

The background features a complex composition of abstract elements. On the left, there are layered, translucent watercolor washes in shades of blue and grey. On the right, there are vibrant, multi-colored line art patterns that resemble stylized leaves or feathers, with colors ranging from yellow and orange to pink, purple, and blue. In the lower right foreground, a grayscale image of a woman's face is partially visible, with her eyes obscured by a thick, dark horizontal band. The overall aesthetic is artistic and modern.

**UNPHU**  
Universidad Nacional  
Pedro Henríquez Ureña

# Impacto del diseño de interiores en el proceso creativo de los estudiantes

TÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda

Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña  
Facultad de Arquitectura y Artes  
Escuela de Diseño

Laura María Javier Hernández 19-0269  
Asesora: Arq. Camila Yaryura

**IMPACTO DEL DISEÑO DE INTERIORES EN EL PROCESO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES**  
TÉCHNE | ESCUELA DE DISEÑO DE MODAS

Asesor de Pre-proyecto  
Arq. Elizardo Ruiz

La documentación expuesta en esta trabajo de grado está bajo la responsabilidad del sustentante.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, por cualquier medio o procedimiento sin contar con la aprobación previa, expresa del autor y de la UNPHU.

Agosto 2023  
Impresión: Tesis 911

**UNPHU**  
Universidad Nacional  
Pedro Henríquez Ureña

Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña  
Facultad de Arquitectura y Artes  
Escuela de Diseño

IMPACTO DEL DISEÑO DE INTERIORES EN EL PROCESO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES  
TÉCHNE | ESCUELA DE DISEÑO DE MODAS

Laura María Javier Hernández 19-0269  
"Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador de Interiores"  
Arq. Camila Yaryura

Santo Domingo, D.N., República Dominicana  
2023

# ÍNDICE

## 01 MARCO GENERAL

### 1.1 Tema

- Definición
- Justificación del tema
- Motivación del tema
- Objetivos
- Alcances

### 1.2 Vehículo

- Definición
- Justificación del vehículo
- Motivación del vehículo
- Objetivos
- Alcances

### 1.3 Metodología de Investigación

- Pregunta de investigación
- Metodología de Investigación

## 02 MARCO TEÓRICO GENERAL

### 2.1 Del tema

- La creatividad
- El proceso creativo
- La psicología del color en el proceso creativo
- La biofilia en el proceso creativo
- La psicología del espacio en el proceso creativo
- Metodologías de aprendizaje para el proceso creativo

## 03 MARCO TEÓRICO ESPECÍFICO

### 3.1 Del vehículo

- El diseño de modas: Antecedentes globales
- Relación entre el diseño de modas y el diseño de interiores
- El diseño de modas en República Dominicana: Referentes
- Industria de la moda dominicana
- Diseño y creatividad en República Dominicana: Factor educativo

## 04 MARCO REFERENCIAL

### 4.1 Referencias Nacionales

- Chavón: La escuela de Diseño

### 4.2 Referencias Internacionales

- IED: Instituto Europeo de Diseño
- Smart Innovation Learning Center
- Victorian Academy of Teaching and Leadership

### 4.3 Características vinculantes

## 05 MARCO CONTEXTUAL

### 5.1 Localización y ubicación

### 5.2 Espacio a Intervenir

- Antecedentes históricos
- Uso actual del contenedor
- Levantamiento fotográfico
- Planimetría existente
- Materialidad existente
- Niveles de piso del contenedor
- Morfología del contenedor
- Panorama actual del entorno
- Principales vías de acceso

### 5.3 Factor climático

### 5.4 Factor vegetación

### 5.5 Análisis FODA

### 5.6 Análisis EMMA

## 06 MARCO PROGRAMÁTICO

### 6.1 Usuario

- Definición y composición
- Tipos de usuario

### 6.2 Requisitos espaciales

- Requerimientos del usuario
- Áreas por niveles
- Diagrama de áreas
- Programa de áreas

## 07 MARCO CONCEPTUAL

### 7.1 Proceso conceptual

- Representación gráfica del proyecto (Concepto)
- Moodboard de mosaicos
- Paleta de colores
- Moodboard de iluminación
- Moodboard de materiales
- Ejes de diseño
- Identidad visual de la marca
- Proceso conceptual

## 08 MARCO PROYECTUAL

### 8.1 Memoria descriptiva

### 8.2 Planimetría

- Planta de conjunto
- Plantas de zonificación
- Plantas de zonificación sensorial
- Plantas de intervención
- Plantas arquitectónicas
- Plantas dimensionadas
- Plantas de techo
- Plantas de iluminación
- Plantas de puertas y ventanas
- Planta de pisos
- Plantas de terminación
- Plantas de mobiliarios
- Secciones generales
- Detalles por área
- Vistas 3D

## 09 BIBLIOGRAFÍA

### 9.1 Bibliografía

- webgrafía
- Libros

A mi Dios Todopoderoso, que me ha acompañado incondicionalmente en cada paso de este gran camino, por la fortaleza que me ha dado en los momentos en los que no quise seguir adelante, y por la gracia y alegría de permitirme disfrutar mis pequeños logros que hoy se convierten en la culminación de una gran meta para mi vida.

A la UNPHU, por ser la institución que no solo me brindó un espacio de aprendizaje, sino que me permitió vivir experiencias maravillosas y coincidir con personas que han aportado a mi vida tanto en mi desarrollo personal como profesional.

A mis padres, Yamire y Alcibiades, por el apoyo incondicional, por ser parte de mi motivación diaria para seguir adelante, por inculcarme los valores que me permitieron mantenerme firme e íntegra en mi trayectoria como estudiante.

A mis hermanos, por motivarme a ser el mejor ejemplo para ellos, por sus ocurrencias en el día a día que permiten ver lo extraordinario en lo ordinario. A mi abuela, Simeona Castillo, por siempre estar pendiente de mí y preocuparse por mi bienestar.

A mis primas Joneiry y Franchesca, por siempre estar atentas, por las risas y los momentos compartidos que me alegran la existencia.

A mi gran amiga y madre, Isabel Ramírez, por ser un reflejo del amor de Dios día a día, por su cariño, sus consejos, por preocuparse tanto por mí y contagiarme de su alegría y esperanza aún en momentos de dificultad.

A mi comunidad, Resurrección Juvenil, por siempre ser esa chispa de alegría que me ayuda a mantener mi fe viva y la cercanía con Jesús.

A mis amigas y colegas, por el apoyo emocional, por compartir las vivencias del día a día y ser ese impulso indispensable en los momentos más difíciles de la carrera.

A mi amor, Darioski Castillo, por su motivación, apoyo y cariño, por sacarme siempre del caos en el momento justo, por celebrar mis logros y acompañarme en cada momento.

A mí, por retarme a dar siempre lo mejor de mí, por mi enfoque, por entregarme día a día, por ser autocrítica y explotar mi creatividad, pero sobre todo por ser autocompasiva cuando más lo necesite.

# AGRADECIMIENTOS

# GLOSARIO

## C

**CONFORTABILIDAD:** Bienestar y comodidad que proporcionan determinadas condiciones, circunstancias u objetos.

## E

**ESPARCIMIENTO:** Esparcimiento espacial se refiere al espacio o dinámica de relajación, diversión o distracción, con el fin de alejarse de las preocupaciones.

**ESTIMULACIÓN SENSORIAL:** Se refiere a la información que recorre nuestro sistema nervioso mediante los sentidos para crear percepciones y sensaciones.

## I

**INMERSO:** Se refiere a la atención que se expresa a una actividad, elemento o espacio, aislandose de todo lo demás que rodea.

**INNATA:** Es una cualidad referida a que algo no es aprendido y pertenece a la naturaleza de un ser desde su origen o nacimiento.

**INTERACCIÓN:** Es la acción o relación recíproca entre dos o más personas o elementos.

## M

**METODOLOGÍA:** Es un conjunto de métodos que se siguen en un estudio, investigación o actividad.

**MORFOLOGÍA:** Se refiere a la forma y estructura de los organismos o elementos.

## N

**NÚCLEO DE CIRCULACIÓN:** Elementos de comunicación que se ubican entre los espacios situados a distintos niveles en las edificaciones, como escaleras, ascensores, rampas, etc.

## P

**PERCEPCIÓN:** Es el conjunto de procesos y actividades relacionadas con la estimulación de los sentidos y emociones mediante los cuales se obtiene una información particular de acuerdo al hábitat, las acciones y estados internos del individuo.

**PSICOPATOLOGÍA:** Es la rama de la psicología que analiza las enfermedades o trastornos mentales, su origen, motivaciones y evolución.

**PSICOSOCIAL:** Se refiere a la conducta humana en su aspecto y entorno social.

## S

**SOSTENIBILIDAD:** Se refiere al desarrollo que satisface necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones.

# INTRODUCCIÓN

El concepto de "Interioridad" es abstracto, pero está directamente relacionado con la sensación de estar rodeado, encerrado o inmerso. Así mismo, está relacionado con el sentido de seguridad, comodidad, bienestar, experiencia, entre otros; Los buenos espacios fomentan conexiones entre personas, ideas y campos completos del pensamiento, que crean vínculos y fomentan el desarrollo humano y la creatividad, permitiendo que el sentido de interioridad que el ser humano percibe en los espacios sea lo que rompa o fortalezca los vínculos de estos.

El proceso creativo de las personas se ve afectado por diferentes factores que por un lado, pueden incentivarlo y por el otro, pueden propiciar un bloqueo creativo; entre estos podemos mencionar: factores perceptuales, barreras psicológicas, factores culturales, factores organizacionales, contexto social y entorno físico.

Este último, nos permite adquirir y desarrollar la creatividad a través de distintos estímulos y experiencias que pueden ofrecerse y sustentarse a través del espacio, creando ambientes que fomenten la interacción social y generen un entorno "seguro" que estimule el proceso creativo y la inteligencia emocional y social.

Conociendo que el sector educativo es uno de los contextos que ha explorado y aprovechado la influencia del ambiente en el desarrollo de la creatividad del alumnado y al analizar los espacios educativos, en los diferentes niveles de educación, se observa que las aulas, talleres, y espacios de trabajo son, generalmente, de la misma forma, algo que ya se ha vuelto tradicional.

Si bien los códigos espaciales que conforman la educación son importantes para potenciar el aprendizaje, las aulas educativas no surgen de la construcción holística de preocupaciones académicas, sino de la repetición de espacios contenedores para maestros, estudiantes y el equipamiento que corresponde. Esta repetición constructiva se da de acuerdo a la aceptación del contexto social que la formalizó y validó; pero limita el diseño de espacios cuyas características se conservan a través del tiempo a pesar de las nuevas necesidades y requerimientos pedagógicos, el avance tecnológico y la introducción de nuevos métodos de enseñanza.

Este proyecto busca generar una propuesta que rompa con lo tradicional, que contraste con espacios utilizados que han influido en la práctica educativa y que busque de cierta manera impactar positivamente en el proceso creativo de los estudiantes.

# 01

## MARCO GENERAL

---

### 1.1 Tema

Definición  
Justificación del tema  
Motivación del tema  
Objetivos  
Alcances

### 1.2 Vehículo

Definición  
Justificación del vehículo  
Motivación del vehículo  
Objetivos  
Alcances

### 1.3 Metodología de Investigación

Pregunta de investigación  
Metodología de la Investigación



## DEFINICIÓN DEL TEMA

La creatividad es la capacidad de crear nuevas ideas, conceptos o soluciones que parten de ideas originales e imaginativas a partir de conexión entre ideas y conceptos conocidos.

Una persona creativa se caracteriza por su habilidad para percibir su entorno de una forma diferente, haciendo conexiones entre elementos aparentemente no relacionados, encontrando patrones que parecían ocultos y generando soluciones a problemáticas y necesidades que nos afectan como sociedad.

Junto con el desarrollo social, el diseño también ha evolucionado y se ha convertido en una constante en los estilos de vida de las personas; Al mismo tiempo, el ambiente de aprendizaje está cambiando en respuesta a estos cambios y demandas sociales. Como resultado, el uso del diseño de interiores en ambientes educativos ha permitido el desarrollo de nuevas modalidades que apuntan hacia diferentes ambientes de aprendizaje y creatividad.

Los espacios educativos generalmente solo buscan satisfacer las necesidades principales del usuario en temas de funcionalidad dependiendo de los requerimientos del espacio y su naturaleza, y se alejan de la experiencia que el mismo pudiera tener a través del diseño, la confortabilidad y la estética.

El diseño debe expresar, debe comunicar y trascender a lo desapercibido complementando las experiencias y soluciones a las necesidades de quienes habitan. Por ello, es necesario concebir propuestas que faciliten la comunicación e interacción del usuario con el espacio y que generen una experiencia más personal y sensorial que en sus diferentes etapas y momentos de recreación, descanso y esparcimiento.

## JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

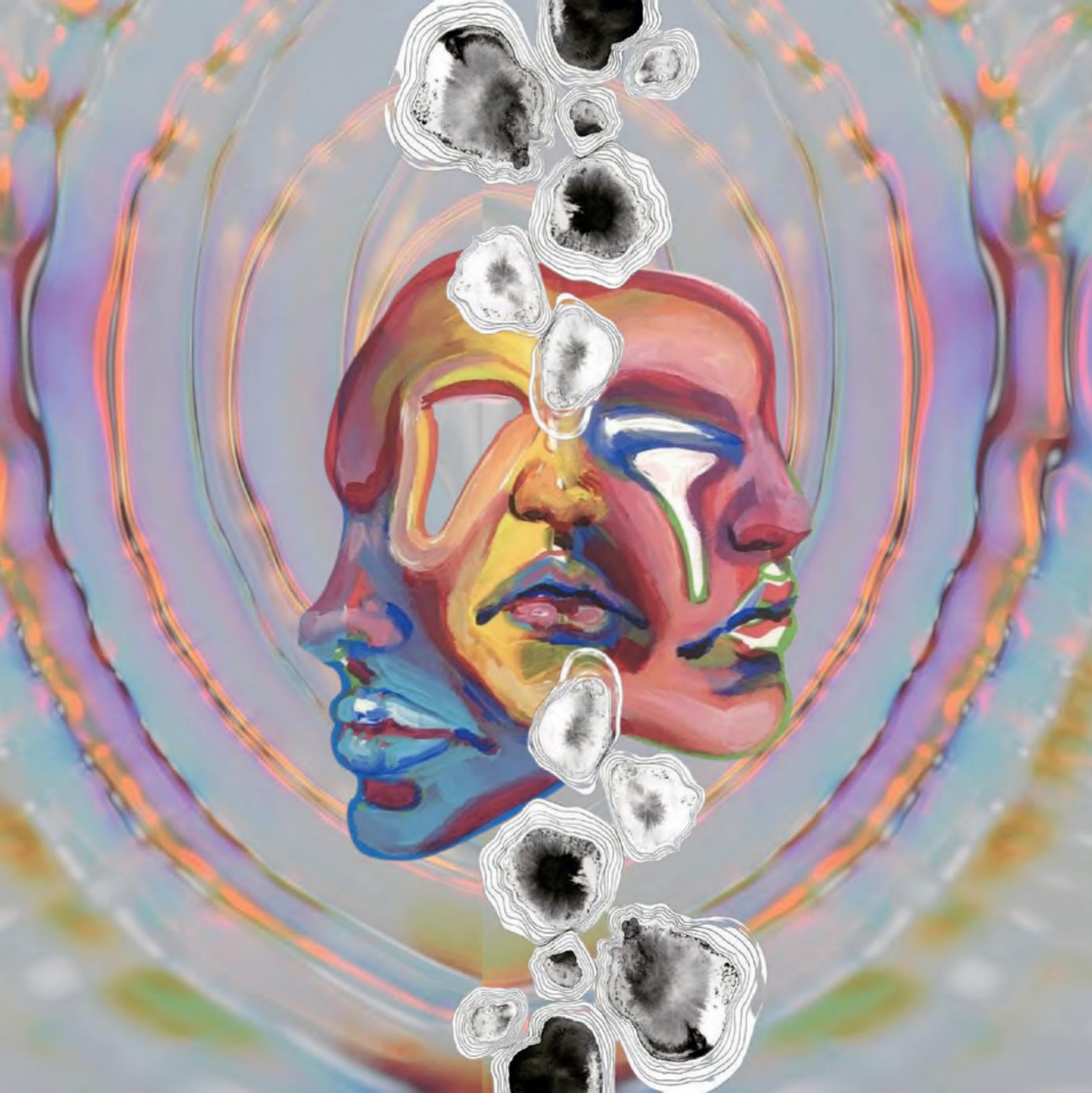
El propósito de generar una propuesta de diseño interior educativo que fomente la creatividad, es conseguir que el espacio se convierta en parte importante del hábitat, de retos y propósitos, que contribuyan al compromiso del estudiante con su aprendizaje, a la organización de su tiempo, a su responsabilidad educativa y, en general, a la autogestión de su formación académica integral, colaborando así, a favorecer las diferentes etapas del proceso creativo establecido por el socialista, profesor y teórico inglés Graham Wallas, en su libro "El arte del pensamiento", que comprende las etapas de: preparación, incubación, iluminación y verificación.

## MOTIVACIÓN DEL TEMA

Actualmente, una realidad que está afectando a los estudiantes en el ámbito de las disciplinas artísticas es el bloqueo en los procesos creativos, que pueden darse por las tensiones de la vida diaria como el ámbito laboral, las responsabilidades familiares, sociales y muchos otros factores, culturales, intelectuales, emocionales y ambientales.

La mayoría de las personas sienten, por lo menos, un poco de aprensión al tener que enfrentar una nueva obligación o al tratar de adaptarse a una situación nueva. A partir de esto, consideramos como mayor recompensa la implementación de técnicas y recursos útiles a través del diseño para incentivar la creatividad en el usuario y reducir los temores y ansiedades que pueden propiciar los bloqueos creativos.





## **OBJETIVO GENERAL**

Analizar el diseño de interior frente a los procesos de aprendizaje y su impacto con la psicología del espacio para crear soluciones interiores que favorezcan el proceso creativo de los estudiantes.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Contribuir con el desarrollo educativo a partir de propuestas espaciales que incentiven la creatividad y reduzcan el estrés.

Reconocer las características y elementos del diseño de interiores que evocan confortabilidad y seguridad para el ser humano en los espacios trabajo.

Examinar las estrategias de diseño que permiten aprovechar el entorno para complementar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

## **ALCANCE GENERAL**

Elaborar una propuesta de diseño interior que priorice el bienestar del usuario para incentivar las oportunidades de aprendizaje y disminuir la brecha de los bloqueos creativos.

## **ALCANCES ESPECÍFICOS**

Dar a conocer el interiorismo como recurso para el favorecimiento del proceso creativo de las personas.

Aplicación de soluciones funcionales, tecnológicas y estéticas que incentiven la comodidad y logren una mayor interacción y conexión con el espacio.

Conjunto de documentos arquitectónicos que nos permitan llevar a cabo la propuesta diseñada.

## PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo aprovechar las herramientas de diseño interiores y las metodologías educativas para incentivar la creatividad en los estudiantes?

## METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Este proyecto se basa en la recolección de información y análisis de documentos para llevar a cabo la investigación explicativa-aplicada, la cual consiste en acercarse e identificar el problema intentando encontrar las causas del mismo para luego aplicar las soluciones mediante herramientas basadas en la utilización de los conocimientos adquiridos.

### 01 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los estudiantes de disciplinas artísticas a menudo enfrentan bloqueos creativos que son dados por diversas razones entre ellas su contexto social y entorno espacial, lo cual influye directamente en los demás aspectos de su vida diaria.

### 03 INVESTIGACIÓN DE ESTRATEGIAS

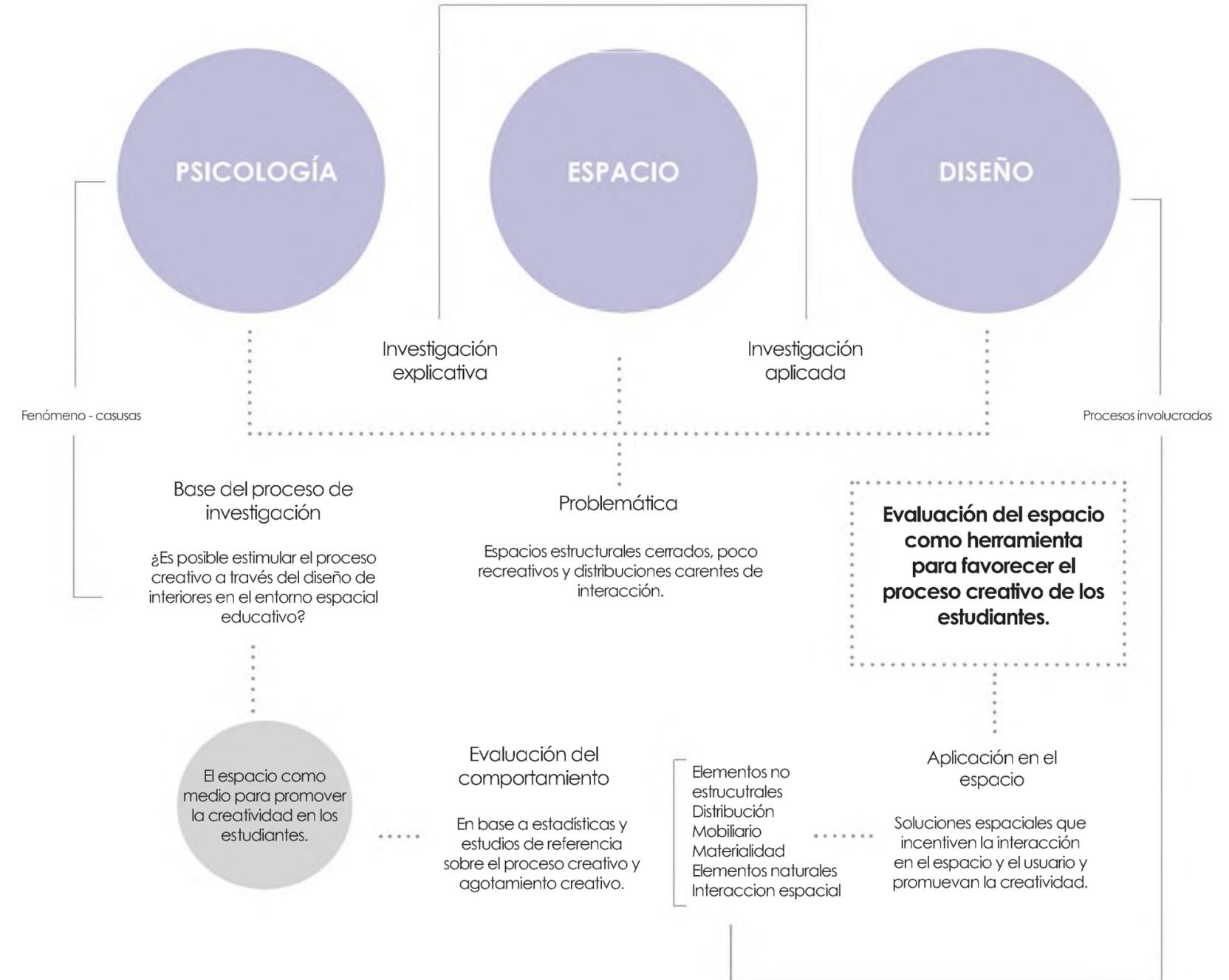
Para incentivar la creatividad existen diferentes metodologías y estrategias educativas que pueden combinarse y complementarse con la intencionalidad de interacción espacial y las herramientas de Diseño que pueden desarrollarse a través del interiorismo.

### 02 EVALUACIÓN DE COMPORTAMIENTO

Las instituciones de educación, se convierten en espacios muy frecuentados por los estudiantes, creando una dinámica de interacción diaria que afecta proporcionalmente en su proceso creativo, su comportamiento y su desarrollo personal y profesional.

### 04 APLICACIÓN EN EL ESPACIO

Las estrategias pueden ser aplicadas en el espacio a través del diseño logrando ser una herramienta de impulso para el proceso creativo de los estudiantes y una ventaja para su desarrollo profesional y calidad de vida estudiantil.





## DEFINICIÓN DEL VEHÍCULO

El diseño de modas es una disciplina que integra diferentes componentes de orden socio cultural y cuyo objetivo es diseñar indumentaria con ideas creativas, que respondan a las necesidades de los individuos, dentro de un contexto global y actual y en base a las concepciones estéticas que reflejan las características culturales de la sociedad.

De acuerdo con Susanna Moyer, profesora en el programa de licenciatura de Diseño de Moda en Parsons School of Design y consultora en educación en la Ciudad de Nueva York, "los estudiantes que lleven innovación y pensamiento crítico a las problemáticas globales a través de su proceso creativo serán los candidatos más atractivos para las grandes instituciones".

Pero, ¿cómo logramos ofrecer un ambiente propicio para la incorporación de estos estudiantes y el desarrollo de sus grandes ideas? en este sentido, el diseño de interiores evidencia su preocupación por un proceso de innovación espacial, de observar de manera distinta a los espacios "contenedores de personas" para convertirlos en "interactores y generadores de estímulos".

## JUSTIFICACIÓN DEL VEHÍCULO

El aula, es probablemente el escenario menos considerado al diseñar un espacio de aprendizaje, pensar que los elementos del interior pueden configurar posibilidades que se alejan mucho de las nociones tradicionales puede sonar exagerado, incluso para las profesiones como el interiorismo, pues sus interacciones directas con los espacios donde se formaron como profesionales son las mismas relaciones genéricas que cualquier otra carrera o área de especialización.

Los seres humanos somos increíblemente complejos y diversos. Así que cuando se trata del aprendizaje, no hay una solución única aplicable a todos más allá de las concepciones tradicionales. Esto crea uno de los retos más importantes para el diseño de los espacios educativos, sin embargo, existen elementos y recursos que se pueden tomar como puntos de partida para crear ambientes que permitan la libertad de inspiración y magia creativa.

## MOTIVACIÓN DEL VEHÍCULO

Como dominicanos, contamos con cualidades únicas, somos apasionados, talentosos y con un espíritu creativo rodeado de sabores, colores, y texturas que nacen de nuestra mezcla cultural y el impulso genuino de enfrentar cualquier necesidad o adversidad.

Nuestra capacidad de invención y la diversidad que nos caracteriza, son pilares de la transformación social y económica de nuestro país, y esta creatividad, no solo debe ser motivada por la iniciativa de resolver problemáticas que nos afectan, sino como un lenguaje artístico que nos permita comunicarnos a través de las diferentes disciplinas como el diseño, que forma parte esencial de nuestro día a día y al cual se le atribuye la responsabilidad de contribuir a nuestro desarrollo como persona, retándonos cada día a reinventarnos en lo cotidiano.





## **OBJETIVO GENERAL**

Ofrecer una propuesta de interiores para una escuela de Diseño de modas que de respuesta a las necesidades del estudiante de hoy en día.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Reconocer las características y elementos del diseño de interiores que optimizan el proceso creativo de los estudiantes de disciplinas artísticas versus los estudiantes de otras disciplinas.

Profundizar en la relación que existe entre el diseño de interiores y la productividad escolar.

Promover diferentes recursos que complementen la práctica del diseño de interiores para resolver las necesidades del usuario.

## **ALCANCE GENERAL**

Concebir una propuesta innovadora que tome en cuenta las nuevas exigencias académicas del usuario y requerimientos del diseño de interiores frente a los nuevos métodos de enseñanza para el proceso creativo.

## **ALCANCES ESPECÍFICOS**

Dar a conocer el interiorismo como un medio para el favorecimiento del proceso creativo de las personas.

Priorizar el factor funcional y la confortabilidad, en balance con el factor estético de los espacios educativos.

Aplicar recursos como la tecnología y la biofilia para favorecer las soluciones brindadas a través de la propuesta de diseño de interior.



# MARCO TEÓRICO GENERAL

---

## 2.1 Del tema

- La creatividad
- El proceso creativo
- La psicología del color en el proceso creativo
- La biofilia en el proceso creativo
- La psicología del espacio en el proceso creativo
- Metodologías de aprendizaje para el proceso creativo



“No hay duda de que la creatividad es el recurso humano más importante de todos. Sin creatividad no habría progreso y estaríamos constantemente repitiendo los mismos patrones.”

-Edward de Bono

## LA CREATIVIDAD | Antecedentes

El concepto de creatividad, ha evolucionado desde la antigüedad, en la que no existía como tal sino que era atribuido a una fuente de inspiración sobrenatural o sustituido por el concepto "téchne" de los griegos que engloba todo lo que hoy se entiende por técnica, tecnología y bellas artes.

La creatividad era entendida como una forma de creación desde la nada que los cristianos atribuían exclusivamente a Dios, lo cual fue progresando con los avances científicos y humanísticos del campo de la psicología, la neurociencia y las artes.

En la edad media, no se reconocían los términos "crear" o "creador", más bien se le daba crédito a los logros técnicos de las obras de arte o de acuerdo a las leyes del oficio en vez de a la creatividad misma.

Al llegar la época de la edad moderna y el renacimiento se va dando paso a una nueva visión humanística, donde el hombre deja de atribuir su completo destino a los planes divinos, empieza a ser coautor de su propio destino y a reconocer su independencia y su capacidad creadora, siendo aceptado por la sociedad y retomando el gusto por el arte y lo clásico.

En esta época también inicia el interés por estudiar la mente del individuo creativo, aunque aún no utilizaban dicho concepto. El primer acercamiento que se tuvo fue dado a una de las primeras investigaciones relevantes en 1767 sobre el proceso creativo por William Duff, quién analiza las cualidades del genio original el cual se diferencia del talento.

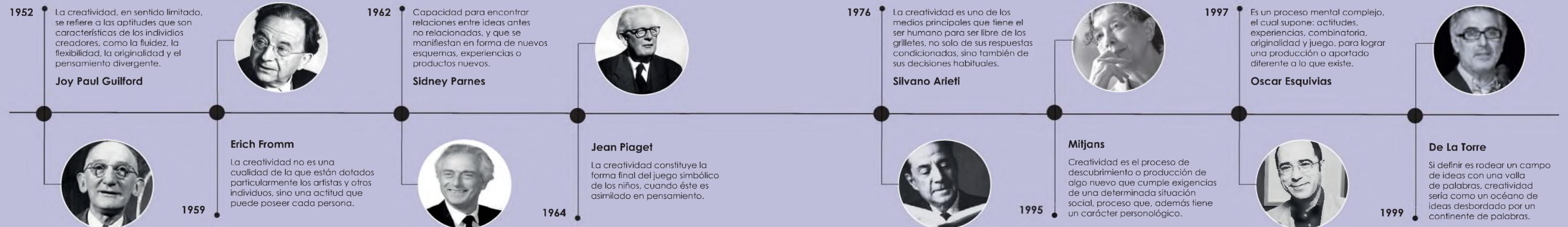
En el último cuarto del siglo XX la creatividad dejó de asociarse solo al ámbito artístico y publicitario e inicio a ser un concepto llamativo e importante para desarrollarse en el ámbito educativo y empresarial convirtiéndose en un punto de partida para el análisis de problemáticas y la resolución de problemas y aportando ventajas diferenciales.

A partir de ahí, se crearon procesos como el "Creative Problem Solving Process" estructurado en modelo por Alex Osborn y Sidney Parnes quienes han aportado definiciones a este concepto, dando paso también a formaciones y programas de desarrollo de la creatividad en instituciones educativas y empresas como una estrategia para el desenvolvimiento de las personas en escenarios dinámicos y competitivos.

En la actualidad, no se ha conseguido tomar una definición universal al concepto de la creatividad, su enfoque se ha mantenido de manera multidimensional, analizando aspectos como la personalidad, la cognición, las influencias psicosociales, la genética, la psicopatología, etc., con disciplinas que van más allá de la psicología, como es el caso de los estudios empresariales, donde la creatividad genera un potencial interés relacionado con la innovación y la competitividad.

La real academia de la Lengua Española (RAE) define la creatividad como "Facultad de crear" o "Capacidad de creación", sin embargo, a lo largo de los años se han realizado diferentes definiciones y aportaciones de varios autores sobre el concepto de creatividad que podemos tomar como referencia.

## AUTORES Y DEFINICIONES DEL CONCEPTO CREATIVIDAD | Evolución



## EL PROCESO CREATIVO

El hombre es un conjunto de características, rasgos, dimensiones, áreas y funciones de su personalidad que enfrentan la materia, las ideas, sucesos, formas, texturas, colores, para transformarlo en un evento creativo. Teniendo esto en cuenta podemos decir que la creatividad es un proceso dinámico y complejo donde participan procesos afectivos, cognitivos, sociales, personales, familiares, y espirituales, dentro de una atmósfera de espacialidad y temporalidad.



Graham Wallas, portarretrato tomado en 1920.

Para estimular el proceso creativo, existen diferentes técnicas y herramientas funcionales, pero uno de los primeros autores que definió un modelo con las distintas etapas que intervienen en el proceso creativo de las personas fue Graham Wallas en 1926, tomando como referencia sus observaciones empíricas y los relatos de famosos inventores, definiendo cuatro fases: Preparación, Incubación, Iluminación y Verificación.

ES PROBABLE QUE NUESTRA MENTE NO NOS DÉ UNA RESPUESTA CLARA A NINGÚN PROBLEMA EN PARTICULAR A MENOS QUE LE PLANTEEMOS UNA PREGUNTA CLARA.

-Graham Wallas, sobre la fase preparación del proceso creativo.

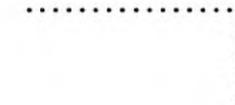
El modelo de proceso creativo que diseñó Wallas se convirtió rápidamente en el más aceptado hasta la actualidad. Posteriormente, otros autores como John Arnold, Alex Osborn, entre otros; propusieron distintos modelos pero todos basándose en la estructura planteada originalmente por Wallas.

En todas las propuestas podemos notar de manera reiterada que se identifican tres acciones comunes en el proceso creativo: Análisis del problema, generación de ideas y definición de soluciones. Estas se utilizan en diferentes ámbitos y disciplinas educativas, sin embargo, las vivencias y el proceso experimentado en cada una de las fases están directamente relacionadas con la naturaleza de la persona como entidad biológica, psicológica, social y espiritual que se ve implicada en el proceso creativo.

# 01

## Preparación

Esta fase comprende el período de identificación del problema y el proceso de comprensión y formación relativos al mismo y búsqueda de información mediante el análisis del entorno. Este proceso de análisis e investigación es de carácter consciente y voluntario.



# 02

## Incubación

Según Wallas, es la etapa en la que no pensamos directamente en el problema o reto, sino que nos alejamos durante un tiempo variable del mismo, para producir las circunstancias o estímulos necesarios que nos ayudan a concebir las ideas y posibles soluciones.

### FASES DEL

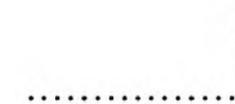
# PROCESO CREATIVO

### GRAHAM WALLAS

# 03

## Iluminación

Es la fase en la que comienzan a surgir las ideas y posibles soluciones a los problemas o retos. En este proceso se conceptualiza y se materializa la idea final con la que resolver o superar el problema o reto inicial.



# 04

## Verificación

En esta fase, luego de concebida la idea o solución creativa, se procede a la verificación que comprende el análisis y evaluación de la idea con el fin de perfeccionarla y determinar si es la solución idónea para resolver el problema principal.

## LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN EL PROCESO CREATIVO

Para entender la psicología del color y su efecto en el proceso creativo del ser humano, primero se debe comprender que es el color. Según la definición de "Oxford Languages", el color es una impresión que producen en la retina los rayos de luz reflejados y absorbidos por un cuerpo, según la longitud de onda de estos rayos.

La percepción del color está asociada con la luz y con el modo en que esta se refleja, esta percepción cambia cuando se modifica una fuente luminosa, gracias a esto podemos entender la psicología del color, que se trata del estudio de los efectos que tiene la percepción de diferentes gamas cromáticas en el estado psíquico y emocional de las personas, así como en su comportamiento.

A través de los tiempos, el hombre ha dado un significado emocional y simbólico a los colores, el cual difiere según la cultura y la época y no pueden ser comprendidos más que en el contexto cultural de cierta época histórica, sin embargo, gracias a los avances sobre la psicología del color, podemos comprender de una manera generalizada como pueden afectar y percibirse ciertos colores en el comportamiento humano tomando en cuenta sus variaciones neutras, cromáticas, intensidad, tono, solidez, complementación y valores.

### COLORES PRIMARIOS



### COLORES SECUNDARIOS

Se forman al mezclar dos colores primarios.



### COLORES TERCIARIOS

Se forman al mezclar un color primario con uno secundario.



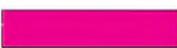
En general, los colores se pueden dividir en tres categorías:

**Colores neutros:** No están en el espectro de color y se obtienen a través de la combinación de otros colores. Pueden tener efecto positivo o negativo. Entre ellos están el negro, blanco, grises, y beige.

**Colores cálidos:** Estimulan el sistema nervioso y exacerbaban las emociones, son claramente visibles y atraen la atención. Entre ellos están el rojo, naranja, amarillo, marrón, dorado.

**Colores fríos:** Dan sensación de calma, brindan tranquilidad. Remiten al descanso, la frescura, la paz. Entre ellos están el violeta, azul, verde.

### INTERPRETACIONES DEL COLOR

-  Se asocia con la felicidad, la alegría, la creatividad, la vitalidad, también representa la amistad y la luz.
-  Se asocia con energía, el entusiasmo, la atracción y la sociabilidad, transmite calidez y optimismo.
-  Se asocia con la pasión, la energía, el amor y la fuerza, y con emociones intensas como la ira o peligro.
-  Se asocia con la suavidad, feminidad, romanticismo, ternura, también transmite inocencia y delicadeza.
-  Se asocia con la creatividad, la espiritualidad y la intuición, también representa la realeza y la sofisticación.
-  Se asocia con la calma, la serenidad y la estabilidad, también representa confianza, sabiduría y claridad.
-  Se asocia con la naturaleza, la frescura, la armonía y el crecimiento, representa esperanza, renovación y salud.
-  Se asocia con la neutralidad, la sobriedad, la solidez, y la elegancia, también con formalidad y discreción.
-  Se asocia con misterio, elegancia, autoridad, fuerza, también puede evocar tristeza o sobriedad.
-  Se asocia con la pureza, la paz, la inocencia, y limpieza, también representa simplicidad y neutralidad.



## LA PSICOLOGÍA DEL COLOR EN EL PROCESO CREATIVO

Es importante destacar que el significado de los colores puede variar según la cultura, contexto, y las experiencias personales, además de que la psicología del color es un campo complejo y hay muchas otras asociaciones y matices específicos que pueden atribuirse a cada color.

Independientemente de esas variaciones, **la psicología del color puede desempeñar un papel significativo en el proceso creativo** del ser humano tomando en cuenta 4 aspectos: La inspiración emocional, la comunicación visual, la estimulación sensorial y las asociaciones culturales.

01

### La inspiración emocional:

Los colores tienen la capacidad de evocar emociones y estados de ánimo según sus variaciones.



02

### La comunicación visual:

Los colores pueden ser utilizados para transmitir mensajes y comunicar ideas de manera visual.



03

### La estimulación sensorial:

Los colores pueden influir en la forma en la que percibimos nuestro entorno y nos ayuda a resaltar elementos específicos.



04

### Asociaciones culturales:

Los colores pueden tener asociaciones simbólicas que pueden influir en el proceso creativo.



Collages: elaboración propia

## LA BIOFILIA EN EL PROCESO CREATIVO

La biofilia es un concepto que en principio fue utilizado por el psicólogo Erich Fromm, definiendolo como el amor a la vida visto desde una perspectiva psicológica y de supervivencia. Pero luego, en 1980, el biólogo Edward O. Wilson propuso un nuevo concepto, refiriendose a la afinidad innata y emocional que los seres humanos tenemos a la naturaleza y a los seres vivos.

Este concepto sugiere que tenemos una conexión biológica y psicológica profunda, resultado de nuestra historia evolutiva a sabiendas de que hemos dependido de ella para nuestra supervivencia y bienestar a lo largo de los siglos. La importancia de ese concepto radica en que está directamente relacionada con nuestra calidad de vida, nuestra creatividad y bienestar.

El uso de la biofilia en el diseño de interiores es esencial, podemos destacar algunos aspectos como:

**La productividad y creatividad:** La presencia de elementos naturales puede estimular la mente, reducir la fatiga mental y aumentar la concentración, además de inspirar nuevas ideas y enfoques creativos.

**La sostenibilidad:** El diseño basado en la biofilia fomenta la sostenibilidad al promover el uso de materiales naturales y renovables, así como la eficiencia energética.

**La estética y el confort:** La biofilia puede mejorar la estética general del espacio y proporcionar una sensación de armonía y equilibrio, además de crear una atmósfera cálida y acogedora.

El uso de la biofilia puede afectar en el contexto del proceso creativo, jugando un papel importante con la inspiración y estimulación, a continuación, algunas formas en las que influye:



Fuente: externa

**Inspiración** La naturaleza ha servido como una gran fuente de inspiración para diferentes disciplinas artísticas. Los colores, formas, patrones, texturas y complejidad de los ecosistemas despiertan ideas y conceptos creativos.



**Metáforas y símbolos:** La naturaleza ofrece una amplia variedad de metáforas y símbolos que se pueden usar como expresión creativa. La naturaleza a menudo se ha utilizado para representar conceptos abstractos o transmitir emociones en el arte.



**Conexión emocional:** La biofilia nos conecta emocionalmente con la naturaleza y puede despertar un sentido de responsabilidad y promoción de ideas creativas que busquen soluciones para proteger y preservar el medio ambiente.



