

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

Concept House
Proyecto de Investigación

Camila Jaramillo Pérez de Anda

Diseño de Interiores

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en Diseño de Interiores

Quito, 07 de mayo de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Concept House
Proyecto de Investigación

Camila Jaramillo Pérez de Anda

Nombre del profesor, Título académico

Andrea Pinto, MFA

Quito, 07 de mayo de 2020

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 el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Camila Jaramillo Pérez de Anda

Código: 00130869

Cédula de identidad: 1716759046

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

RESUMEN

En esta tesis se propone el diseño de un club exclusivamente para diseñadores y artistas. El club ofrece espacios en los cuales se impulsa la imaginación y creatividad de los usuarios mediante las diferentes actividades que se pueden realizar. El proyecto está enfocado en crear una red exclusivamente de diseñadores y artistas con el fin de ampliar esta rama dentro de la ciudad y del país. Dentro de este espacio se la conexión entre distintos artistas y diseñadores con el fin de poder generar una comunidad en la cual pueda existir un intercambio de conocimientos positivos. De la misma manera, se enfatiza el constante aprendizaje con la finalidad de cada vez expandir más este campo. Se plantea un concepto de diseño basado en los patrones que se pueden generar partiendo desde un elemento modular. El objetivo es generar un espacio el cual aporte al desarrollo de conocimiento de los usuarios, maximizar su creatividad a través de las instalaciones y destacar un sentido de comunidad.

Palabras clave; red diseñadores, desarrollo creativo, diseño interior.

ABSTRACT

This thesis proposes the design of a club exclusively for designers and artists. The club offers spaces in which the imagination and creativity of the users are stimulated through the different activities that can be carried out. The project is focused on creating a network exclusively of designers and artists to expand this branch within the city and the country. Within this space there is the connection between different artists and designers to generate a community in which there can be an exchange of positive knowledge. In the same way, constant learning is emphasized to expand this field even more. A design concept based on the patterns that can be generated starting from a modular element is proposed. The objective is to create a space which contributes to the development of user knowledge, maximize their creativity through the facilities and emphasize a sense of community.

Keywords; designer network, creative development, interior design

TABLA DE CONTENIDO

Capítulo I: Planteamiento del Proyecto

- 1.1. Propuesta Concept House
- 1.2. Razón
- 1.3. Problemática
- 1.4. Target
- 1.5. Funcionamiento
- 1.6. Programación de áreas
- 1.7. Justificación
- 1.8. Ubicación y análisis del lugar

Capítulo II: Club

- 2.1. Definición

Capítulo III: Restaurante

- 3.1. Requisitos de diseño

Capítulo IX: Área exposición

- 4.1. Definición
- 4.2. Tipos de exposiciones
- 4.3. Requisitos de diseño

Capítulo X: Área de talleres y conferencias

- 5.1. Definición
- 5.2. Tipos de talleres
- 5.3. Tipos de conferencias

Capítulo XI: Área Biblioteca

- 6.1. Definición
- 6.2. Tipos de bibliotecas

Capítulo XII: Área de trabajo

- 7.1. Definición
- 7.2. Tipos de áreas

Capítulo XIII: Circulación

- 9.1. Definición

Capítulo XV: Concepto

Lista de figuras

Figura 1. Foto satelital barrio La Floresta. Google Maps 2020.....	14
Figura 2. Foto satelital localidad actual “Seda y Algodón”. Google Maps 2020.....	14
Figura 3. Foto localidad. Autora: Camila Jaramillo.....	15

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

1.1.Propuesta

En este proyecto se propone el diseño de un club exclusivamente para diseñadores y artistas. Dentro de este grupo, se enfoca en los arquitectos y diseñadores de interiores, diseñadores de modas, diseñadores industriales y diseñadores gráficos. El objetivo es proporcionar dentro de la ciudad un espacio nuevo, en el cual los diseñadores puedan aprender acerca de nuevas tecnologías que complementen su trabajo al igual que el fomentar sus capacidades creativas. De la misma manera se incentiva a la formación de una red de diseñadores con el fin de generar conexiones entre ellos. El proyecto está enfocado en brindar espacios de trabajo, aprendizaje e interacción entre los distintos usuarios con el fin de expandir ideas y conocimiento a nivel local. Adicionalmente se tomará en cuenta las necesidades del usuario, junto con las medidas de seguridad necesarias con el fin de generar un espacio que se enfoca en desarrollar la creatividad de los arquitectos y diseñadores.

