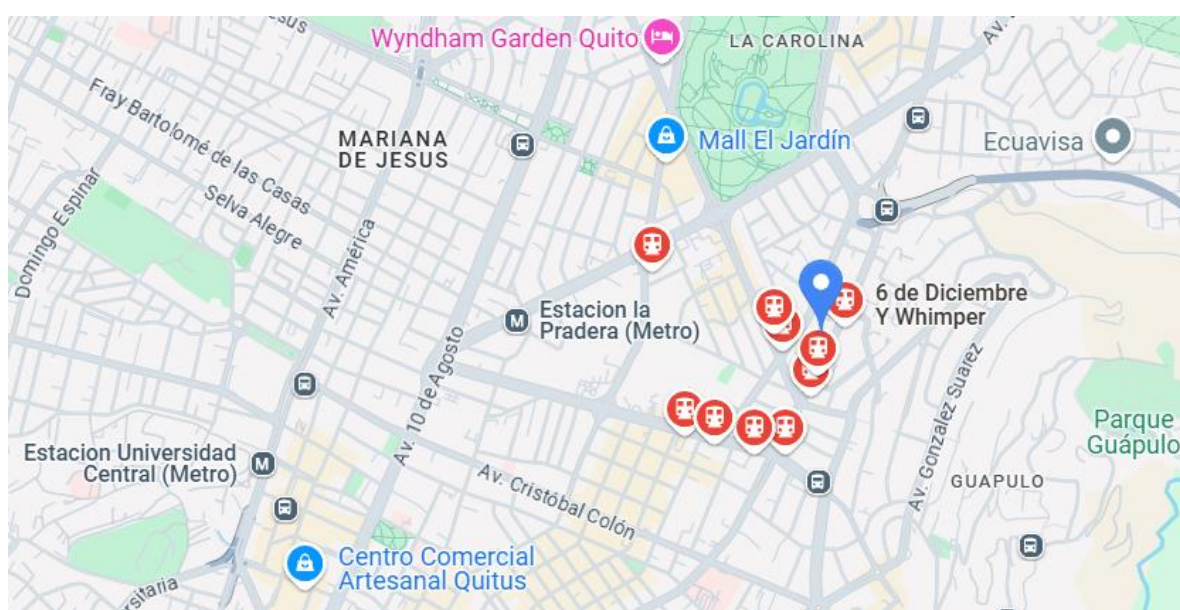


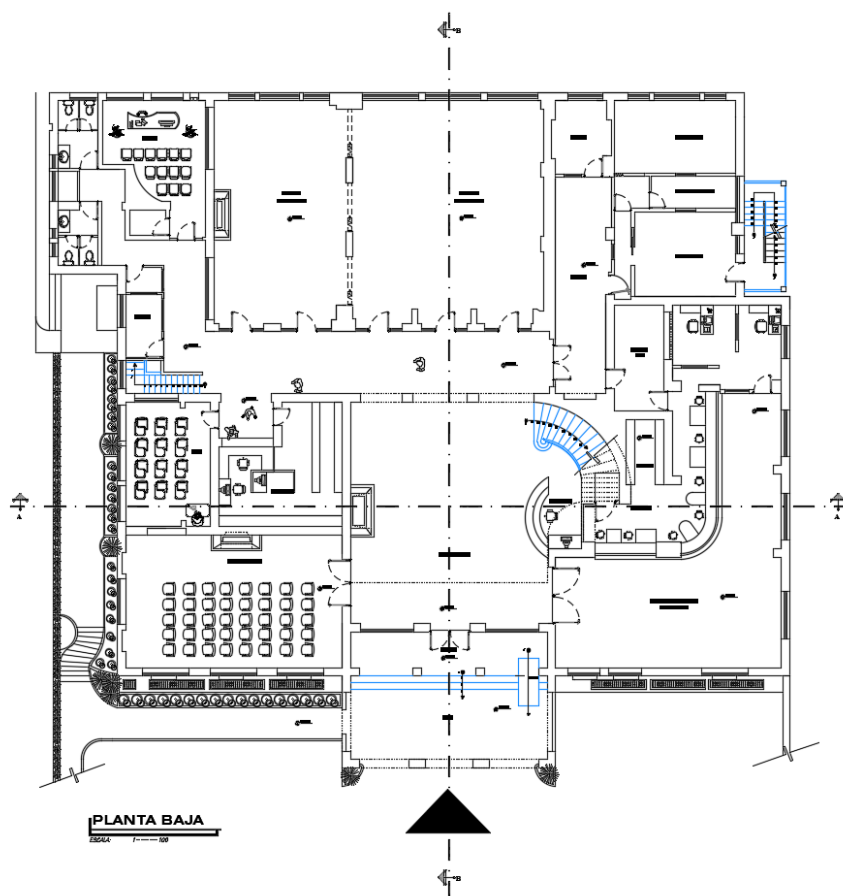
Imagen obtenida de Google Maps.