Collages: elaboración propia

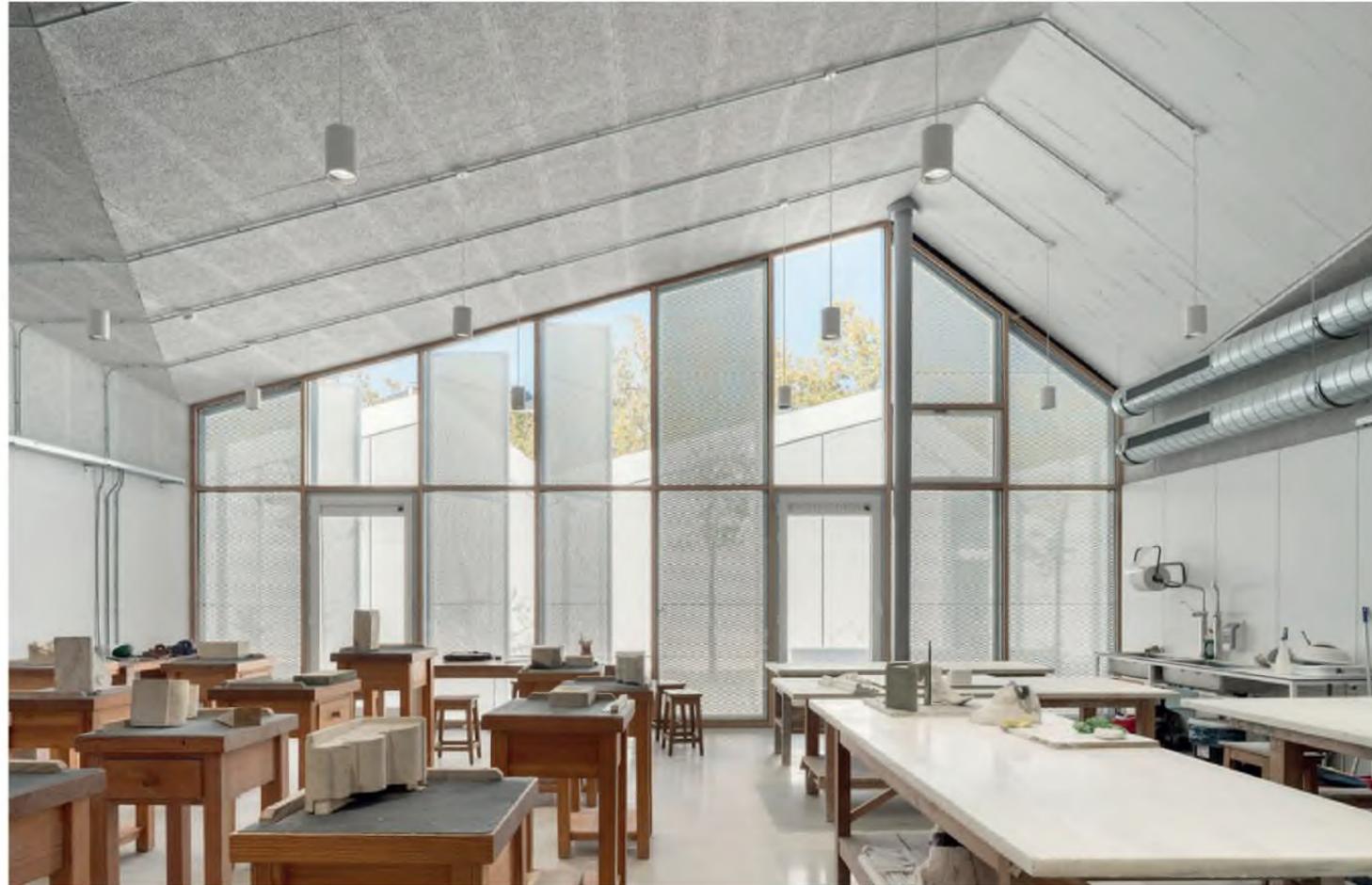
## LA PSICOLOGÍA DEL ESPACIO EN EL PROCESO CREATIVO

La psicología del espacio se empezó a utilizar a partir del término de "psicología ambiental", el cual se le atribuye por primera vez al psicólogo estadounidense Harold Proshanky en la década de 1970, junto con otros psicólogos como William Ittelson y Leanne Rivlin.

Este concepto se centra en estudiar el vínculo entre el comportamiento humano y sus entornos naturales y construidos, y como este entorno influye en las emociones y el bienestar de las personas.

Este campo interdisciplinario que combina la psicología, la arquitectura, el urbanismo, el diseño y la sociología busca comprender la influencia del entorno en las interacciones sociales.

La psicología espacial desempeña un papel importante en el proceso creativo porque determina la influencia que tienen las características del espacio como la disposición del mobiliario, la iluminación, los colores, la acústica, la distribución e incluso la temperatura, afectando nuestras experiencias y procesos psicológicos.



Valladolid Art School, fotografía por: Luis Díaz Díaz, fuente: Archdaily.



Valladolid Art School, fotografía por: Luis Díaz Díaz, fuente: Archdaily.

## LA PSICOLOGÍA DEL ESPACIO EN EL PROCESO CREATIVO

Es necesario destacar que la complejidad del ser humano y su psicología, hace que existan preferencias y necesidades específicas en términos de espacios creativos.

Algunas personas pueden preferir entornos más estimulantes y dinámicos, mientras que otras pueden necesitar más tranquilidad y privacidad. **Algunos aspectos en los que puede influir la psicología del espacio en el proceso creativo pueden ser:**

01

### La estimulación sensorial:

La luz, los colores, las texturas, los sonidos y los olores presentes en un espacio pueden proporcionar una variedad de estímulos sensoriales que pueden inspirar la creatividad.



Lumif Art High School, fuente: Archdaily.

02

### La flexibilidad y adaptabilidad:

Los espacios flexibles y multifuncionales pueden fomentar la creatividad al permitir una variedad de configuraciones y usos según las necesidades del usuario.



St. John Bosco Art College, fuente: Archdaily.

03

### La colaboración e interacción social:

Los espacios que fomentan la colaboración y la interacción social pueden estimular la creatividad a través del intercambio de conceptos, ideas y retroalimentación con otros individuos.



Homerton College, fuente: Archdaily.

04

### El flujo y la productividad:

El diseño de interiores y la distribución espacial puede facilitar el flujo creativo, un estado de inmersión y enfoque total en una actividad creativa.



HanKou High School Library, fuente: Archdaily.

## METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE PARA EL PROCESO CREATIVO

El desarrollo de la creatividad en el entorno educativo debe originarse en un proceso intencional donde se tome conciencia de la capacidad de atender y crear, a través de experiencias didácticas donde se produzca la integración de todos los sentidos y donde exista una progresiva retroalimentación y concientización de lo que se aprende.

Las metodologías brindan un conjunto de herramientas, técnicas y estrategias que ayudan a planificar, implementar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante. Estas pueden variar dependiendo del contexto educativo, o requerimientos del estudiante, sin embargo, entre las más importantes para estimular el proceso creativo están:

**Aprendizaje colaborativo:** Fomenta la comunicación, y el intercambio de ideas, incentivando la creatividad y la retroalimentación constructiva.

**Aprendizaje invertido o "Flipped learning":** Se adquieren conocimientos mediante herramientas fuera de clase, y se ponen en práctica en el aula.

**Aprendizaje práctico:** Consiste en talleres, laboratorios y actividades prácticas que les permiten experimentar y promover su desarrollo.

**Aprendizaje reflexivo:** Consiste en reflexionar sobre el proceso de diseño, analizar críticamente su trabajo y recibir retroalimentación.

Para hacer posible el aprendizaje creativo como modelo educativo, es necesario contar con un entorno y escenario que promuevan la colaboración y la creatividad.

La relación del diseño de interiores con la teoría del aprendizaje creativo se sostiene en la forma en que los espacios pueden habilitar vivencias, interacciones e intercambio de experiencias.

Para promover la creatividad en los entornos educativos es necesario crear estructuras espaciales que incentiven la exploración y experimentación, como:

**Espacios flexibles:** Es importante diseñar espacios adaptables que se transformen según las necesidades y actividades de aprendizaje.

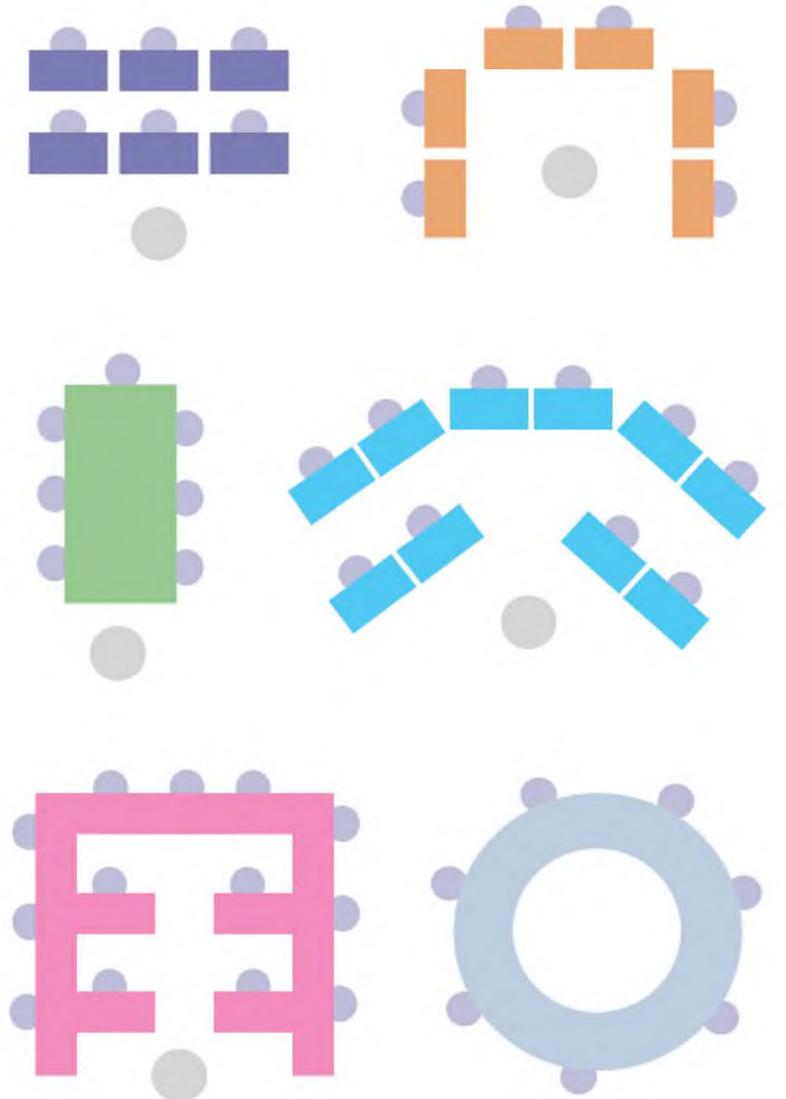
**Espacios de exploración:** Integrar espacios de exploración donde se pueda experimentar con diferentes elementos, texturas, colores, formas, a fin de estimular la imaginación y creatividad.

**Espacios de arte:** Diseñar espacios dedicados al arte y el diseño, habilitando áreas de exhibición de trabajos, para motivar a los estudiantes a expresarse y explorar su creatividad.

**Espacios al aire libre:** La conexión con la naturaleza y el exterior pueden estimular los sentidos y promover la creatividad.

**Espacios de tranquilidad:** Habilitar espacios acogedores y reflexivos pueden proporcionar un ambiente tranquilo que estimule la creatividad, relajación y pensamiento profundo.

### Algunos ejemplos de disposiciones espaciales para el aula y el aprendizaje colaborativo y creativo.



Western Academy of Beijing, fuente: Archdaily.

# 03

## MARCO TEÓRICO ESPECÍFICO

---

### 3.1 Del vehículo

- El diseño de modas:  
Antecedentes globales
- Relación entre el diseño de modas y el diseño de interiores
- El diseño de modas en República Dominicana: Referentes
- Industria de la moda dominicana
- Diseño y creatividad en República Dominicana: Factor educativo



“La creatividad es el rasgo único y definitorio de nuestra especie (...) Es la búsqueda innata de la originalidad. La fuerza impulsora es el amor instintivo de la humanidad por la novedad”.

-Edward O. Wilson

## EL DISEÑO DE MODAS | Antecedentes

La moda inició cuando los humanos comenzaron a usar ropa por necesidad, hecha a base de plantas, pieles de animales y otros elementos de la naturaleza. Eran elaboradas y confeccionadas domésticamente y la división entre la "alta costura" y la ropa "lista para usar" no existía. A partir de ahí, iniciaron las ventas de ropa en escaparates, dando un giro a la industria y eliminando la necesidad de hacerlo domésticamente.

La industria moderna de la moda como las grandes casas y firmas de diseño, inició en el siglo XIX con Charles Frederick Worth, quien fue el primer diseñador en tener su etiqueta cocida en las prendas que creaba a partir de 1858.

A principios del siglo XX, las revistas de moda y con los avances del huecograbado, los periódicos comenzaron a incluir fotografías y el diseño de modas se hizo más influyente, teniendo un efecto profundo en el gusto público global.

El diseño de moda refleja no solo las tendencias estéticas, sino también los cambios sociales, económicos y culturales de cada época de la historia. El diseño es esencial en la industria y la sociedad, su importancia se basa en su capacidad para ser una forma de expresión artística, establecer tendencias, permitir la autoexpresión, impulsar la economía, fomentar la innovación y reflejar la cultura y la sociedad.

## LÍNEA DEL TIEMPO | EVOLUCIÓN DE LA MODA

**1900** El despilfarro y consumo ostentoso definieron la moda de la década los atuendos eran extravagantes, ornamentados y cuidadosamente confeccionados.



**1910** Durante los primeros años la silueta de moda se volvió mucho más ágil y fluida, y más suave que en el siglo XIX. El movimiento Art Deco comenzó a surgir y su influencia fue evidente.



**1920** Después de la Primera Guerra Mundial, se produjo un cambio radical en la moda. Se abandonaron los corsés y las mujeres empezaron a tener un estilo anacrónico.



**1930** La moda se volvió más comprometida, aspirando a preservar las victorias del feminismo con una sutil elegancia, sofisticación y modestia, reflejando la situación social y económica de la década.



**1940** Muchas casas de moda cerraron durante la ocupación de París en la Segunda Guerra Mundial. A partir de 1940 se necesitaba tela para el personal militar, por lo cual se vio reducido el uso de prendas elaboradas para los ciudadanos.



**1950** A pesar de que las mujeres eran más libres, tenían derecho a votar, a trabajar y a conducir sus propios automóviles, optaron por usar vestidos hechos de materiales opulentos, con cinturones encorsetados y faldas con volantes hasta la mitad de la pantorrilla.



**1960** Después de 30 años de estilos de ropa conservadores, los años 60 vieron una especie de regreso a la década de 1920 cuando las mujeres volvieron a adoptar un aspecto infantil con cortes de pelo bob y ropa progresivamente menos modesta.



**1970** La década comenzó con una continuación del estilo hippie de finales de la década de 1960. En los Estados Unidos, la tendencia general en la moda fue hacia la simplificación y la moda unisex se multiplicó.



**1980** Los monos se convirtieron en un elemento popular de la ropa femenina y en los hombres, las corbatas finas y las gafas de sol. También los ejercicios aeróbicos estaban de moda, por lo que se usaban las mallas y cintas de Spandex.



**1990** El minimalismo y los estilos de absoluta simplicidad se pusieron de moda. A pesar de los esfuerzos de diseñadores para mantener la extravagancia, la noción de gala ostentosa prácticamente había desaparecido.



## RELACIÓN ENTRE EL DISEÑO DE MODAS Y EL DISEÑO DE INTERIORES

Existe una relación muy marcada entre el diseño de modas y el diseño de interiores debido a que ambos campos se centran en la creatividad, funcionalidad, estética y expresión personal. Aunque son disciplinas distintas, comparten principios y conceptos de diseño con los cuales se influyen mutuamente.

**Estética y estilo:** En ambas disciplinas la estética y el estilo son elementos clave. Ambos buscan crear espacios o prendas visualmente atractivos y coherentes con un concepto determinado.

**Materiales y texturas:** En ambos campos del diseño, se consideran cuidadosamente los materiales y texturas que utilizan, buscando una apariencia, sensación o funcionalidad específica.

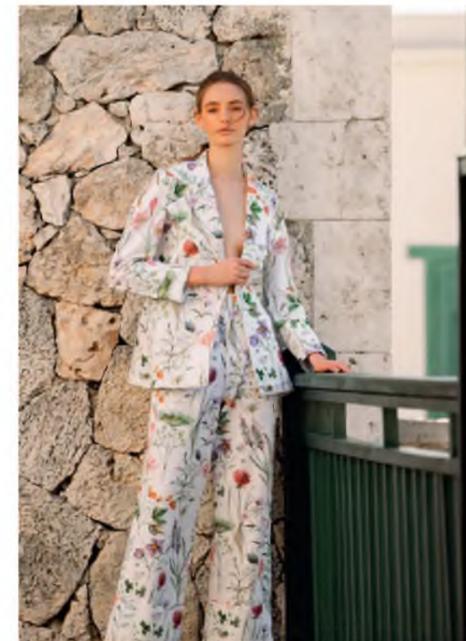
**Composición y proporción:** Estos elementos son fundamentales para crear armonía visual. Los principios de diseño como la distribución equilibrada de elementos, la simetría o asimetría se aplican tanto en prendas de vestir como en espacios interiores.

**Influencia cultural y tendencias:** Esto tiene un impacto significativo en ambas disciplinas, ya que pueden verse influenciadas por la cultura, el arte, la historia y los cambios sociales.

**Experiencia:** Tanto el diseño de moda como el interiorismo buscan crear experiencias sensoriales. La forma en que se siente una prenda al tacto o la atmósfera y ambientación de un espacio, influyen en como las personas perciben el diseño.



Collage: elaboración propia



Rea Pant, fuente: Carolina Sanz



Diseño por: Miguel Genao



Vega Bustier, fuente: Carolina Sanz

## EL DISEÑO DE MODAS EN REP. DOM. | REFERENTES DEL DISEÑO

El campo del diseño de moda en República Dominicana, tiene grandes referentes como Oscar de la Renta, Sully Bonnelly y Jenny Polanco, a través de ellos y la motivación e inspiración que han traído a nuestro país, se han forjado jóvenes talentos que han traído consigo nuevas formas y conceptos que aportan una visión renovada al diseño y el arte.



Oscar de la Renta, Fuente: Alamy por ZUMA Press.

La vestimenta fue un elemento diferenciador entre los grupos de la colonia criolla, la reminiscencia de símbolos, la selección de materias primas, el dibujo de formas en diseño y adornos corporales, han sido puertas para entrar en contacto con la acestralidad caribeña. (Fragmento tomado de la Revista "Dominicana Creativa" en su capítulo sobre moda).

La capital, Santo Domingo, fue incluida en la Red de Ciudades Creativas de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). La ciudad fue postulada en la categoría de música por ser considerada el centro de mayor diversidad de encuentros, festivales, conciertos y manifestaciones culturales del país caribeño, y donde se genera la mayor producción musical, además de estar situada en ella la Ciudad Colonial que posee la declaratoria de patrimonio mundial desde 1990.

El diseño de modas en la República Dominicana ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años y se ha convertido en una industria vibrante y en constante evolución, logrando que se destaque nuestro país tanto a nivel nacional como internacional.

Óscar Arístides de la Renta Fiallo, fue un diseñador dominicano muy reconocido por su talento, recibió importantes premios y diversificó sus creaciones a muchas áreas del diseño. Oscar de la Renta alcanzó mucha fama internacional en la década de 1960, como uno de los diseñadores de Jacqueline Kennedy, ex primera dama de los Estados Unidos.



Sully Bonnelly. Fuente: externa.

Sully Osvaldo de Jesús Bonnelly Canaán es un diseñador de moda dominicano-estadounidense de prendas para mujer "ready to wear". Formado en Oscar de la Renta y trabajó como diseñador para las casas Bill Blass.



Jenny Polanco. Fuente: externa

Jenny Altagracia Polanco de León, fue una diseñadora dominicana con una carrera que abarcó más de 37 años, era reconocida por incorporar elementos culturales dominicanos y caribeños en sus colecciones.

"La moda no sucede en la pasarela, solo cumple su cometido cuando vive en las calles".

-Oscar de la Renta

## INDUSTRIA DE LA MODA DOMINICANA

La historia de la industria de la moda en República Dominicana inicia con la creación de la Asociación Dominicana de Diseñadores de Moda, fundada por un grupo liderado por Mercy Jáquez en 1980, trayendo consigo algunos logros como la institucionalización del día del Diseñador de Moda y la tecnificación de la Carrera.

Luego de esto, la fundación de la escuela de Diseño de Altos de Chavón en 1983, como única filial de Parsons School of Design fuera de los Estados Unidos. Junto a su creación elevó el perfil creativo de los diseñadores dominicanos a estándares internacionales convirtiéndose incluso en una referencia regional e internacional.

A partir de 2006, se celebra la primera edición de Dominicana Moda, constituida como la semana de la moda de la República Dominicana, con el objetivo de servir de plataforma para la comercialización y visibilización de la industria local textil, confección y diseño de autor.

Durante la celebración de Dominicana Moda, en la Ciudad Colonial de Santo Domingo, se reciben más de 35,000 visitantes que participan en el desfile, registrando un aumento excepcional en la demanda de los servicios turísticos de la zona.

La actividad industrial organizada en la República Dominicana tiene sus inicios a mediados de los años 50, cuando se promulga la ley 4315 en el año 1955, que establecía una comisión de zonas francas, entre las cuales se desarrolla la confección textil.

Para finales del año 2019, de las 695 empresas establecidas, 141 correspondían a sectores relacionados con la moda, representando un poco más de un 20% y generando el 52% de los empleos, un 18% de la inversión y 30% de las exportaciones conforme a las estadísticas del CNZF.



## DISEÑO Y CREATIVIDAD EN REP. DOM. | Factor educativo

El factor educativo juega un papel fundamental en el desarrollo y crecimiento creativo del país. El aula se convierte en protagonista, ya que deben existir modelos formativos orientados a potenciar las industrias de la imaginación y la creatividad.

¿Es posible enseñar la creatividad y la capacidad de diseñar de manera creativa?

Existen distintas opiniones sobre el origen de la creatividad, basandonos en los antecedentes, algunos creen que los seres creativos nacen con su dones y talentos; otros creen que se puede adquirir a través de la crianza y la enseñanza en entornos educativos donde se cultiven la innovación y las habilidades creativas.

En este contexto, la ideología de grandes instituciones como la Bauhaus y la academia de Cranbrook se centran en enfatizar sobre la importancia que encierran las formas ergonómicas en el uso humano y cotidiano, siguiendo el concepto relacionado con que "la forma debe seguir a la función" y confiriendo un gran valor a la simplicidad y a las superficies y siluetas estéticamente reducidas.

Por otro lado, la proporción entre maestros y estudiantes debe facilitar una enseñanza personalizada, práctica e interactiva que desarrolle una visión global, actual y multidisciplinaria del arte y la creatividad.



Espacios de aprendizaje, Pyhex Work, Sto. Dogo, R.D.



Salón de clases, Chavón, La escuela de Diseño



Salón de clases, PUCMM



Salón de clases, Arquitectura UNPHU

# 04

## MARCO REFERENCIAL

---

### 4.1 Referencias Nacionales

Chavón: La escuela de Diseño

### 4.2 Referencias Internacionales

IED: Instituto Europeo de Diseño  
Smart Innovation Learning Center  
Victorian Academy of Teaching and Leadership

### 4.3 Características vinculantes

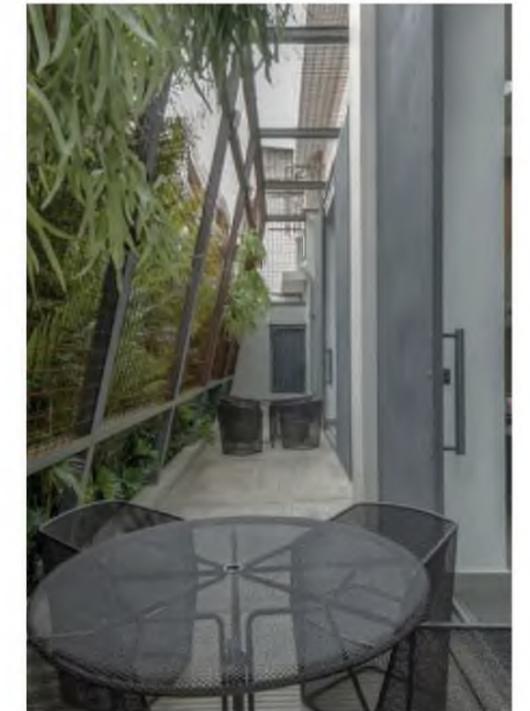
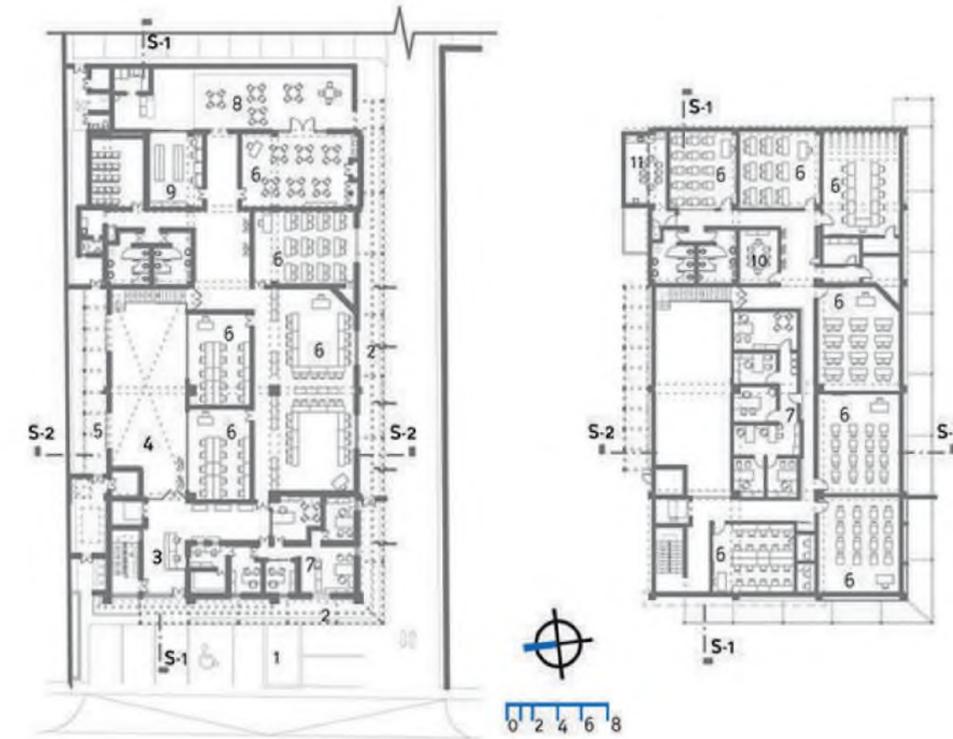
## CHAVÓN: LA ESCUELA DE DISEÑO | Santo Domingo, R.D.

La Escuela de Diseño fue fundada en 1983 en Altos de Chavón (Casa de Campo, La Romana) y se convirtió en la institución pionera de la enseñanza del arte y del diseño en la República Dominicana.

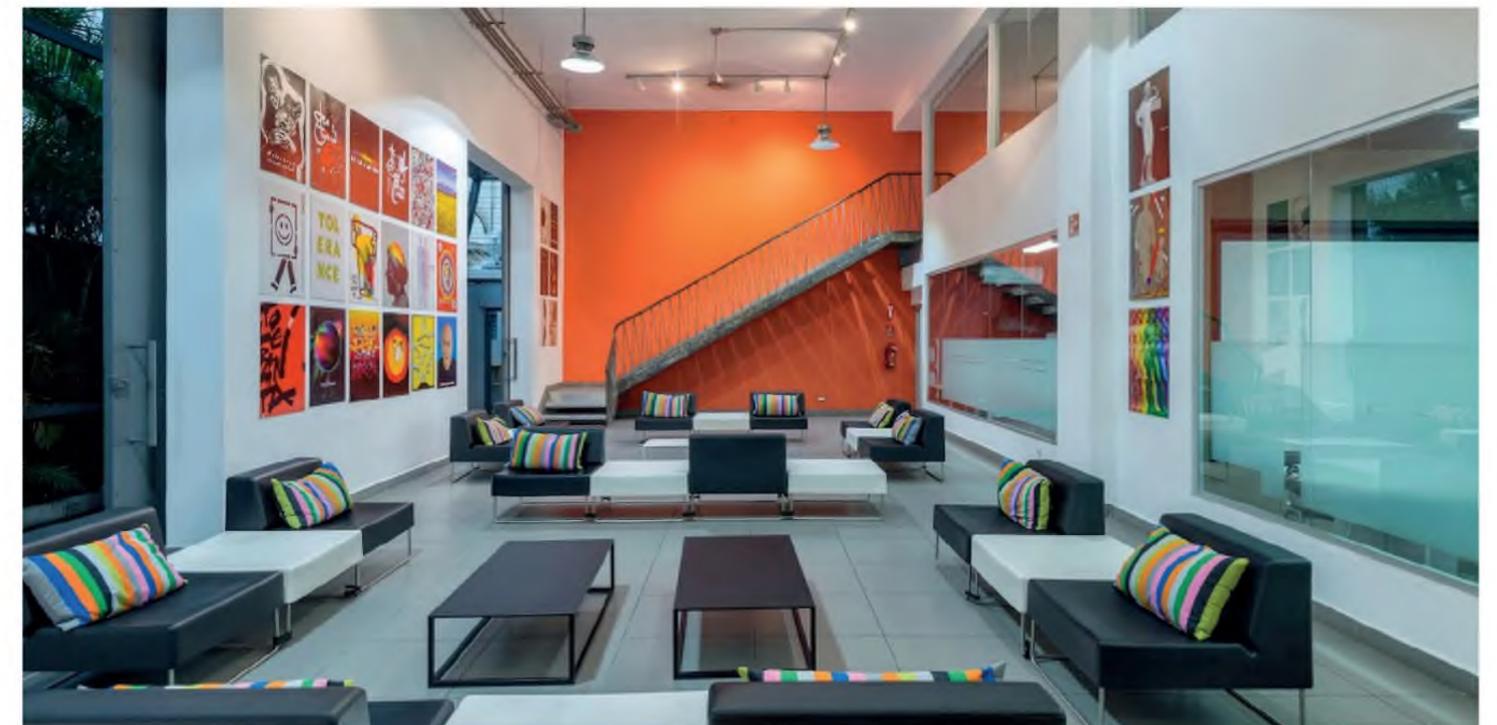
Fundada en el año 1983 con el objetivo de satisfacer las crecientes demandas comerciales e industriales del país. La Escuela ofrece programas de estudios en todas las áreas del arte y diseño en formatos de larga y corta duración: Diseño Gráfico, Diseño de Modas, Bellas Artes, Ilustración, Diseño Digital, Diseño de Interiores, Fotografía, Producción Cinematográfica y Arquitectura.

Su diseño arquitectónico consistió en el reciclaje de una vieja fábrica, inspirado en la Ley de Lavoisier: "La energía no se crea ni se destruye, solo se transforma", utilizando recursos materiales existentes pero otorgándoles una nueva funcionalidad para expresar una nueva estética que responda a los requisitos programáticos y a la filosofía del centro de estudios de arte y diseño, así como al espíritu de la arquitectura contemporánea.

Su diseño interior es una combinación de lo contemporáneo e industrial, logrando un balance entre colores, texturas, e iluminación, invitando al usuario a permanecer en sus instalaciones.



Arquitecto (2017), fotografía tomada del website de Chavón.



Arquitecto (2017), fotografía tomada del website de Chavón.

## IED: INSTITUTO EUROPEO DI DESIGN | Madrid, España

IED es una red de Educación Superior en el ámbito creativo que se ha mantenido desde 1966 con una perspectiva global y una matriz cultural profundamente italiana.

Su experiencia formativa se basa en un modelo de combinación entre la teoría, la práctica y los conocimientos aportados en el aula por profesionales del mundo laboral. Es una escuela inclusiva e interdisciplinar que utiliza el diseño como lenguaje universal para el cambio.

Su historia comenzó en Milán y continuó en los años 70 y 80 con la apertura de nuevas sedes en Italia. En los años '90 se inició el desarrollo en España, con la apertura de la sede de Madrid en 1994, seguida de la de Barcelona en 2002.

Su estilo de diseño varía dependiendo de la Sede del Instituto, pero en todos sus espacios busca incentivar la creatividad y el trabajo colaborativo a través de espacios abiertos, bien iluminados y el uso de colores brillantes.



Fotografías: website IED Istituto Europeo di Design(2022) Madrid.



Fotografías: website IED Istituto Europeo di Design(2022) Madrid.

## SMART INNOVATION LEARNING CENTER | Shanghai, China

Este proyecto está ubicado en uno de los techos de la Escuela Secundaria de Idiomas Extranjeros de Shanghai Ganquan.

Desde la perspectiva de los diseñadores, es un intento innovador de transformación del espacio escolar, en el que todo el espacio es diferente del aula convencional, para expresar la cultura y el espíritu de innovación inteligente de la Escuela Ganquan basándose en un concepto de "cubos innovadores en el bosque".

Cada Cubo está marcado con un color fresco diferente, en el que los estudiantes pueden experimentar un espacio inspirador diferente.

Los espacios están equipados con dispositivos funcionales y muebles con diferentes elementos geométricos, formando así un entorno multidimensional con una combinación de varios colores y formas múltiples, que sirven mejor para inspirar la creatividad y el entusiasmo de los estudiantes por explorar el espacio.



NEILI LAB, Fotografías: Wenjie-hu, Archdaily (2017).

NEILI LAB, Fotografías: Wenjie-hu, Archdaily (2017).

## VICTORIAN ACADEMY OF TEACHING AND LEADERSHIP | South Yarra, Australia

Para este proyecto se reutilizó un edificio patrimonial para una instalación de capacitación de educadores. El marco de diseño conceptual imagina un viaje creativo que une los 3 niveles del edificio simbolizando la interconexión entre el pasado, el presente y el futuro. La idea está unida por una escalera de enlace que expresa el viaje creativo.

Como conector de tiempo y espacio, el vínculo encarna la luz, la creatividad, la naturaleza, los recuerdos y la esperanza.

Esa narrativa está superpuesta con elementos biofílicos que expresan la naturaleza en la estructura del edificio.

Los espacios innovadores de la academia reflejan la variedad de entornos que se encuentran en la educación contemporánea, con espacios flexibles que admiten una variedad de modos de aprendizaje, desde individual, colaborativo y entornos de conferencias hasta aprendizaje remoto.



DesignInc., Fotografías: Diana Snape, Archdaily (Nov 2022).

DesignInc., Fotografías: Diana Snape, Archdaily (Nov 2022).

## CARACTERÍSTICAS VINCULANTES



El uso de colores y su combinación con la materialidad, creando combinaciones entre tonos fuertes y brillantes con tonalidades neutras.



Espacios abiertos que promueven la interacción entre los usuarios y delimitan un recorrido en el espacio.

La vegetación tanto interior como exterior para generar interacción del usuario con la naturaleza y la distribución de espacios y mobiliario para generar espacios individuales y colaborativos.



El uso de iluminación natural y artificial en los espacios y la distribución de elementos que permiten la multifuncionalidad de los espacios.



# 05

## MARCO CONTEXTUAL

---

### 5.1 Localización y ubicación

### 5.2 Espacio a Intervenir

- Antecedentes históricos
- Uso actual del contenedor
- Levantamiento fotográfico
- Planimetría existente
- Materialidad existente
- Niveles de piso del contenedor
- Morfología del contenedor
- Panorama actual del entorno
- Principales vías de acceso

### 5.3 Factor climático

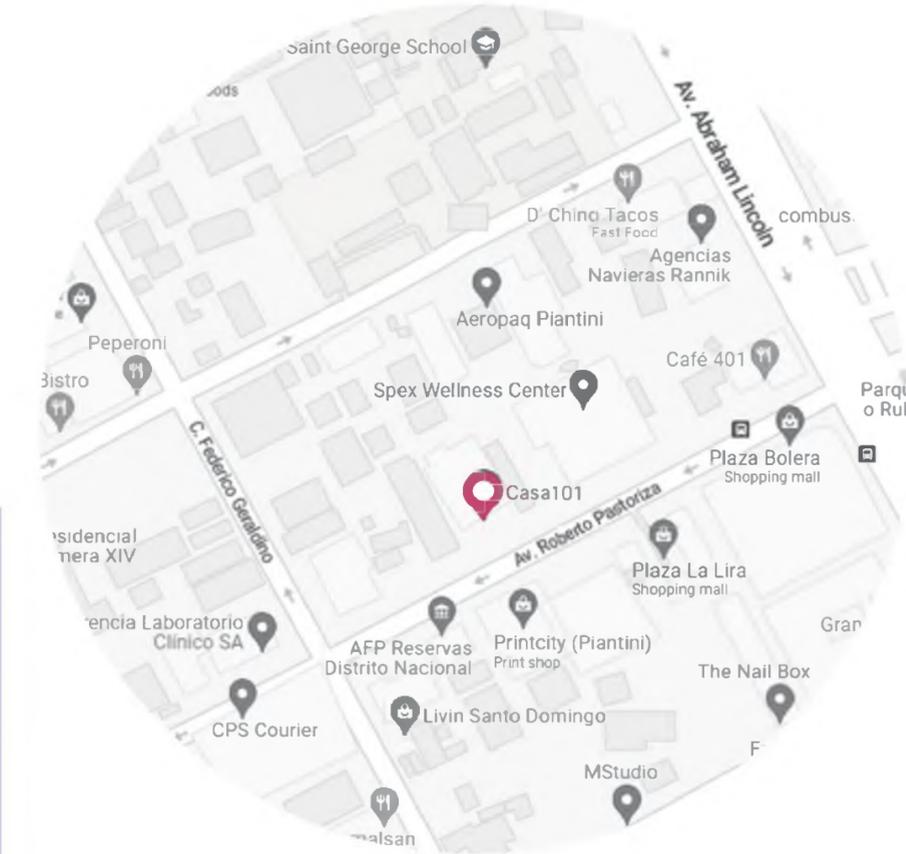
### 5.4 Factor vegetación

### 5.5 Análisis FODA

### 5.6 Análisis EMMA

## LOCALIZACIÓN Y UBICACIÓN | República Dominicana

Sobre el Continente Americano, la República Dominicana es un país situado en el Caribe, ubicado en la zona central de las Antillas; ocupa la parte central y oriental de la isla La Española. El contenedor a intervenir se emplaza en la ciudad de Santo Domingo, capital de la República Dominicana la cual comprende el Distrito Nacional localizado al sureste del país que a su vez se divide en tres circunscripciones perteneciendo este a la primera.





Fuente: Arquimilio

## ESPACIO A INTERVENIR | Casa 101

La edificación a intervenir se trata de CASA 101, una edificación ubicada en la zona de Piantini, en la calle Roberto Pastoriza, entre la Av. Abraham Lincoln y Federico Geraldino, convirtiéndola en un punto estratégico de acceso dentro del centro de la ciudad.

Consta de un solo cuerpo dividido en 3 niveles visualizados desde la fachada, y un nivel soterrado. Esta edificación fue intervenida por el Arq. Ramón Emilio Jiménez Vincens.

## ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Charo Decoraciones es una empresa familiar dedicada al diseño de interiores, decoración, venta de mobiliario de producción propia y distribuidor de las mejores marcas internacionales.

En 1980 en la ciudad de Santiago iniciaron el proyecto con la fabricación de piezas en madera, al igual que trabajos de tapicería en un pequeño taller en Gurabo. Se especializan en áreas de Diseño de Interiores, Decoración, Exteriores y Paisajismo, Mobiliario A la Medida, Ebanistería, Desarrollo de Proyectos, Galería, Confección y Tapicería y Producción de Eventos.

Con más de 40 años de experiencia en la elaboración de mobiliario en madera de alta calidad, crean CASA 101. Un espacio que exhibe una nueva propuesta de mobiliario y menaje de lujo asequible para viviendas donde cada metro cuenta y donde se pueda multiplicar con su gama de muebles funcionales que se caracterizan por la simplicidad en sus formas, líneas puras, colores neutros, creando ambientes de equilibrio y armonía.