1.2.Razón

El diseño, dentro de la sociedad contemporánea es un elemento sumamente importante ya que las personas están constantemente expuestas al mismo. El psicólogo Pablo Andrade (2017) indica que el sentido de la vista ocupa un puesto sumamente importante en nuestras vidas. Mediante este sentido, el usuario puede procesar toda la información lo cual resulta vital a la hora de tomar ciertas decisiones. De la misma manera se conoce que lo que percibimos dentro del entorno, crea un efecto inmediato en nuestro cerebro y así, permanece en nuestra memoria. Debido a este proceso, las personas pueden llegar a una realidad perceptible, la cual nos permite llegar a una

conclusión u otra. Por otro lado, también se conoce que en el Ecuador no existe cultura de consumir diseño. Según Rodney Verdezoto, “el diseño es una herramienta sumamente importante a la hora de solucionar un problema o al mejorar la calidad de vida de una persona”. Por esta razón, surge la idea de proponer un espacio en el cual las personas pueden conocer más acerca del diseño. De la misma manera, existe también un área designada exclusivamente para diseñadores, con la posibilidad de experimentar, desarrollar, conocer, intercambiar conocimientos y ampliar este campo dentro del país.

1.3.Problemática

Según Antonio Ante (2016), el Ecuador se encuentra con una mentalidad cerrada y de desvalorización al trabajo del diseñador. Es por esta razón que la innovación dentro de este campo no avanza y nos encontramos por detrás a muchos de nuestros países vecinos a nivel de diseño. De la misma manera la CFDA (2018), ha sugerido el tener espacios en los cuales los diseñadores ya posicionados y emergentes dentro de este campo puedan exponer sus diseños, con el fin de incentivar, impulsar y potencializar esta industria, pero los mismos no son tomados en cuenta.

Según Verónica Sevilla (2017), con el pasar del tiempo el interés por el diseño y el arte ha aumentado en un 23% dentro de Quito. Desde esta perspectiva, el presente proyecto se enfoca en dar respuestas a las necesidades de las personas interesadas por esta rama. Tomando esto en cuenta, el presente proyecto tiene la función de ampliar este campo mediante el desarrollo creativo de los usuarios. De la misma manera, este proyecto tiene también la finalidad de generar conciencia y conocimiento hacia el campo del diseño.

1.4.Target

Concept House es un proyecto destinado a hombres y mujeres que tienen interés hacia el campo del diseño. De la misma manera, el objetivo potencial de Concept House son personas a las cuales les interesa aprender acerca del diseño y seguir expandiendo sus conocimientos por un bien general. De la misma manera, Concept House tiene beneficios exclusivos para las personas que tienen un título universitario en alguna de las ramas del diseño. Mediante este espacio buscan respuestas a sus dudas, inspiración y desarrollo a nivel profesional. Es un espacio dedicado a personas que tienen un gran interés por el diseño y sus respectivas ramas.

1.5. Funcionamiento

Concept House ofrece a sus usuarios la oportunidad de pertenecer a un grupo selecto de personas con un alto interés en el ámbito del diseño. Este espacio está dividido en las áreas públicas y las áreas privadas. Las áreas públicas son aquellas que se encuentran en la primera planta. En estas áreas se fomenta el aprendizaje del diseño y la expansión de este. Las áreas privadas son las que se encuentran en la segunda planta. Dentro de esta planta se enfatiza el aprendizaje de nuevas tecnologías, acceso a talleres experimentales y el poder ser parte de una red exclusivamente de diseñadores. Al pertenecer a esta red de diseñadores, ellos recibirán beneficios exclusivos y de la misma manera podrán conocer a gente que se encuentra dentro de la misma rama. La finalidad del espacio es el de inspirar a sus usuarios y así, ampliar la innovación mediante el diseño dentro de la ciudad.