Frente a la propiedad se tiene acceso a una estación de la Eco vía y también dos paradas del bus público. Con estas opciones se puede movilizar una persona por toda la ciudad, pero también brindan acceso a la estación más cercana del Metro, Estación la Pradera, con la que se gana acceso al Centro Histórico y la Estación Interprovincial de Quitumbe.

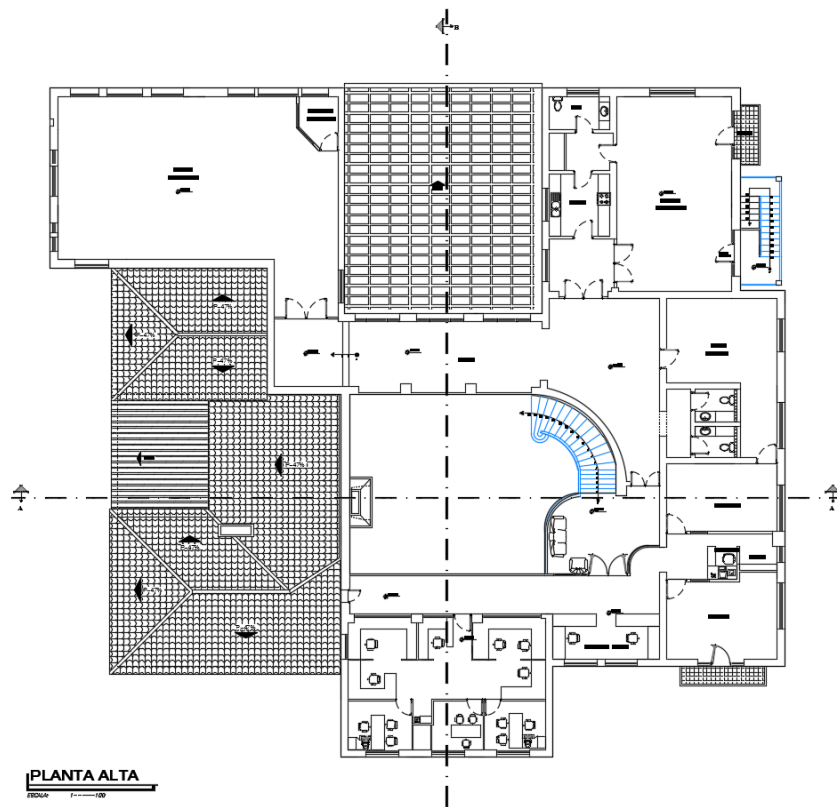
1.7.3. Análisis arquitectónico

Este es un edificio construido en los años 80, de tres plantas de aproximadamente de 1000m2 el Subsuelo y la Planta Baja, y 600m2 en la Nivel 1. En cuanto a los accesos al edificio, tenemos la entrada principal en la Planta Baja, y cuenta con una escalera (en azul) de acceso de nivel de