# CASA 101



Fuente: Website de Casa 101



Fuente: Website Arquimilio



Fuente: Website Arquimilio



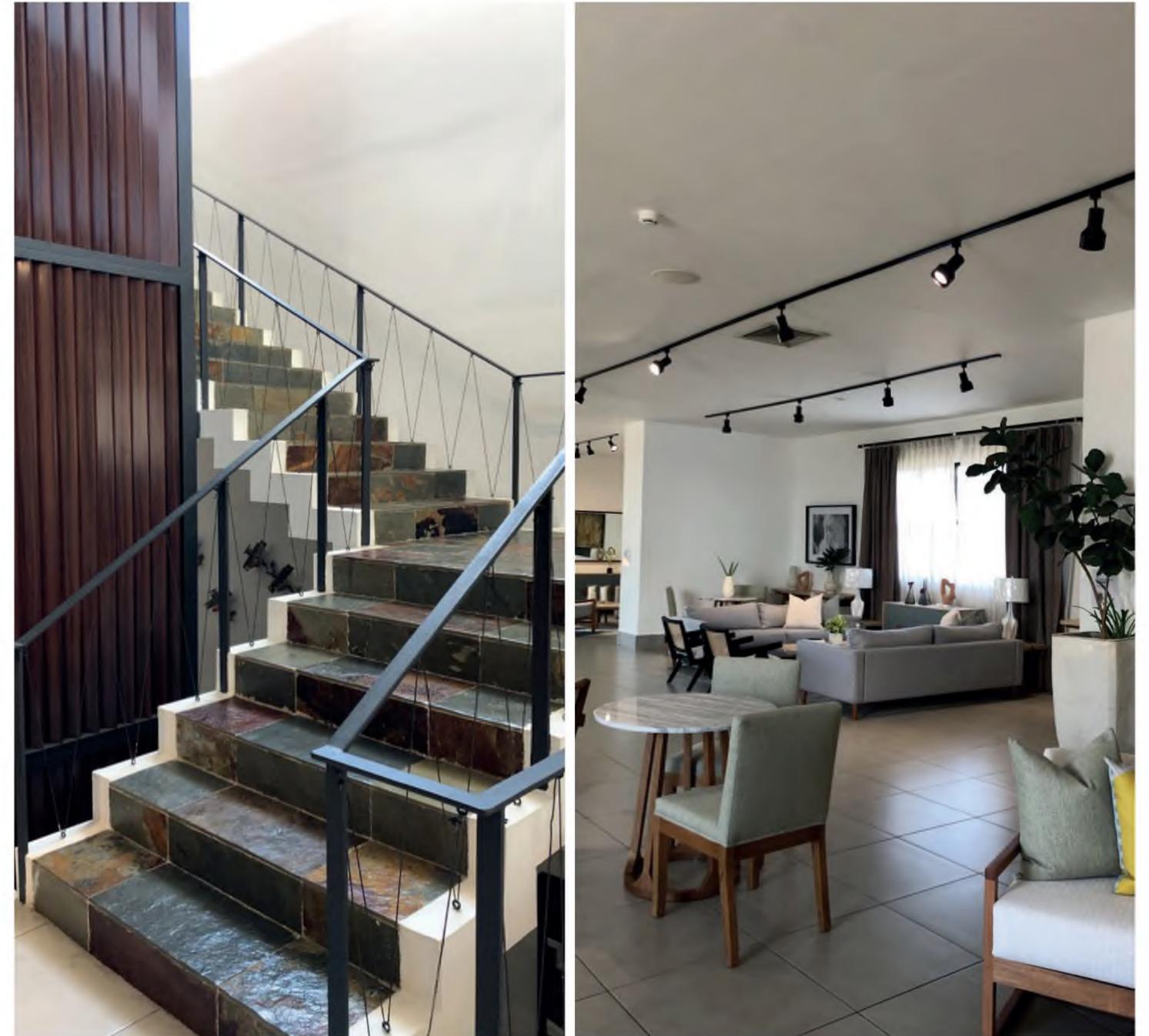
Fotografías tomadas por Laura Javier (2023)



Fotografías tomadas por Laura Javier (2023)



Fotografías tomadas por Laura Javier (2023)



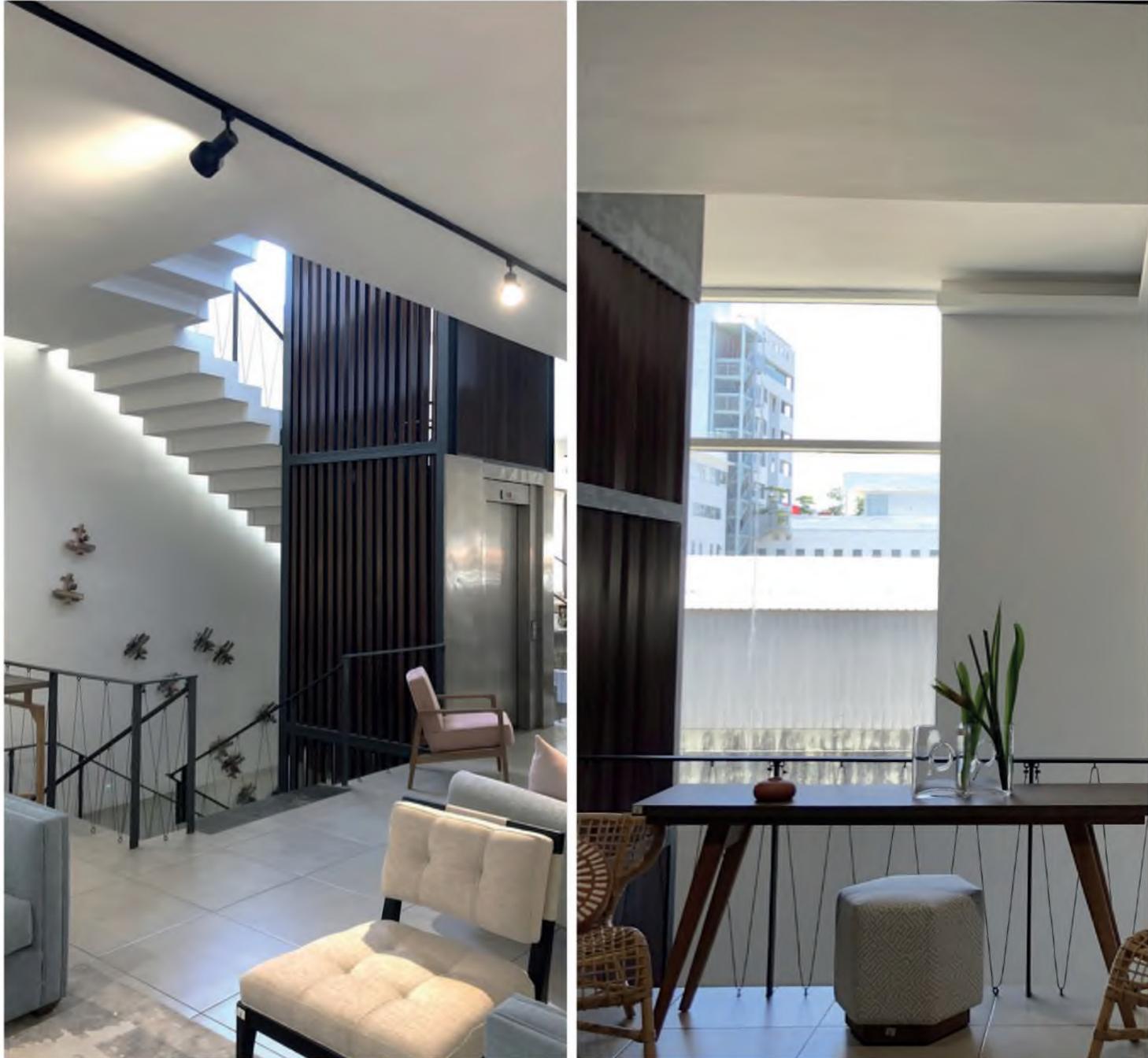
Fotografías tomadas por Laura Javier (2023)



Fotografías tomadas por Laura Javier (2023)



Fotografías tomadas por Laura Javier (2023)

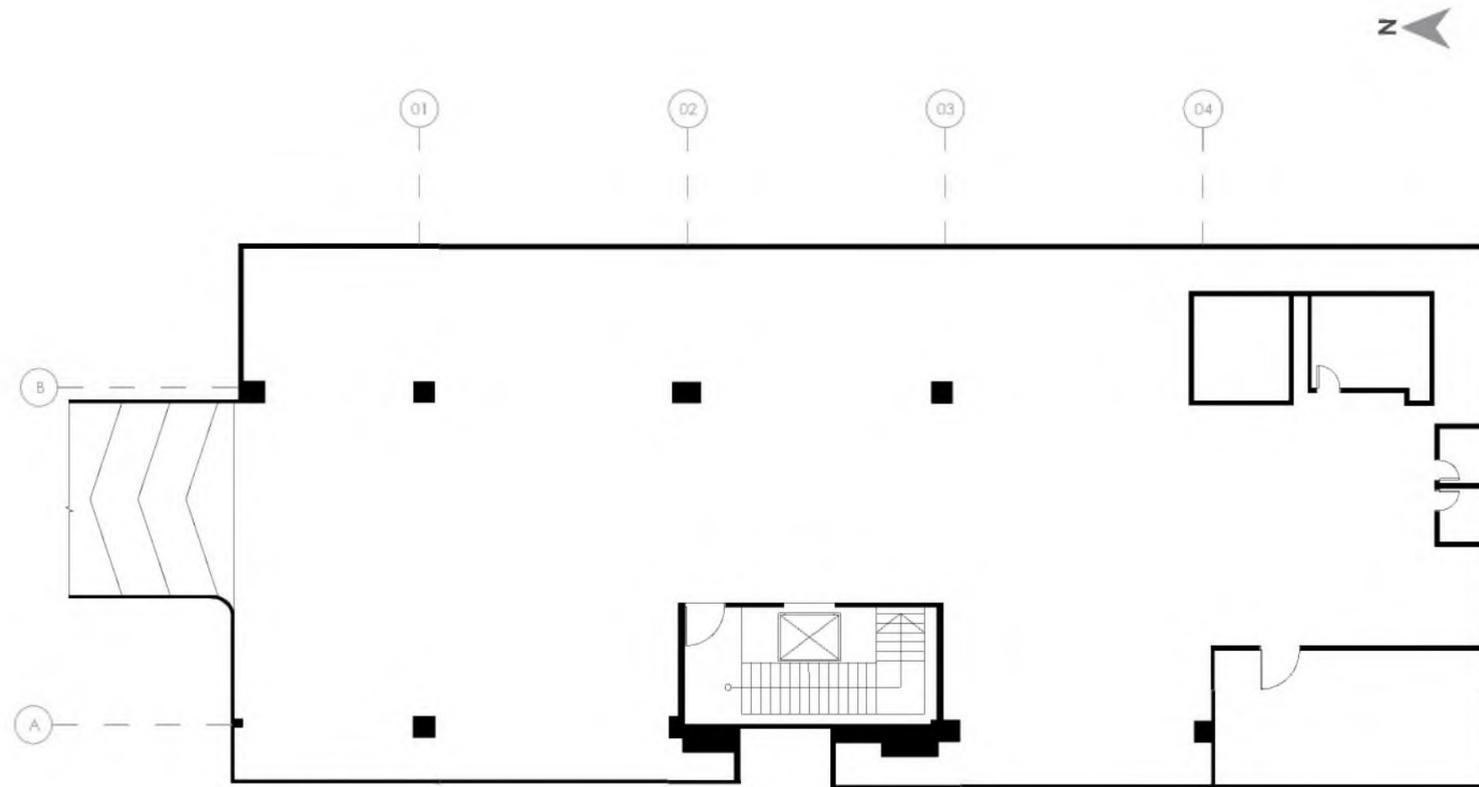


Fotografías tomadas por Laura Javier (2023)

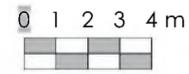


Fotografías tomadas por Laura Javier (2023)

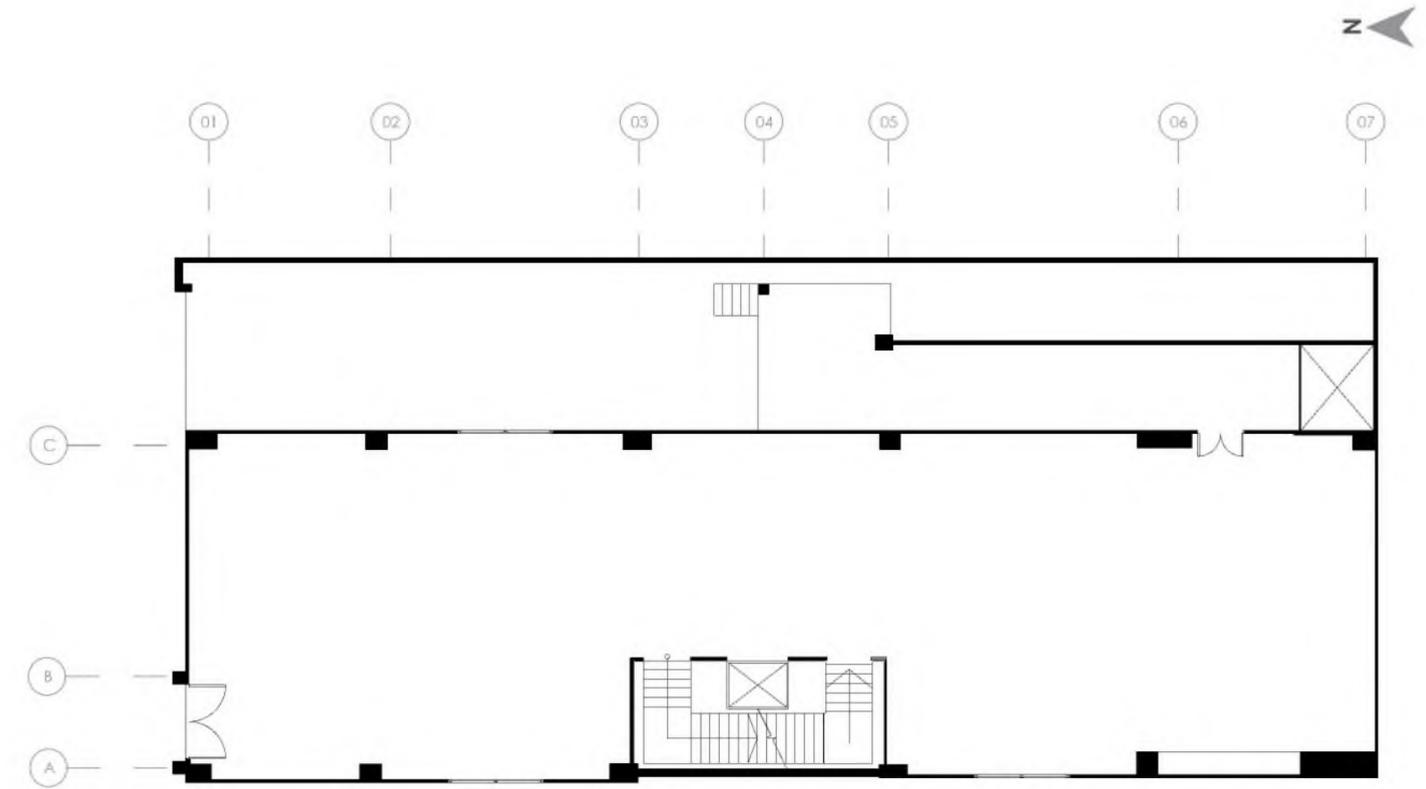
PLANIMETRÍA EXISTENTE | Sótano



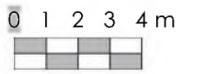
01 Planta existente Sótano  
1:200



PLANIMETRÍA EXISTENTE | Primer nivel



01 Planta existente 1er nivel  
1:200



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño de Interiores

PROYECTO DE GRADO  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

SUSTENTANTE  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

ASESORA  
Arq. Camila Yaryura

PROYECTO  
TÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda

UBICACIÓN  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

CONTENIDO  
Planta existente Casa 101 Sótano

ESCALA  
1:200

FECHA  
Julio 2023

HOJA  
1/4



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño de Interiores

PROYECTO DE GRADO  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

SUSTENTANTE  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

ASESORA  
Arq. Camila Yaryura

PROYECTO  
TÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda

UBICACIÓN  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

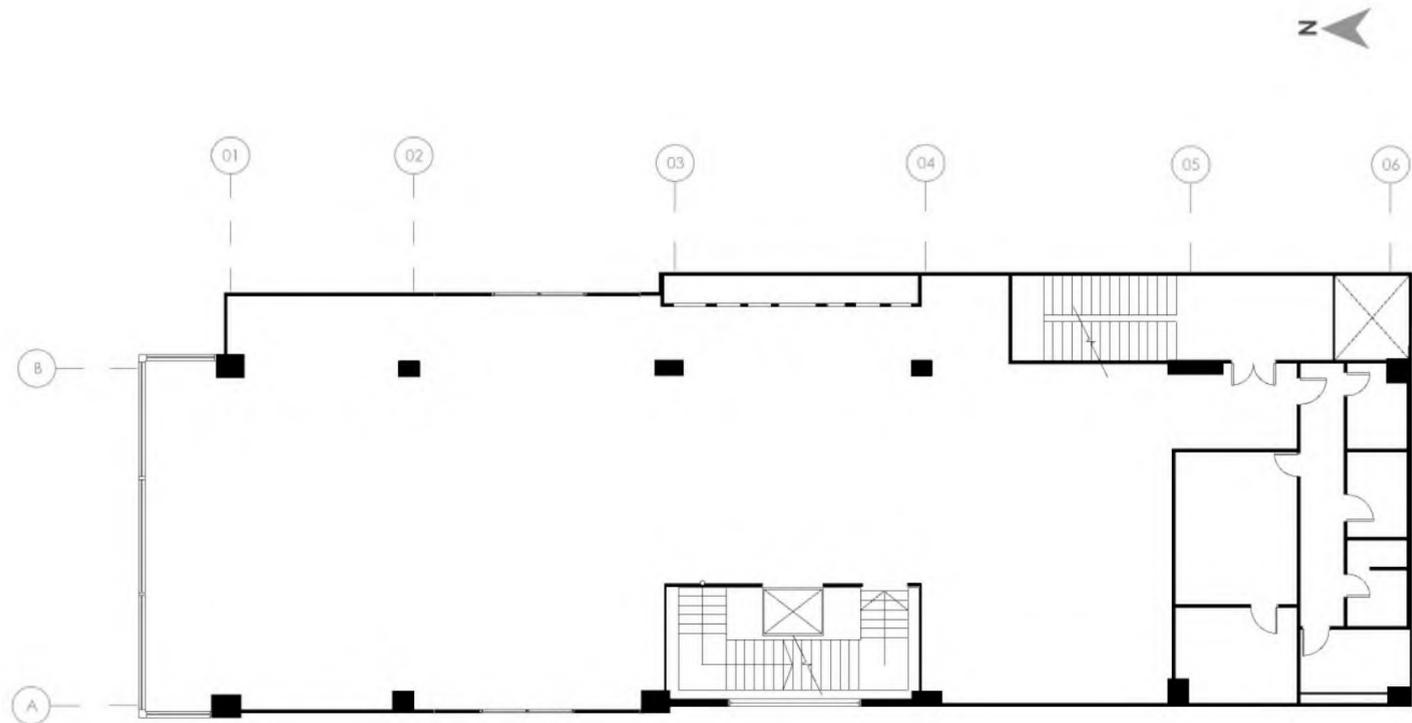
CONTENIDO  
Planta existente Casa 101 1er nivel

ESCALA  
1:200

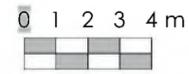
FECHA  
Julio 2023

HOJA  
2/4

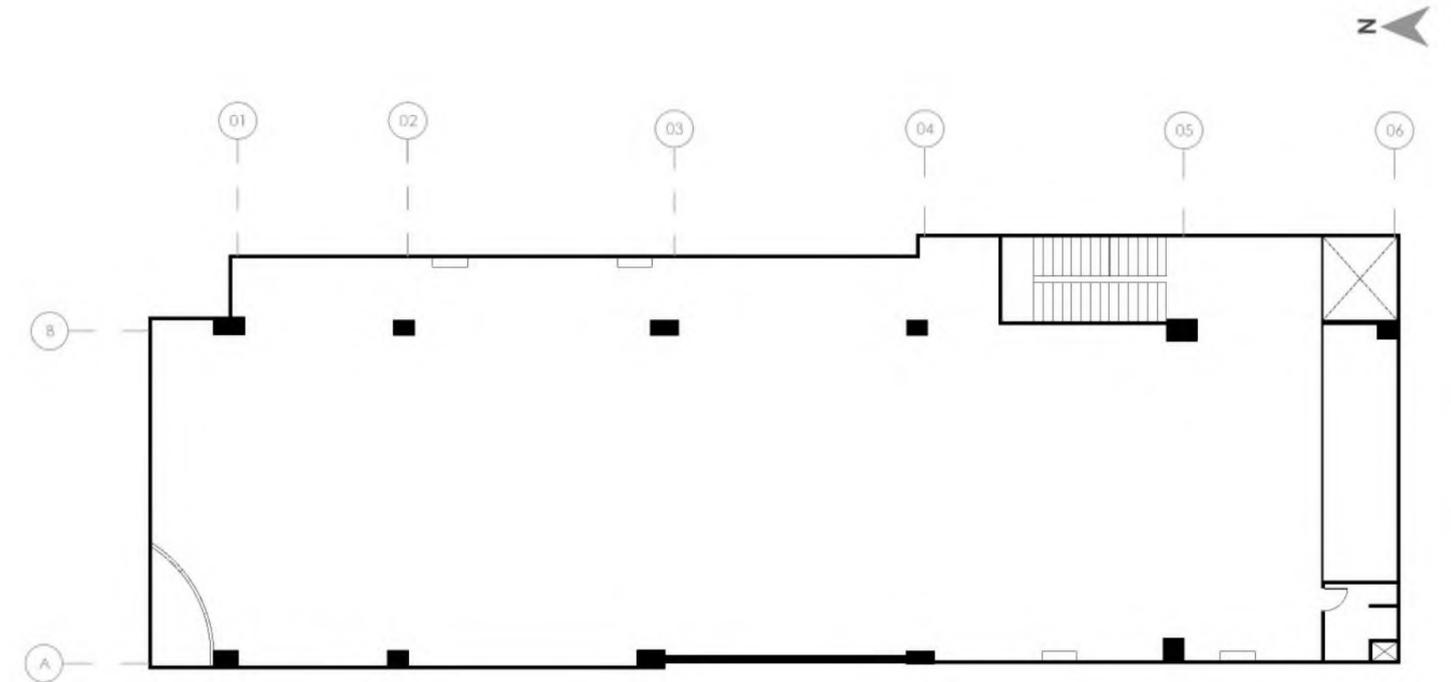
PLANIMETRÍA EXISTENTE | Segundo nivel



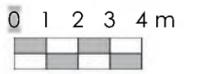
01 Planta existente 2do nivel  
1:200



PLANIMETRÍA EXISTENTE | Tercer nivel



01 Planta existente 3er nivel  
1:200



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño de Interiores

PROYECTO DE GRADO  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

SUSTENTANTE  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

ASESORA  
Arq. Camila Yaryura

PROYECTO  
TÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda

UBICACIÓN  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

CONTENIDO  
Planta existente Casa 101  
2do nivel

ESCALA  
1:200

FECHA  
Julio 2023

HOJA  
3/4



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño de Interiores

PROYECTO DE GRADO  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

SUSTENTANTE  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

ASESORA  
Arq. Camila Yaryura

PROYECTO  
TÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda

UBICACIÓN  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

CONTENIDO  
Planta existente Casa 101  
3er nivel

ESCALA  
1:200

FECHA  
Julio 2023

HOJA  
4/4

## MATERIALIDAD EXISTENTE

Los principales elementos identificados en el espacio a su composición y cualidades de la fachada son el acero, hormigón, cristal, planchas de madera y azulejos tipo piedra.

Los principales elementos identificados en el interior son cemento, sheetrock, cerámica y cristal, ofreciendo un espacio abierto y apto para intervenciones.

### DEFINICIONES

**ACERO:** Es un material de construcción usado para fabricación y como materia prima de otros elementos siendo versátil y adaptable, siendo una aleación de hierro y carbono.



**HORMIGÓN:** Es un material de construcción que se elabora mezclando cal o cemento con grava, arena y agua, que al secarse y fraguar se endurece y gana resistencia.



**VIDRIO:** Es un material sólido, amorfo y transparente que tiene amplias propiedades prácticas y tecnológicas y se obtiene mediante la fusión de carbonato de sodio, calcio y arena.



**PVC IMITACIÓN MADERA:** Es un material plástico que surge a partir de una combinación química de carbono, hidrógeno y cloro, siendo el plástico con menos dependencia del petróleo.



**AZULEJOS:** Es un tipo de baldosa que se usa para el revestimiento de interiores y exteriores. Están constituidas por un soporte arcilloso y un recubrimiento vítreo (Esmalte cerámico para impermeabilizar).



Fuente: Website Arquimilo

## NIVELES DE PISO DEL CONTENEDOR | Casa 101

Los niveles o volúmenes interiores del edificio son similares en medidas tomando en cuenta que la morfología del contenedor se mantiene uniforme en todos los niveles del mismo. Los dos primeros niveles miden aproximadamente 3.20 metros de altura, mientras que el tercer nivel mide 4.50 metros de altura.

El edificio cuenta con diferentes núcleos de circulación, entre ellos un *núcleo interior principal* conformado por una escalera y un ascensor de puerta doble que relaciona el sótano, primer nivel y segundo nivel.

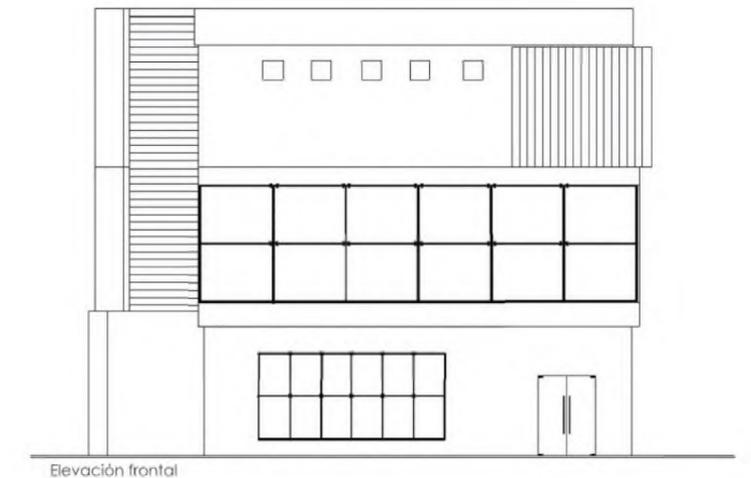
*Núcleo de circulación interior/externo:* Es la principal vía de acceso al edificio contando con una escalinata que permite el acceso público al interior del contenedor.

*Núcleo de circulación sótano:* Es la principal vía de acceso vehicular compuesta por una rampa que dirige al sótano y conecta con las escaleras y ascensor de acceso a los demás niveles.

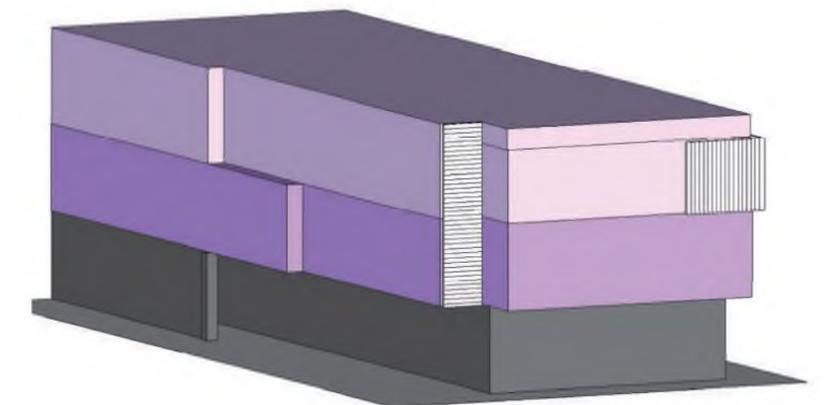
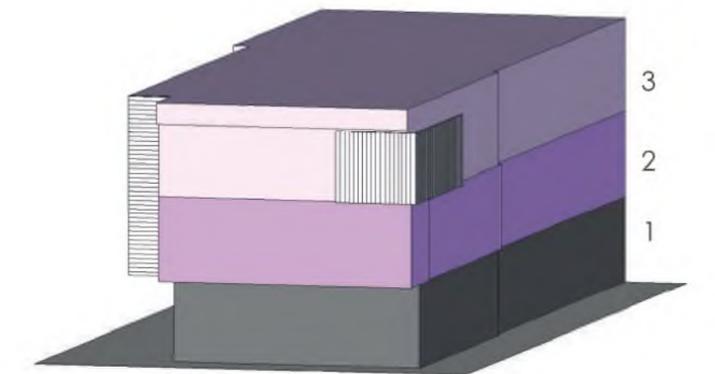
*Núcleo de circulación de evacuación:* Conformado por una escalera de emergencia que conecta desde el primer nivel hasta el tercero.

## MORFOLOGIA DEL CONTENEDOR | Casa 101

Este contenedor está conformado arquitectónicamente en base a formas geométricas, su base es un gran rectángulo colocado de forma central que sobresale en el segundo y tercer nivel con aproximadamente 2.20 metros, resaltando en el tercer nivel con un detalle constructivo de paneles verticales que abraza el lateral derecho de la edificación y un detalles constructivo de paneles horizontales que sobresale en el lateral izquierdo del segundo y tercer nivel.



Elevación frontal



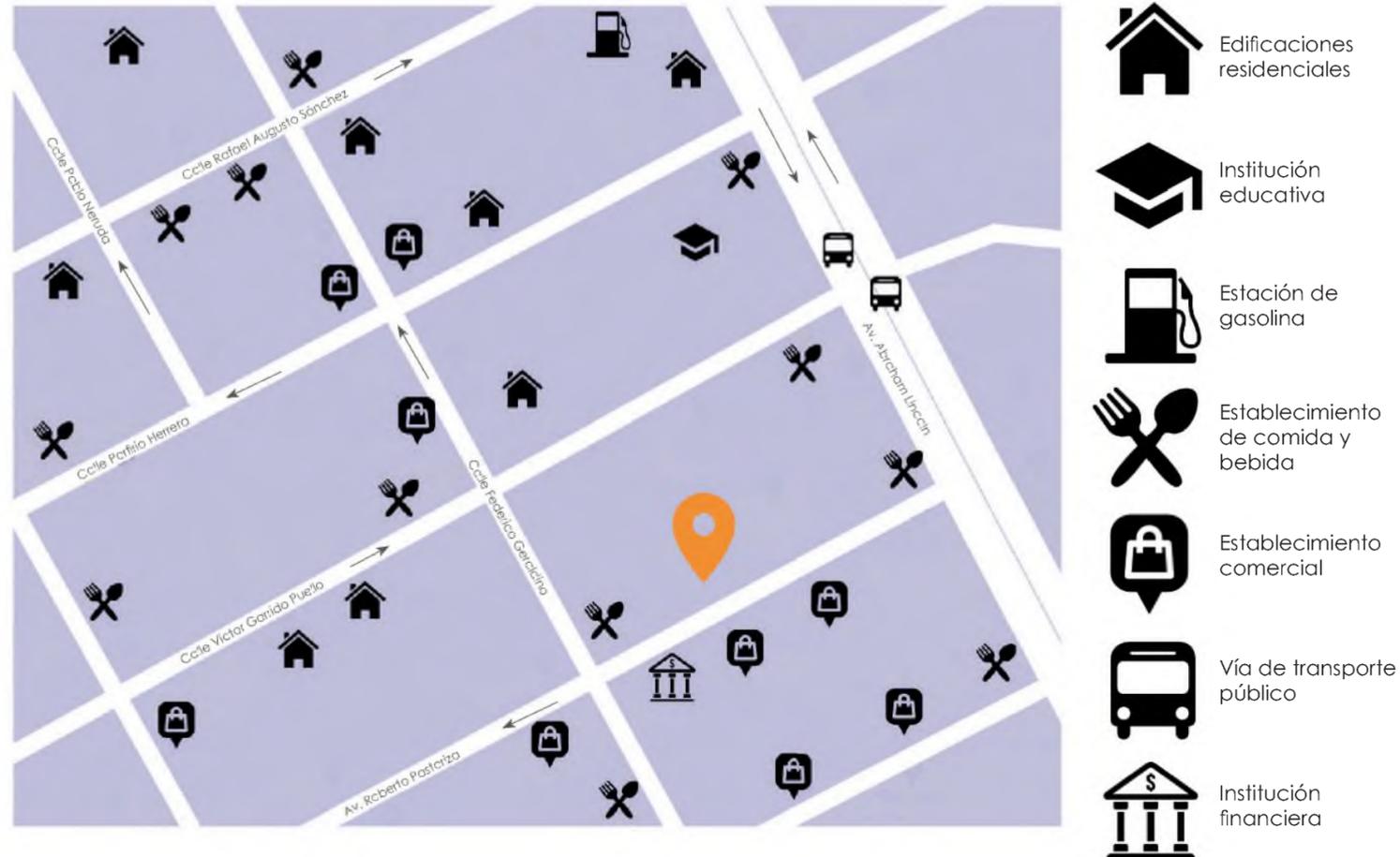
## PANORAMA ACTUAL DEL CONTENEDOR | Casa 101

El panorama actual al rededor del contenedor se centra principalmente de edificaciones residenciales, establecimientos de comida y bebida y establecimientos comerciales, además de esto cuenta con una institución financiera e institución educativa cercana, y una vía de transporte público en la avenida principal que se le aproxima.

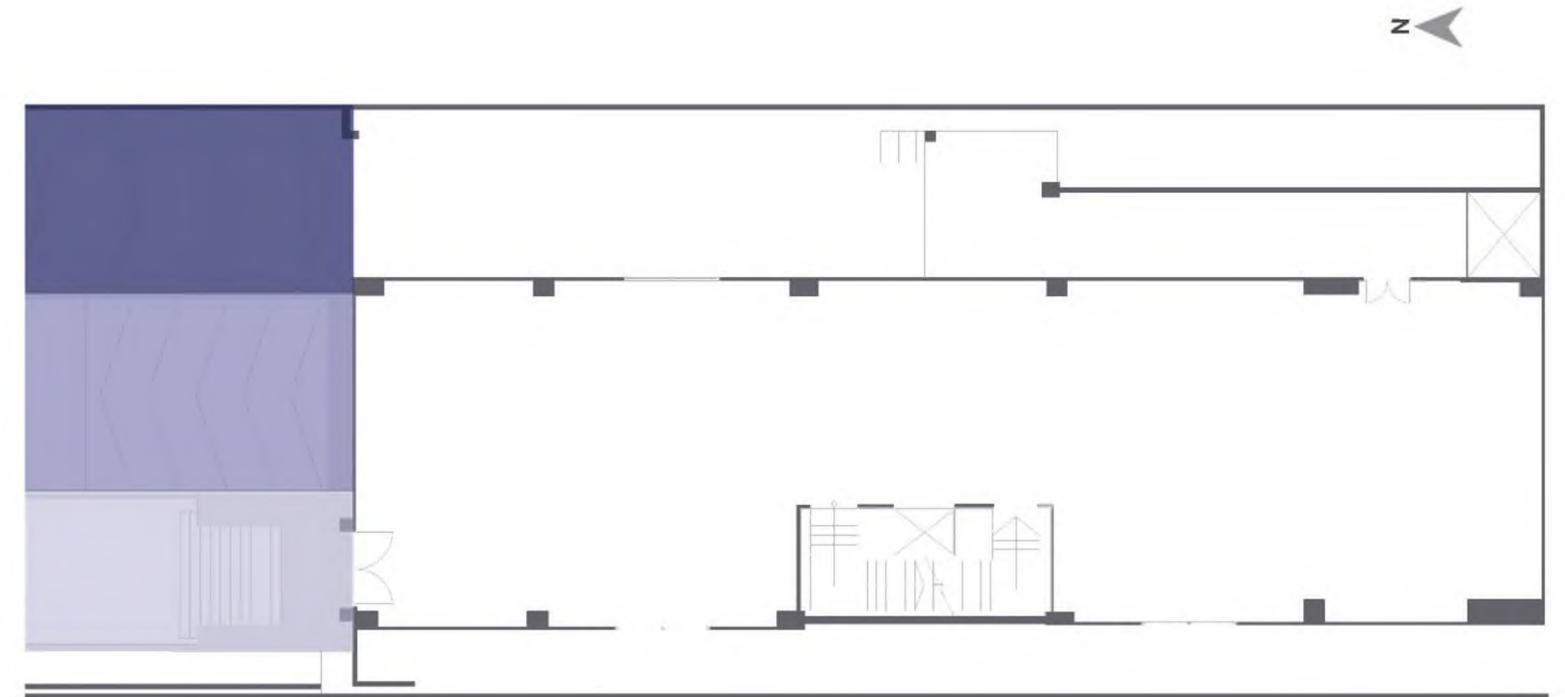
Tomando estos datos en cuenta y la ubicación específica del espacio podemos llegar a la conclusión de que es un espacio concurrido habitualmente además de estar en el centro de la ciudad.

Al analizar el establecimiento se designa como una edificación de carácter comercial ya que en ella se ofrecen servicios y productos de Diseño de Interiores a cambio de un monto.

Las personas que usualmente utilizan los servicios y productos que brinda este inmueble son arquitectos, diseñadores o decoradores que buscan soluciones mobiliarias a los proyectos que manejan, de igual forma, personas con un estatus económico alto, media superior y media.



## VÍAS DE ACCESO | Casa 101



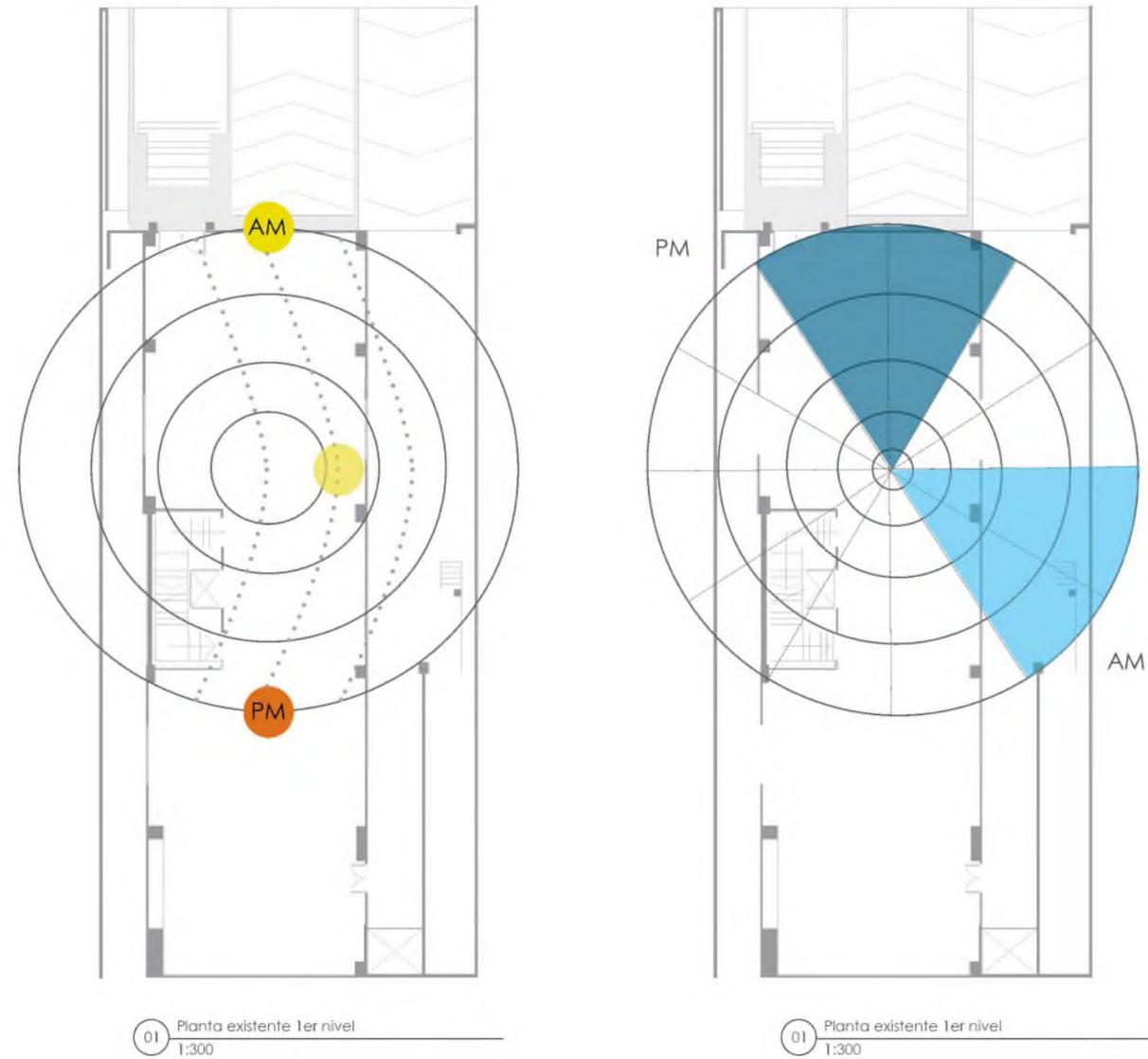
- Acceso peatonal
- Acceso vehicular
- Área de carga y descarga

La principal vía de acceso a la edificación se encuentra por la Avenida Roberto Pastoriza, una avenida que conecta con diferentes calles concurridas en el sector, entre ellas, tres de las avenidas principales de la ciudad, Av. Abraham Lincoln, Av. Winston Churchill y Av. Fernando Alberto Defilló.

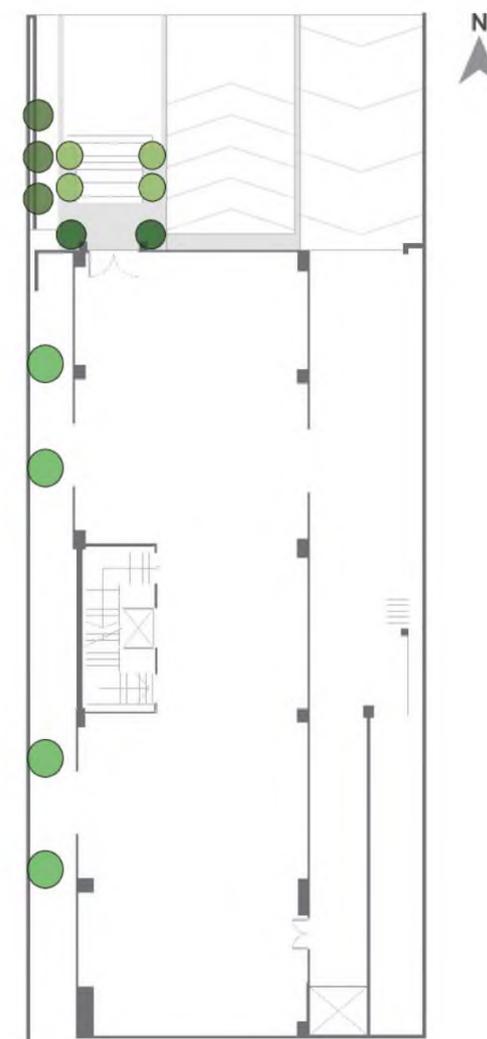
La avenida Roberto Pastoriza es una calle con un alto tránsito vehicular en diferentes horarios tanto matutinos como vespertinos, reduciendo su tráfico en el horario nocturno pero manteniéndose como una calle altamente transitada en la zona donde se ubica.

La edificación cuenta con un núcleo de acceso peatonal y un núcleo de acceso vehicular hacia el parqueo soterrado, también cuenta con una vía de acceso lateral que actualmente funciona principalmente como área de carga y descarga.

Esta edificación se encuentra en condiciones favorables debido a su reciente intervención a nivel exterior, permitiendo que su fachada sea representativa entre su entorno y facilitando su fácil ubicación para el usuario.



A partir de la ubicación, la proyección de luz solar es con mayor incidencia hacia el sur al culminar el día, abarcando una gran parte del contenedor. Los vientos en la ciudad de Santo Domingo se comportan en horario diurno en dirección sur-sureste y en horario nocturno norte-noreste, las aberturas de la edificación se encuentran escasamente en la parte frontal y lateral, lo cual permite que el viento circule moderadamente de manera cruzada.



LEYENDA

- Helecho Espada (Nephrolepis Exaltata)
- Palmera (Nannorrhops Ritchiana)
- Arbusto BOJ
- Palmera (Livistona Chinensis)



**HELECHO ESPADA (NEPHROLEPIS EXALTATA)**

Es el helecho colgante por excelencia. Puede alcanzar una altura de 90 centímetros con hojas de hasta 1 metro de largo. Al ser originario de las regiones tropicales, está acostumbrada a vivir en ambientes lluviosos.



**PALMERA (NANNORRHOPS RITCHIANA)**

Es una palmera pequeña de forma arbustiva, es muy resistente al frío y es originaria de Asia. Alcanza una altura de hasta 3 metros y sus hojas de color verde o azulado dependiendo de la variedad, tienen forma de abanico.