En cuanto al funcionamiento, Concept House ofrece dentro de sus áreas públicas:

- Restaurante especializado en comida experimental
- Conferencias dictadas por especialistas, dentro del auditorio, acerca del diseño
- Área de exposición con el fin de expandir nuevas ideas

- Área de compra de materiales (Representación de SBANDRA)

En cuanto al funcionamiento, Concept House ofrece dentro de sus áreas privadas (únicamente para socios):

- Membresía mensual, semestral y anual para arquitectos y diseñadores con título universitario dentro de estas ramas.
- Talleres de diseño dictados por especialistas
- Talleres de diseño mediante la utilización de la tecnología dictados por especialistas
- Acceso a biblioteca especializada en estas áreas
- Acceso a biblioteca de materiales
- Acceso a red de diseñadores: contacto directo con distintos diseñadores de diferentes áreas
- Áreas de exposición
- Áreas de trabajo y networking
- Área de cafetería

1.6. Programación de áreas

Para la propuesta del proyecto se ha desarrollado la siguiente programación:

Áreas públicas:

- Área de restaurante
- Área de exposiciones
- Área de conferencias
- Baños
- Área exterior-interior

- SBANDRA

Áreas privadas

- Área de biblioteca
- Área biblioteca materiales
- Área de talleres digitales y computación
- Área de trabajo
- Área de talleres prácticos
- Área de circulación vertical

1.7. Justificación

El siguiente proyecto se desarrollará en la edificación junta al edificio de la Revista Cosas, donde actualmente es un galpón. Esta edificación está ubicada en el corazón del barrio La Floresta.

La razón por la cual se eligió este sitio es porque La Floresta es un barrio reconocido por ser un vecindario que ha atraído a muchos artistas, diseñadores y músicos. Este sector también es reconocido por ser un barrio en el cual se incentiva la cultura. Según Marco González, el barrio de la Floresta definitivamente es una mezcla entre tradición, cultura y leyenda. De la misma manera la gente visita esta zona para disfrutar de actividades artísticas y diferentes. Esta zona también tiene una ubicación estratégica ya que, queda sumamente cerca de una de las zonas más comerciales de la ciudad y al mismo tiempo está rodeada por los centros educativos de educación superior.



Figura 1. Foto satelital barrio La Floresta. Google Maps 2020

1.8. Ubicación y Análisis del lugar

El planteamiento del lugar está ubicado en el barrio de La Floresta. Se encuentra entre la calle Guipuzcoa y la calle Lugo.

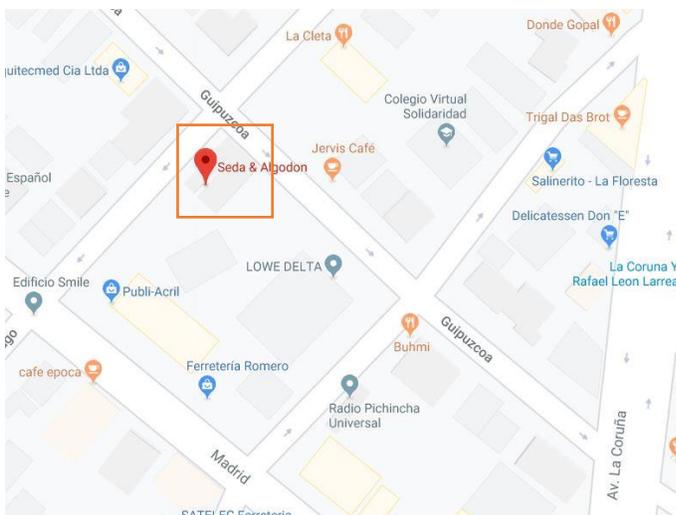


Figura 2. Foto satelital localidad actual "Seda y Algodón". Google Maps 2020



Figura 3. Foto localidad. Autora: Camila Jaramillo

La Floresta tiene como barrios vecinos a: La Vicentina, La González Suárez, y Guápulo, siendo uno de los patrimonios de la ciudad por su arquitectura y tradición.