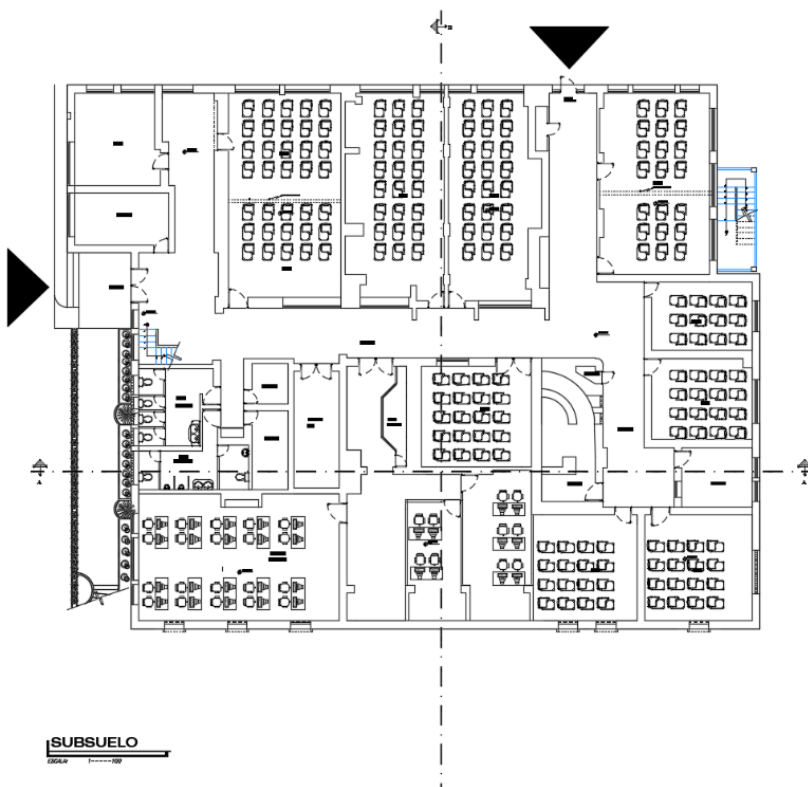
la calle al de PB 0.0m, una para subir al nivel N1, una para bajar al Sub, y una escalera exterior de emergencia. El Nivel 1 tiene acceso por una escalera interna y otra externa, además tienen dos niveles de piso, 3.51m y 3.15m. Finalmente, el Subsuelo cuenta con la escalera de acceso desde la planta alta y las de emergencia, y dos accesos desde el nivel de piso, por la izquierda y la parte posterior. El terreno está a desnivel, quedando desde la fachada frontal hasta la calle en un nivel, y el resto está a nivel de piso del subsuelo, teniendo solo el ingreso principal y las rampas a ambos lados del edificio como accesos al nivel de calle.



Plano de amoblamiento UTPL PB. Imagen obtenida con AutoCAD.



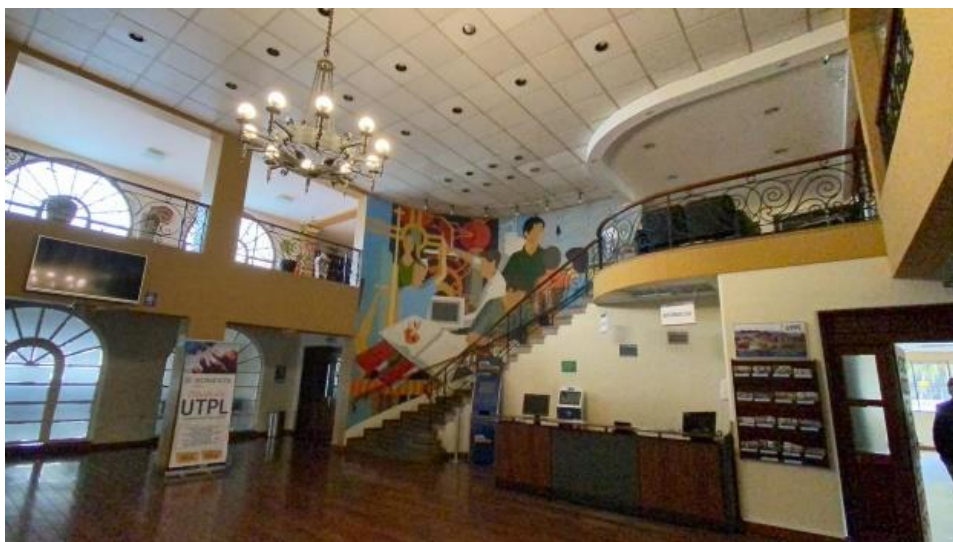
Plano de amoblamiento UTPL N1. Imagen obtenida con AutoCAD.



Plano de amoblamiento UTPL Sub. Imagen obtenida con AutoCAD.

En cuanto a la materialidad que se utiliza en este edificio destaca la piedra, la madera sólida, y el uso de la curva para generar jerarquía. Desde la fachada se puede apreciar el ingreso principal que tiene acceso por gradas de piedra, que dan paso a pisos de madera sólida en gran parte de sus plantas. En el lobby principal existe una doble altura por la que curvan las gradas principales al Nivel 1 y también una gran chimenea, que son de piedra y llevan refuerzos en el subsuelo.