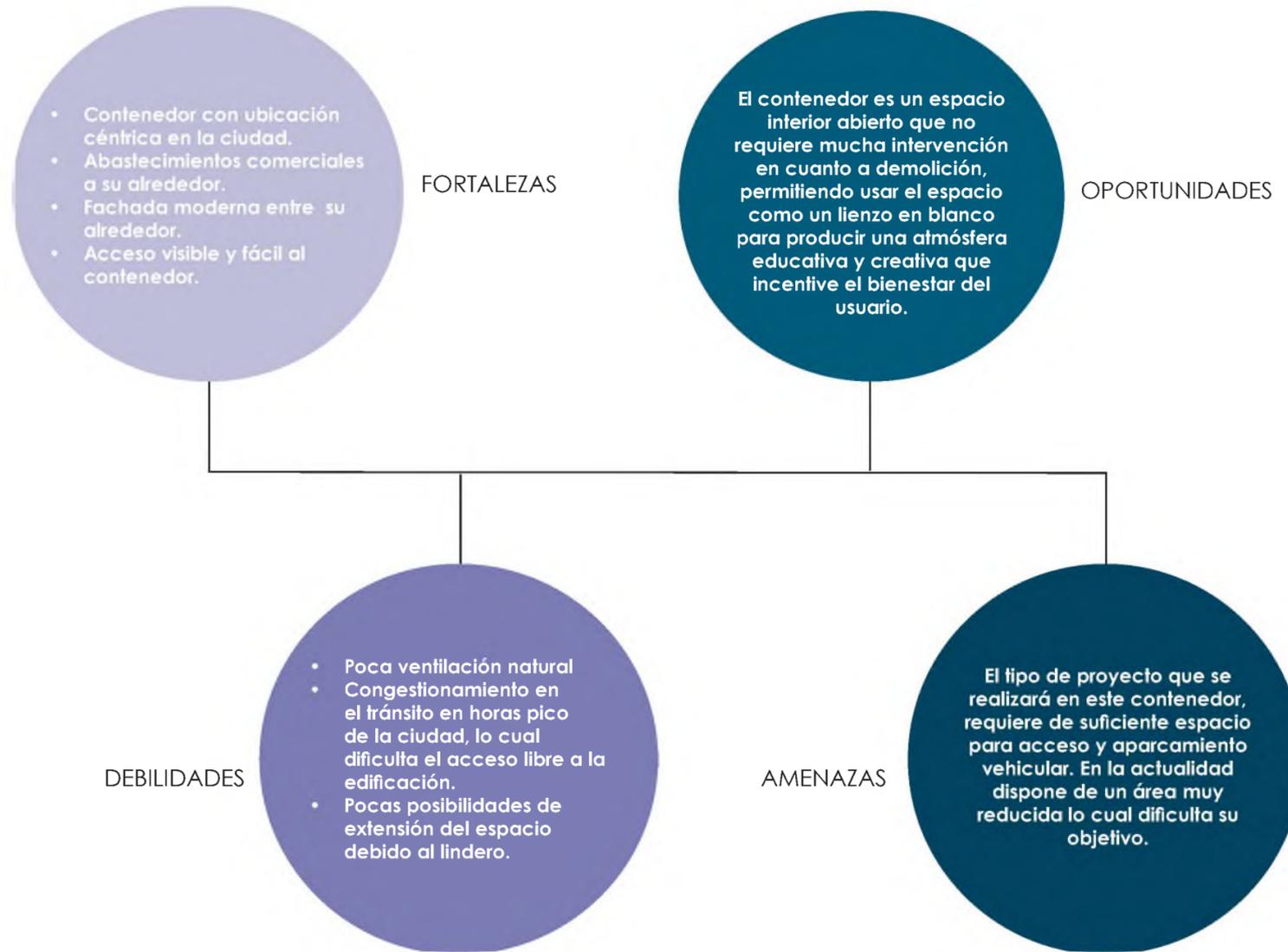
**ARBUSTO (BOJ)**

El boj es un arbusto leñoso, perenne, de crecimiento muy lento, que puede alcanzar de 2 a 5 metros de altura. Al boj le gusta el suelo fértil y bien drenado y se puede cultivar a pleno sol o sombra parcial.



**PALMERA (LIVISTONA CHINENSIS)**

Puede utilizarse como palmera de interior o exterior. Aunque prefiere la luz solar, puede crecer en ambientes de semisombra. Es muy usada por la amplitud de sus hojas palmeadas que pueden alcanzar más de 30cm de ancho.





# MARCO PROGRAMÁTICO

---

## **6.1 Usuario**

- Definición y composición
- Tipos de usuario

## **6.2 Requisitos espaciales**

- Requerimientos del usuario
- Áreas por niveles
- Diagrama de áreas
- Programa de áreas

## PERFIL DEL USUARIO Y COMPOSICIÓN | Definición

Este proyecto está orientado a la comunidad académica y administrativa que formará parte de la escuela que se está proponiendo, por lo cual, el usuario se compone de un grupo de personas con diferentes estilos de comportamiento, rangos de edad, etc., sin embargo, como objeto de enfoque y con la finalidad de aplicar estrategias y herramientas que impacten el proceso creativo, serán tomados como principal usuario el grupo de estudiantes, que se caracterizan por ser jóvenes artistas que buscan encontrar su identidad en un mundo lleno de diversos estilos y tendencias, jóvenes audaces que anhelan explotar su creatividad para crear historia con sus diseños.

FLUIDEZ | CURIOSIDAD | DINAMISMO



## TIPO DE USUARIO | Características

En el proyecto, el principal usuario para el cual se están trabajando las propuestas de diseño es para la comunidad estudiantil que conforma la escuela de Diseño de modas, sin embargo, hay otros tipos de usuarios que frecuentan el espacio con características y necesidades particulares según su naturaleza, por lo cual es imprescindible definirlos.



**Estudiantes:** Este grupo está conformado por jóvenes estudiantes que frecuentan la institución para llevar a cabo sus responsabilidades educativas. Este usuario está sujeto a frecuentar el lugar por largas horas.



**Mantenimiento:** Conformado por colaboradores que llevan a cabo diferentes actividades de limpieza y mantenimiento, al igual que el personal administrativo, está sujeto a mantenerse largas horas en su lugar de trabajo.



**Maestros:** Conformado por el personal docente, el cual frecuenta la institución en diferentes horarios, abriéndose a la posibilidad de permanecer en el lugar solo en horarios de clase, o llevar a cabo sus responsabilidades docentes en el salón de maestros.



**Visitantes:** Este tipo de usuario está conformado por un grupo de personas que no frecuenta habitualmente el espacio, solo acude al mismo cuando hay actividades importantes y específicas para las cuales haya sido conovocado.



**Personal administrativo:** Conformado por colaboradores que llevan a cabo diferentes tareas de organización, gestión y administración para el buen funcionamiento de la institución, este tipo de usuario por lo general se mantiene en el lugar por largas horas laborales.

## REQUERIMIENTOS DEL USUARIO

Tomando en cuenta la diversidad de usuario enfocandonos en sus características, funciones dentro del espacio y edades que rondan entre 18 y 60 años contemplando el estudiantado, personal académico, administrativo y de mantenimiento, podemos enlistar los requerimientos del usuario para satisfacer sus principales necesidades en cuanto a los requisitos espaciales para que sean ambientes funcionales, confortables y estéticos.

### REQUERIMIENTOS GENERALES

- Áreas educativas
- Áreas administrativas
- Áreas de esparcimiento
- Área de espera
- Área de recepción e información
- Baños

### REQUERIMIENTOS DE LOS ESTUDIANTES

- Salones y talleres de clase
- Taller de confección
- Salón de conferencias
- Cafetería
- Baños
- Espacios de exposición de trabajos
- Salón de concentración / creatividad
- Salón de fotografía
- Espacio de recreación interior/ exterior

### REQUERIMIENTOS PERSONAL DOCENTE

- kitchenette
- Baños
- Salón de profesores
- Salón de reuniones
- Salones de clase
- Talleres de clase

### REQUERIMIENTOS PERSONAL ADMINISTRATIVO

- kitchenette
- Baños
- Decanato estudiantil
- Oficinas administrativas

### REQUERIMIENTOS PERSONAL DE MANTENIMIENTO

- kitchenette
- Baños
- Almacén
- Cuartos de mantenimiento

## ÁREAS POR NIVELES

1

### PRIMER NIVEL

- Recepción e información
- Sala de espera
- Cafetería
- Terraza
- Espacio de exposición de trabajos
- Decanato
- Baños públicos
- Cuarto de mantenimiento

- Oficinas administrativas
- Salón de profesores
- Salón de reuniones
- Kitchenette
- Baño administrativo

2

### SEGUNDO NIVEL

- Salones de clase
- Aula/ taller de clase
- Terraza
- Baños
- Área de concentración

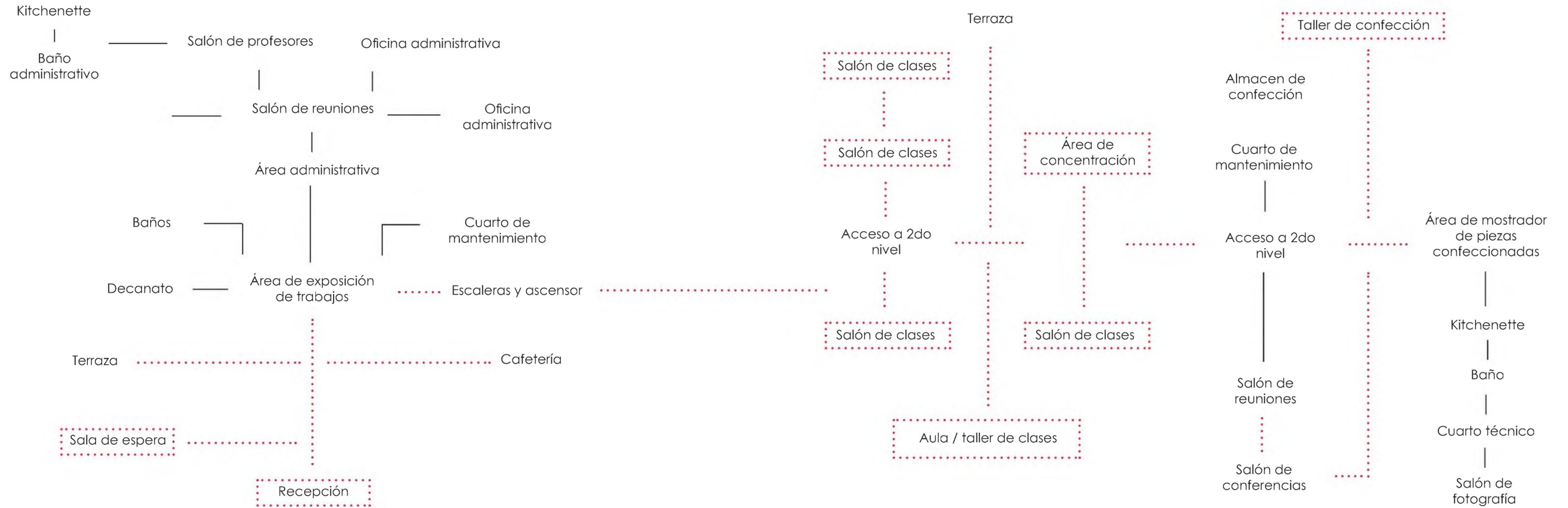
3

### TERCER NIVEL

- Taller de confección
- Almacén de taller de confección
- Cuarto de mantenimiento
- Área de mostrador de confecciones
- Salón de fotografías

- kitchenette
- Baños
- Cuarto técnico
- Salón reuniones
- Salón de conferencias

# DIAGRAMA DE ÁREAS



## LEYENDA

Flujo medio ———

Flujo alto ..... (dotted)

Flujo constante - - - - - (dashed)

## PROGRAMA DE ÁREAS | 1ER NIVEL

RECEPCIÓN				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Bienvenida. -Brindar servicio al cliente. -Brindar información. -Esperar.	-Mostrador -Silla -Sofás -Otomanes -Mesas de centro	10 personas	77.68
CAFETERÍA				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Comprar alimentos y bebidas. -Comer y tomar. -Socializar.	-Counter -Equipos de refrigeración -Utensilios de cafetería	5 personas	22.47
EXPOSICIÓN DE TRABAJOS Y SOCIALIZACIÓN				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Exponer los trabajos meritorios de los estudiantes por períodos.  -Socializar entre los usuarios	-Plataformas exhibidores con maniquies -Sofás -Mesas de centro	15 personas	118.10
TERRAZA				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Comer y tomar. -Socializar. -Hacer trabajos en dispositivos digitales. -Pasar tiempo de ocio.	-Mesas y sillas -Otomanes -Butacas	12 personas	40.81

## PROGRAMA DE ÁREAS | 1ER NIVEL

DECANATO				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Realizar gestiones administrativas. -Dar información a estudiantes. -Llevar control de las clases y actividades.	-Mostrador -Sillas -Equipos administrativos -Documentos administrativos -Archiveros	2 personas	14.60
SALÓN DE PROFESORES				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Trabajar en computador. -Llevar las gestiones y responsabilidades docentes.	-Mesas -Sillas operativas -Aparatos digitales	8 personas	87.08
OFICINAS ADMINISTRATIVAS				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Llevar las gestiones administrativas, directivas o docentes. -Manejo de papeleos.	-Escritorios -Sillas -Butacas -Archiveros -Librero	6 personas	25.64
SALÓN DE REUNIONES				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Sostener reuniones entre el personal administrativo, directivo o académico.	-Mesa central -Sillas -Proyector	6 personas	14.64

## PROGRAMA DE ÁREAS | 1ER NIVEL

KITCHENETTE ADMINISTRATIVO				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Privada	-Calentar alimentos. -Refrigerar alimentos. -Lavar platos. -Almacenar alimentos.	-Gabinetes -Nevera ejecutiva -Fregadero -Sillas	5 personas	15.05

BAÑOS GENERALES				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Hacer uso de las instalaciones del baño.	-Lavamanos -Baterías de baño -Urinales	7 personas	35.04

BAÑO ADMINISTRATIVO				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Hacer uso de las instalaciones del baño.	-Lavamanos -Baterías de baño	1 persona	4.58

CUARTO DE MANTENIMIENTO				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	Almacenar utensilios de limpieza y mantenimiento de los espacios. -Sentarse y esperar	-Estantería de almacenamiento. -Utensilios de limpieza.	2 personas	6.44

## PROGRAMA DE ÁREAS | 2DO NIVEL

SALÓN DE CLASES 201				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Privada	-Impartir las docencias. -Hacer dinámicas de aprendizaje. -Proyectar.	-Escritorio -Silla -Butacas -Archivero /Librero -Pizarra / Proyector	13 personas	28.65

SALÓN DE CLASES 202				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Impartir las docencias. -Hacer dinámicas de aprendizaje. -Proyectar.	-Escritorio -Silla -Butacas -Archivero /Librero -Pizarra / Proyector	13 personas	28.66

SALÓN DE CLASES 203				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Impartir las docencias. -Hacer dinámicas de aprendizaje. -Proyectar.	-Escritorio -Silla -Butacas -Archivero /Librero -Pizarra / Proyector	23 personas	44.03

SALÓN DE CLASES 204				
Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Impartir las docencias. -Hacer dinámicas de aprendizaje. -Proyectar.	-Escritorio -Silla -Butacas -Archivero /Librero -Pizarra / Proyector	23 personas	44.15

## PROGRAMA DE ÁREAS | 2DO NIVEL

### AULA/ TALLER 205

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Privada	-Impartir las docencias. -Hacer dinámicas de aprendizaje. -Proyectar. -Hacer trabajos prácticos.	-Escritorio -Silla -Butacas -Archivero /Librero - Pizarra / Proyector	25 personas	86.21

### ÁREA DE CONCENTRACIÓN

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Leer -Usar aparatos digitales -Descansar	-Mobiliario a la medida -Otomanes -Sillas colgantes	25 personas	67.66

### TERRAZA

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Comer y tomar. -Socializar. -Hacer trabajos en dispositivos digitales. -Pasar tiempo de ocio.	-Mesas y sillas -Otomanes -Butacas	16 personas	74.92

### BAÑOS

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Hacer uso de las instalaciones del baño.	-Lavamanos -Baterías de baño	2 personas	10.72

## PROGRAMA DE ÁREAS | 3ER NIVEL

### TALLER DE CONFECCIÓN

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Privada	-Confeccionar prendas -Recortar telas -Medir en maniqués	-Mesa principal -Mesas de recorte -Mesas de confección -Sillas	18 personas	143.71

### ALMACEN DE CONFECCIÓN

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Almacenar rollos de tela. -Almacenar utensilios de confección.	-Estante de almacenaje.	1 persona	11.76

### CUARTO DE MANTENIMIENTO

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	Almacenar utensilios de limpieza y mantenimiento de los espacios. -Sentarse y esperar.	-Estantería de almacenamiento. -Utensilios de limpieza.	3 personas	7.75

### MOSTRADOR DE PIEZAS CONFECCIONADAS

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Exhibir piezas confeccionadas por estudiantes.	-Mobiliario a la medida de exposición de piezas.	15 personas	48.98

## PROGRAMA DE ÁREAS | 3ER NIVEL

### SALÓN DE REUNIONES

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Privada	-Sostener reuniones entre el personal administrativo, directivo o académico.	-Mesa central -Sillas	6 personas	22.01

### SALÓN DE CONFERENCIAS

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Impartir charlas y conferencias. -Realizar conversatorios y paneles.	-Sillas -Proyector -Equipos técnicos -Podium	36 personas	87.95

### KITCHENETTE

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Calentar alimentos. -Refrigerar alimentos. -Lavar platos. -Almacenar alimentos.	-Gabinetes -Nevera ejecutiva -Fregadero -Sillas	2 personas	7.00

### BAÑOS

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Hacer uso de las instalaciones del baño.	-Lavamanos -Baterías de baño	2 personas	10.93

## PROGRAMA DE ÁREAS | 3ER NIVEL

### CUARTO TÉCNICO

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Privada	-Llevar los controles técnicos de la edificación.	-Equipos técnicos -Estante de almacenaje para cables.	2 personas	7.87

### SALÓN DE FOTOGRAFÍAS

Área	Actividad	Mobiliario	Capacidad	mts <sup>2</sup>
Pública	-Realizar coberturas fotográficas y videográficas.	-Set fotográfico -Silla	6 personas	37.64

### CIRCULACIÓN | 1ER NIVEL

mts<sup>2</sup>  
118.10

### CIRCULACIÓN | 2DO NIVEL

mts<sup>2</sup>  
44.03

### CIRCULACIÓN | 3ER NIVEL

mts<sup>2</sup>  
92.17



# MARCO CONCEPTUAL

---

## 7.1 Proceso conceptual

- Representación gráfica del proyecto (Concepto)
- Moodboard de mosaicos
- Paleta de colores
- Moodboard de iluminación
- Moodboard de materiales-Identidad visual de la marca
- Proceso conceptual
- Moodboards de inspiración por áreas
- Soluciones sostenibles del proyecto

# CREATIVIDAD EXPLORANDO ENTRE SENTIMIENTOS E IDEAS

DINAMISMO | DESCUBRIMIENTO | CREATIVIDAD

Este concepto pone de manifiesto los sentimientos que se experimentan en el proceso creativo para concebir un producto final que refleje la identidad personal y el potencial de la creatividad.

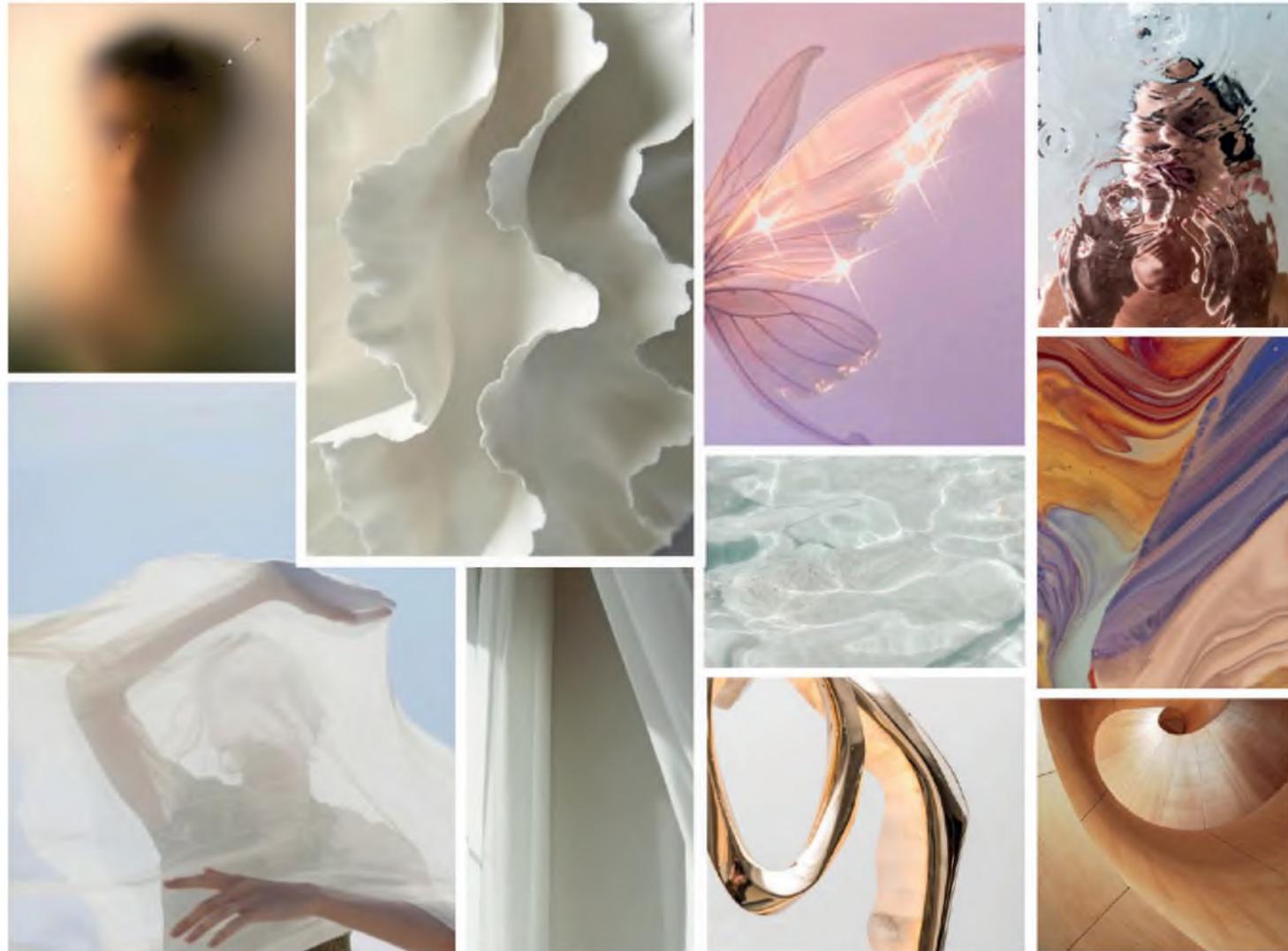
El objetivo del mismo es comprender esta experiencia a través de un proceso de exploración y descubrimiento dinámico e impredecible que incentiva la creatividad y permite sumergirse entre lo cotidiano para encontrar lo extraordinario.



## MOODBOARD DE MOSAICOS

Este moodboard de mosaicos busca comunicar visualmente las sensaciones que se quieren transmitir a través del espacio, conformando áreas acogedoras y tranquilas que permitan al usuario descubrirse en su proceso creativo, con elementos que emitan suavidad pero que también propicien un contraste de componentes que incentiven a la acción.

FLUIDEZ | DESCUBRIMIENTO | PACÍFICO



## PALETA DE COLORES

Esta paleta de colores busca transmitir un espacio acogedor y confortable a través de colores cálidos en tonalidades neutras que sirvan como base para hacer contraste con una gama de colores brillantes que le den personalidad, carácter y dinamismo a las diferentes áreas del proyecto fomentando la creatividad.

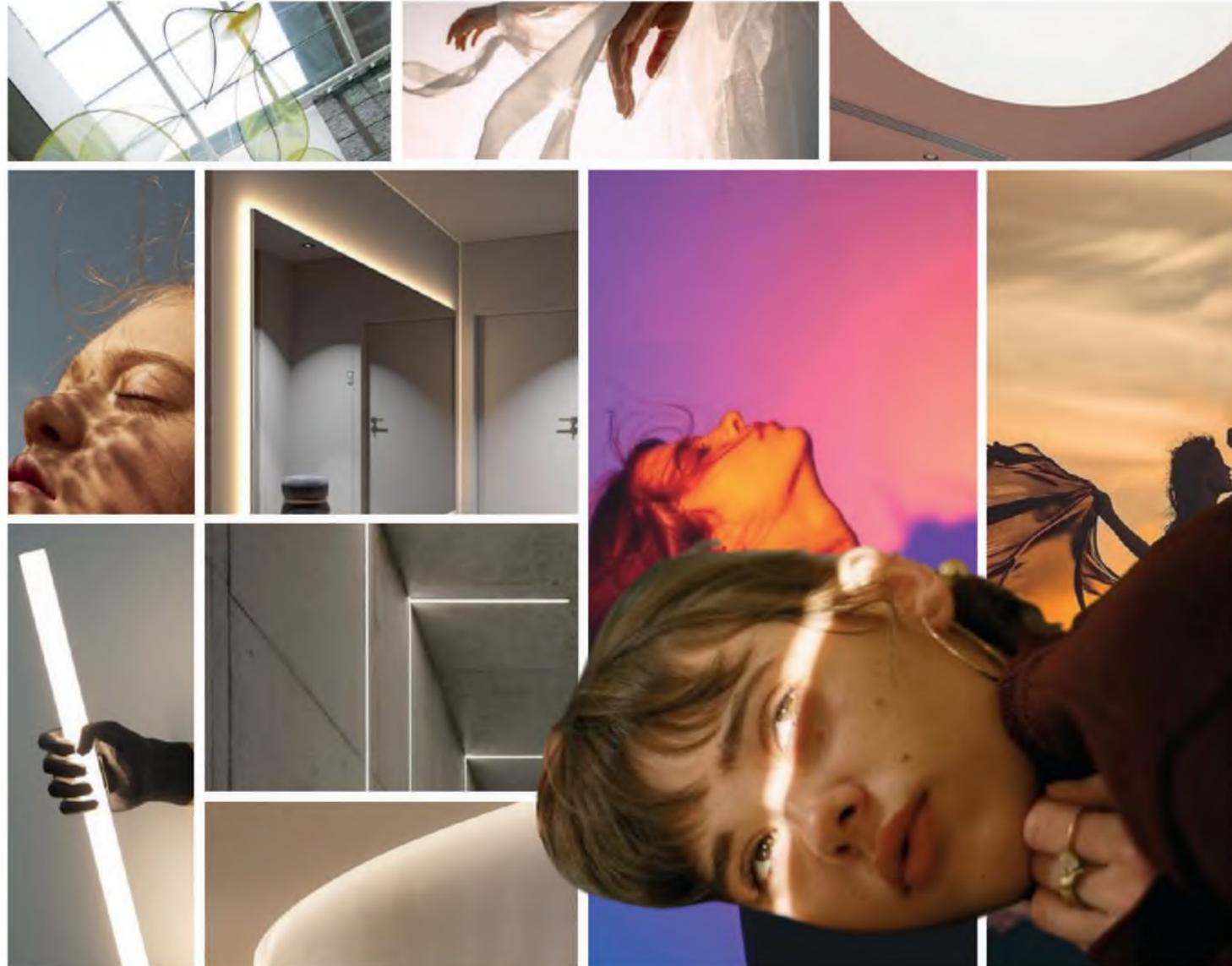
VIVEZA | DINAMISMO | BRILLANTE



## MOODBOARD DE ILUMINACIÓN

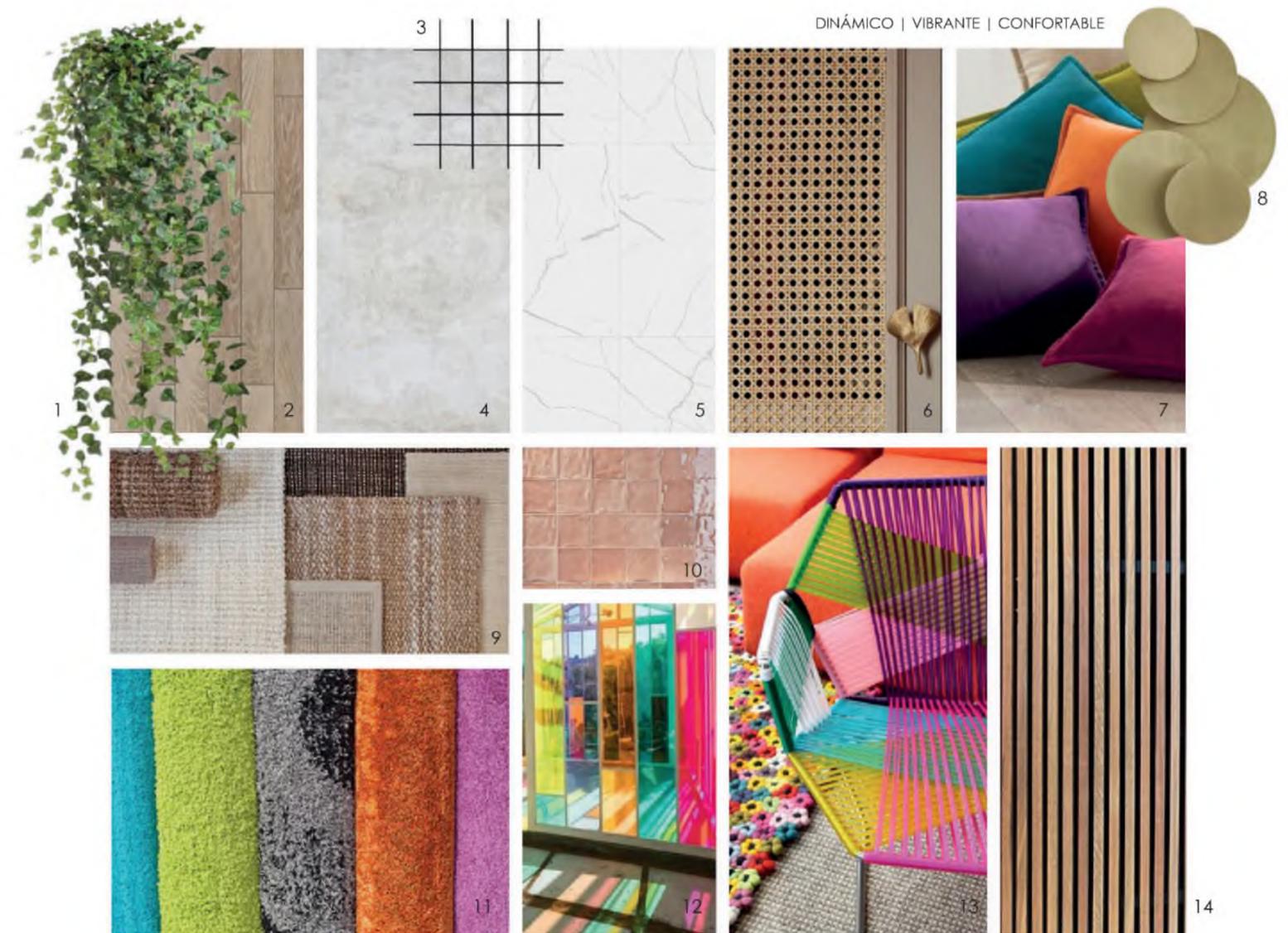
Este moodboard de mosaicos busca representar la atmósfera a reflejarse en los espacios, utilizando tanto iluminación natural como iluminación artificial y partiendo de una combinación de luz general, luz puntual, luz de exposición y decorativa en tonalidades neutras y cálidas que permitan al usuario disfrutar de la armonía del espacio.

FLUIDEZ | CALIDEZ | ARMONÍA



## MOODBOARD DE MATERIALES

Para la materialidad propuesta se están tomando en cuenta elementos que hagan sentir al usuario atraído por el espacio y a su vez generen una experiencia de confortabilidad y tranquilidad, fomentando un entorno de trabajo creativo y brindando un ambiente higiénico, funcional y estético.



DINÁMICO | VIBRANTE | CONFORTABLE

1. Vegetación 2. Vinil imitación de madera 3. Panel de estructura metálica 4. Cemento pulido 5. Gres porcelánico imitación de marmol 6. Elementos en ratán 7. Cojines y elementos decorativos varios colores 8. Detalles decorativos en tonalidad dorada opaco o mate 9. Textiles texturizados varios colores y tonalidades 10. Baisosas de cerámica distintos colores y tonalidades 11. textiles y alfombras diferentes colores 12. Láminas de PVC con transparencia diferentes colores 13. Composiciones textiles diferentes colores 14. Paneles listones imitación de madera.

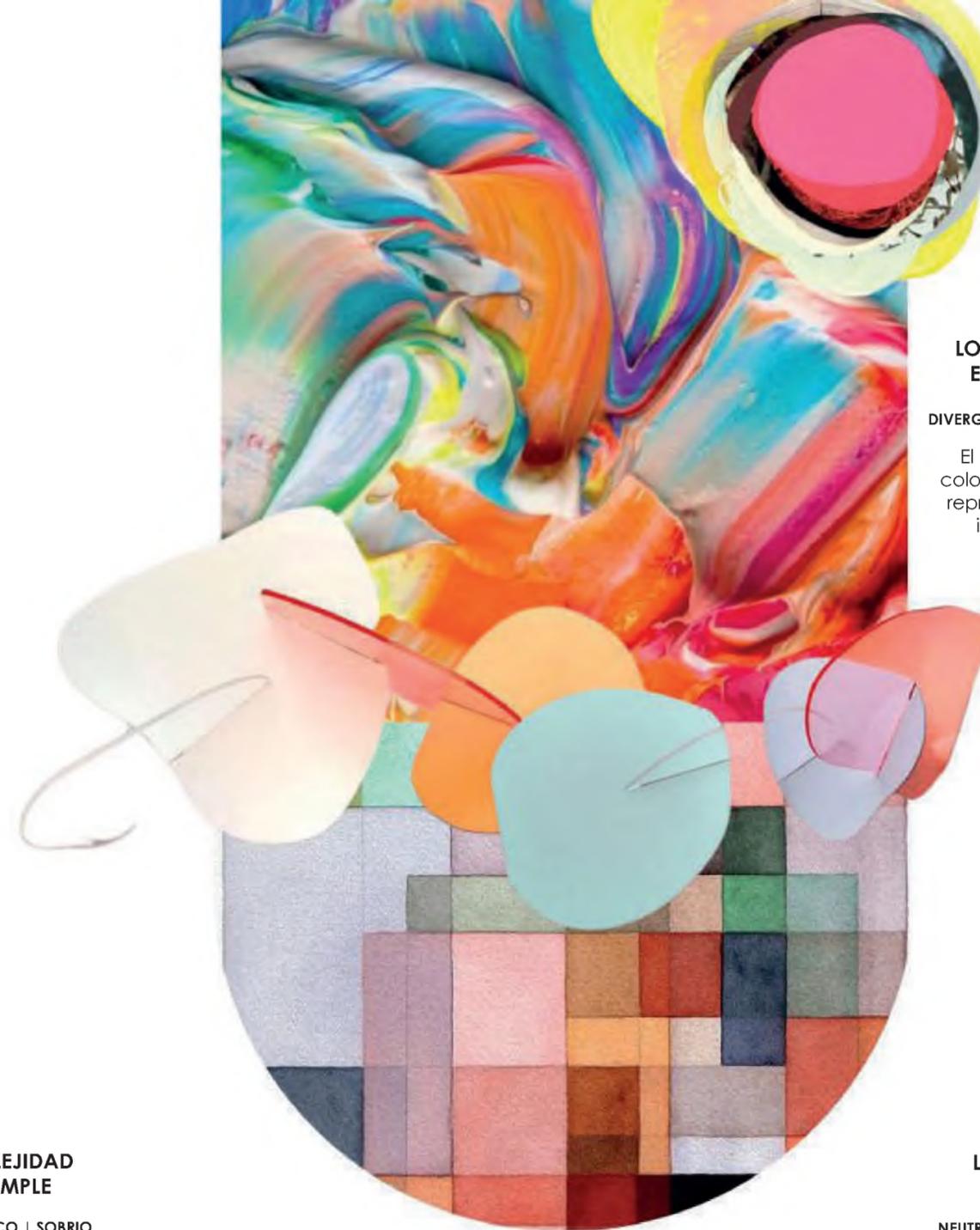
## EJES DE DISEÑO



### LA COMPLEJIDAD DE LO SIMPLE

SUTIL | PACÍFICO | SOBRIO

La delicadeza y la fluidez de los elementos del espacio buscan representar confortabilidad y tranquilidad.



### LO EXTRAORDINARIO EN LO ORDINARIO

DIVERGENTE | DINÁMICO | CREATIVO

El contraste de formas, colores y volúmenes busca representar un mundo de ideas y creatividad.



### LA MAGIA DEL SER Y EL SENTIR

NEUTRO | IDENTIDAD | INTERACCIÓN

Las texturas, patrones y naturalidad buscan representar la viveza.

## IDENTIDAD VISUAL DE LA MARCA

Para la identidad visual de este proyecto se busca reflejar la creatividad y jovialidad a transmitir en el espacio, utilizando un logotipo simple y moderno que permita al usuario recordarlo fácilmente, con una tipografía suave pero a su vez que evoque carácter, y una paleta de colores sutil y brillante que le permita resaltar entre colores neutros y diferentes formas.

**TÉCHNE**  
ESCUELA DE DISEÑO DE MODA

TÉCHNE es una palabra griega, que engloba todo lo que hoy se entiende por técnica, tecnología y bellas artes. Esta palabra designa saberes o destrezas, transmisibles a través de la educación y la puesta en práctica de conocimientos, abarcando tanto el campo de habilidades artesanales como sociales.

### PALETA DE COLORES



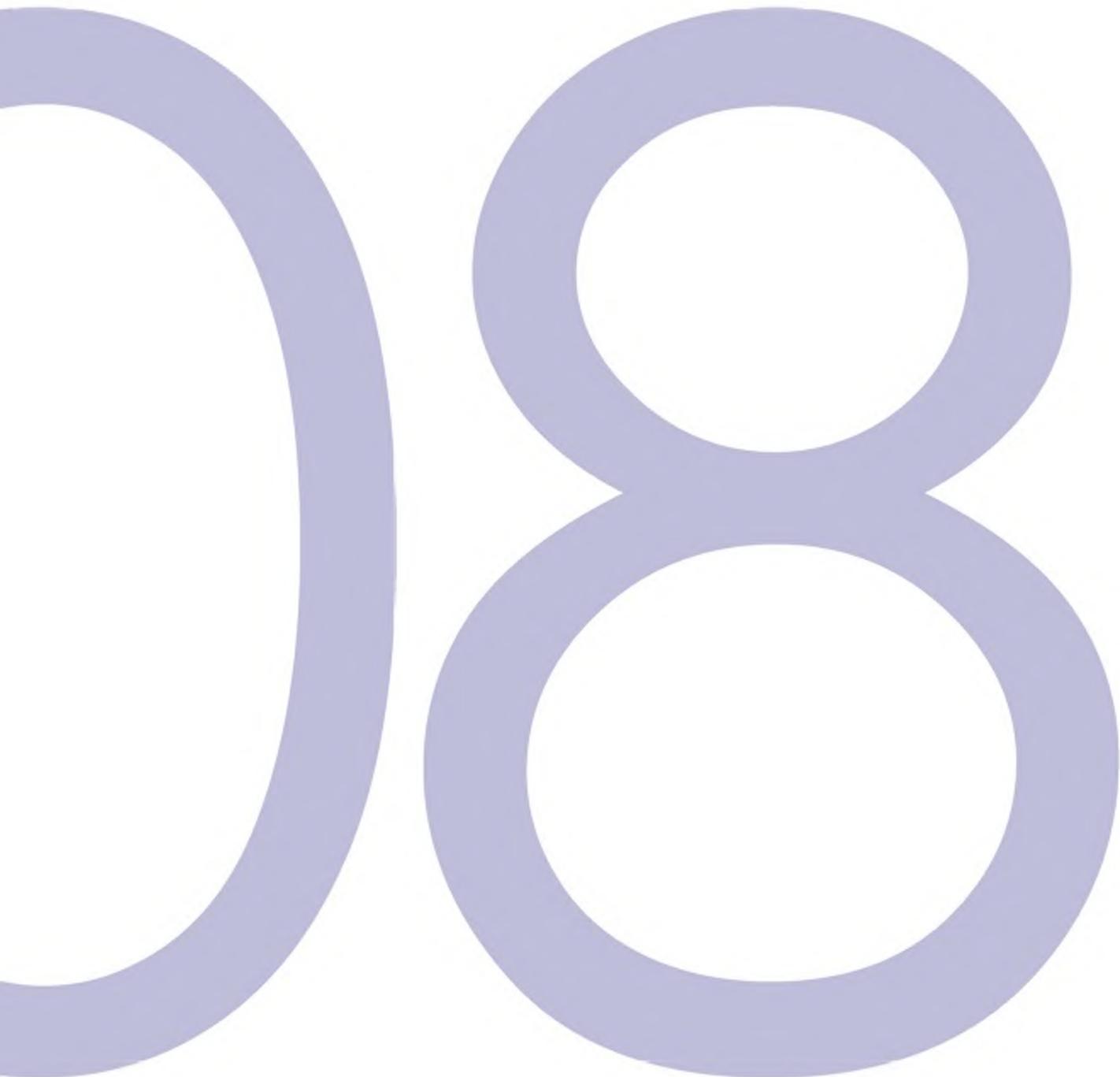
La paleta de colores utilizada está basada en una combinación de colores que representen la creatividad, innovación y el estilo jovial que se busca transmitir en el espacio mediante una línea simple y suave bañada de color que resalta el logotipo, tomando en cuenta que el proyecto propuesto es una escuela de diseño en la cual se busca incentivar el proceso creativo de los estudiantes.

### TIPOGRAFÍA

A B C D E F G H I J K L M  
N Ñ O P Q R S T U V W Y Z  
a b c d e f g h i j k l m  
n ñ o p q r s t u v w y z

La tipografía utilizada para el logotipo es "League Gothic" y "Kollektiv". Ambas son tipografías legibles y con trazos suaves y simples, dando un aspecto amigable y moderno para la marca.





# MARCO PROYECTUAL

---

# MEMORIA DESCRIPTIVA

La escuela de Diseño de TECHNÉ es una propuesta enfocada en promover la creatividad e impactar positivamente todas las fases del proceso creativo de los estudiantes a partir de soluciones interiores en colaboración de herramientas y técnicas pedagógicas, considerando como punto principal el desarrollo del estudiante en la disciplina del diseño de modas.

Se trata de una propuesta de modelos de espacios utilizando el interiorismo como mediador consciente de la confortabilidad, función y estética, tomando en cuenta las necesidades académicas y sociales del usuario. Su objetivo es potenciar la creatividad de los estudiantes para adquirir las habilidades y competencias que les permitan desarrollar la confianza de trabajar sus responsabilidades de manera individual o en equipo, enfrentándose y experimentando una atmósfera adecuada para la toma de decisiones en la industria de la moda.

Esta propuesta propone una integración de espacios educativos, así como espacios destinados a las actividades sociales y de receso o recreación.