Para poder acceder y visitar el barrio de La Floresta, existen algunas vías alternativas. Una de ellas es desde la Avenida Oriental, hasta acceder al sector de La Vicentina. Una ruta alterna a esta es el ingresar por la Avenida 12 de octubre, cruzando por una de las transversales a la Universidad Católica. Por último, la tercera vía alterna es recorrer la Avenida Colón en sentido este-oeste.

La Floresta es un barrio que contempla la valoración tanto del patrimonio urbano, como del arquitectónico. Según Elena Falconí, presidenta del barrio, explica que esto se debe a que se han impulsado planes de mejoramiento al espacio público, la integración de los espacios urbanos, sistema de transporte; con el fin de mejorar la movilidad en las calles internas.

A lo largo de esta última década, La Floresta se ha convertido en un barrio que va más allá de residencial. Este sector se ha constituido como un espacio cultural. A lo largo de las calles se

pueden descubrir o reencontrar lugares que envuelven arte, música, diseño, literatura y gastronomía.

CAPÍTULO II: CLUBES

2.1. Definición

Un club puede ser considerado como una sociedad creada por un determinado grupo de personas que comparten ciertos intereses y los desarrollan de manera conjunta. Entre estas actividades se pueden desarrollar actividades culturales, recreativas o deportivas. Los miembros de un club pueden asociarse a un club libremente con la finalidad de enriquecer su vida en cualquier aspecto.

Las personas que tiene un título universitario dentro de las ramas del diseño y el arte, pueden ser parte de este club. El club está destinado para las personas que tienen un gran interés en formar parte de una red de diseñadores y artistas. La finalidad de poder formar parte de una red es la de poder contribuir con ideas y así poder seguir ampliando esta rama. Para poder ser parte de un club, es necesario que la persona interesada abone una cuota de manera mensual, la cual le permite disfrutar de las instalaciones y sus eventos. En casos específicos, también se suele pagar un derecho a la hora de inscribirse.

CAPÍTULO III: RESTAURANTE

3.1. Requisitos de diseño

Para poder diseñar un restaurante, el primer paso es entender el negocio de este. Se debe considerar altamente importante el sector hostelero en general y enfocarse en el nicho del restaurante en específico que se va a diseñar. Esto quiere decir que, se debe tener en cuenta su

concepto y modelo de negocio en concreto. Para poder determinar estos parámetros se debe incidir en la diferenciación con la competencia, la relevancia con el cliente y la intensidad del vínculo emocional.

De la misma manera, es sumamente importante que el restaurante tenga un balance entre funcionalidad vs. estética. Este elemento marcará la diferencia y tendrá un gran impacto a la hora del servicio.

Otro aspecto altamente importante dentro de los restaurantes es la combinación entre iluminación natural y artificial. La iluminación tendrá un gran papel dentro del diseño del espacio ya que con la misma se puede reforzar el concepto de diseño.

De igual manera, es primordial la acústica dentro de un restaurante con el fin de conseguir un ambiente agradable. Es por esta razón que se debe tomar en cuenta la reverberación, o vibración de las ondas de sonido dentro del espacio. Este aspecto puede ser solucionado con la selección de materiales que se emplean dentro del espacio. Para impedir molestias de sonido, se deben implementar materiales y acabados absorbentes de sonido.

A la hora de diseñar una cocina industrial, es muy importante tener en cuenta algunos aspectos.

Dentro de la cocina se deben utilizar únicamente mobiliario de acero inoxidable ya que es la superficie ideal para preparar los alimentos. De igual manera, se debe considerar que el mobiliario deberá tener patas, con el fin de facilitar la limpieza del espacio y evitar impurezas dentro del lugar. Estos son algunos de los muchos criterios importantes que se deberán tomar en cuenta a la hora de diseñar un restaurante.

Es importante recalcar que el espacio del restaurante se puede también convertir en un espacio de exhibición más, con la finalidad de tener espacios más amplios y con una mayor gama de artículos de exhibición.

CAPÍTULO IX: Área de exposición/exhibición

4.1. Definición

Una exposición o exhibición se refiere a una convocatoria, generalmente pública, en la cual se enseña una colección de objetos de diversas temáticas. Entre estas temáticas pueden estar obras de arte, mobiliario, maquetas, etc. Una exposición tiende a cambiar continuamente con el fin de presentar diferentes obras a un grupo de personas que gocen de este interés en común.