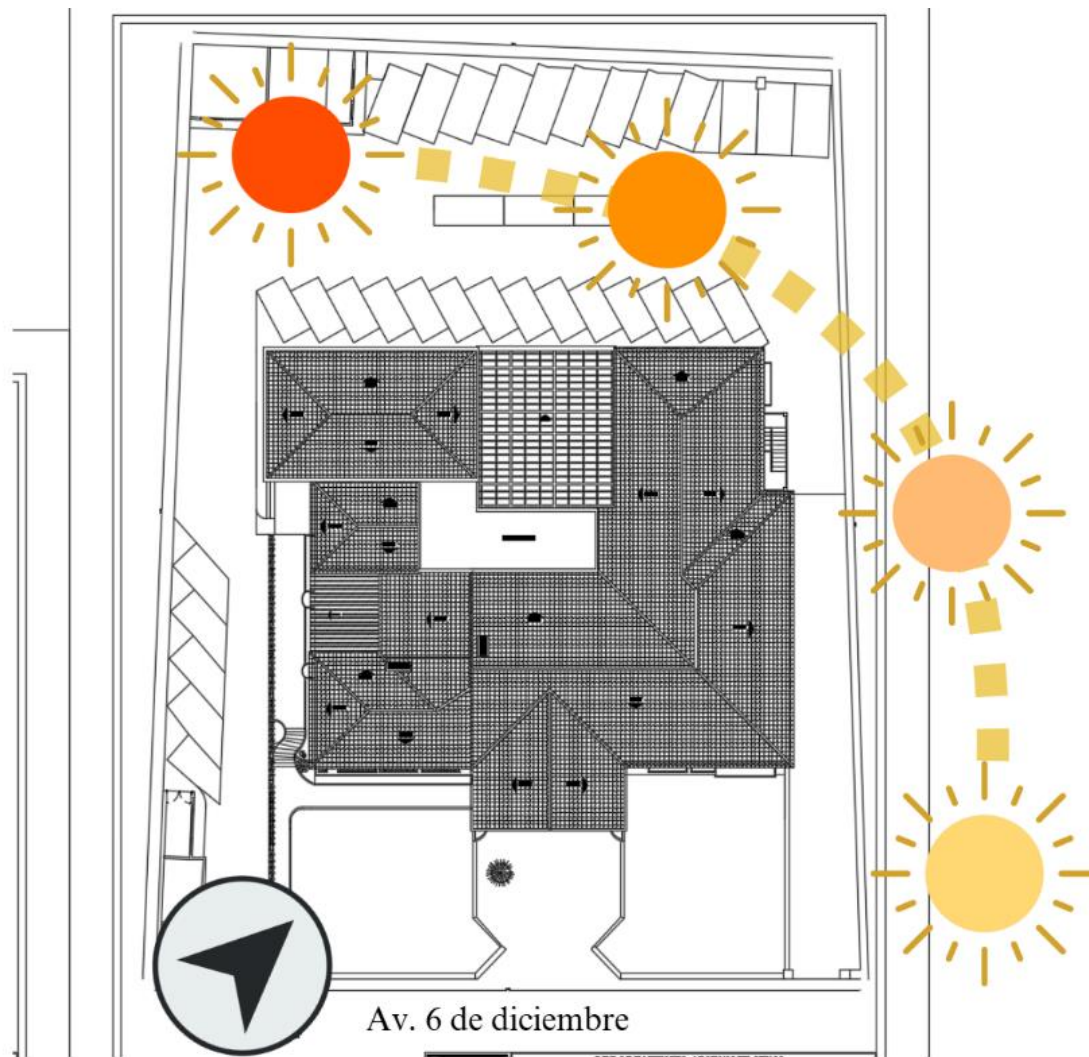




Imágenes del interior de la UTPL

1.7.3. Análisis de asoleamiento

El edificio cuenta con acceso a ventanas en sus cuatro fachadas, siendo su fachada frontal (sureste) y lateral derecha (noreste) las que reciben la luz de mañana, y la posterior (noroeste) y lateral izquierda (suroeste) la luz de la tarde. Los techos de la propiedad están hechos de tejas cerámicas y una pérgola en la parte posterior a nivel de Planta Baja.



Implantación del lote, y Asoleamiento. Imagen obtenida con AutoCAD.

1.9. Alcance del proyecto

Este proyecto plantea un Hostal para jóvenes con amplia variedad de habitaciones y todos los espacios comunes que conforman un hostel, además de ofrecer 4 experiencias para generar conexión a través del contacto con plantas. El Hostal cuenta con un supermercado, un área inmersiva y de planificación turística y un restaurante. Todos estos espacios están diseñados para generar conexión con la naturaleza en medio de un contexto urbano.

Se plantean cuatro experiencias disponibles para los huéspedes con el fin de conectar con otras personas o generar introspección. Un área dedicada al cuerpo y la aromaterapia, un espacio para deleitarse de la experiencia gastronómica ecuatoriana, otra para aprender a disfrutar de

principales espirituosos del país, y talleres de confección y artesanías textiles, todo con el objetivo de sentir y tener contacto directo con plantas de poder.