# ÍNDICE DE PLANOS

## 1. PLANTA DE CONJUNTO

### 2. PLANTAS DE ZONIFICACIÓN

Nivel 01

Nivel 02

Nivel 03

Plantas de zonificación sensorial

### 3. PLANTAS DE INTERVENCIÓN

Nivel 01

Nivel 02

Nivel 03

### 4. PLANTAS ARQUITECTÓNICA

Nivel 01

Nivel 02

Nivel 03

### 5. PLANTAS DIMENSIONADAS

Nivel 01

Nivel 02

Nivel 03

### 6. PLANTAS DE TECHO

Nivel 01

Nivel 02

Nivel 03

### 7. PLANTAS CUBIERTA DE TECHO

Nivel 01

Nivel 02

Nivel 03

## 8. PLANTAS ILUMINACIÓN

### LEYENDA

Nivel 01

Nivel 02

Nivel 03

## 9. PLANTAS DE PUERTAS Y VENTANAS

### LEYENDA

Nivel 01

Nivel 02

Nivel 03

## 10. PLANTAS DE PISOS Y TERMINACIÓN

### LEYENDA

Nivel 01

Nivel 02

Nivel 03

## 11. PLANTAS DE MOBILIARIO

### LEYENDA

Nivel 01

Nivel 02

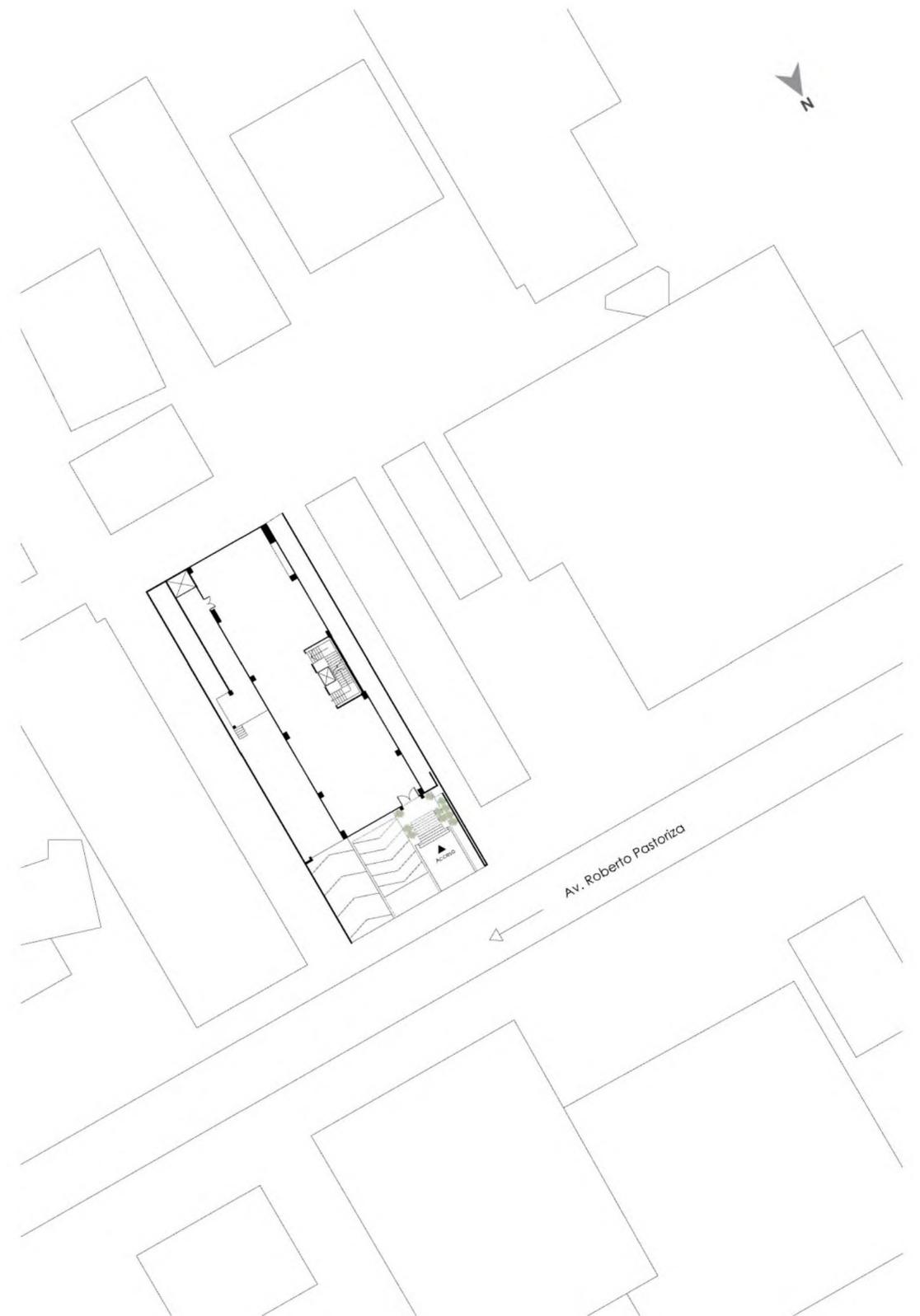
Nivel 03

## 12. CATÁLOGO DE MOBILIARIO

## 13. SECCIONES

## 14. DETALLES Y VISTAS 3D

# PLANTA DE CONJUNTO



01 Planta de conjunto  
1:500



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
TÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda

**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta de conjunto

**ESCALA**  
1:500

**FECHA**  
Julio 2023

**HOJA**  
1

# ZONIFICACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269

**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 TÈCHNE | Escuela de Diseño de Moda

**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta zonificada  
 1er nivel

**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 2



- 01 Escalera y ascensor
- 02 Área de circulación
- 03 Terraza
- 04 Baños
- 05 Aula 201
- 06 Área de concentración
- 07 Aula 202
- 08 Aula 203
- 09 Aula 204
- 10 Aula/taller 205



- 01 Área de circulación
- 02 Taller de confección
- 03 Almacén
- 04 Cuarto de mantenimiento
- 05 Baño (discapacidad)
- 06 Mostrador de piezas confeccionadas
- 07 Salón de reuniones
- 08 Kitchenette
- 09 Baños generales
- 10 Cuarto técnico
- 11 Salón de fotografías
- 12 Salón de conferencias

# ZONIFICACIÓN SENSORIAL



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269

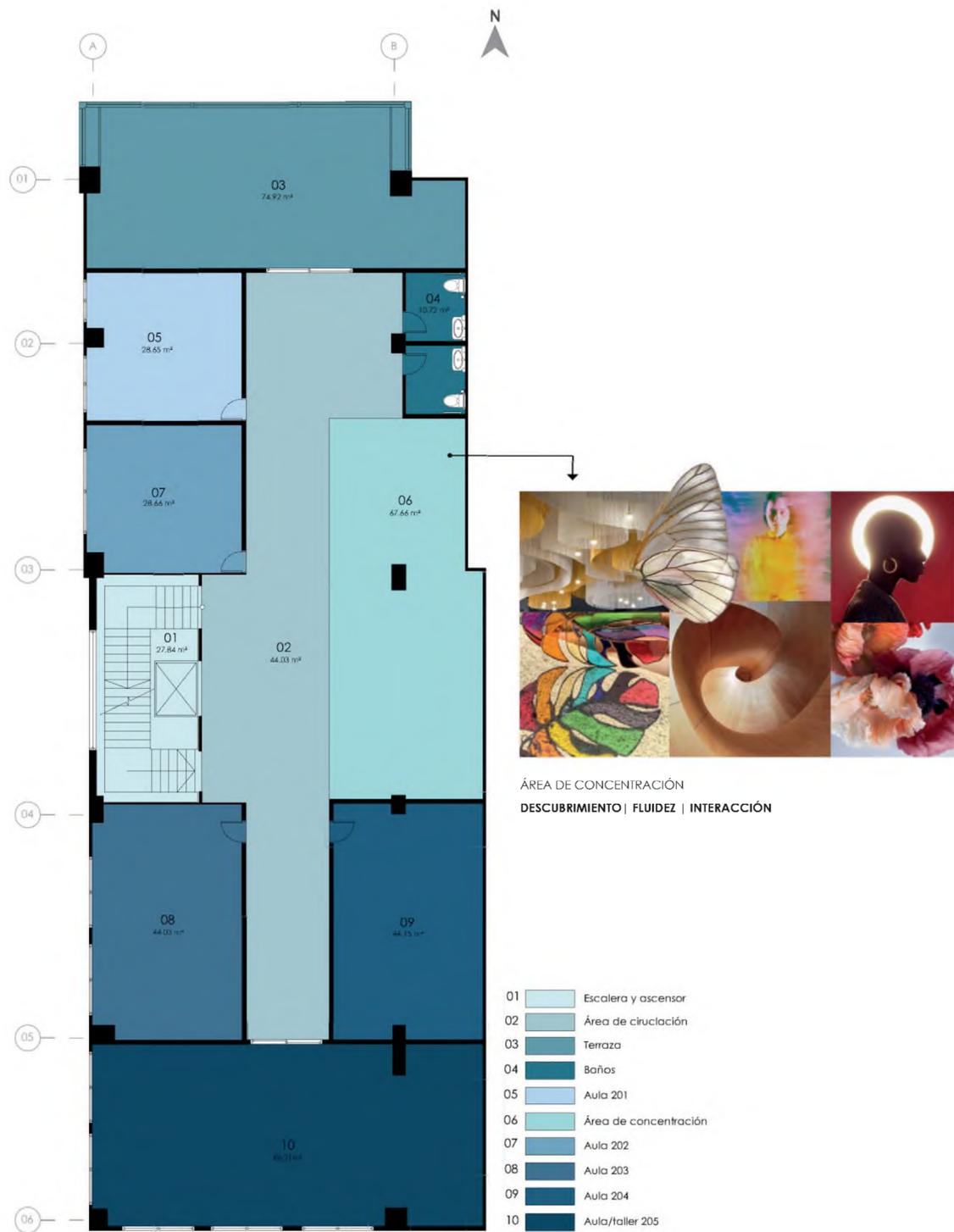
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 TÈCHNE | Escuela de Diseño de Moda

**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta zonificada 1er nivel

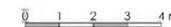
**ESCALA** 1:150  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 5



01 Planta zonificada sensorial 2do nivel  
 1:150



01 Planta zonificada sensorial 3er nivel  
 1:150



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA  
 FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 TÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta zonificada 2do nivel  
**ESCALA** 1:150  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 6



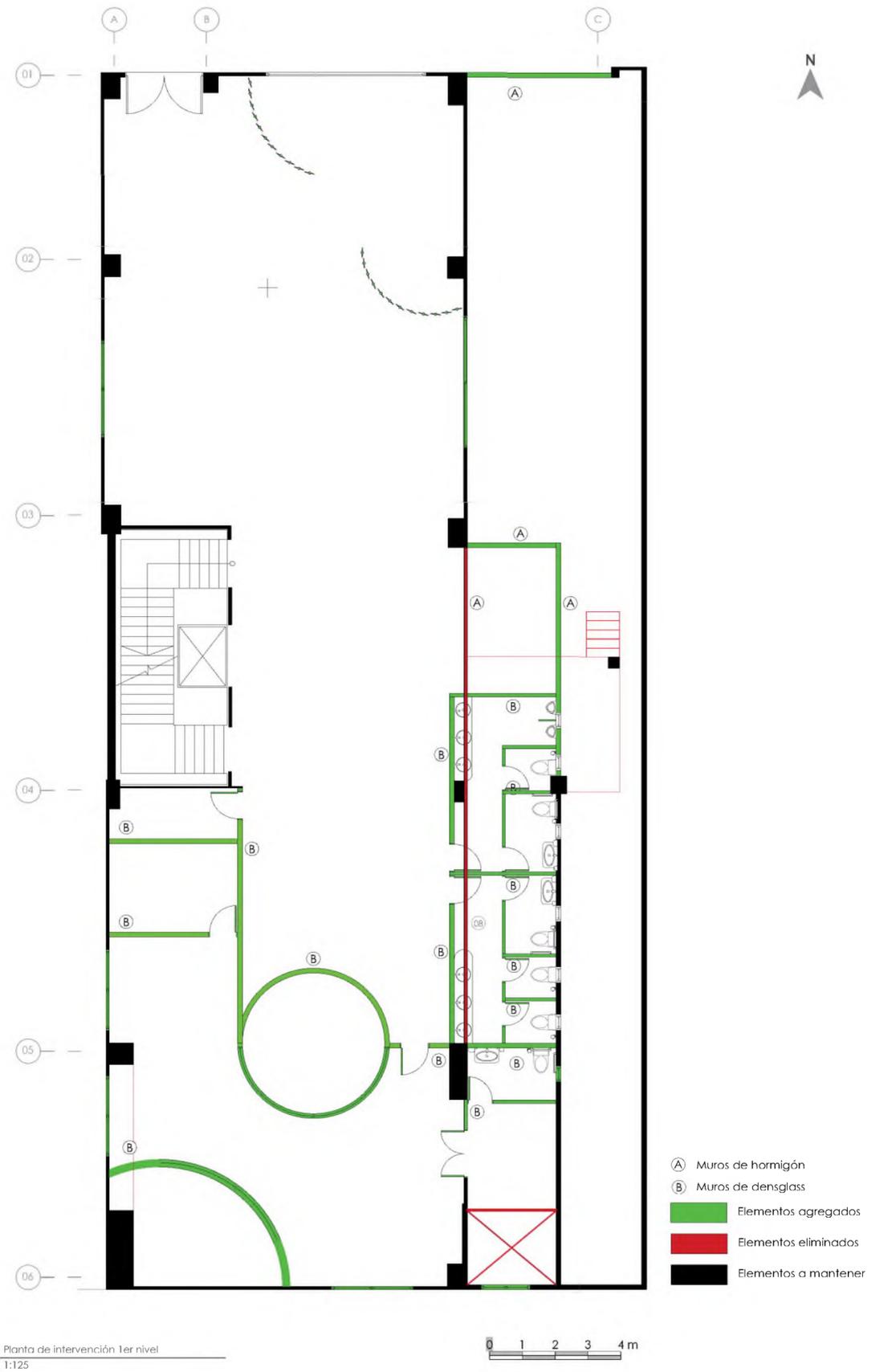
UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA  
 FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 TÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta zonificada 3er nivel  
**ESCALA** 1:150  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 7

# INTERVENCIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269

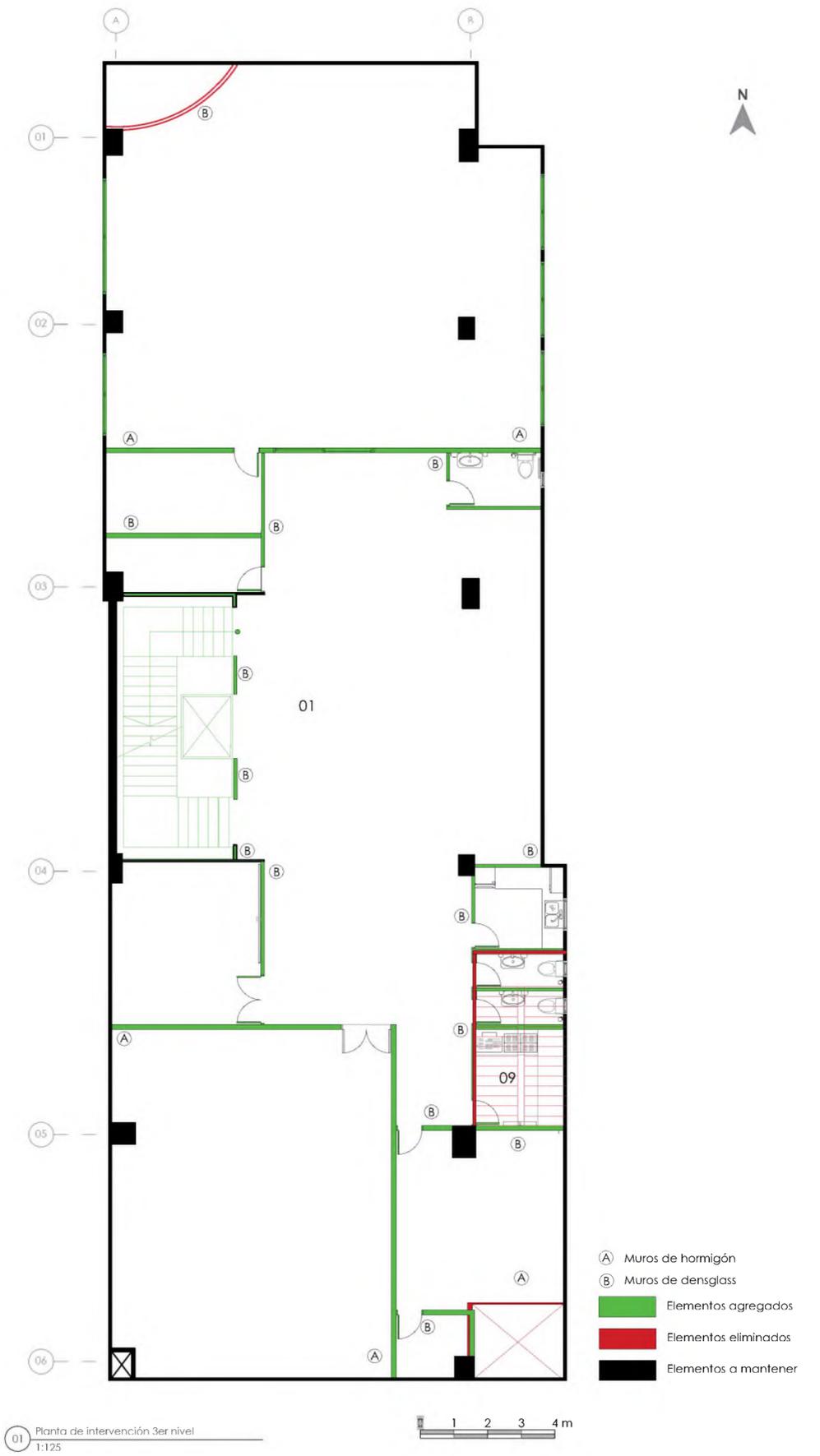
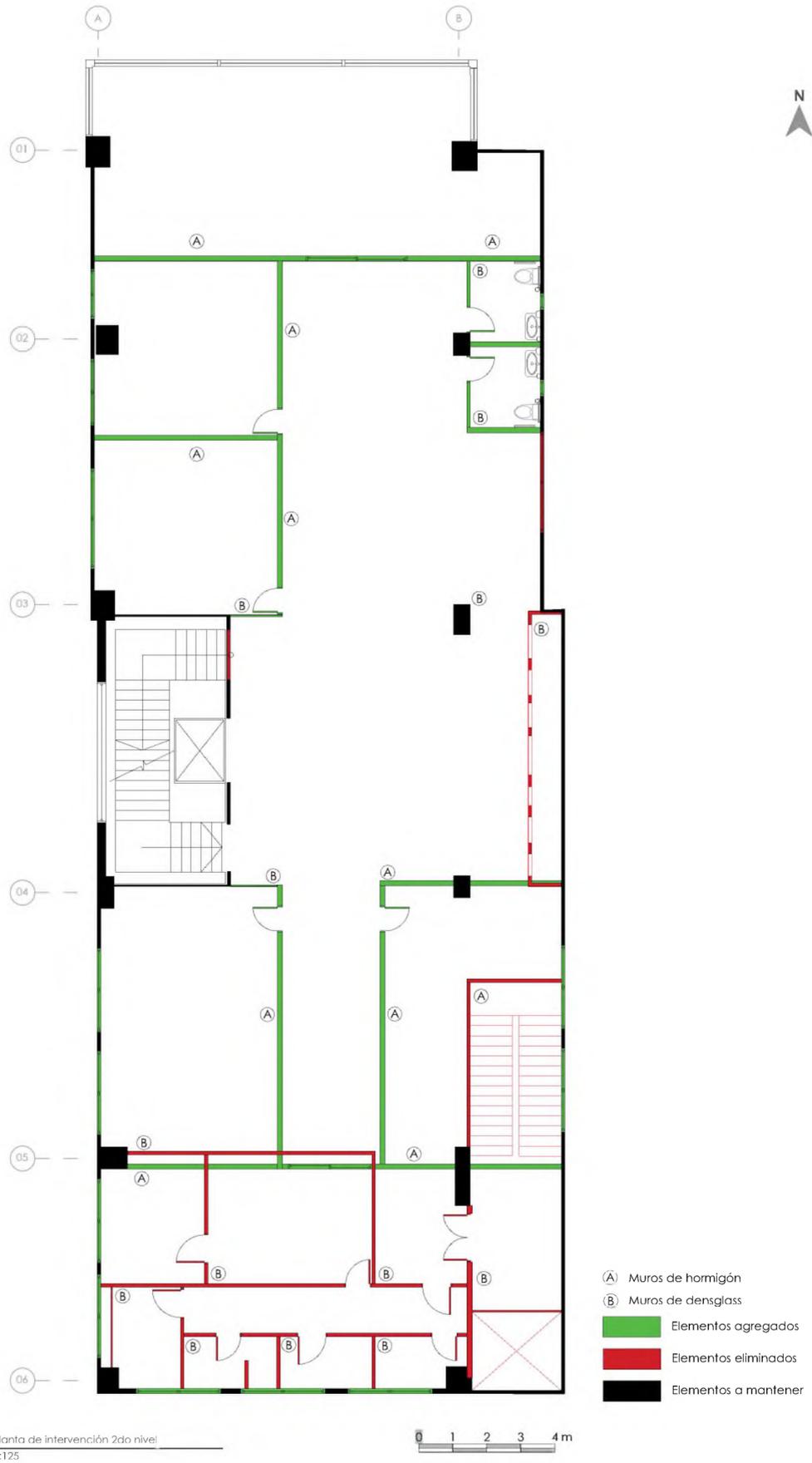
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 TÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda

**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de intervención 1er nivel

**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 8



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 TÈCHNE | Escuela de Diseño de Moda  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de intervención 2do nivel  
**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 9



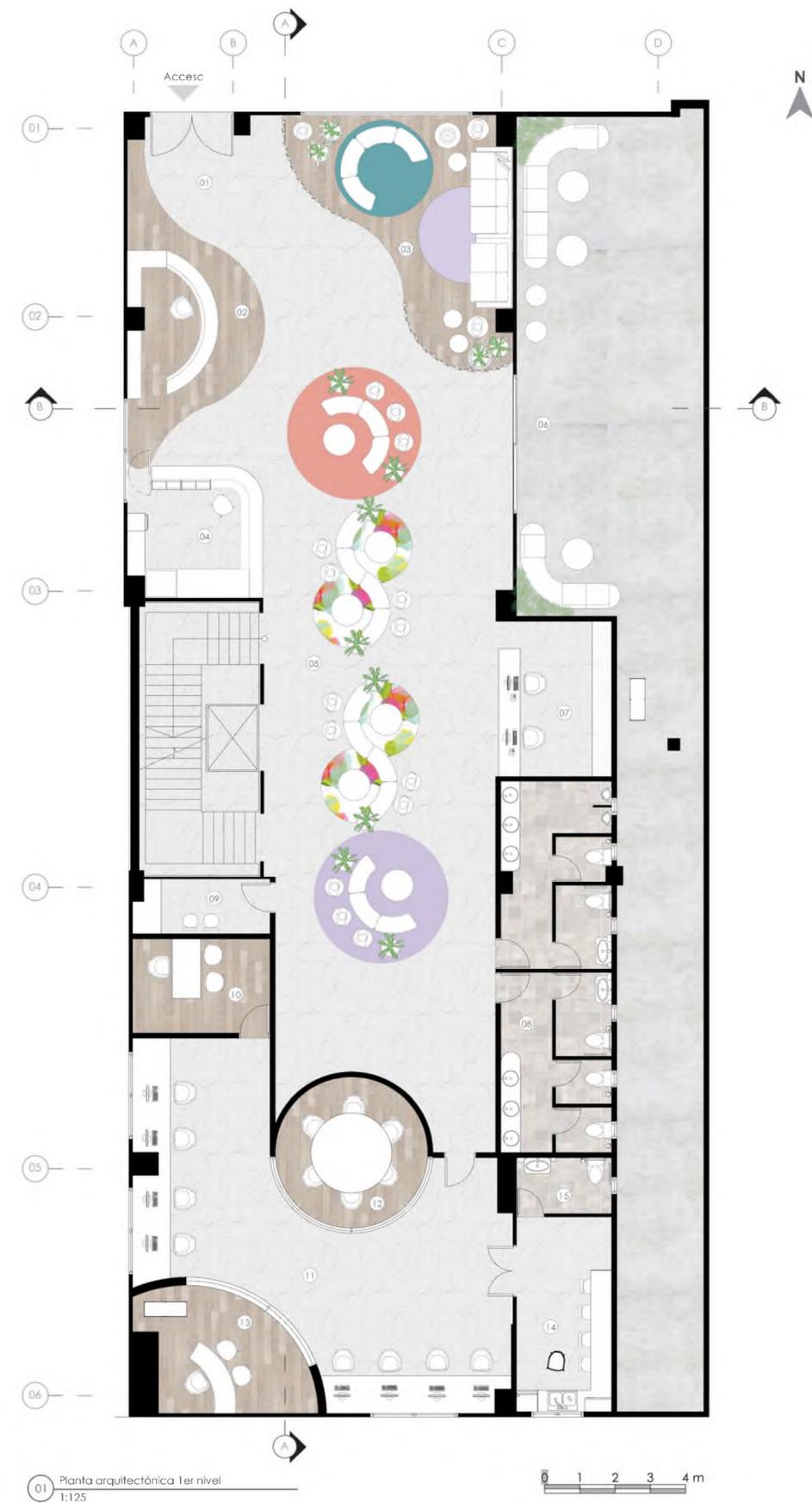
**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 TÈCHNE | Escuela de Diseño de Moda  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de intervención 3er nivel  
**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 10

# ARQUITECTÓNICAS



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269  
**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

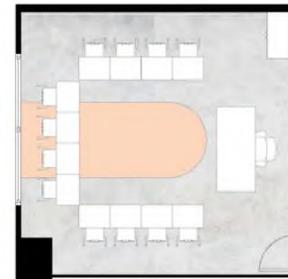
**PROYECTO**  
TÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda  
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta arquitectónica 1er nivel  
**ESCALA**  
1:125  
**FECHA**  
Julio 2023  
**HOJA**  
11

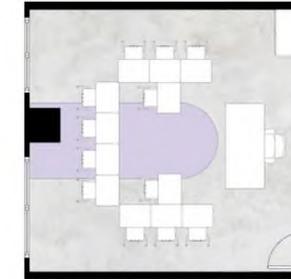


01 Planta arquitectónica 2do nivel  
1:125

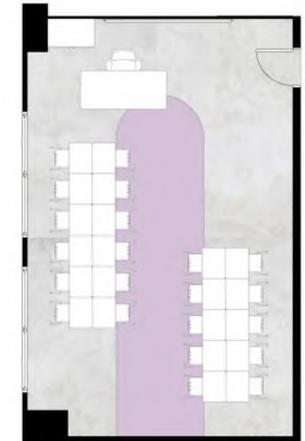
## VARIACIONES EN DISTRIBUCIÓN DE MOBILIARIO DE AULAS Y TALLERES



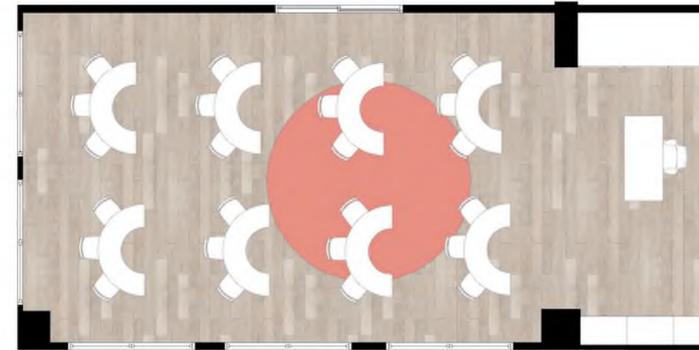
01 Distribución de mobiliario Aula 201  
1:100



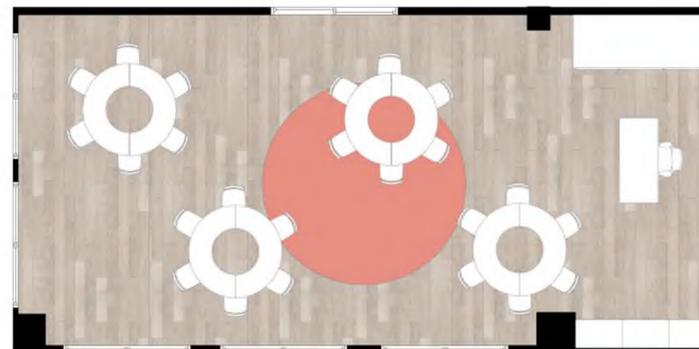
01 Distribución de mobiliario Aula 202  
1:100



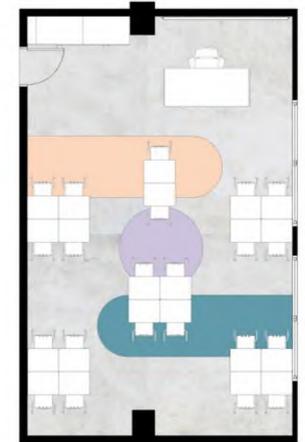
01 Distribución de mobiliario Aula 203  
1:100



01 Distribución de mobiliario Aula/Taller 205  
1:100



01 Distribución de mobiliario Aula/Taller 205  
1:100



01 Distribución de mobiliario Aula 204  
1:100

0 1 2 3 4 m



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269  
**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
IÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda  
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta arquitectónica 2do nivel  
**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 12

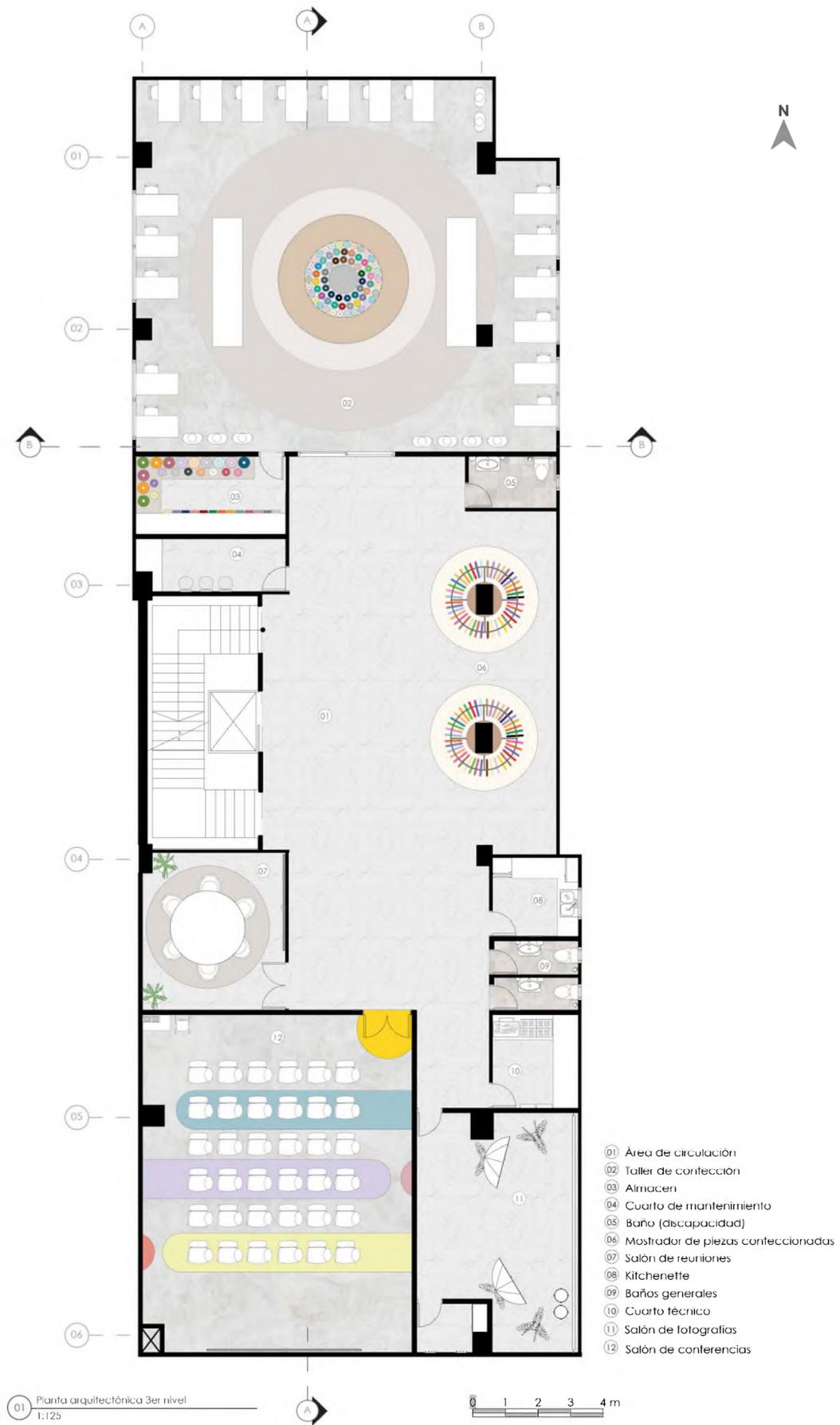


**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269  
**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
IÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda  
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta arquitectónica disposición de aulas 2do nivel  
**ESCALA** 1:100  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 13



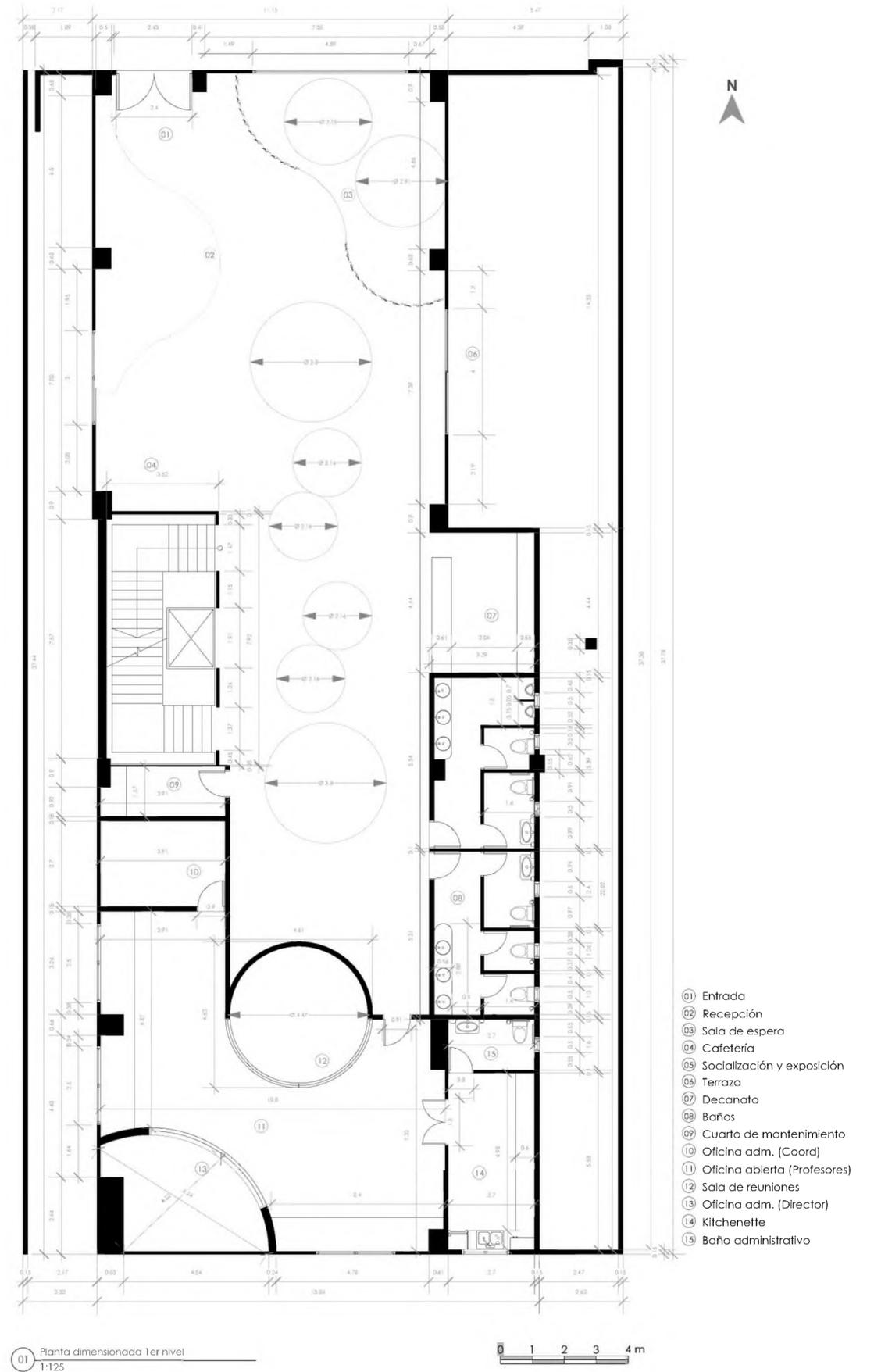
**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 TÉCHNE | Escuela de Diseño de Moda  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta arquitectónica 3er nivel  
**ESCALA**  
 1:125  
**FECHA**  
 Julio 2023  
**HOJA**  
 14

# DIMENSIONADAS



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269

**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas

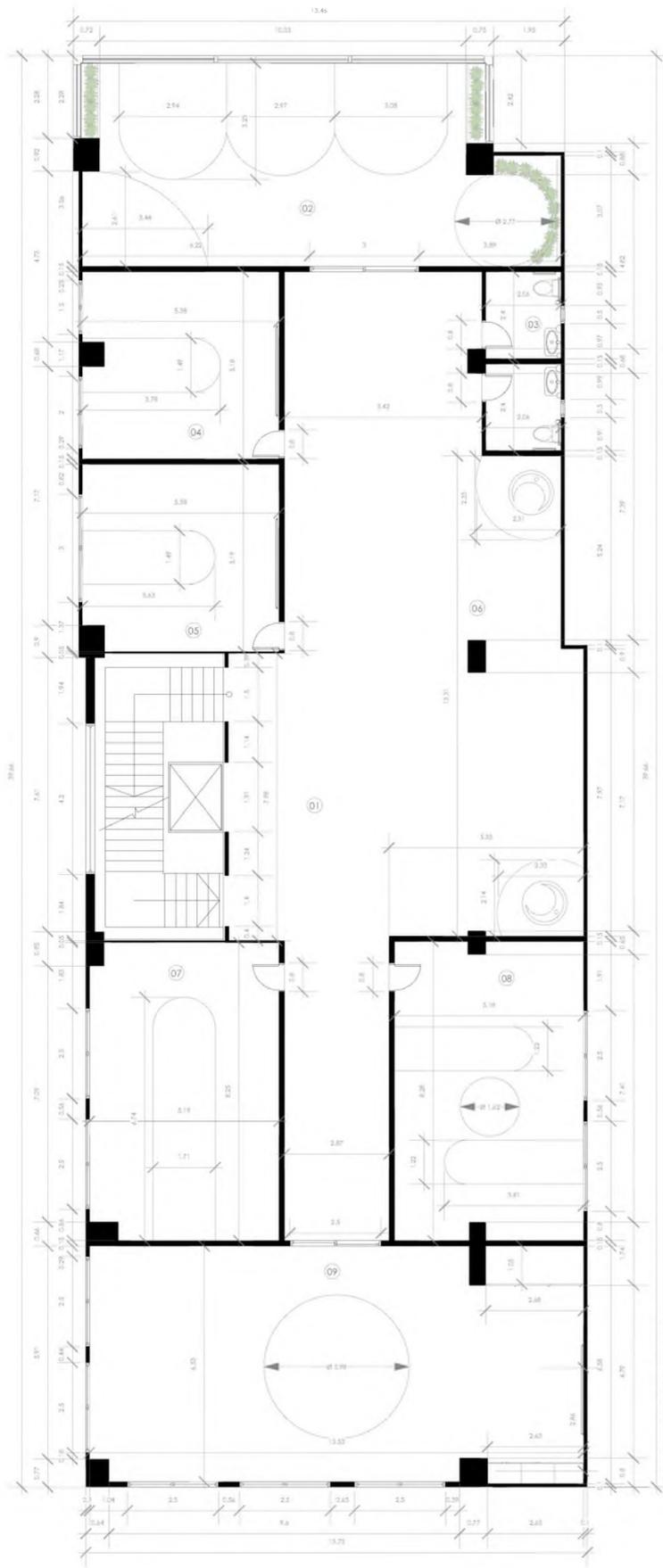
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta dimensionada  
 1er nivel

**ESCALA** 1:125

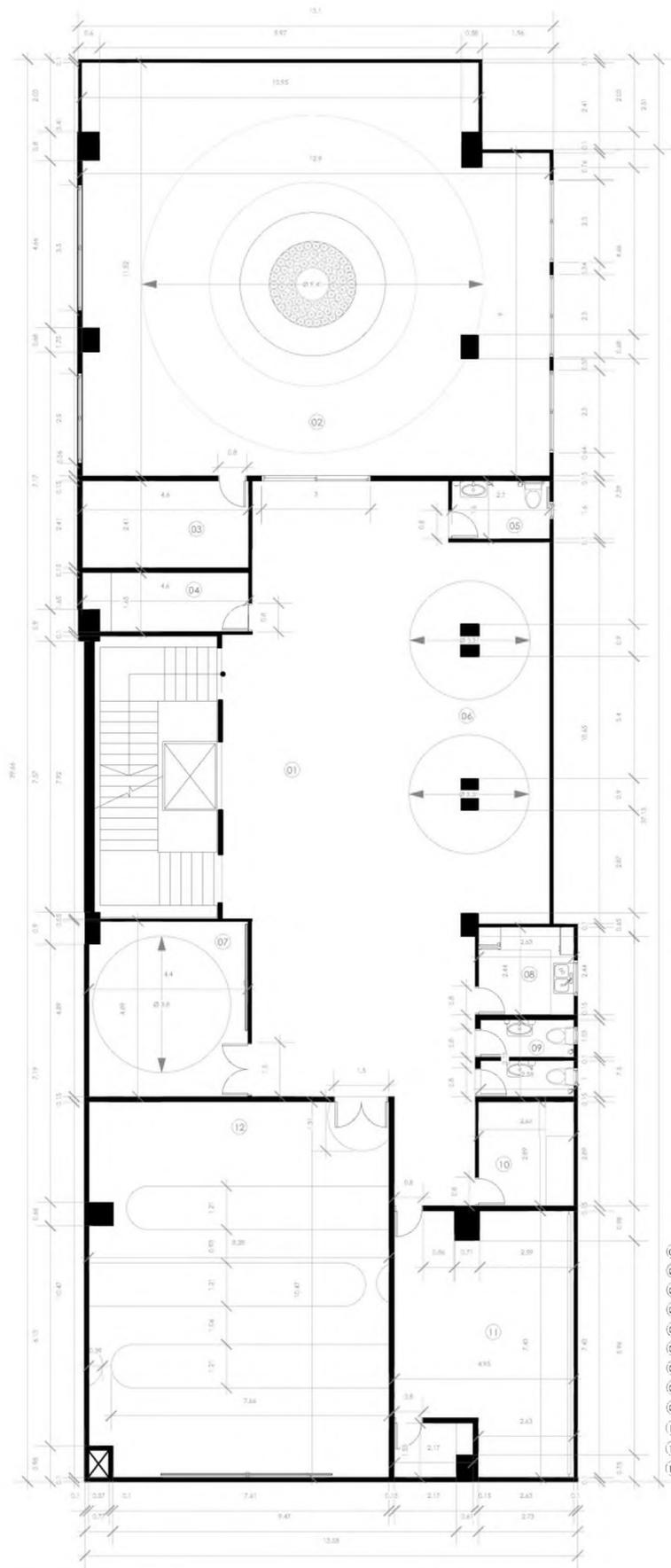
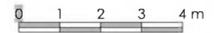
**FECHA** Julio 2023