Las exposiciones pueden tener un fin simbólico, comercial, documental, o simplemente estético.

4.2. Tipos de exposiciones

Existen varios tipos de exposiciones, entre ellas están los espacios temporales, las exposiciones permanentes y las exposiciones temporales que se dividen en exposiciones itinerantes, exposiciones móviles y portátiles.

Dependiendo de la naturaleza de lo que se está exhibiendo, las exposiciones también se pueden clasificar entre reproducciones, virtuales y mixtas. Por otro lado, las exposiciones también pueden entrar dentro de las categorías desde la perspectiva del visitante o público receptor. Estas exhibiciones pueden ser calificarse como didácticas; ya que su objetivo es el de instruir y/o educar al espectador acerca de un tema en específico. Como resultado, se fomenta en el espectador un proceso de aprendizaje tanto como de reflexión debido al estímulo intelectual que se produce en el cerebro humano. Estos estímulos deben generar algún tipo de emoción en la persona ya que eso es lo que busca el artista. Existen también las exhibiciones que son calificadas como interactivas. Dichas exhibiciones son las que el diseñador obtiene una respuesta por parte del espectador. Es importante resaltar que las exhibiciones deben utilizar elementos discursivos con el fin de generar orden dentro del espacio.

4.3. Requisitos de diseño

Es importante que más que exponer algo dentro de un espacio, estos elementos narren una historia al visitante. Es por esta razón que, el diseño de las exposiciones debe atraer a las personas a través de sus sentidos. Esto se puede lograr mediante estímulos visuales, generando sensaciones de audición, utilizando palabras y lectura con el fin de que exista un mayor reforzamiento y procesamiento mental en el espectador.

Las exposiciones deben tener una planificación anterior y ser secuenciales con el fin de que se garantice su funcionamiento. Dentro de las exposiciones existe la necesidad de generar una trama de la narrativa que sucederá dentro del espacio. Esta trama será la responsable de generar el orden por el cual los visitantes explorarán el espacio.

Se debe evaluar los objetos que serán expuestos al público para poder realizar un diseño general de la exposición. Dentro de este diseño general, se debe incluir gráficos, cartelas, títulos, entre otros materiales de soporte para el espectador.

Un elemento clave dentro de las exposiciones es la iluminación. La iluminación en una exhibición debe estar alineada de manera horizontal a la parte superior de los objetos que están siendo expuestos. La iluminación debe estar con la línea central medida 1.50m desde el suelo. De la misma manera, es imprescindible saber acerca de la iluminación correcta que debe tener una exposición, si no ser por esto los objetos pueden ser expuestos a la sobreexposición. La sobreexposición de la luz en estos objetos puede causar daños irreversibles. Se conoce que la luz es el principal enemigo de las obras. Es por esta razón que hay que ser sumamente cuidadosos a la hora de escoger el tipo de iluminación que se incorporará dentro de una exposición. Para el diseño de una exposición se debe medir el nivel de luz que se mide en luxes.

La iluminación que se recomienda dentro de las exposiciones son proyectores Styliid colocados en carriles. De igual manera se recomienda que se utilice iluminación LED con una temperatura de color 3000°K y un índice de reproducción cromática de 93%, lo que permitirá a los colores brillar con toda su intensidad. Los proyectores Styliid colocados en los carriles deben tener un haz de luz menor de 10°. Esto se debe a que no se generaran sombras muy pronunciadas en las obras y así se podrá percibir mejor las texturas de ellas. A parte de dichos carriles también se suele utilizar la iluminación indirecta, con la finalidad de destacar los techos dentro de las exposiciones.

Las exposiciones deben tener como mínimo dos tipos de iluminación; una para el mantenimiento y otra para la sala de exhibición.

Dentro de Concept House las áreas de exhibición son altamente importantes. Mediante éstas, las personas pueden ir descubriendo y observando nuevas técnicas que se están empleando dentro del ámbito del diseño. De la misma manera es importante resaltar que las áreas de exposición tienen un papel muy significativo dentro del espacio. Las áreas de exposiciones se encuentran en los perímetros de los espacios jerárquicos con la finalidad de integrar el arte con las otras actividades que se realizan.