1.10. Concepto



Mocawas energéticas.

Está basado en los cuencos o *Mocawas* de energía que constituyen la estructura de las plantas, y de todos los seres vivos, y cómo estas circulan el poder de la naturaleza. Los frutos o semillas, las raíces, los tallos y las hojas son los contenedores que originan la conexión de la naturaleza con las personas y la razón de su consumo, pudiendo todos estos actuar como semilla u origen en distintas plantas. Usando estas fuentes de energía y comunidad, se toman los

cuencos de poder de las plantas para inspirar la conexión de las personas con el espacio, dividiendo las áreas en distintos niveles de *mocawas* energéticas. De esta forma, los espacios se distribuyen en torno a los 4 elementos de las plantas, o las cuatro *mocawas* de energía por las que se las conoce, usando plantas representativas de cada uno de estos elementos y su relevancia cultural.

1.10.1. Subconceptos

Para este proyecto se usará la estructura de la planta y sus puntos de reserva energética, semilla, raíces, tallo y hojas, para dar un orden a las áreas principales del proyecto, así como para marcar la jerarquía conceptual del diseño.

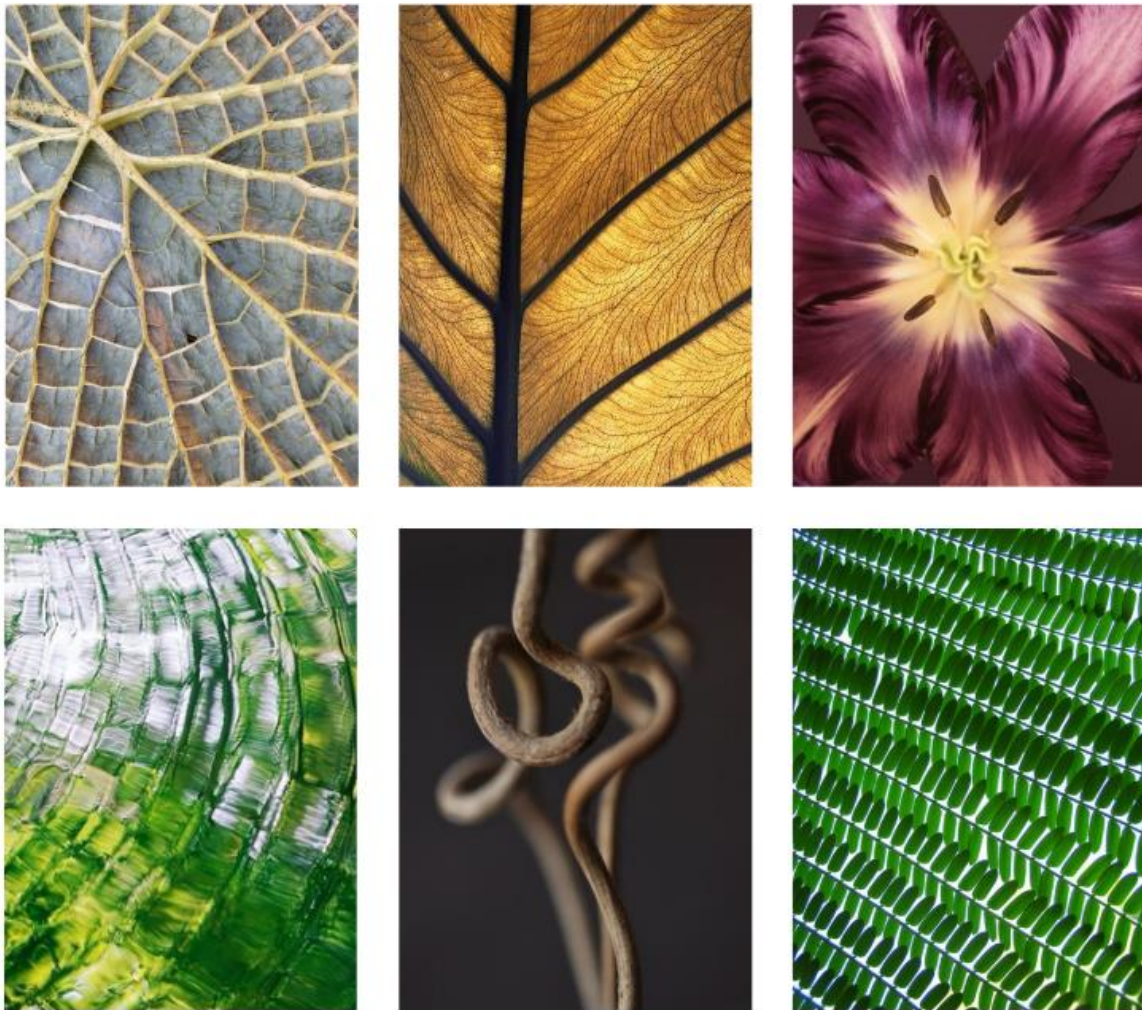
La Semilla- Este es el fruto de la planta, que se utiliza para consumir y para propagar plantas. Representa un envoltorio que contiene un elemento de alta importancia, sagrado. Contenedor sagrado, núcleo envuelto y radialidad.