**HOJA** 15



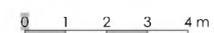
- 01 Área de circulación
- 02 Terraza
- 03 Baños
- 04 Aula 201
- 05 Aula 202
- 06 Espacios de concentración
- 07 Aula 203
- 08 Aula 204
- 09 Aula/taller 205

01 Planta dimensionada 2do nivel  
1:125



- 01 Área de circulación
- 02 Taller de confección
- 03 Almacén
- 04 Cuarto de mantenimiento
- 05 Baño (discapacidad)
- 06 Mostrador de piezas confeccionadas
- 07 Salón de reuniones
- 08 Kitchenette
- 09 Baños generales
- 10 Cuarto técnico
- 11 Salón de fotografías
- 12 Salón de conferencias

01 Planta dimensionada 3er nivel  
1:125



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas  
 19-0269  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta dimensionada  
 2do nivel  
**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 16



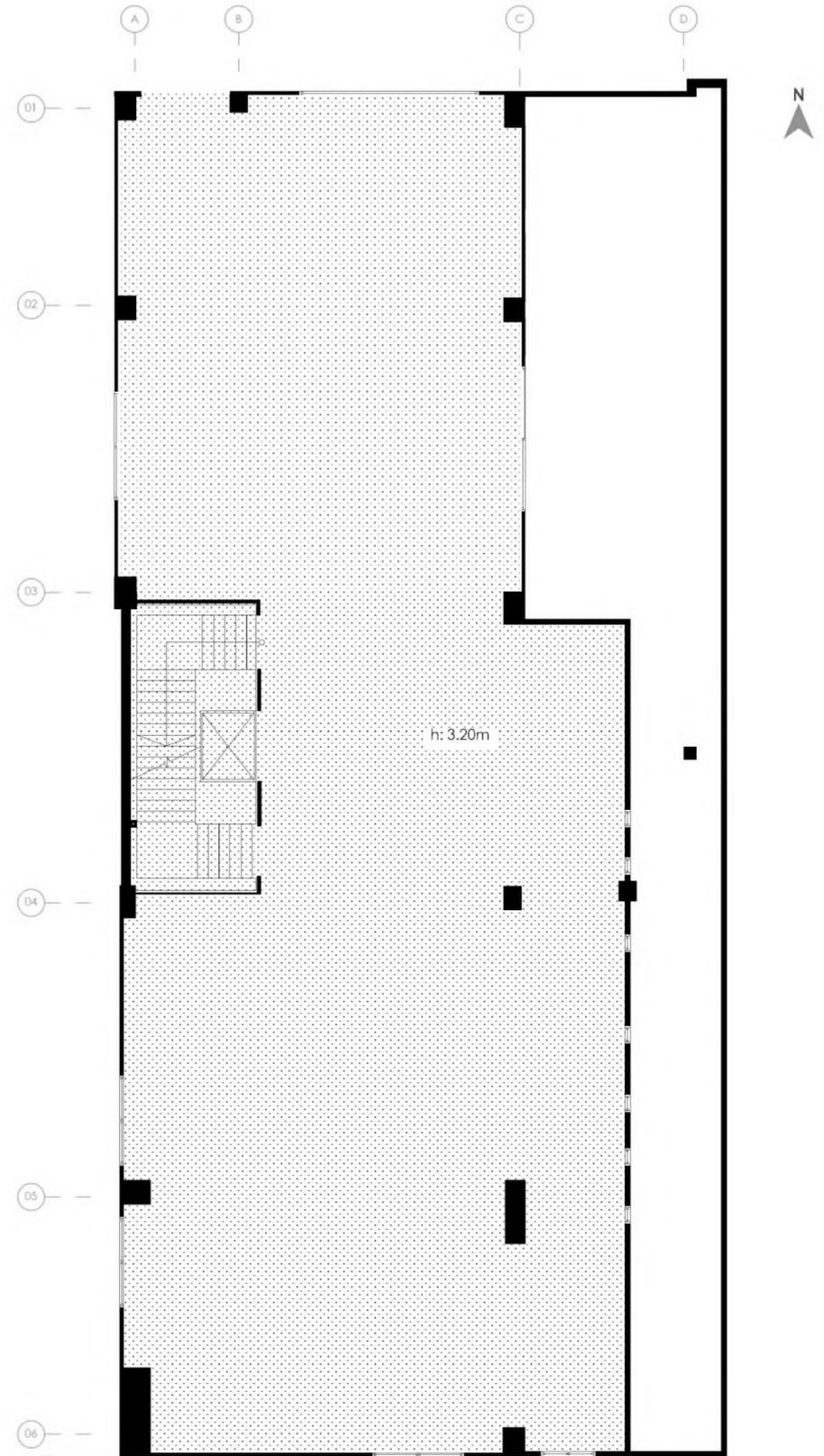
**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

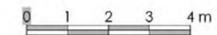
**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas  
 19-0269  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta dimensionada  
 3er nivel  
**ESCALA** 1:200  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 17

# TECHO



01 Planta de plafón de techo 1er nivel  
1:125



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

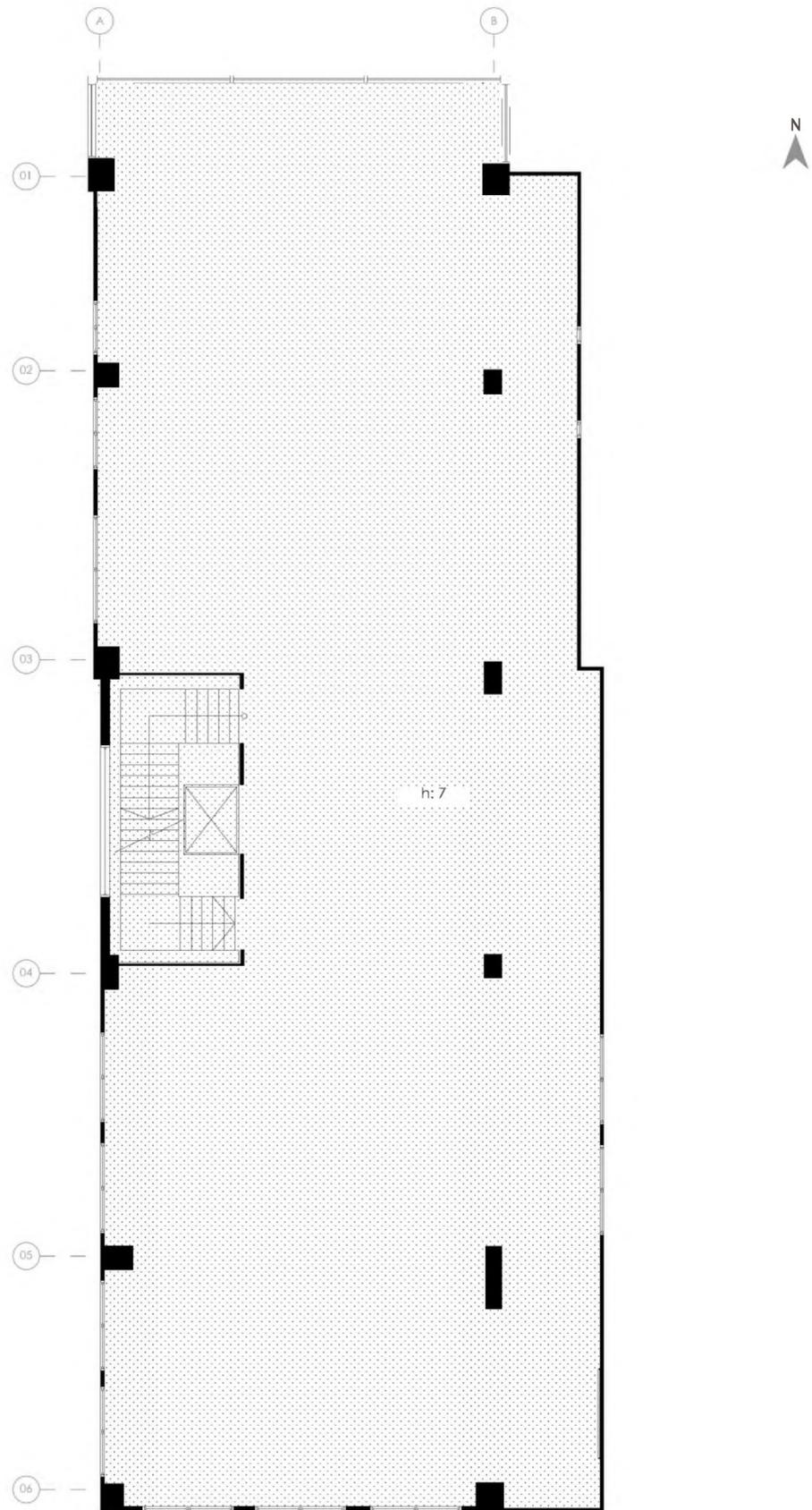
**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

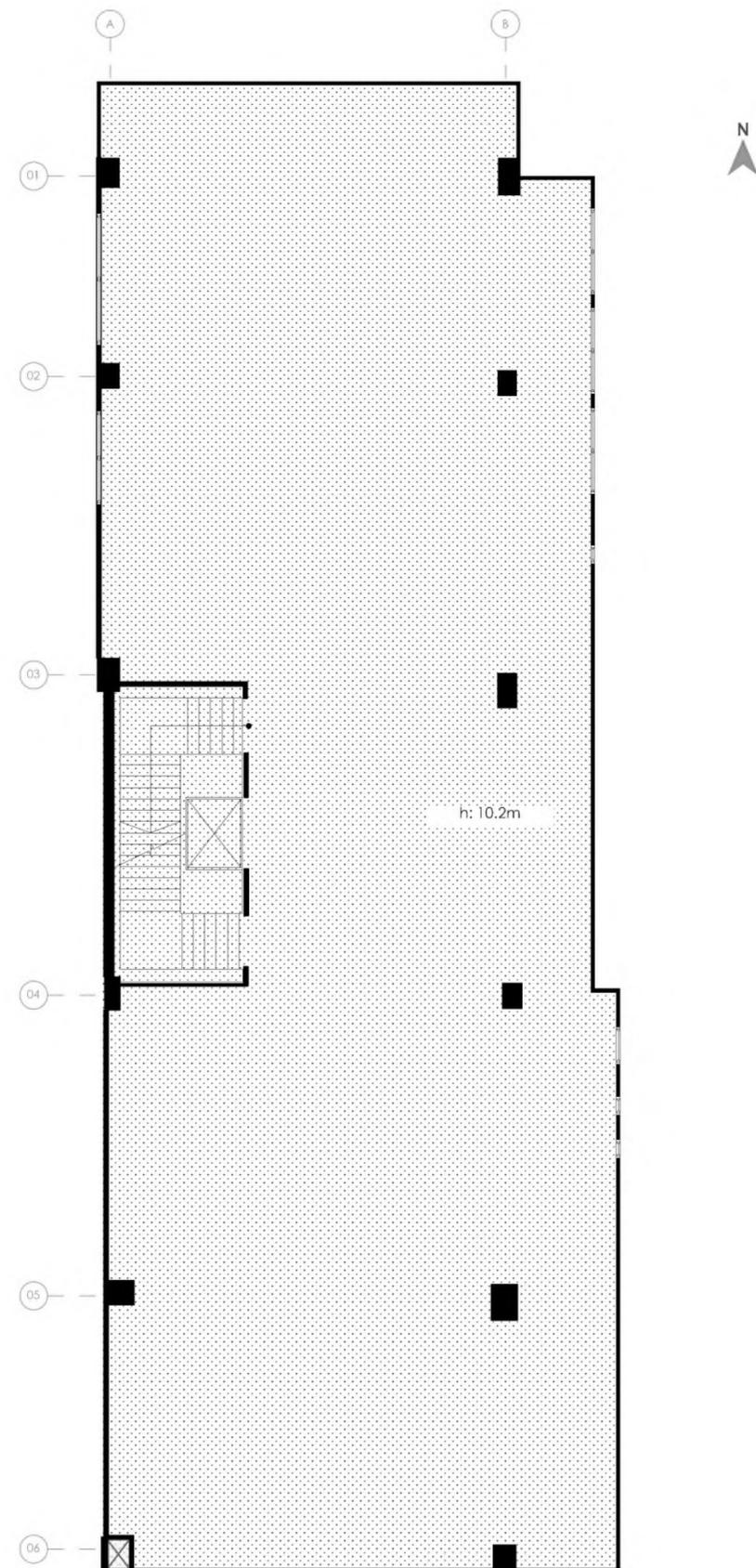
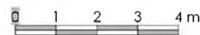
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta de plafón de techo  
1er nivel

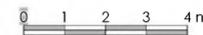
**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 18



01 Planta de plafón de techo 2do nivel  
1:125



01 Planta de plafón de techo 3er nivel  
1:125



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de plafón de techo  
 2do nivel  
**ESCALA**    **FECHA**    **HOJA**  
 1:125        Julio 2023        19



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de plafón de techo  
 3er nivel  
**ESCALA**    **FECHA**    **HOJA**  
 1:125        Julio 2023        20

# CUBIERTA DE TECHOS

## LEYENDA

T-1

← Numeración de techo  
↑ Identificación de techo



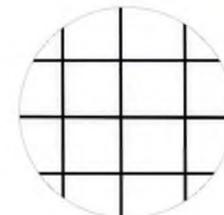
T-1 **PLAFÓN YESO / SHEETROCK**

Diseños de plafón para recubrir con relieve e iluminación.



T-2 **MALLA CON VEGETACIÓN**

Malla metálica con vegetación artificial e iluminación integrada.



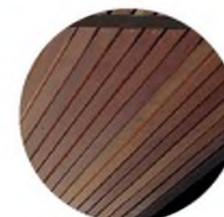
T-3 **MALLA METÁLICA**

Malla metálica con variación de colores en formato 20cm x 20cm.



T-4 **TENSOFLEX**

Telas tensionadas compuestas por películas de PVC y perfiles de aluminio con efecto de iluminación y acabado mate.



T-5 **PANELES IMITACIÓN MADERA**

Listones de PVC con imitación de madera con formato 16cm x 290cm.



Referencia sheetrock relieve



Referencia plafón sheetrock



Referencia malla metálica



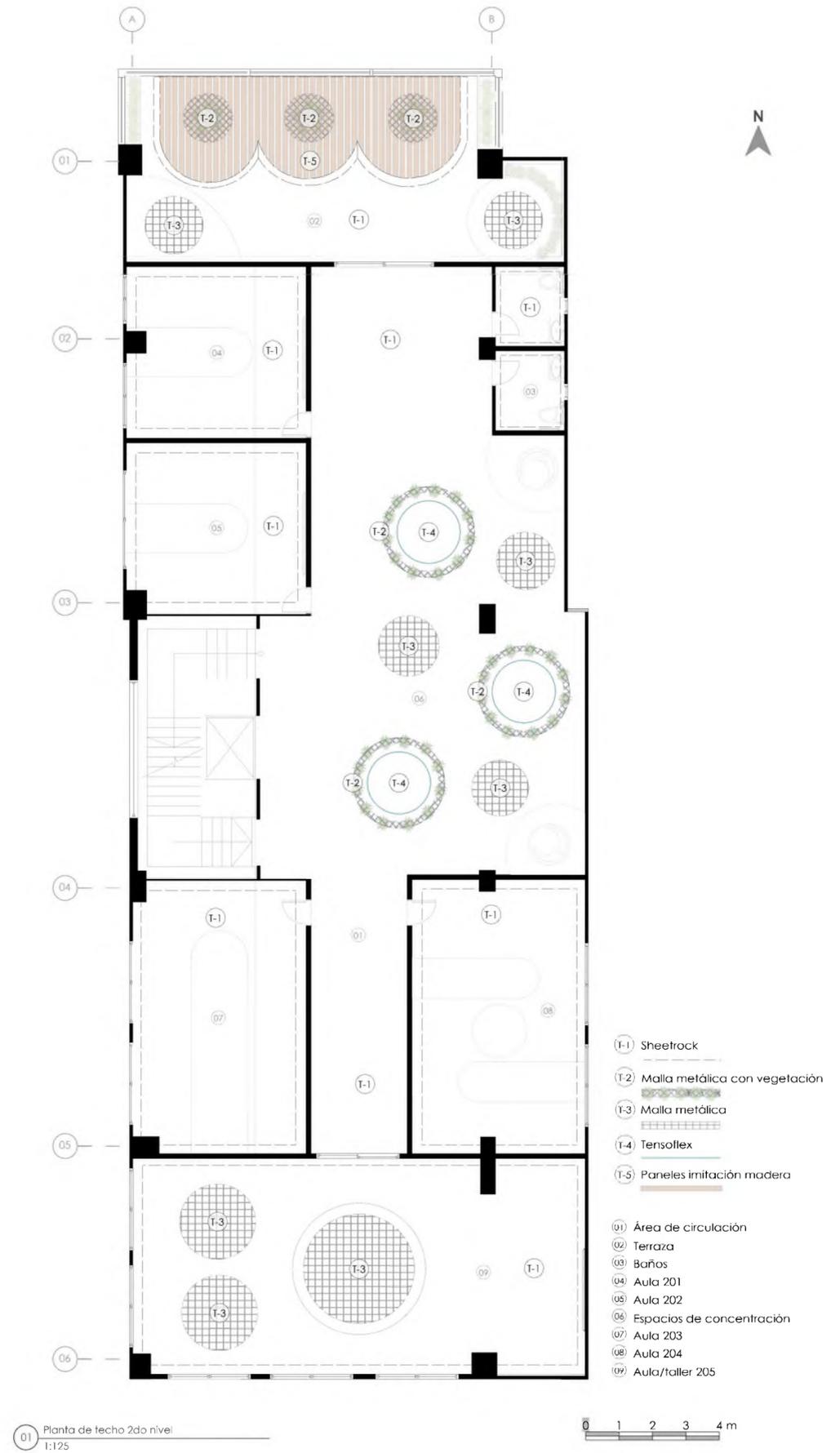
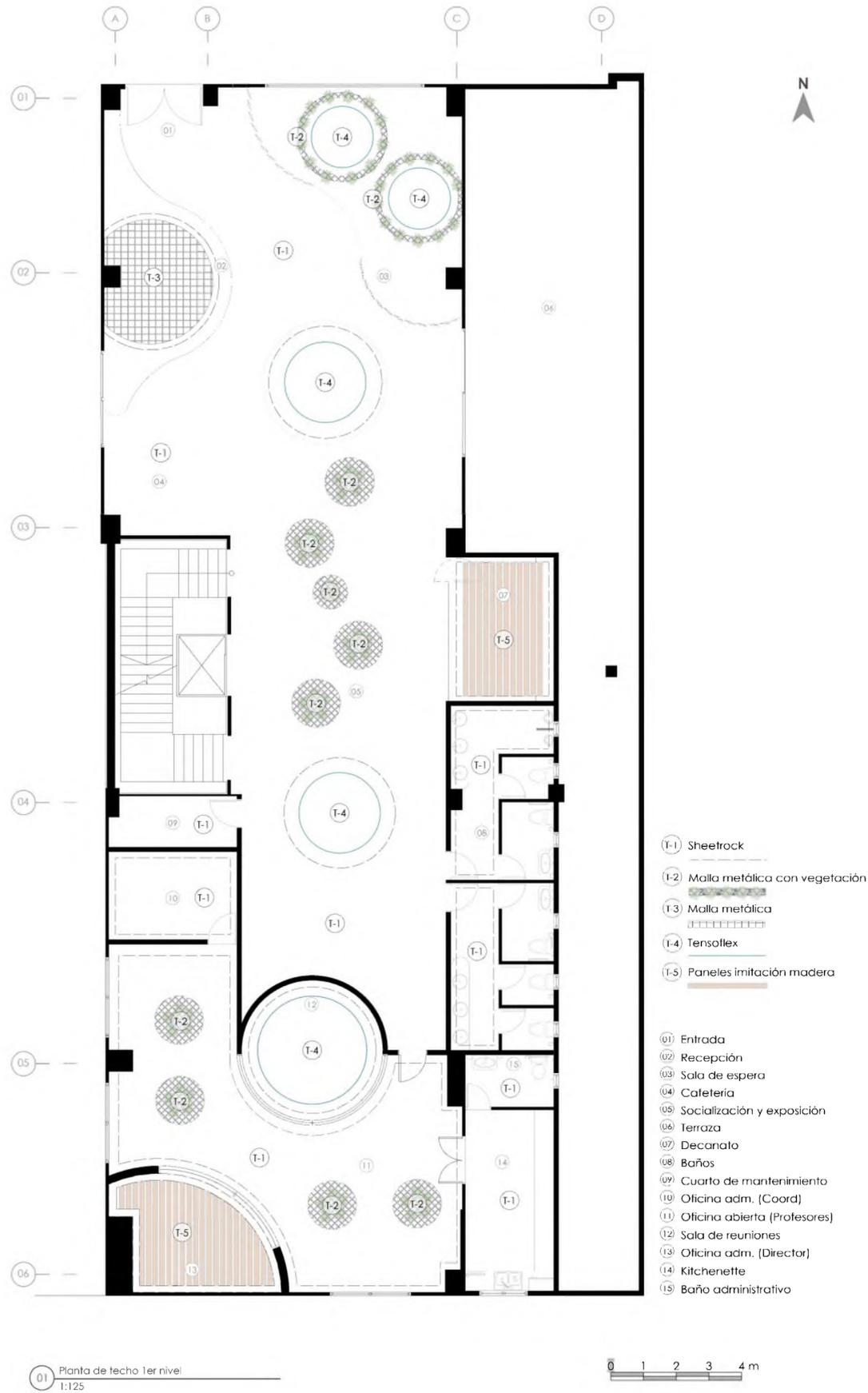
Referencia malla con vegetación



Referencia Tensoflex



Referencia paneles



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
 FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269

**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de techo  
 1er nivel

**ESCALA**  
 1:125

**FECHA**  
 Julio 2023

**HOJA**  
 21



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
 FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269

**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de techo  
 2do nivel

**ESCALA**  
 1:125

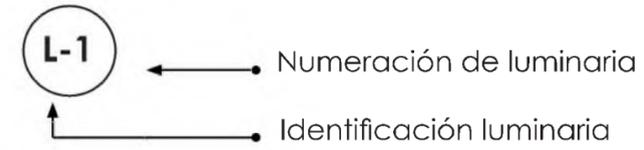
**FECHA**  
 Julio 2023

**HOJA**  
 22



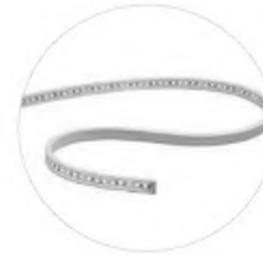
# ILUMINACIÓN

## LEYENDA



**L-1** WALDAMANN VIVAA.FIT

Lámpara de techo con función de luz directa sin deslumbramiento y luz indirecta con función estética.  
**Temperatura:** 2700k, 3000k, 4000k.  
**Dimensiones:** diámetro 45cm



**L-2** NEMO RIGA TRANSPARENT

Lira de luces LED dimensiones desde 1m hasta 5m con capacidad de flexibilidad.  
**Temperatura:** 2700k-3000k.  
**Dimensiones:** 1,5cm de ancho x 503cm de largo.



**L-3** ANDCOSTA DAYTONA OVAL

Lámpara de techo LED modular regulable de aluminio revestido.  
**Temperatura:** 2700k-3000k.  
**Dimensiones:** 60 cm de ancho x 118cm de largo.



**L-4** AROMAS DEL CAMPO

Foco LED de acero para techo múltiple con terminaciones en azul y negro mate.  
**Temperatura:** 3000k.  
**Dimensiones:** 5cm de ancho x 80cm de largo.



**L-5** HAY BONBON SHADE

Pantalla de hilo en mezcla de lana y nailon y base de acero recubierto.  
**Temperatura:** 2700k-3000k.  
**Dimensiones:** 32 cm de ancho x 38 cm de largo.



**L-6** KALMAR BILLY DL

Lámpara de techo metálica con variación de colores en el material.  
**Temperatura:** 3000k-4000k.  
**Dimensiones:** 41 cm de ancho x 85cm de largo.



**L-7** DELTA LIGHT YX180

Lámpara de techo LED orientable con brazo fijo, ajustable 0-120°/360°.  
**Temperatura:** 3000k.  
**Dimensiones:** 108cm ancho x 129 cm de largo.



**L-8** SBARLUSC SM01

Lámpara de pared de vidrieras con variación de colores en el material con fuente LED regulable.  
**Temperatura:** 3000k.  
**Dimensiones:** 13cm de ancho x 27 cm de largo.



- (L-1) Lámpara de techo
- (L-2) Tira de luz LED
- (L-3) Lámpara ovalada con LED
- (L-4) Focos LED en base acero
- (L-5) Pantalla de hilo
- (L-6) Lámpara colgante
- (L-7) Lámpara de techo ajustable
- (L-8) Lámpara de pared

- (01) Entrada
- (02) Recepción
- (03) Sala de espera
- (04) Cafetería
- (05) Socialización y exposición
- (06) Terraza
- (07) Decanato
- (08) Baños
- (09) Cuarto de mantenimiento
- (10) Oficina adm. (Coord)
- (11) Oficina abierta (Profesores)
- (12) Sala de reuniones
- (13) Oficina adm. (Director)
- (14) Kitchenette
- (15) Baño administrativo

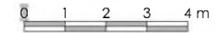
01 Planta de iluminación 1er nivel  
1:125



- (L-1) Lámpara de techo
- (L-2) Tira de luz LED
- (L-3) Lámpara ovalada con LED
- (L-4) Focos LED en base acero
- (L-5) Pantalla de hilo
- (L-6) Lámpara colgante
- (L-7) Lámpara de techo ajustable
- (L-8) Lámpara de pared

- (01) Área de circulación
- (02) Terraza
- (03) Baños
- (04) Aula 201
- (05) Aula 202
- (06) Espacios de concentración
- (07) Aula 203
- (08) Aula 204
- (09) Aula/taller 205

01 Planta de iluminación 2do nivel  
1:125



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269  
**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas  
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta de iluminación  
1er Nivel  
**ESCALA**  
1:125  
**FECHA**  
Julio 2023  
**HOJA**  
24

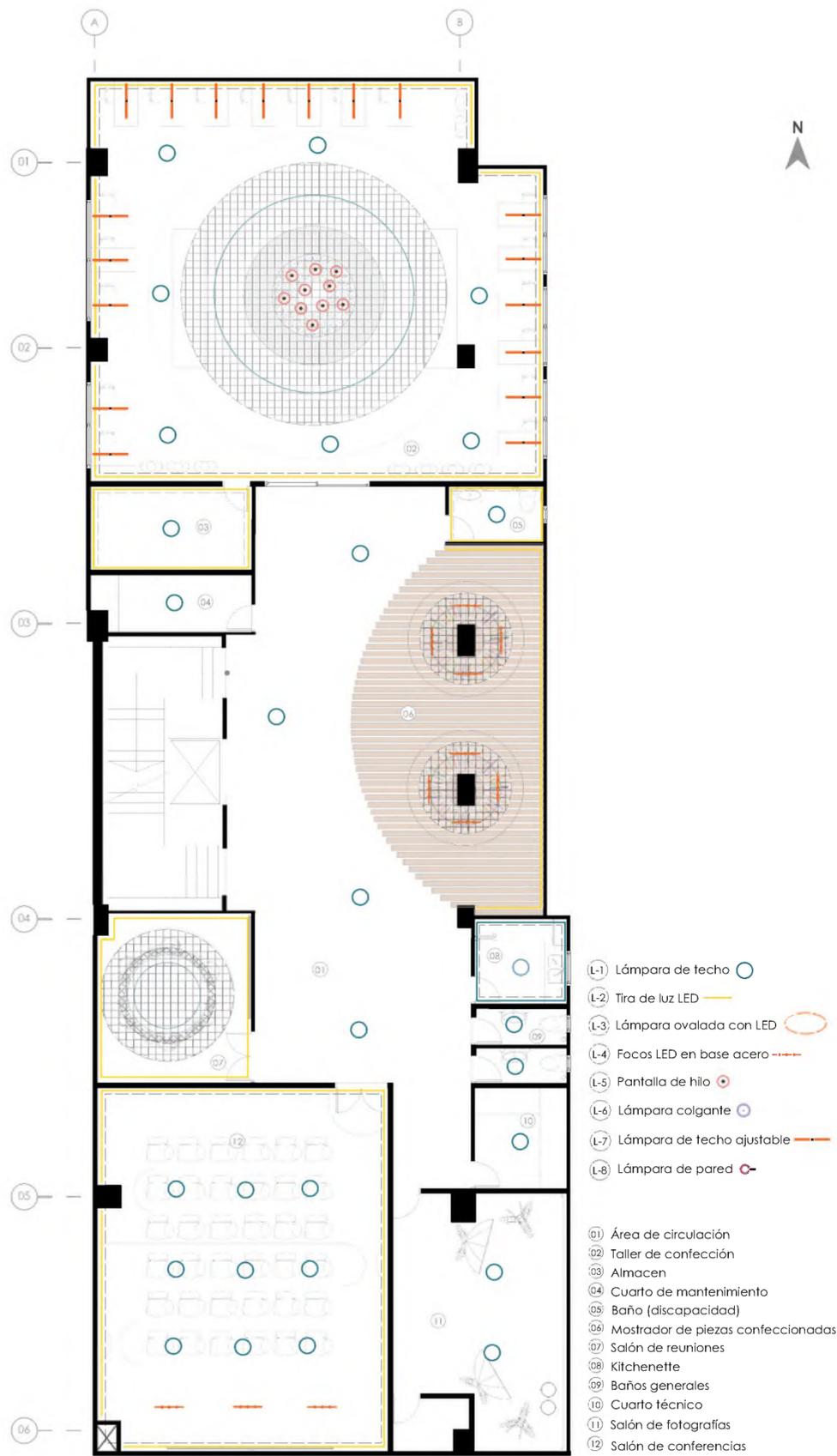


**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269  
**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas  
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta de iluminación  
2do nivel  
**ESCALA**  
1:125  
**FECHA**  
Julio 2023  
**HOJA**  
25



01 Planta de iluminación 3er nivel  
1:125



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
 FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

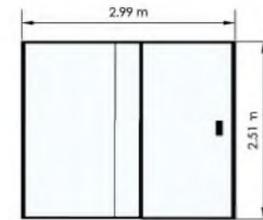
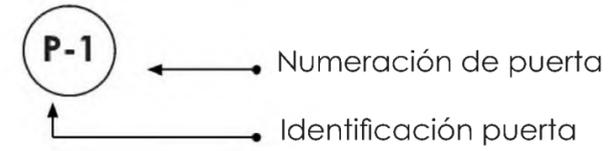
**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de iluminación  
 3er nivel  
**ESCALA**  
 1:125

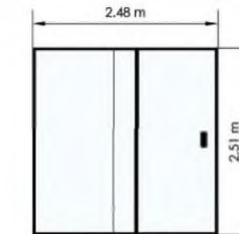
**FECHA**  
 Julio 2023  
**HOJA**  
 26

# PUERTAS Y VENTANAS

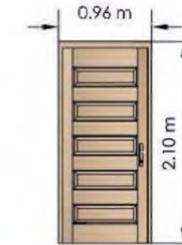
## LEYENDA



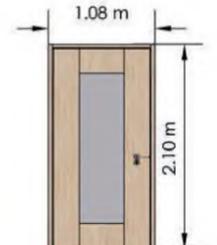
**P-1** Puerta doble corrediza  
 Material: cristal laminado  
 Dimensiones: 2.99m x 2.50m



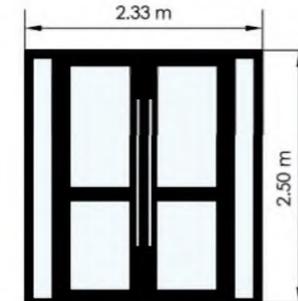
**P-2** Puerta doble corrediza  
 Material: cristal laminado  
 Dimensiones: 2.48m x 2.50m



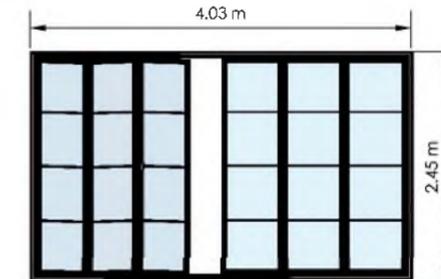
**P-3** Puerta batiente simple  
 Material: Melamina  
 Dimensiones: 0.96m x 2.10m



**P-4** Puerta batiente simple  
 Material: Melamina  
 Dimensiones: 1.08m x 2.10m



**P-5** Puerta batiente doble  
 Material: Melamina  
 Dimensiones: 2.33m x 2.50m



**P-5** Puerta batiente doble  
 Material: Melamina  
 Dimensiones: 2.33m x 2.50m



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
 FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269

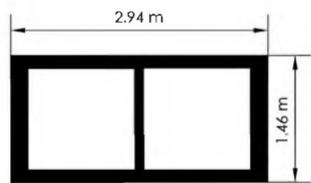
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas

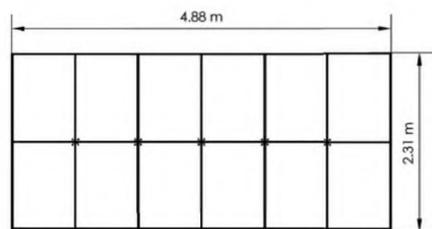
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta zonificada 1er nivel

**ESCALA** 1:200  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** N/A



V-1 Ventana cristal fijo  
Material: Acero y cristal  
Dimensiones: 2.94m x 1.96m



V-2 Muro cortina fijo  
Material: Acero y cristal  
Dimensiones: 4.88m x 2.31m



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

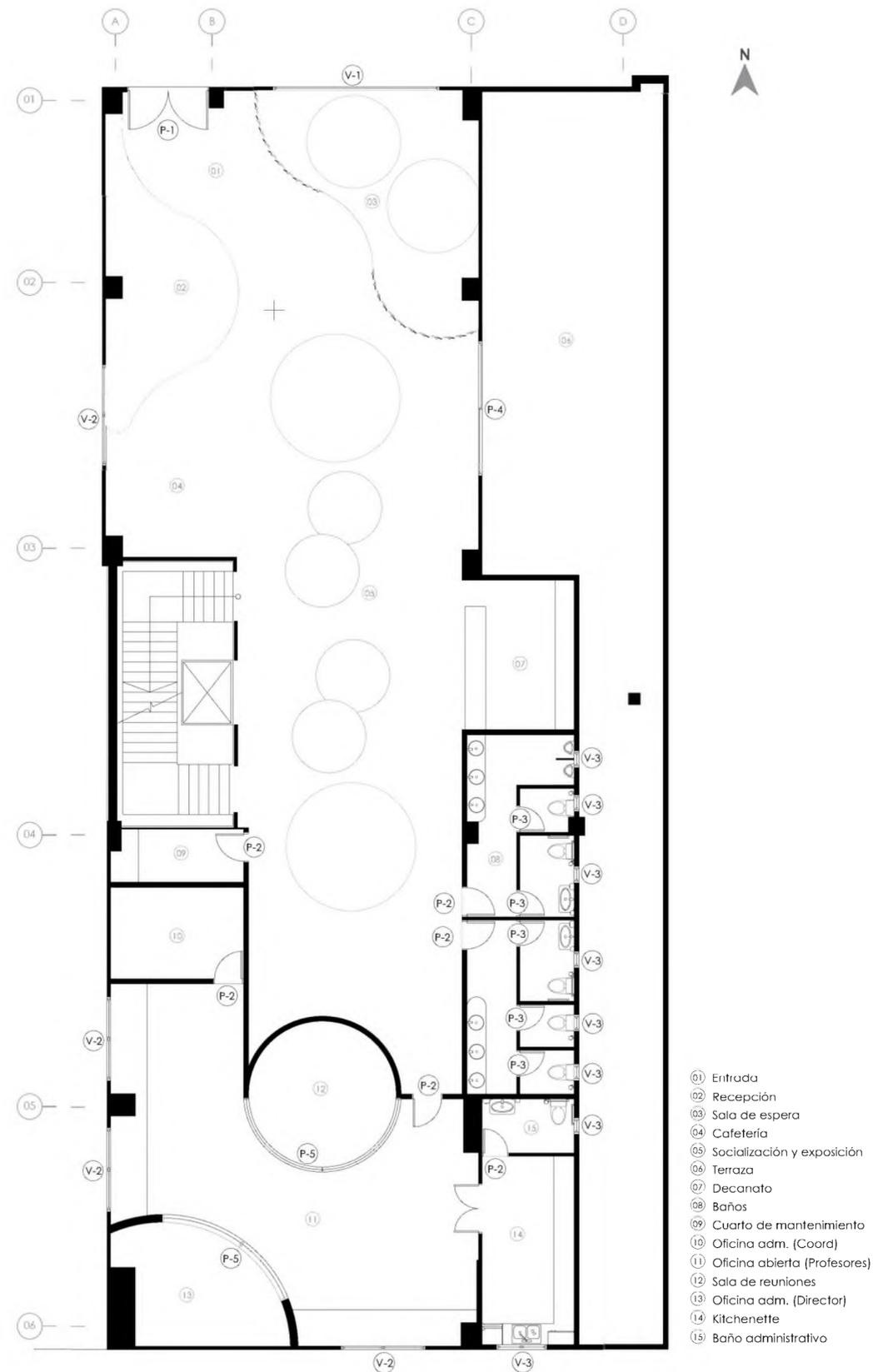
**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta zonificada 1er nivel

**ESCALA** 1:200  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** N/A



01 Planta de puertas y ventanas 1er nivel  
1:125

- 01 Entrada
- 02 Recepción
- 03 Sala de espera
- 04 Cafetería
- 05 Socialización y exposición
- 06 Terraza
- 07 Decanato
- 08 Baños
- 09 Cuarto de mantenimiento
- 10 Oficina adm. (Coord)
- 11 Oficina abierta (Profesores)
- 12 Sala de reuniones
- 13 Oficina adm. (Director)
- 14 Kitchenette
- 15 Baño administrativo



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

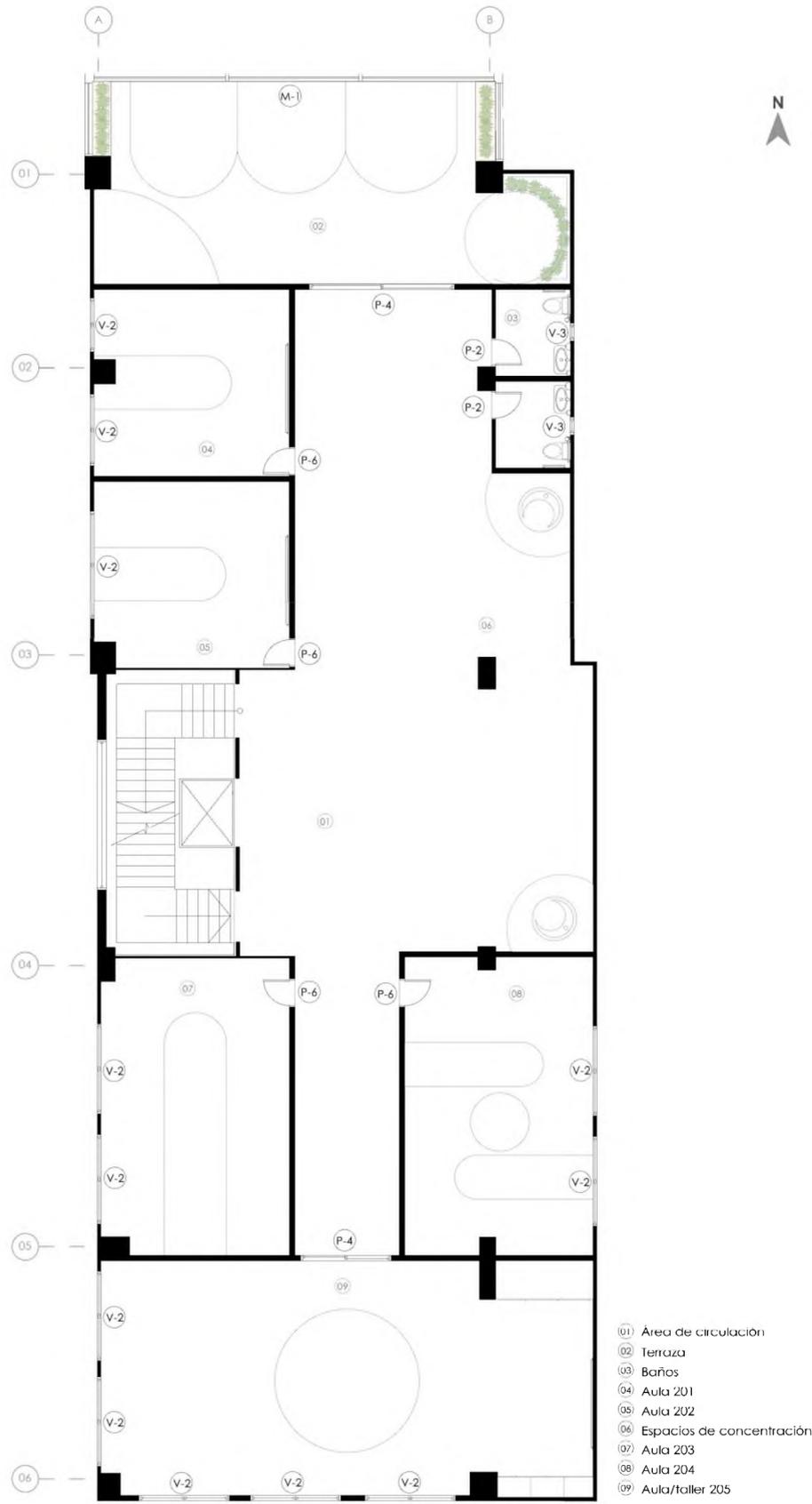
**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

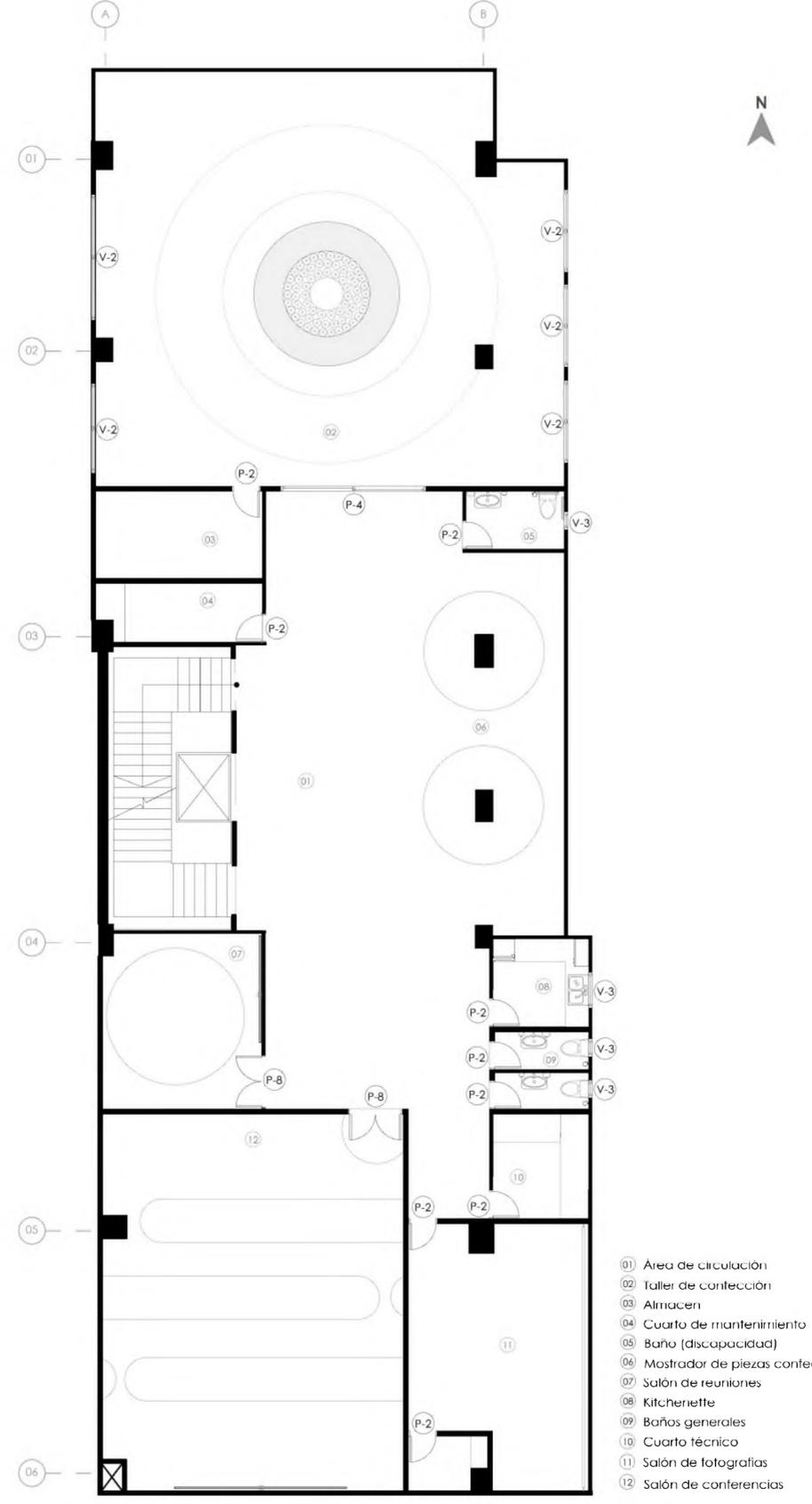
**CONTENIDO**  
Planta de puertas y ventanas  
1er nivel

**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 27



- 01 Área de circulación
- 02 Terroza
- 03 Baños
- 04 Aula 201
- 05 Aula 202
- 06 Espacios de concentración
- 07 Aula 203
- 08 Aula 204
- 09 Aula/taller 205

01 Planta de puertas y ventanas 2do nivel  
1:125



- 01 Área de circulación
- 02 Taller de confección
- 03 Almacén
- 04 Cuarto de mantenimiento
- 05 Baño (discapacidad)
- 06 Mostrador de piezas confeccionadas
- 07 Salón de reuniones
- 08 Kitchenette
- 09 Baños generales
- 10 Cuarto técnico
- 11 Salón de fotografías
- 12 Salón de conferencias

01 Planta de puertas y ventanas 3er nivel  
1:125



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269  
**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas  
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta de puertas y ventanas  
2do nivel  
**ESCALA**  
1:125  
**FECHA**  
Julio 2023  
**HOJA**  
28



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269  
**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas  
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta de puertas y ventanas  
3er nivel  
**ESCALA**  
1:125  
**FECHA**  
Julio 2023  
**HOJA**  
29

# PISOS

## LEYENDA

**TP-1** ← Numeración de terminación  
↑ Terminación piso



**TP-1**  
Vinil imitación de madera  
formato 18.3cm x 122cm.



Referencia vinil imitación madera



Referencia vinil imitación madera



**TP-2**  
Gres porcelánico  
imitación de mármol,  
formato 90cm x 90cm.



Referencia imitación mármol



Referencia cemento pulido



**TP-3**  
Cemento  
pulido



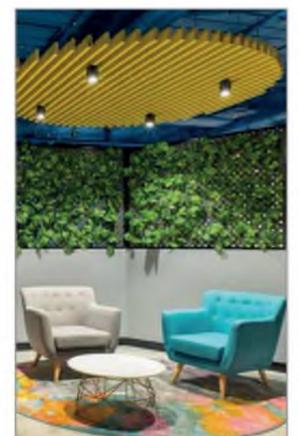
**TP-4**  
Gres porcelánico  
imitación de caliza,  
formato 30cm x 30cm.