CAPÍTULO X: Área de talleres y conferencias

5.1. Definición

Los talleres artísticos son actividades a las cuales la participación del usuario es voluntaria y libre. La finalidad de los talleres artísticos son el de contribuir a la formación del participante. Se contribuye mediante la experiencia de conocimiento, apreciación y desarrollo artístico. De la misma manera tiene un sentido educativo y expresivo.

5.2. Tipos de talleres y conferencias

Es importante destacar que, a las conferencias, cualquier persona puede acudir ya que su finalidad es la de dar conocimiento a las personas que están interesadas en estas ramas. Por otro lado, y situado en la parte privada de la localidad, los talleres son exclusivos para miembros. Dentro de los talleres, los miembros de Concept House pueden experimentar y aprender más acerca de técnicas de computación dirigidas al diseño, experimentación con el diseño gráfico, de interiores y de modas entre otros tipos de diseños. Los talleres y conferencias serán dictadas por especialistas en cada uno de los temas.

CAPÍTULO XI: Área Biblioteca

6.1. Definición

Una biblioteca es un edificio, local, o espacio en el cual se conservan un grupo de libros de manera ordenada. De la misma manera, estos son clasificados para su consulta o bajo préstamo en ciertas ocasiones o condiciones.

6.2. Tipos de bibliotecas

Dentro de los tipos de bibliotecas existen cuatro subcategorías siendo estas; académicas, públicas, colegio, y las especiales. Las bibliotecas académicas son aquellas que sirven a entidades como universidades, a sus estudiantes y el personal. Las bibliotecas públicas son las que permiten a cualquier público dentro de sus instalaciones. Por otro lado, están las bibliotecas de colegios. Estas son aquellas que forman parte del sistema escolar y refuerza sus aprendizajes. Por último, están las bibliotecas especiales. Estas son las que se encuentran dentro de un ambiente en específico, como museos, oficinas, hospitales, etc.

Dentro de Concept House se hace una recopilación tanto de libros como de materiales con el fin de facilitar el aprendizaje a sus miembros. Los libros que se encuentran dentro de la biblioteca son acerca de temas de diseño, al igual que los materiales. La finalidad de la biblioteca de materiales es la de poder facilitar la exploración de distintos materiales que pueden ser empleados para cada una de las ramas del diseño y el arte.

CAPÍTULO XII: Área de trabajo

7.1. Definición

Las áreas de trabajo se refieren a espacios en donde se hace referencia a espacios “privados” en los cuales las personas pueden realizar una tarea específica.

7.2. Requerimientos del espacio

Dentro de los espacios de trabajo hay ciertos factores que son altamente importantes a la hora de diseñar. Entre estos aspectos se encuentra el mobiliario. El mobiliario debe ser ergonómico, y de la misma manera flexible. Dentro de los requerimientos del espacio es importante también tener una combinación entre iluminación natural y artificial. Para proveer más confort a las personas a la hora de trabajar, se ha implementado la utilización de la iluminación cálida dentro de los espacios de trabajo.

Dentro de este espacio se facilita la comunicación entre personas, con el fin de fomentar uno de los principales objetivos de Concept House, el de formar una comunidad. Esta área está altamente conectada con el resto de los espacios con el fin de ser un espacio jerárquico. De la misma manera, el área de trabajo tiene contacto directo con la biblioteca con la finalidad de impulsar a los usuarios a explorar y aprender.

CAPÍTULO XV: CONCEPTO

El concepto de Concept House nace a partir de la retícula cartesiana proyectada. Según el famoso Francis D.K. Ching (2013), “una retícula crea un modelo geométrico compuesto de los puntos en las intersecciones de la malla”. Como resultado, se conoce que la retícula cartesiana es la base de todas las figuras geométricas y módulos. A partir de esto, el concepto de Concept House nace de un módulo representativo de cada uno de los ejes que se representan dentro de la retícula cartesiana proyectada. Como resultado final, el módulo que se genera tiene una forma de “L” en tres dimensiones. Este módulo aparece a lo largo de todo el proyecto con el propósito de recordar la importancia de la retícula cartesiana dentro del ámbito del diseño.