Las raíces- Son la conexión con la tierra de donde se recarga la planta y que dan la estructura necesaria para su anclaje. Representan los enlaces necesarios para crear estabilidad y calma. Conexión con la tierra, enlaces y anclajes.

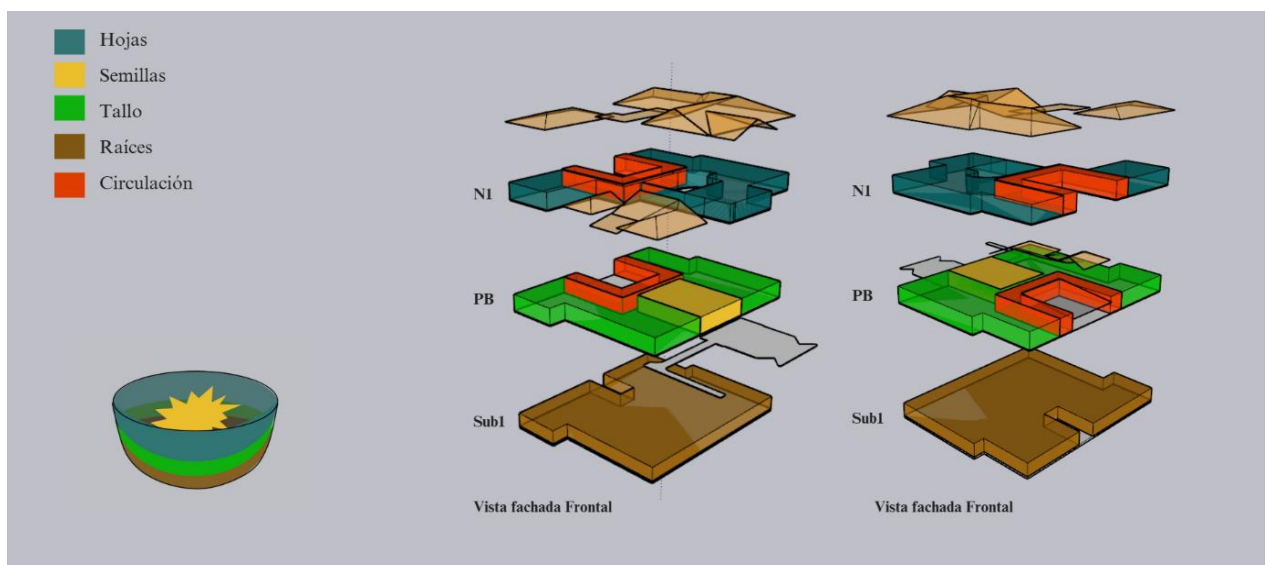
Los tallos- Dan verticalidad a la planta, sirviendo también como medio de transporte para sus nutrientes. Representan el movimiento vertical que integra a la planta y la suspende del suelo. Crecimiento, elevación, circulación y estructura.

Las hojas- Son los elementos receptores de energía en la planta e interactúan con la luz y el movimiento del viento. Representan el ritmo y energía que tiene las hojas como un elemento dinámico y modular. Ligereza y receptor de energía, transparencia y ritmo.

1.10.2. Moodboard



1.10.3. Partido arquitectónico



Cap. 2. *Youth-Hostels*

2. 1. Introducción al Youth-Hostel

El concepto de un *Youth-Hostel* gira en torno a cuatro objetivos principales con el fin de generar un turismo más consciente y direccionado específicamente a los jóvenes y que ellos puedan experimentar, conectar, aprender y concientizar sobre el medio ambiente. La *Hosteling International* (HI) es una organización no gubernamental que representa a más de 70 organizaciones y asociaciones relacionadas a esta actividad turística, y menciona que su principal misión, además de promover el turismo joven es crear un mundo mejor. *"We believe that if young people discover, explore and understand other cultures – the world will be a better place."* (INTERNATIONAL YOUTH HOSTEL FEDERATION (IYHF) / HOSTELLING INTERNATIONAL | UN Tourism, s/f). Es decir que los *Youth-Hostels* no solo buscan ser una opción de turismo para los jóvenes, sino que buscan que a través de una experiencia enfocada en el aprendizaje práctico en un contexto social, que exponga a los jóvenes a nuevas culturas y realidades, los hará más conscientes sobre ellos mismos y lo que los rodea.