Referencia porcelana imitación caliza



**TP-5**  
Alfombras comerciales /  
modulares, formato: a medida,  
variación según paleta de  
colores.

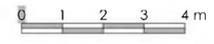


Referencia alfombras comerciales



- 01) Entrada
- 02) Recepción
- 03) Sala de espera
- 04) Cafetería
- 05) Socialización y exposición
- 06) Terraza
- 07) Decanato
- 08) Baños
- 09) Cuarto de mantenimiento
- 10) Oficina adm. (Coord)
- 11) Oficina abierta (Profesores)
- 12) Sala de reuniones
- 13) Oficina adm. (Director)
- 14) Kitchenette
- 15) Baño administrativo

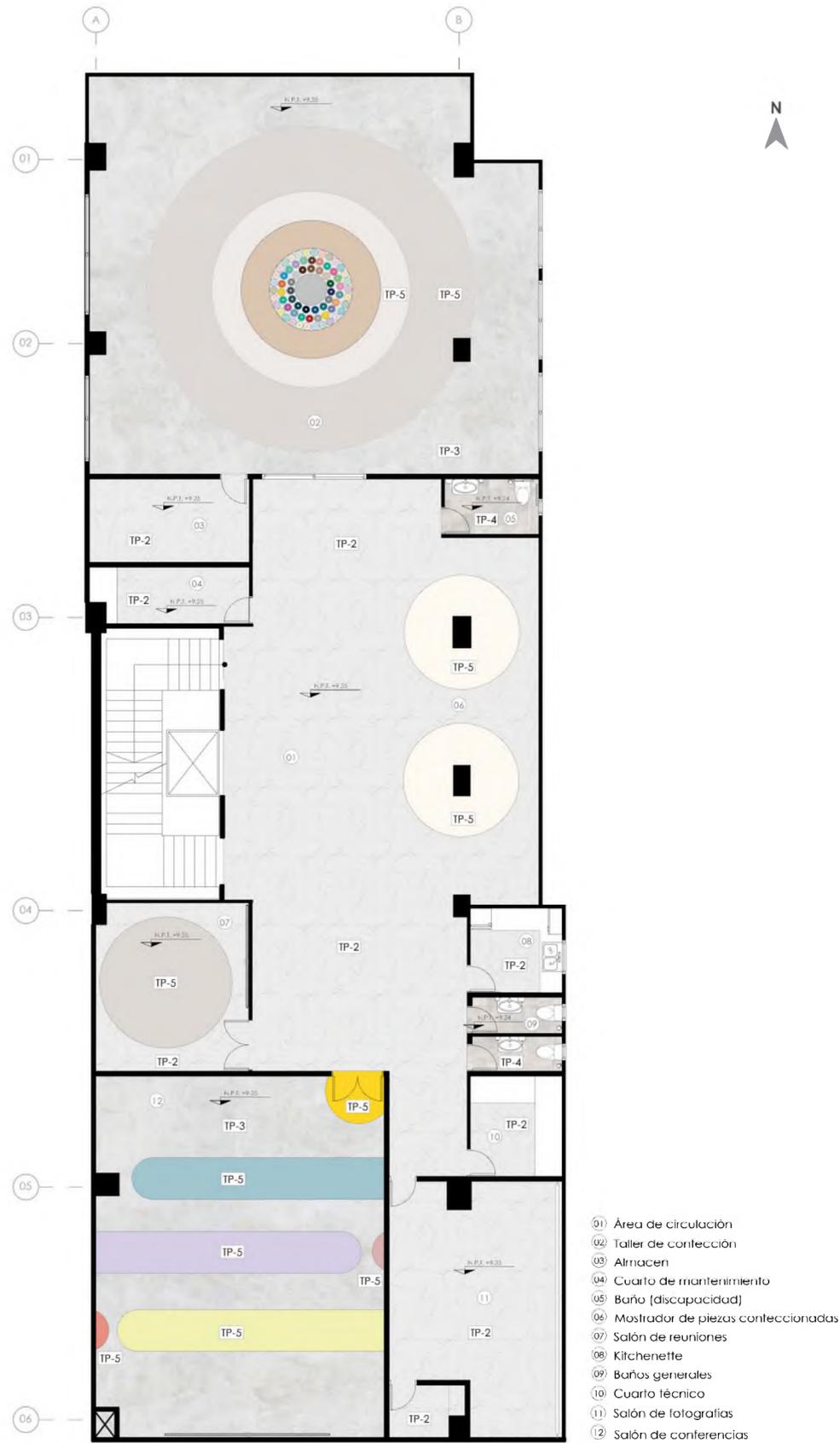
01) Planta de pisos 1er nivel  
1:125



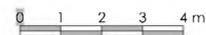
- 01) Área de circulación
- 02) Terraza
- 03) Baños
- 04) Aula 201
- 05) Aula 202
- 06) Espacios de concentración
- 07) Aula 203
- 08) Aula 204
- 09) Aula/taller 205

01) Planta de pisos 2do nivel  
1:125





01 Planta de pisos 3er nivel  
1:125



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

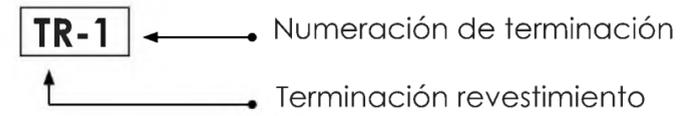
**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269  
**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas  
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta de pisos  
3er nivel  
**ESCALA**  
1:125  
**FECHA**  
Julio 2023  
**HOJA**  
32

# TERMINACIÓN

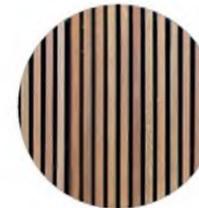
## LEYENDA



**TR-1**  
Microcemento  
para paredes.



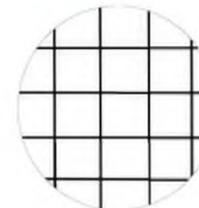
**TR-2**  
Stucco variaciones  
de color.



**TR-3**  
Paneles PVC imitación  
de madera, formato:  
16cm x 290cm.



**TR-4**  
Paneles PVC con  
transparencia y  
variación de colores.



**TR-5**  
Panel estructura  
metálica tipo malla con  
variación de colores.



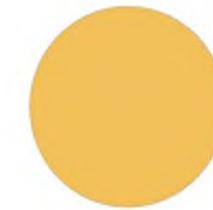
**TR-6**  
Pintura acrílica  
Sherwin William color  
Snowbound 7004



**TR-7**  
Pintura acrílica  
Sherwin William color  
rhapsody lilac 6828



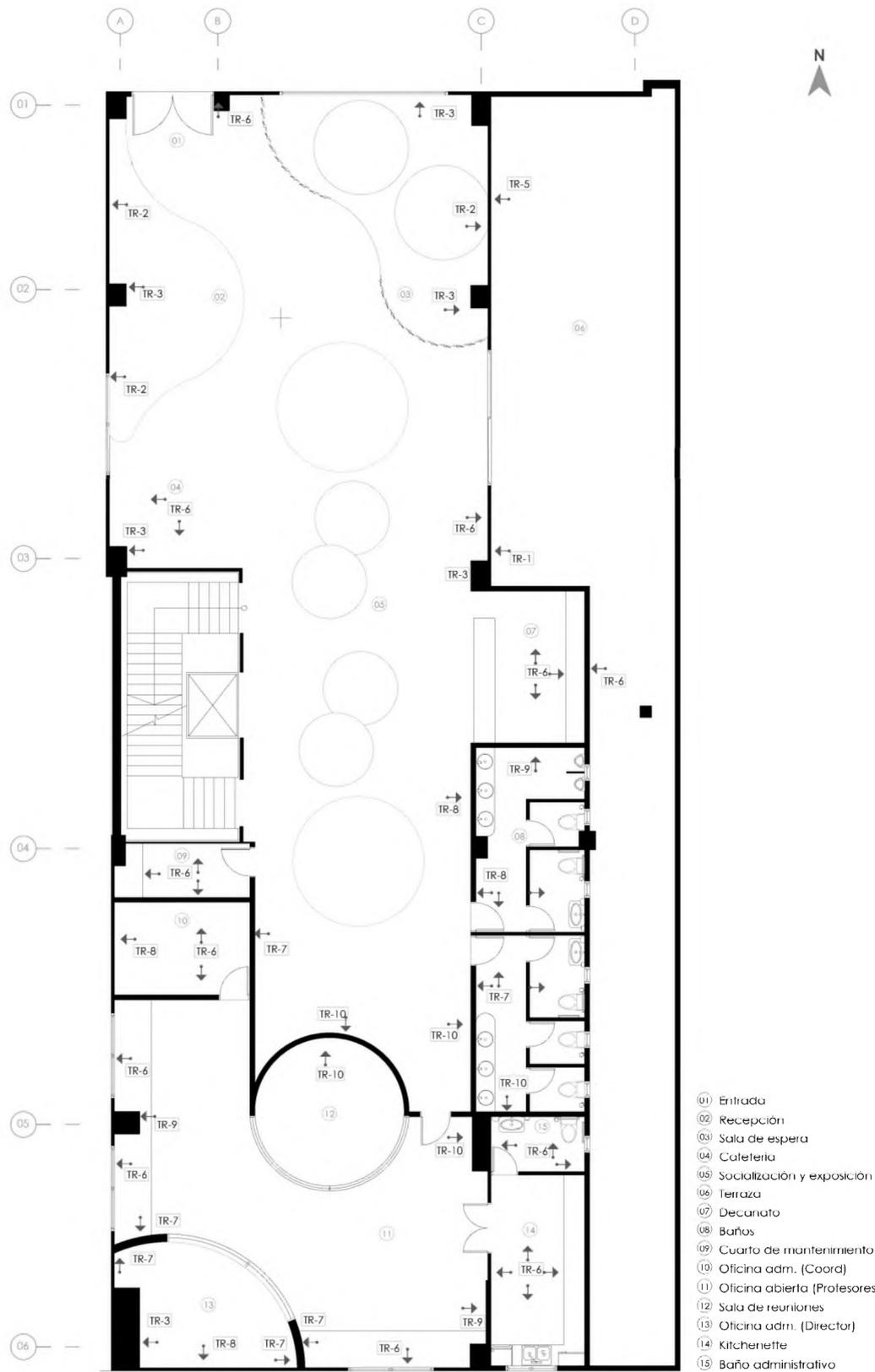
**TR-8**  
Pintura acrílica Sherwin  
William color cruising  
6782



**TR-9**  
Pintura acrílica  
Sherwin William color  
rayo de sol 9020

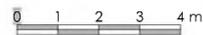


**TR-10**  
Pintura acrílica Sherwin  
William color osage  
orange 6890



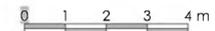
- 01) Entrada
- 02) Recepción
- 03) Sala de espera
- 04) Cafetería
- 05) Socialización y exposición
- 06) Terraza
- 07) Decanato
- 08) Baños
- 09) Cuarto de mantenimiento
- 10) Oficina adm. (Coord)
- 11) Oficina abierta (Profesores)
- 12) Sala de reuniones
- 13) Oficina adm. (Director)
- 14) Kitchenette
- 15) Baño administrativo

01 Planta de terminación 1er nivel  
1:125



- 01) Área de circulación
- 02) Terraza
- 03) Baños
- 04) Aula 201
- 05) Aula 202
- 06) Espacios de concentración
- 07) Aula 203
- 08) Aula 204
- 09) Aula/Taller 205

01 Planta de terminación 2do nivel  
1:125



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269  
**ASESORA**  
Arq. Camila Yanyura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas  
19-0269  
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta de terminación  
1er nivel  
**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 33

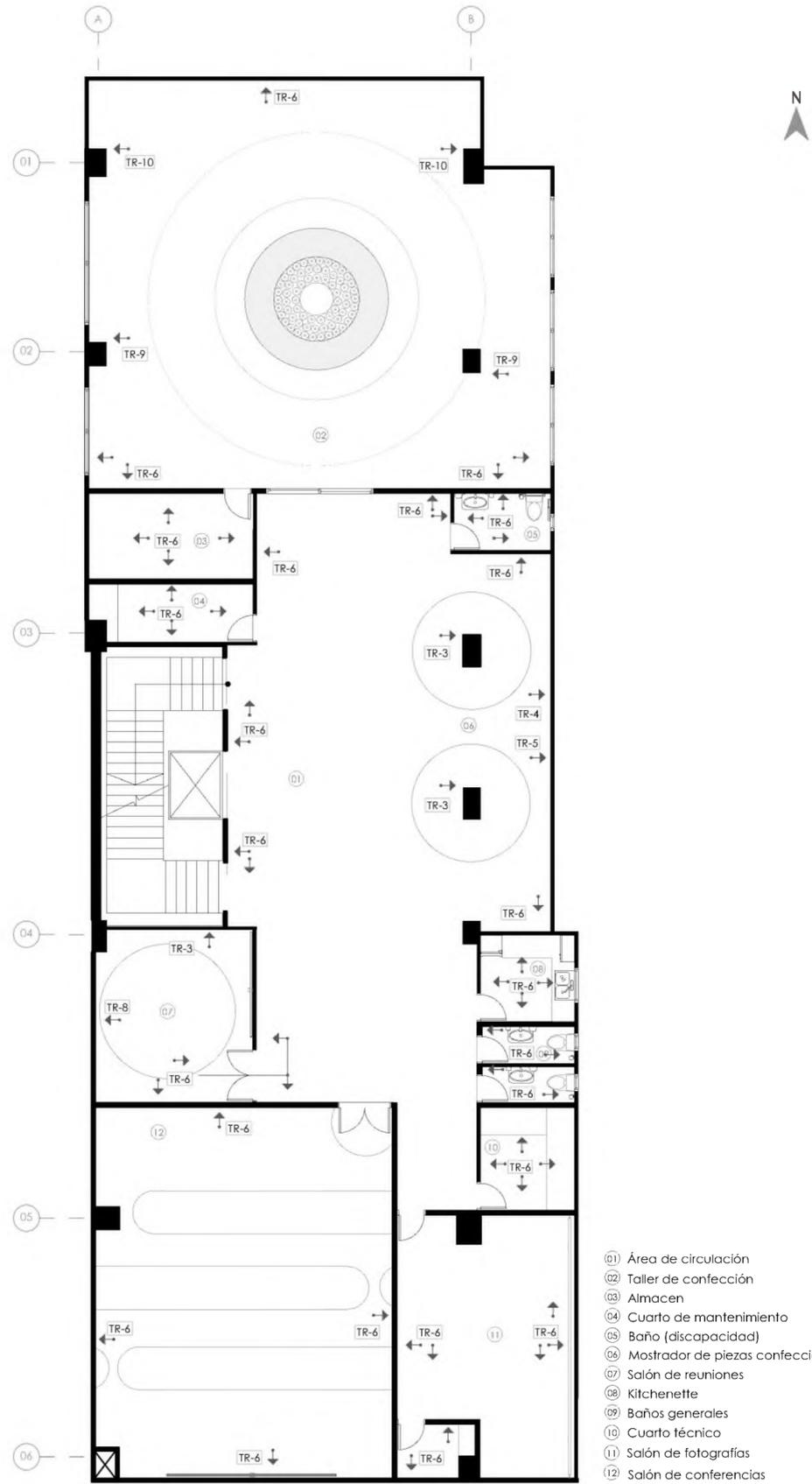


**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269  
**ASESORA**  
Arq. Camila Yanyura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas  
19-0269  
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Planta de terminación  
2do nivel  
**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 34



- 01 Área de circulación
- 02 Taller de confección
- 03 Almacén
- 04 Cuarto de mantenimiento
- 05 Baño (discapacidad)
- 06 Mostrador de piezas confeccionadas
- 07 Salón de reuniones
- 08 Kitchenette
- 09 Baños generales
- 10 Cuarto técnico
- 11 Salón de fotografías
- 12 Salón de conferencias

01 Planta de terminación 3er nivel  
1:125



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas  
 19-0269  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de terminación  
 3er nivel  
**ESCALA**  
 1:125  
**FECHA**  
 Julio 2023  
**HOJA**  
 35

# SEÑALETICA

## LEYENDA



Ruta de evacuación por escaleras.



Extintor en paredes.



Botiquín de emergencias.



Ruta de evacuación circulación.



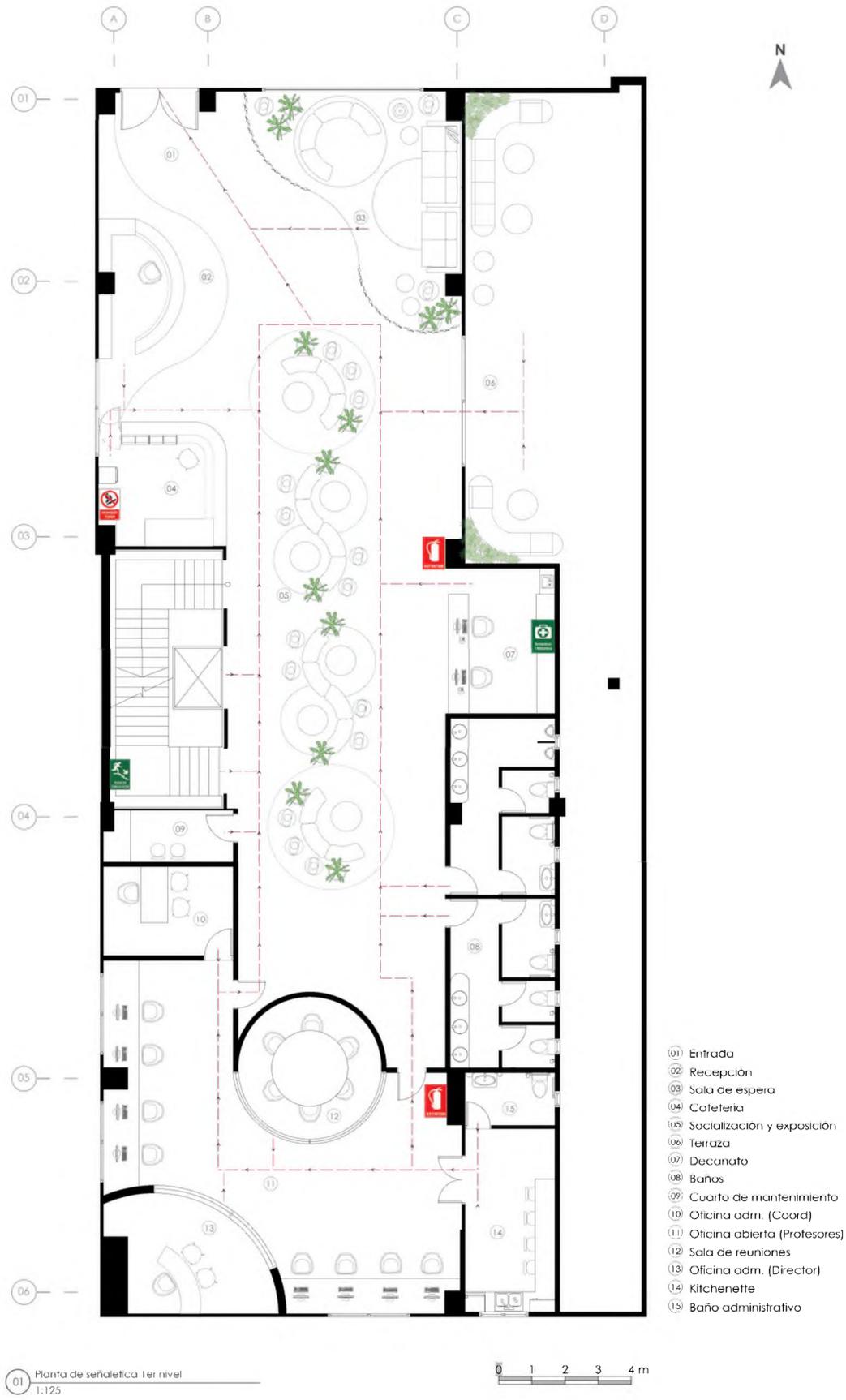
Peligro eléctrico para cuarto técnico.



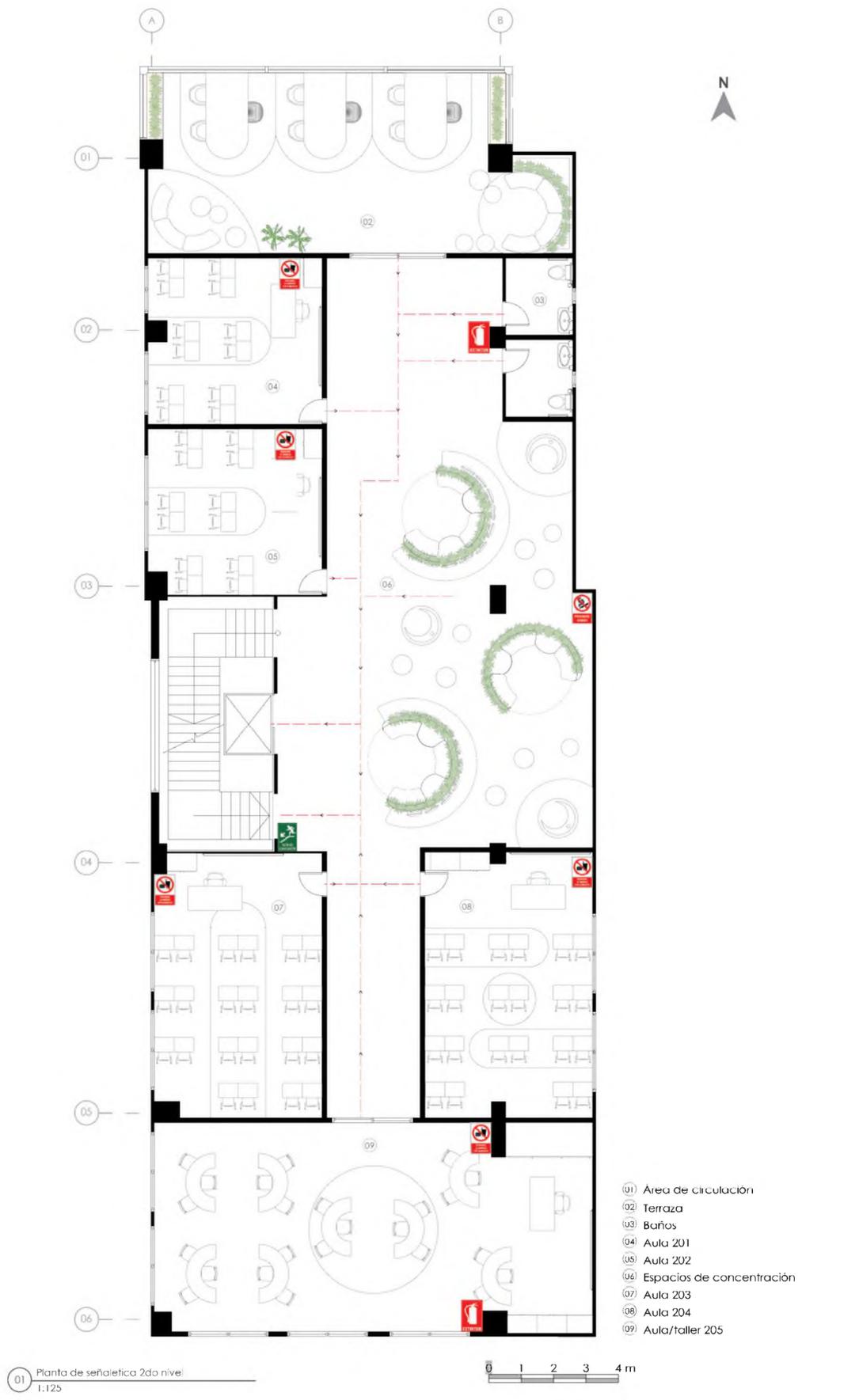
Prohibición de alimentos para aulas.



Prohibición para fumar dentro de la edificación.



- 01 Entrada
- 02 Recepción
- 03 Sala de espera
- 04 Cafetería
- 05 Socialización y exposición
- 06 Terraza
- 07 Decanato
- 08 Baños
- 09 Cuarto de mantenimiento
- 10 Oficina adm. (Coord)
- 11 Oficina abierta (Profesores)
- 12 Sala de reuniones
- 13 Oficina adm. (Director)
- 14 Kitchenette
- 15 Baño administrativo



- 01 Área de circulación
- 02 Terraza
- 03 Baños
- 04 Aula 201
- 05 Aula 202
- 06 Espacios de concentración
- 07 Aula 203
- 08 Aula 204
- 09 Aula/taller 205



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yanyura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas  
 19-0269  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de señalética  
 1er nivel  
**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 36

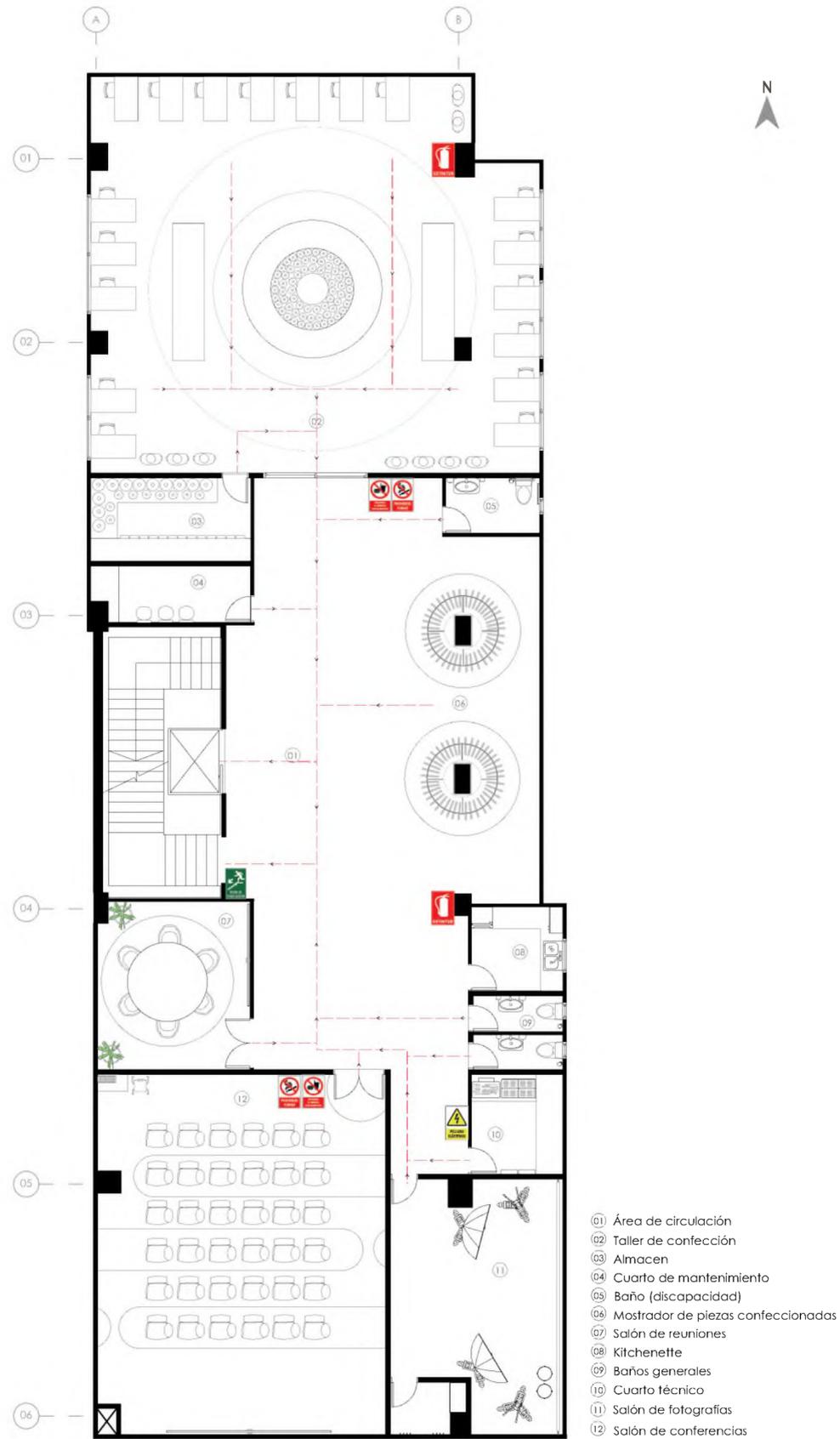


**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yanyura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas  
 19-0269  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de señalética  
 2do nivel  
**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 37



01 Planta de señalética 3er nivel  
1:125

- 01 Área de circulación
- 02 Taller de confección
- 03 Almacén
- 04 Cuarto de mantenimiento
- 05 Baño (discapacidad)
- 06 Mostrador de piezas confeccionadas
- 07 Salón de reuniones
- 08 Kitchenette
- 09 Baños generales
- 10 Cuarto técnico
- 11 Salón de fotografías
- 12 Salón de conferencias



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de señalética  
 3er nivel  
**ESCALA**  
 1:125

**FECHA**  
 Julio 2023  
**HOJA**  
 38

# MOBILIARIO

## CATÁLOGO DE MOBILIARIO | CODIFICACIÓN



**M-1**  
**VISIONA STOOL**  
Asientos Poufs con variación de colores.  
Marca: VITRA



**M-2**  
**SYMBOL MODULAR SEATING**  
Banco modular variación de colores.  
Marca: Herman Miller



**M-3**  
**PASTIS**  
Mesa redonda de madera  
Marca: HAY



**M-4**  
**DINING CHAIR**  
Silla con base metálica  
Marca: CHAIR



**M-5**  
**RESULT CHAIR**  
Silla con estructura de acero y respaldo de madera contrachapada.  
Marca: HAY



**M-6**  
**ORU ME6544**  
Mesa redonda de madera  
Marca: Andreu World



**M-7**  
**PORTO OFFICE CHAIR**  
Silla de oficina acolchada.  
Marca: Woods Furniture



**M-8**  
**SAIBA SIDE CHAIR**  
Silla acolchada con curvas con variación de colores.  
Marca: GEIGER



**M-9**  
**SAIBA CHAIR**  
Silla acolchada con curvas y ruedas con variación de colores.  
Marca: HAY



**M-10**  
**PAIR OF SANTORINI GARDEN**  
Silla de exterior plástica con base en imitación de madera.  
Marca: Angela Reed



**M-11**  
**PAIR OF SANTORINI GARDEN**  
Silla de exterior plástica variación de color.  
Marca: Angela Reed



**M-12**  
**PAIR OF SANTORINI GARDEN**  
Silla de exterior plástica variación de color.  
Marca: Angela Reed

## CATÁLOGO DE MOBILIARIO | CODIFICACIÓN

M-13



**ANTO**  
Mesa redonda con base en  
variación de colores.  
Marca: Gisberger

M-14



**RF FENIX INYECTADA**  
Sillas de auditorio.  
Marca: Auditoriosillas S.A.S.

M-15



**BUBBLE**  
Silla redonda colgante con  
variación de colores.  
Marca: Studio Stirling

M-16



**OPEN FRONT DESK**  
Mesa educativa con  
almacenamiento.  
Marca: Learniture

M-25



**EAMES MOLDED FIBERGLASS**  
Silla de counter alta.  
Marca: Herman Miller

M-26



**SYMBOL MODULAR SEATING**  
Silla auxiliar de plástico moldeado y  
acolchado.  
Marca: Herman Miller

M-27



**EAMES STORAGE UNIT**  
Estante de almacenamiento  
Marca: Herman Miller

M-28



**ESTANTE**  
Estante de almacenamiento  
ajustable.  
Marca: FHL

M-17



**AAC 21 MEETING CHAIR**  
Silla de oficina con base de metal  
y variación de colores.  
Marca: HAY

M-18



**LUIS**  
Estante librero de olmo  
macizo y rattan.  
Marca: Tikamoon

M-19



**MOMBA FABRIC SOFA**  
Sofá acolchado.  
Marca: FREEDOM

M-20



**ESCRITORIO MODE**  
Escritorio con almacenamiento.  
Marca: Herman Miller

M-29



**ESCRITORIO CURVADO**  
Escritorio de madera blanco curvado  
con patas ovaladas.  
Marca: Homary

M-30



**COUNTER CAFETERÍA**  
Mueble diseñado a la  
medida para la cafetería, con  
almacenamiento interior.  
Elaboración: Propia

M-31



**COUNTER RECEPCIÓN**  
Mueble diseñado a la medida, con  
almacenamiento interior.  
Elaboración: Propia

M-32



**ESCRITORIO CURVADO**  
Mueble diseñado a la medida  
para con almacenamiento interior  
y detalles en rattan.  
Elaboración: Propia

M-21



**SOFT CUBE SOFA SEAT MODULE**  
Sofá modular de exterior.  
Marca: Expand Furniture

M-22



**HARDWOOD FRENCH HALF CIRCLE**  
Mesa medio círculo  
Marca: School Equipment

M-23



**TABURETES SPOT**  
Taburetes en madera  
Marca: Herman Miller

M-24



**EAMES DESK UNIT**  
Escritorio con base de metal y  
almacenamiento.  
Marca: VITRA

## CATÁLOGO DE MOBILIARIO | CODIFICACIÓN

M-33



**MUEBLE AREA DE CONCENTRACIÓN**  
Mueble diseñado a la medida con  
vegetación integrada.  
Elaboración: Propia

M-34



**MESA TALLER DE CONFECCIÓN**  
Mesa redonda con almacenamiento  
central superior para hilos y  
herramientas de confección.  
Elaboración: Propia.