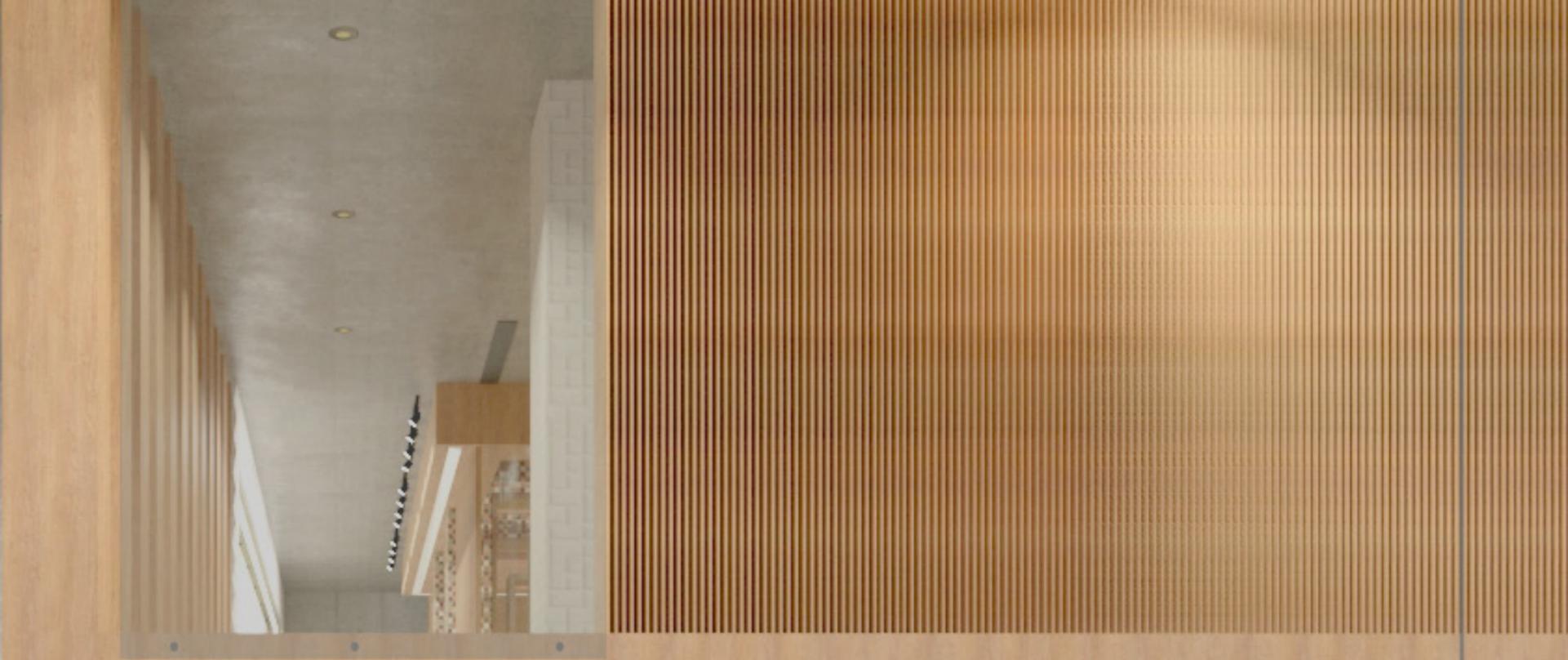
Referencias

Ching, F. D. (2013). *Arquitectura: Forma, Espacio y Orden*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.



CONCEPT
HOUSE

PERSPECTIVA: RECEPCIÓN ENTRADA A



PERSPECTIVA: RECEPCIÓN ENTRADA B Y EXHIBICIÓN A



PERSPECTIVA: RESTAURANTE Y BAR



PERSPECTIVA: RESTAURANTE Y JARDÍN INTERIOR



PERSPECTIVA: EXHIBICIÓN A Y B



PERSPECTIVA: CO - WORKING Y CAFETERÍA



PERSPECTIVA: BIBLIOTECA