2.2. Diseño de experiencias

Los espacios de un *Youth-Hostel* están diseñados teniendo muy en cuenta la experiencia práctica y sensorial de los huéspedes buscando ponerlos en un contexto nuevo y fuera de su rutina. Siendo un itinerario de actividades algo característico de este tipo de turismo. Se busca explotar la emoción de la aventura y de los nuevos contextos para estimular los sentidos. Este aspecto de la experiencia está enfocado en el individuo y como va a interactuar con el contexto en el que se encuentra.

El principal atractivo de los *Youth-Hostels* gira en torno a las actividades o aventuras de las que se puede ser parte como huésped. En el Centro Histórico de Madrid, a 100 metros de la Plaza Mayor se ubica *The Hat*, un hostel orientado al turista joven y a vivir la ciudad como solo un madrileño la podría conocer (*Hostel en Madrid para viajeros inteligentes - The Hat*,

s/f). Además de las actividades más establecidas en los Hostales para jóvenes, como clases de baile y de yoga, promocionan actividades como el Pub Crawl, en el que se realiza un recorrido por los mejores bares de la ciudad. La Sangría Workshop, en la que se aprende a preparar esta bebida emblemática, para luego beberla. Y sus *Walking Tours* por la ciudad, que te hacen experimentar la vida urbana de primera mano. Lo que tienen en común estas actividades que están diseñadas para remover al huésped de su contexto tradicional, para llevarlo a una experiencia sensorial, sea dentro o fuera del Hostal. Esto, además, tiene el efecto de promover la comunicación y conexión social, pues pone a huéspedes que pueden ser muy diferentes en un contexto nuevo, en el que su único punto de referencias es que ambos habitan los mismos espacios y actividades.

2.3. Arquitectura social

En el contacto de Hostales y diseño de hospitalidad, la arquitectura social busca la convivencia de personas de contactos distintos, planteándoles espacios compartidos o que impulsen a compartir. Hay una interacción muy interesante cuando se logra cumplir con las necesidades básicas del individuo y se puede plantear espacios con el propósito único de crear conexión humana (Bau, 2018). Bau analiza el significado de la Arquitectura social y como esta se enfoca en facilitar las comodidades para la libre interacción del individuo en espacios controlados para generar ciertas emociones. En los Hostales, la estructura de los espacios cambia para acomodar e incentivar la interacción social de sus huéspedes.

2.4.1. Habitaciones

Las habitaciones de los *Youth-Hostels* varían significativamente de establecimiento a establecimiento, sin embargo, se prioriza la flexibilidad que ofrecen en sus paquetes. Con opciones como habitaciones con baño compartido a menor costo, como habitaciones con características particulares en estilo departamento, buscan ofrecer opciones para una porción grande de los viajeros jóvenes.

Generalmente, las habitaciones de los hostales buscan ofrecer beneficios distintos en paquetes que, desde ofrecer baño privado, pueden llegar a ser departamento con opción con o sin balcón. En el referente *The Hat*, Madrid, "Da igual si vienes solo, en pareja, con amigos, en grupo o con niños, tenemos habitaciones para todas las necesidades: dobles, para 4, 6, 8 y 10 personas y apartamentos. Además, tenemos opciones mixtas y solo para mujeres." (*Hostel en Madrid para viajeros inteligentes - The Hat*, s/f). Lo que muestra su flexibilidad para el *target* que buscan integrar en sus espacios, además ofrecen opciones de habitaciones dobles normales o en espacios techos altos y camas elevadas. Esta especificidad en cuanto a las habitaciones se puede ver a otra escala en Casa Gracia, Barcelona, un alojamiento social que ofrece 146 habitaciones en uno de los principales puntos turísticos de la ciudad, el Paseo de la Gracia. Ofreciendo las opciones de habitación, para una experiencia al estilo de un hotel, dormitorios que imitan la flexibilidad de los hostales, y apartamentos que priorizan la privacidad (*Casa Gracia*, s/f). Es decir, lo que destaca a los hostales para jóvenes de un Hotel o de un hostel tradicional es que buscan que su flexibilidad se alinee con el propósito de interacción, conexión, aprendizaje, y conciencia ambiental.

2.4.2. Salas comunes o espacios comunales

Las salas comunes o espacios comunales tienen el rol de complementar la experiencia de la estadía porque ofrece acceso a servicios como cocina, salas de trabajo, espacios de relajación y de actividades específicas, de manera comunitaria. El diseño de estos espacios también toma en cuenta la interacción que las personas van a tener en el espacio, estableciendo parámetros de público privado, de niveles de sonido, o incluso en como el mobiliario promueve la interacción social. La cadena Latroupe, que tiene varias ubicaciones al rededor del mundo, cuenta con un espacio en Bruselas que busca brindar al huésped espacios tanto para situaciones más tranquilas y silenciosas, como para relajarse y disfrutar. Esta cadena decidió dedicar toda la primera planta a espacios comunales destinados a disfrutar una cerveza con buena compañía, al coworking, o a las actividades diarias que

planifican (eMascaró, s/f). Por lo que, se puede apreciar que el principal atractivo de este tipo de hospedaje es toda la planificación de hospitalidad, que gira en torno a un concepto generalmente cultural, de la ubicación del lugar, o en cuanto a un bien natural o ecológico.

2.4.3. Educación cultural

Dentro de los *Youth Hostels* existe un fuerte enfoque hacia la educación y el conocimiento de las culturas locales. Gran parte del sector que elige este tipo de hospedaje está interesado mayormente en el destino al que va, y sus características. Por lo que el valor agregado que estos espacios ofrecen tiene que ver más con enriquecer la experiencia principal del viajero. Sea por ofrecerle mayor comodidad y conveniencia, o por ofrecerle un punto de conexión con la cultura local, facilitando la experiencia de viajeros que generalmente son jóvenes de entre 18-30 años. Siendo el *target* una persona que específicamente busca este punto de conexión con la cultura, o también un lugar que le ofrezca comodidad e incluso la compañía de personas con pensamientos similares.

2.4.4. Conciencia ambiental

La conciencia ambiental en este sector turístico se da por el enfoque introspectivo y de conexión que tienen los *Youth Hostels*. Siendo uno de los principales valores agregados que distinguen a este tipo de hospedaje la conexión, con uno mismo o con personas de diferentes partes del mundo, es fácil llegar al interés por cuidar el entorno que rodea a una persona o su comunidad. El propósito de autodescubrimiento e interiorización es uno que se da también de forma comunal en estos espacios. Además, el diseño y funcionalidad de estos espacios implica compartir espacios con otras personas, y un sentido de cuidado de estos. El salto hacia la conciencia ambiental es solo cuestión de escalas, pues el *Youth Hostel* actúa como una micro sociedad, en la que se tienen derechos y responsabilidades para facilitar el funcionamiento del establecimiento.

Conclusión.

Este proyecto logra generar un espacio que está consciente y prioriza la experiencia de conexión en los viajeros jóvenes. Este espacio de hospedaje y también de educación cultural y ecológica cuenta también con espacios que impulsan la conexión interna y hacia el entorno a través de actividades centradas en las Plantas de Poder del Ecuador.

Este proyecto integra de forma vertical la circulación y funcionamiento de un hostel, un restaurante, un bar, un supermercado y también un centro turístico para experimentar las culturas y naturaleza del país. Explorando conceptos de arquitectura social, que busca una integración del individuo con el espacio por su influencia en los sentidos.

Referencias

Bau, S. (2018, agosto 5). Social Architecture. *Social Arc*.

<https://medium.com/socialarc/social-architecture-cf9ba3f9e78c>

INTERNATIONAL YOUTH HOSTEL FEDERATION (IYHF) / HOSTELLING

INTERNATIONAL | *UN Tourism*. (s/f). Recuperado el 25 de marzo de 2025, de

<https://www.unwto.org/affiliate-member-organization/13077>

Hostel en Madrid para viajeros inteligentes - The Hat. (s/f). *Hostel en Madrid para viajeros*

inteligentes - The Hat. Recuperado el 25 de marzo de 2025, de

<https://thehatmadrid.com/>

Casa Gracia. (s/f). *Casa Gracia*. Recuperado el 25 de marzo de 2025, de

<https://casagraciabcn.com/>

eMascaró. (s/f). *Spaces at Grand Place hostel* | *Latroupe*. Recuperado el 25 de marzo de

2025, de [//www.latroupe.com/en/hostel-grand-place/spaces/](https://www.latroupe.com/en/hostel-grand-place/spaces/)