01 Planta de mobiliario 1er nivel  
1:125

- 01 Entrada
- 02 Recepción
- 03 Sala de espera
- 04 Cafetería
- 05 Socialización y exposición
- 06 Terraza
- 07 Decanato
- 08 Baños
- 09 Cuarto de mantenimiento
- 10 Oficina adm. (Coord)
- 11 Oficina abierta (Profesores)
- 12 Sala de reuniones
- 13 Oficina adm. (Director)
- 14 Kitchenette
- 15 Baño administrativo

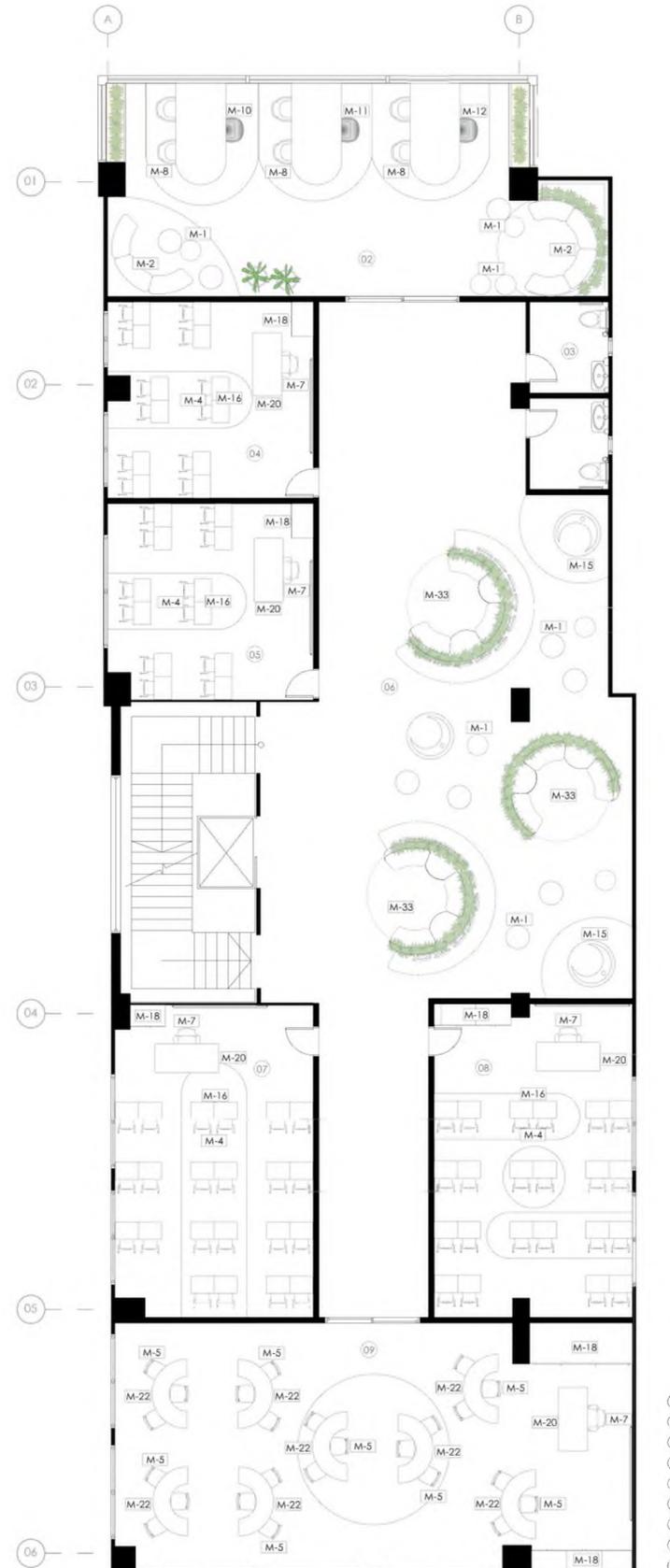


**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas  
 19-0269  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de mobiliario  
 1er nivel  
**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 39



01 Planta de mobiliario 2do nivel  
1:125

- 01 Área de circulación
- 02 Terraza
- 03 Baños
- 04 Aula 201
- 05 Aula 202
- 06 Espacios de concentración
- 07 Aula 203
- 08 Aula 204
- 09 Aula/Taller 205

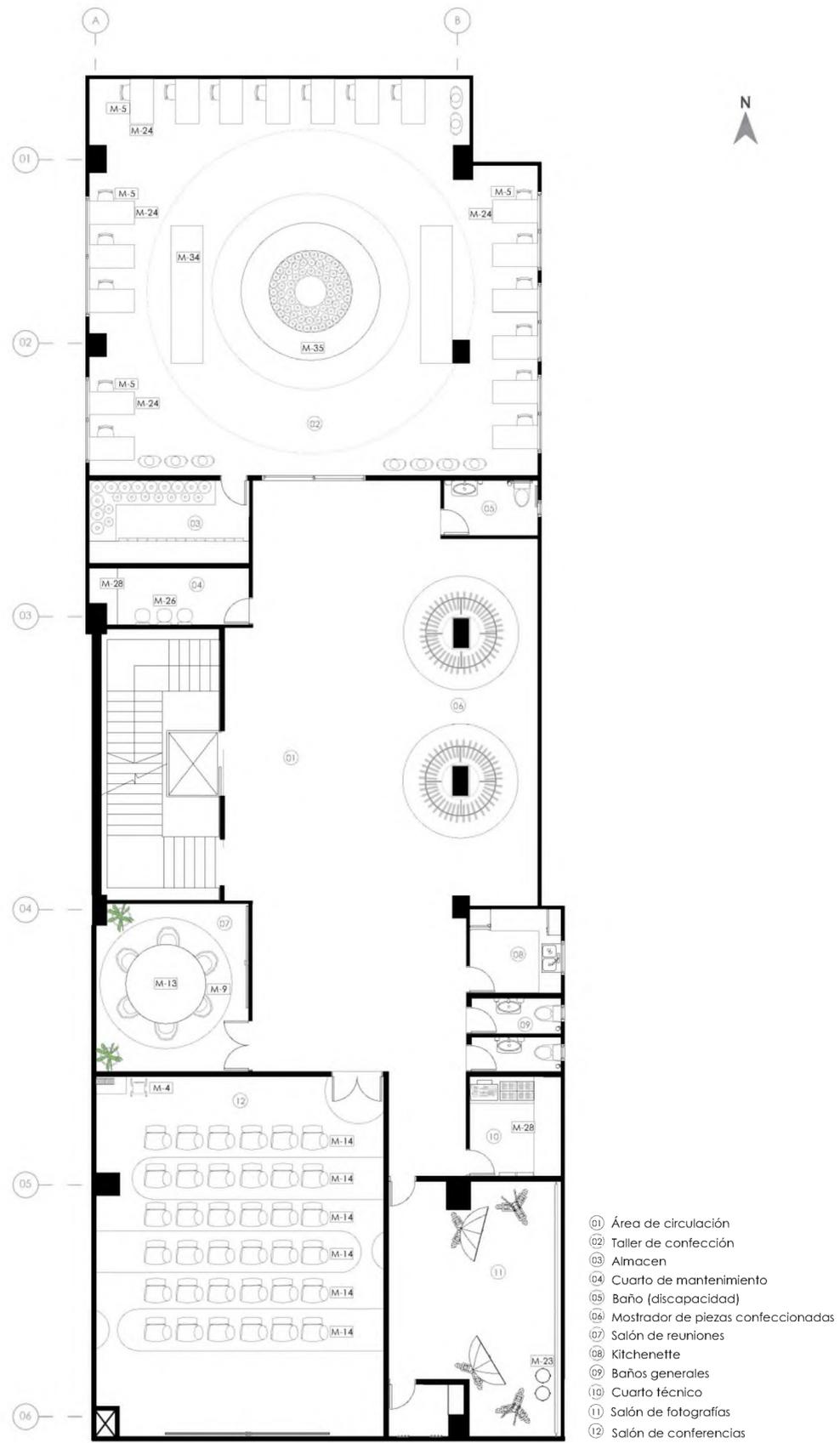


**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño  
**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269  
**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

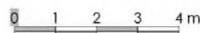
**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas  
 19-0269  
**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
 Planta de mobiliario  
 2do nivel  
**ESCALA** 1:125  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 40



- 01 Área de circulación
- 02 Taller de confección
- 03 Almacén
- 04 Cuarto de mantenimiento
- 05 Baño (discapacidad)
- 06 Mostrador de piezas confeccionadas
- 07 Salón de reuniones
- 08 Kitchenette
- 09 Baños generales
- 10 Cuarto técnico
- 11 Salón de fotografías
- 12 Salón de conferencias

01 Planta de mobiliario 3er nivel  
1:125



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES**  
 Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
 El impacto del diseño de interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
 Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
 Laura María Javier Hernández  
 19-0269

**ASESORA**  
 Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
 Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
 Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

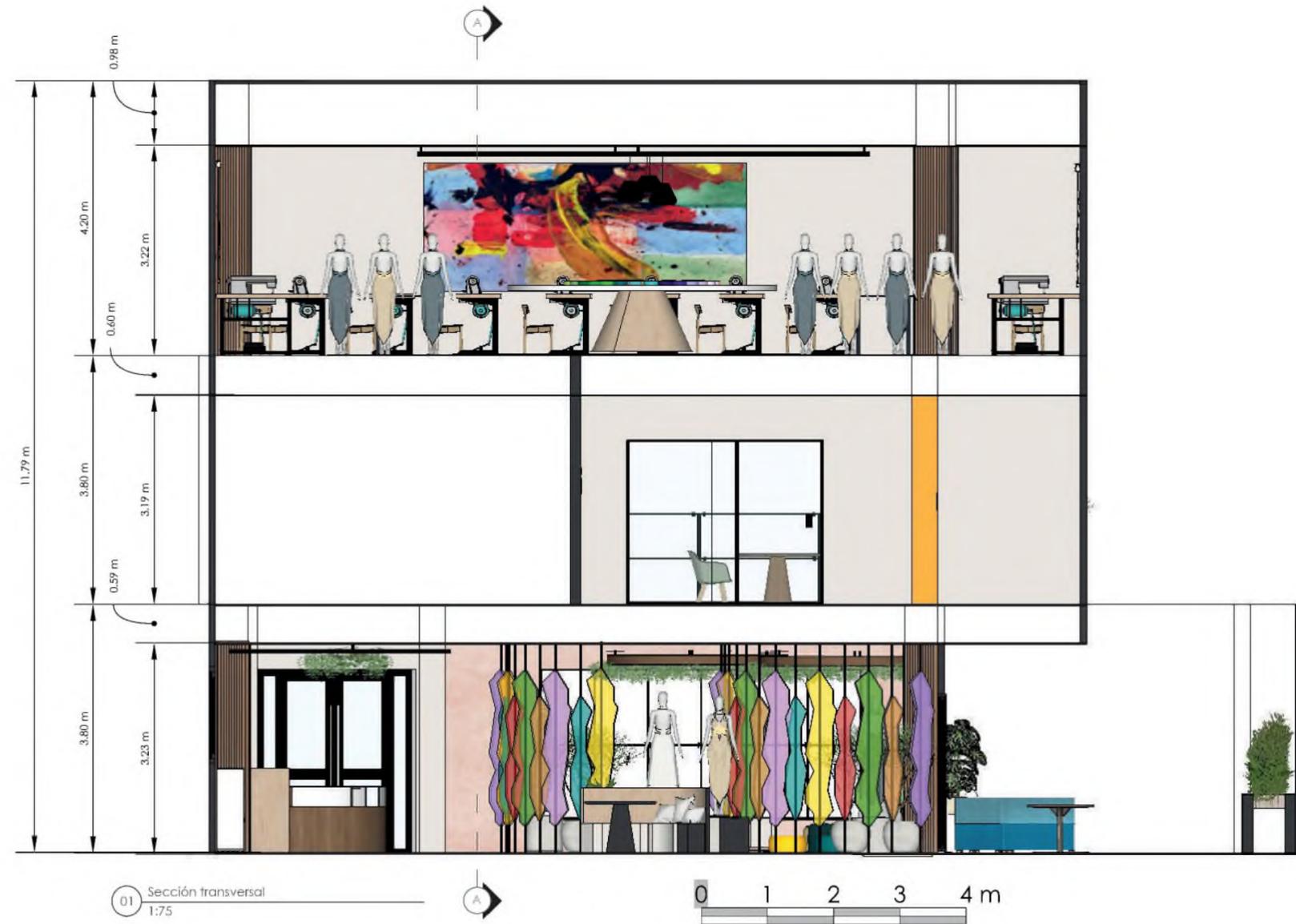
**CONTENIDO**  
 Planta de mobiliario  
 3er nivel

**ESCALA**  
 1:125

**FECHA**  
 Julio 2023

**HOJA**  
 41

# SECCIONES



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

PROYECTO DE GRADO  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

SUSTENTANTE  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

ASESORA  
Arq. Camila Yaryura

PROYECTO  
Escuela de Diseño de modas

UBICACIÓN  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

CONTENIDO  
Sección transversal

ESCALA  
1:75

FECHA  
Julio 2023

HOJA  
42



01 Sección longitudinal  
1:120



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

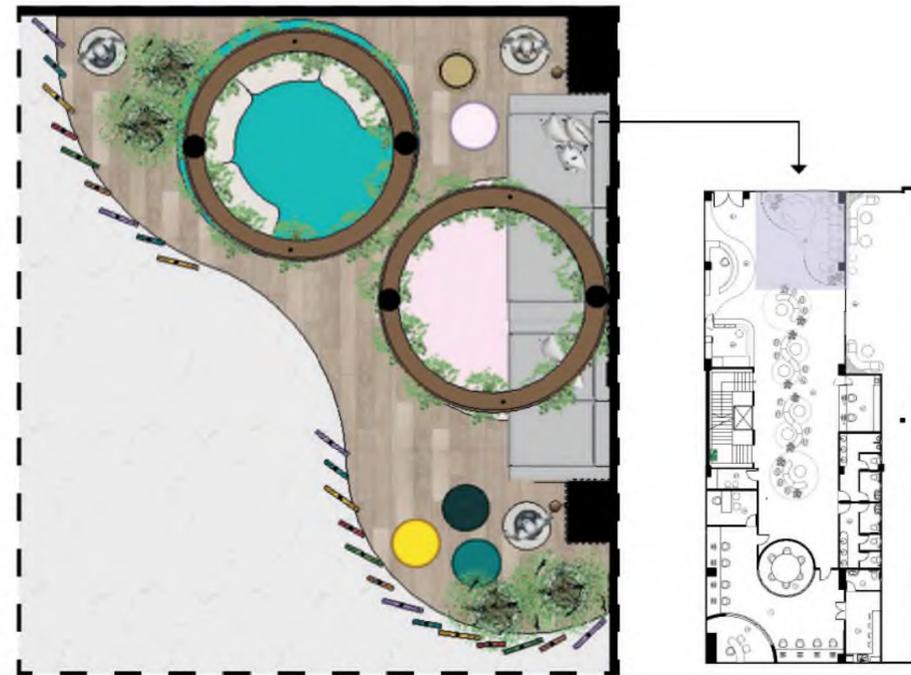
**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Sección longitudinal

**ESCALA** 1:120  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 43



# DETALLE ÁREA DE ESPERA



01 Planta área de espera  
1:75



01 Sección longitudinal A-A  
1:100



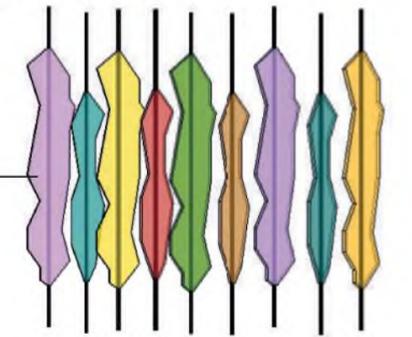
01 Sección transversal B-B  
1:100



01 Vista isométrica  
1:50



Paneles PVC con transparencia y variación de colores diseñados a medida.



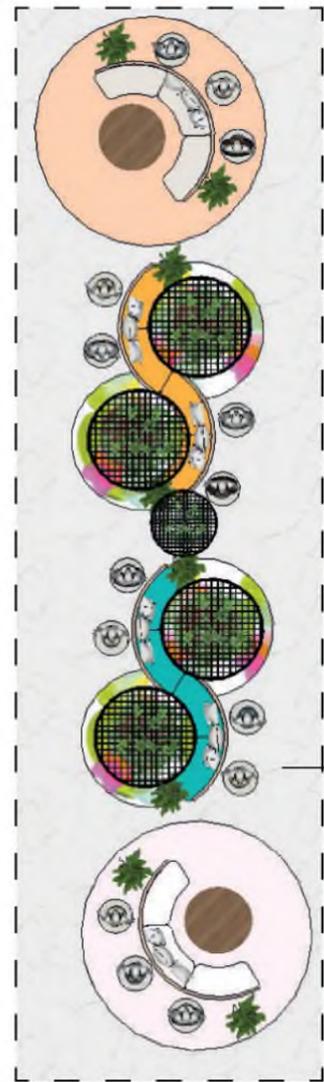
# TÉCHNE

ESCUOLA DE DISEÑO DE MODA





# DETALLE ÁREA DE EXPOSICIÓN DE TRABAJOS Y SOCIALIZACIÓN



01 Planta área de exposición  
1:75



01 Vista isométrica  
1:75



Gres porcelánico imitación de marmol, formato 90cm x 90cm.



Alfombras comerciales / modulares, formato: a medida, variación según paleta de colores.



01 Sección longitudinal A-A  
1:100



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Detalle área de socialización y exposición

**ESCALA** N/A  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 46



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Detalle área de socialización y exposición

**ESCALA** N/A  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 47









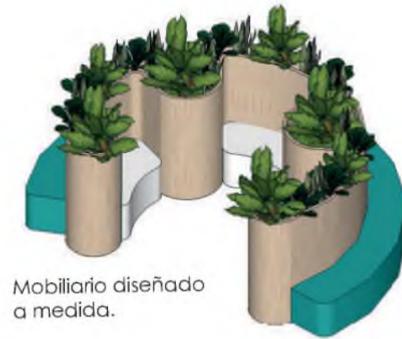
# DETALLE ÁREA DE CONCENTRACIÓN



01 Planta área de concentración  
1:75



01 Vista isométrica  
1:75



Mobiliario diseñado a medida.



Pizarrones diseñados a medida, material de PVC con transparencia y variación de color.



01 Sección transversal A-A  
1:100



01 Sección longitudinal B-B  
1:100



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Detalle área de socialización y exposición

**ESCALA** N/A  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 48



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Detalle área de socialización y exposición

**ESCALA** N/A  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 49

## SISTEMA DE RIEGO



### Sansevieria o lengua de suegra.

Lo ideal es que esta planta esté en una zona de la casa que reciba luz, pero no expuesta directamente al sol. Regar 1 vez cada 15 días, cuando mucho 1 vez por semana durante el verano.



### Dieffenbachia (Dieffenbachia maculata)

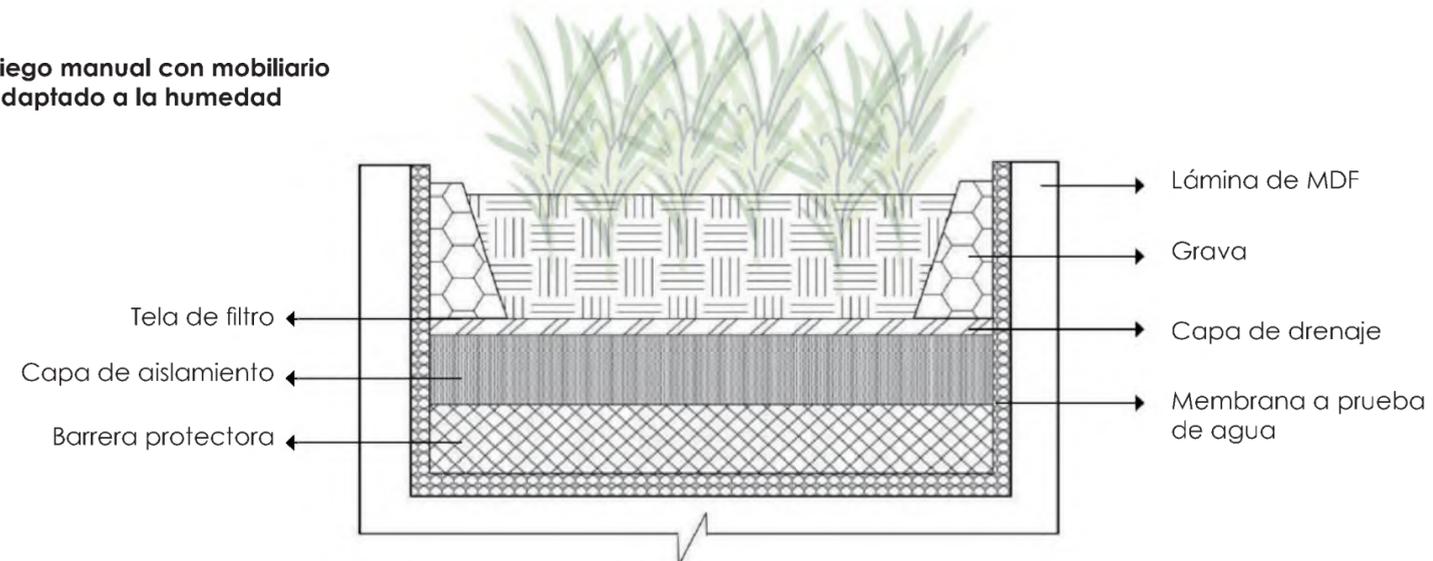
Solo necesitará un sustrato húmedo y bien drenado. Crece perfecta en espacios oscuros, de hecho puede perder las hojas si la expones directamente a la luz del sol.



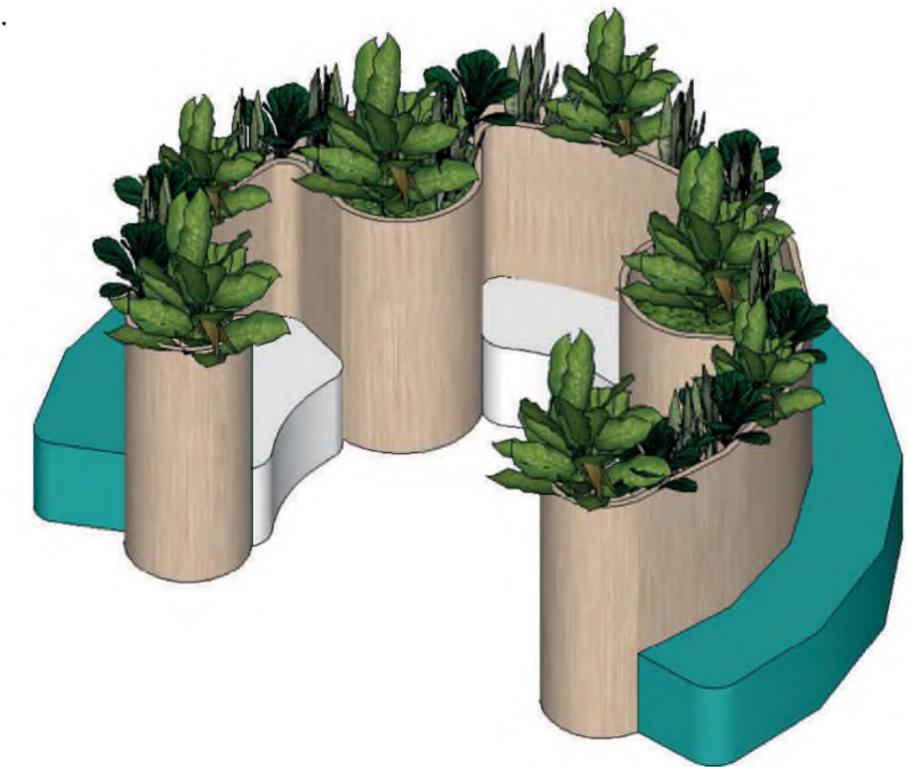
### Beaucarnea (Pata de Elefante)

Lo ideal es que esta planta esté en una zona de la casa que reciba luz, pero no expuesta directamente al sol. Regar 1 vez cada 15 días.

### Riego manual con mobiliario adaptado a la humedad



Mobiliario diseñado a la medida para área de concentración con vegetación natural integrada.



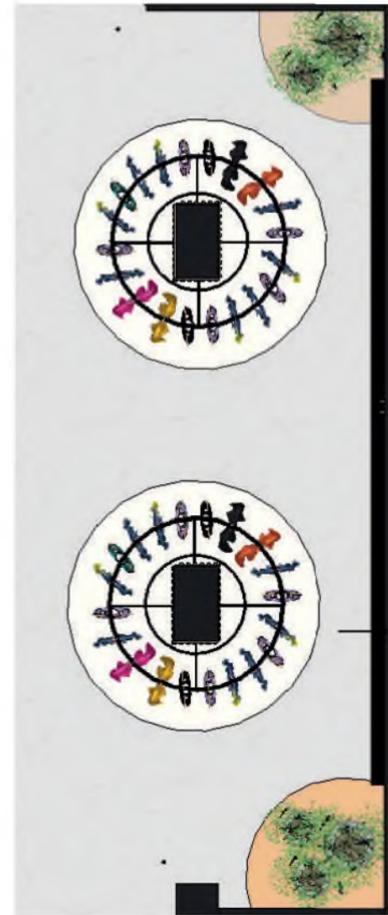








# DETALLE ÁREA DE CONCENTRACIÓN



01 Planta área de exhibición  
1:75



01 Sección longitudinal B-B  
1:100



Mobiliario empotrado a pared diseñado a medida.



01 Sección transversal A-A  
1:100



01 Vista isométrica  
1:75



01 Vista isométrica  
1:75



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Detalle área de socialización y exposición

**ESCALA** N/A  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 50



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Detalle área de socialización y exposición

**ESCALA** N/A  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 51



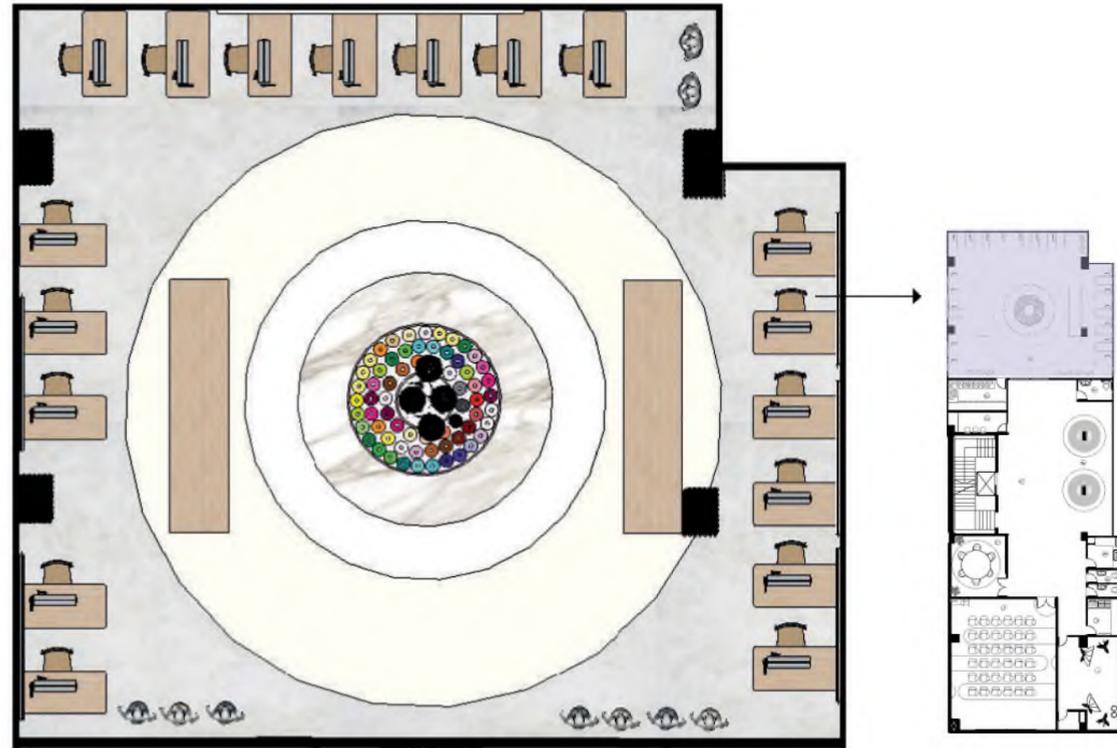
MUESTRAS TEXTILES



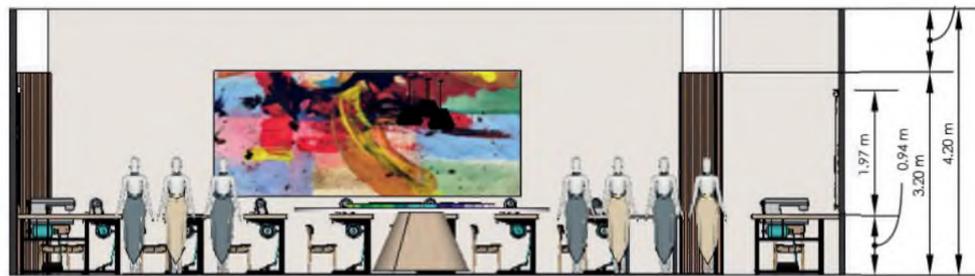
# MUESTRAS TEXTILES



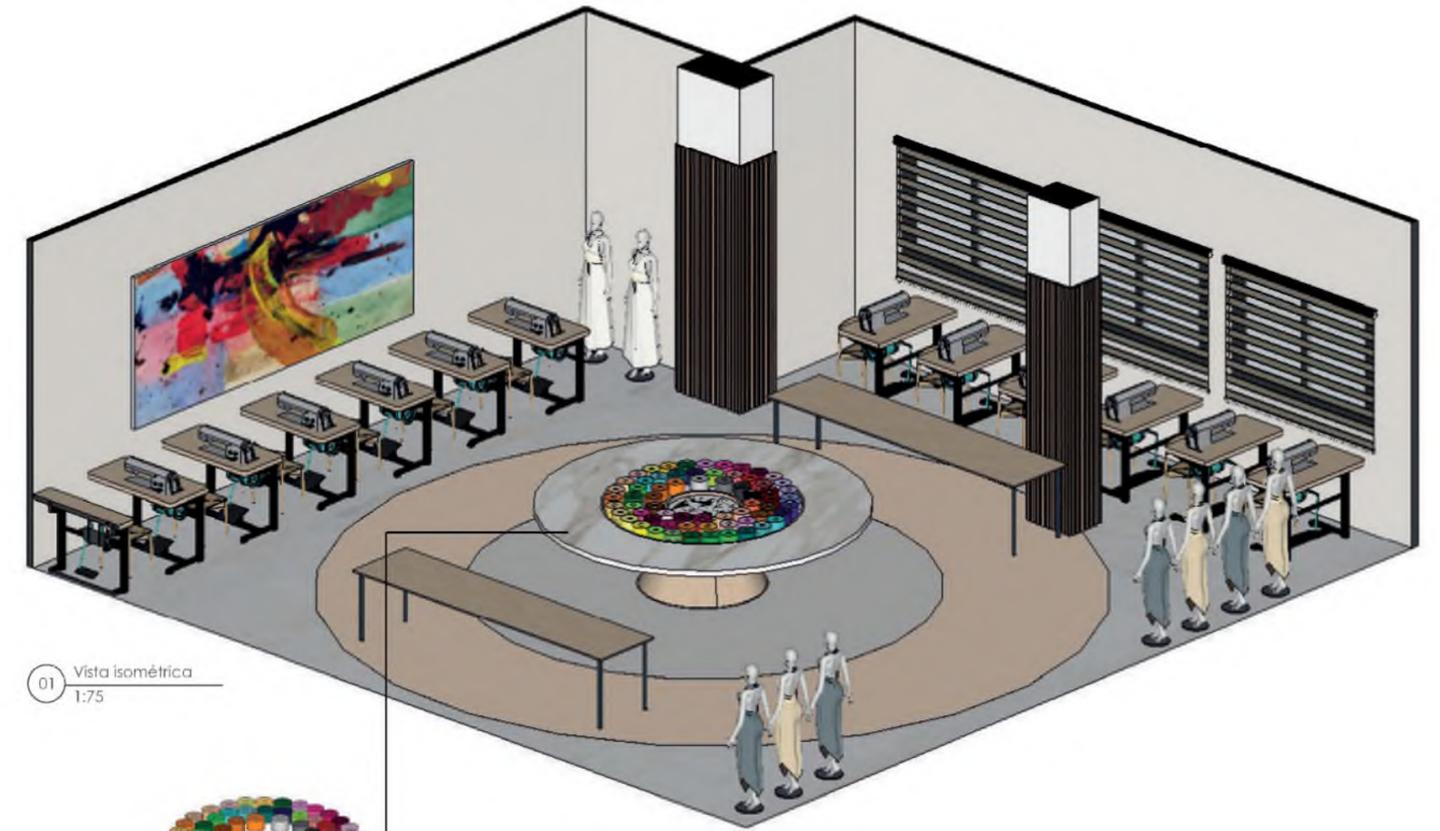
## DETALLE TALLER DE CONFECCIÓN



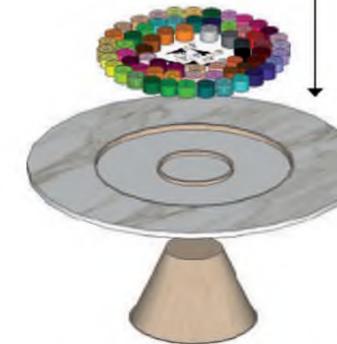
01 Planta taller de confección  
1:75



01 Sección transversal A-A  
1:75



01 Vista isométrica  
1:75



Mesa diseñada a la medida con abertura central para almacenamiento de hilos.



01 Sección longitudinal B-B  
1:75



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Detalle área de socialización y exposición

**ESCALA** N/A  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 52



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES  
Escuela de Diseño

**PROYECTO DE GRADO**  
El impacto del diseño de Interiores en el proceso creativo de los estudiantes  
Escuela de Diseño de Modas

**SUSTENTANTE**  
Laura María Javier Hernández  
19-0269

**ASESORA**  
Arq. Camila Yaryura

**PROYECTO**  
Escuela de Diseño de modas

**UBICACIÓN**  
Av. Roberto Pastoriza 411, D.N.

**CONTENIDO**  
Detalle área de socialización y exposición

**ESCALA** N/A  
**FECHA** Julio 2023  
**HOJA** 53









09

## BIBLIOGRAFÍA

---

## BIBLIOGRAFÍA

### **Proyectos de referencia.**

(Gallery of Remodeling and Rethinking White Towers / STUDIO.NOJU - 23, s. f.). ArchDaily. [https://www.archdaily.com/996824/remodeling-and-rethinking-white-towers-studioju/63f4be642b866c0170250022-remodeling-and-rethinking-white-towers-studioju-photo?next\\_project=no](https://www.archdaily.com/996824/remodeling-and-rethinking-white-towers-studioju/63f4be642b866c0170250022-remodeling-and-rethinking-white-towers-studioju-photo?next_project=no)

Gallery of Victorian Academy of Teaching and Leadership / Designinc - 11. (s. f.-b). ArchDaily. [https://www.archdaily.com/991866/victorian-academy-of-teaching-and-leadership-designinc/636a2b7037cb9c3007917c86-victorian-academy-of-teaching-and-leadership-designinc-plan?next\\_project=no](https://www.archdaily.com/991866/victorian-academy-of-teaching-and-leadership-designinc/636a2b7037cb9c3007917c86-victorian-academy-of-teaching-and-leadership-designinc-plan?next_project=no)

Gallery of Smart Innovation Learning Center / NEILI LAB - 19. (s. f.). ArchDaily. [https://www.archdaily.com/904352/smart-innovation-learning-center-neili-lab/5bcb08edf197cccd63000044-smart-innovation-learning-center-neili-lab-photo?next\\_project=no](https://www.archdaily.com/904352/smart-innovation-learning-center-neili-lab/5bcb08edf197cccd63000044-smart-innovation-learning-center-neili-lab-photo?next_project=no)

Gallery of Western Academy of Beijing / Rosan Bosch Studio - 21. (s. f.). ArchDaily. [https://www.archdaily.com/933936/western-academy-of-beijing-rosan-bosch-studio/5e4b01db6ee67e0b9d0005db-western-academy-of-beijing-rosan-bosch-studio-plan?next\\_project=no](https://www.archdaily.com/933936/western-academy-of-beijing-rosan-bosch-studio/5e4b01db6ee67e0b9d0005db-western-academy-of-beijing-rosan-bosch-studio-plan?next_project=no)

Gallery of Valladolid Art School / Estudio Primitivo González | EGA - 9. (s. f.). ArchDaily. [https://www.archdaily.com/997208/escuela-de-arte-valladolid-estudio-primitivo-gonzalez-ega/63fe772f6a2fba0170209073-escuela-de-arte-valladolid-estudio-primitivo-gonzalez-ega-photo?next\\_project=no](https://www.archdaily.com/997208/escuela-de-arte-valladolid-estudio-primitivo-gonzalez-ega/63fe772f6a2fba0170209073-escuela-de-arte-valladolid-estudio-primitivo-gonzalez-ega-photo?next_project=no)

Gallery of St John Bosco Art College / BDP - 1. (s. f.). ArchDaily. <https://www.archdaily.com/554541/st-john-bosco-art-college-bdp/54335591c07a8049f50000a9-st-john-bosco-art-college-bdp-photo>.

Gallery of Princeton University Residential Colleges / TenBerke - 25. (s. f.). ArchDaily. [https://www.archdaily.com/1001513/princeton-university-residential-colleges-tenberke/646e885442f10839b6e5f97a-princeton-university-residential-colleges-tenberke-photo?next\\_project=no](https://www.archdaily.com/1001513/princeton-university-residential-colleges-tenberke/646e885442f10839b6e5f97a-princeton-university-residential-colleges-tenberke-photo?next_project=no)

The school of Tomorrow. (2016, 15 abril). Domus. [https://www.domusweb.it/en/architecture/2016/04/15/taktik\\_design\\_the\\_school\\_of\\_tomorrow.html](https://www.domusweb.it/en/architecture/2016/04/15/taktik_design_the_school_of_tomorrow.html)

### **Referencias del Marco Teórico General**

Ignacio López Fornés y Alberto Urquía Mosquera, (2020), El proceso creativo en un proyecto de diseño: Una experiencia en viñetas. Universidad de Zaragoza. [https://books.google.es/s?hl=es&lr=&id=9glBEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA17&dq=proceso+creativo+dise%C3%B1o&ots=9Nk50kHDRA&sig=Uvwi\\_dDdvUc0D\\_OsOOQ2ndGIQDU#v=onepage&q=proceso%20creativo%20dise%C3%B1o&f=false](https://books.google.es/s?hl=es&lr=&id=9glBEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA17&dq=proceso+creativo+dise%C3%B1o&ots=9Nk50kHDRA&sig=Uvwi_dDdvUc0D_OsOOQ2ndGIQDU#v=onepage&q=proceso%20creativo%20dise%C3%B1o&f=false)

El proceso creativo, (2006), Universidad Autónoma de México. <https://books.google.es/s?hl=es&lr=&id=c7suqtjfkWC&oi=fnd&pg=PA181&dq=proceso+creativo&ots=0IP0wYGVGo&sig=CHX1uLzn5fmhWQAdD9USIG9URfg#v=onepage&q=proceso%20creativo&f=false>

Galvis, Rosa Victoria, (2007), El proceso creativo y la formación del docente. Universidad Pedgógica Experimental, Laurus: Revista de educación. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102305.pdf>

Gónzalez Cubillán, Lesbia, Vol. 10, Nº 28, 2008, El proceso creativo en el diseño arquitectónico: La creatividad desde una mirada multi y transdisciplinar. Universidad De La Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2534209>

Almudena, Laguna, (2023), El proceso creativo de una plantilla de Genially: sigue las 4 fases en tu creación, Genially Blog. <https://blog.genial.ly/proceso-creativo/#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Graham%20Wallas%2C%20las%20cuatro,desarrollar%20tu%20creatividad%20al%20m%C3%A1ximo>.

Esquivías, María Teresa, (2004), Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. Revista digital, Universidad Anáhuac de Monterrey. [https://www.ru.tic.unam.mx/bitstream/handle/123456789/693/ene\\_art4.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.ru.tic.unam.mx/bitstream/handle/123456789/693/ene_art4.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arteaga Narváez, Edilberto, (2008), Aproximación teórica al concepto de creatividad: un análisis creativo. Revista Paideia, Universidad de Puerto Rico. [https://www.researchgate.net/profile/Edilberto-Arteaga-Narvaez/publication/319680368\\_Aproximacion\\_teorica\\_al\\_concepto\\_de\\_creatividad\\_un\\_analisis\\_creativo/links/59b9481d0f7e9bc4ca3d910c/Aproximacion-teorica-al-concepto-de-creatividad-un-analisis-creativo.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Edilberto-Arteaga-Narvaez/publication/319680368_Aproximacion_teorica_al_concepto_de_creatividad_un_analisis_creativo/links/59b9481d0f7e9bc4ca3d910c/Aproximacion-teorica-al-concepto-de-creatividad-un-analisis-creativo.pdf)

Allende. (2022). Definición de CREATIVIDAD por diferentes autores. Creatividad.Cloud. <https://www.creatividad.cloud/definiciones-de-creatividad-y-algunos-secretos-para-empezar-a-desarrollarla/>

Mrm, A. (2019, 25 noviembre). Definición de creatividad por varios autores. Pensamiento Estratégico. <http://www.marianoramosmejia.com.ar/definicion-de-creatividad-por-varios-autores/>

Aguilera, Ana, (2016, 24 septiembre) El concepto de creatividad a lo largo de la historia. Blog Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/inteligencia/creatividad-historia>  
Capítulo 3: Evolución del concepto de creatividad en innovación y creatividad 2 - Wiki EOI de documentación docente. (s. f.). [https://www.eoi.es/wiki/index.php/Evoluci%C3%B3n\\_del\\_concepto\\_de\\_Creatividad\\_en\\_Innovaci%C3%B3n\\_y\\_creatividad\\_2](https://www.eoi.es/wiki/index.php/Evoluci%C3%B3n_del_concepto_de_Creatividad_en_Innovaci%C3%B3n_y_creatividad_2)

Acosta, M. B. (2020, 9 julio). Tipos de palmeras. ecologiaverde.com. <https://www.ecologiaverde.com/tipos-de-palmeras-2821.html#:~:text=cultivarse%20en%20maceta.-,Rhapis%20excelsa,palmerita%20china%20o%20palma%20bamb%C3%BA>

Martínez, A. (2022, 9 agosto). Biofilia, qué es y cómo nos beneficia. Architectural Digest. <https://www.admagazine.com/articulos/biofilia-que-es-y-como-nos-beneficia>

Arrimada, Mario, (2022, 11 febrero), Biofilia: qué es y cómo influye en la mente humana. Blog Psicología y Mente. <https://psicologiymente.com/psicologia/biofilia>

Harrouk, C. (2023). Psicología del espacio: ¿Cómo impactan los interiores en nuestro comportamiento? ArchDaily en Español. <https://www.archdaily.cl/cl/936153/psicologia-del-espacio-como-impactan-los-interiores-en-nuestro-comportamiento>

León, Daniel (2020), Diseño interior de aulas educativas para el aprendizaje colaborativo, Universidad Católica de Cuenca, Ecuador. [https://revistas.uazuay.edu.ec/html/revistas/DAYA/09/articulo02/uazuay.disenio\\_interior\\_de\\_aulas\\_educativas\\_para\\_el\\_aprendizaje\\_colaborativo.html#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20interior%2C%20a%20partir,la%20ense%C3%B1anza%20bajo%20esta%20metodolog%C3%ADa](https://revistas.uazuay.edu.ec/html/revistas/DAYA/09/articulo02/uazuay.disenio_interior_de_aulas_educativas_para_el_aprendizaje_colaborativo.html#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20interior%2C%20a%20partir,la%20ense%C3%B1anza%20bajo%20esta%20metodolog%C3%ADa)

### **Referencias del Marco Teórico Específico.**

Lando, Larisa, (2009), Diseño de Modas: Conceptos básicos. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=hLTVGYrq\\$BnosARQKbCbCfs#v=onepage&q=historia%20del%20dise%C3%B1o%20de%20modas&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=hLTVGYrq$BnosARQKbCbCfs#v=onepage&q=historia%20del%20dise%C3%B1o%20de%20modas&f=false)

Amaro Matos, Ismael, (2013), Vista de diseño de moda español: manifiesto a favor del reconocimiento internacional de su identidad. (s. f.). <https://revistas.uma.es/index.php/idisen/article/view/12613/12957>

De Barrio De Mendoza, M. R. (2019). Diseño textil y diseño de indumentaria: por una semiótica de las interacciones. [dspace.palermo.edu. https://doi.org/10.18682/add.vi29.2132](https://doi.org/10.18682/add.vi29.2132)

Historia del diseño de moda \_ AcademiaLab. (s. f.). <https://academia-lab.com/enciclopedia/historia-del-diseno-de-moda/>

[uazuay.diseño\\_interior\\_de\\_aulas\\_educativas\\_para\\_el\\_aprendizaje\\_colaborativo. \(s. f.\). https://revistas.uazuay.edu.ec/html/revistas/DAYA/09/articulo02/uazuay.diseño\\_interior\\_de\\_aulas\\_educativas\\_para\\_el\\_aprendizaje\\_colaborativo.html](https://revistas.uazuay.edu.ec/html/revistas/DAYA/09/articulo02/uazuay.diseño_interior_de_aulas_educativas_para_el_aprendizaje_colaborativo.html)

Vicente, Z. (2021, 22 mayo). Ambiente creativo. Escuela de inteligencia directiva. <https://inteligenciadirectiva.com/ambiente-creativo/>

Impulsa, C. (2018, 17 abril). Las 4 etapas del proceso creativo según Graham Wallas. Medium. <https://medium.com/@facilitadorimpulsa/las-4-etapas-del-proceso-creativo-seg%C3%BAAn-graham-wallas-d3456b4531ef>

Diseño de Indumentaria. (s. f.). Universidad Nacional de Moreno. <http://www.unm.edu.ar/index.php/carreras/ciencias-aplicadas-y-tecnologia/diseño-de-indumentaria>

Williams, J. (2021, 2 marzo). Retos y ventajas de aplicar a una escuela de diseño durante una pandemia. FashionUnited. <https://fashionunited.es/noticias/moda/retos-y-ventajas-de-aplicar-a-una-escuela-de-diseno-durante-una-pandemia/2020121834209>



Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña  
Facultad de Arquitectura y Artes  
Escuela de Diseño

IMPACTO DEL DISEÑO DE INTERIORES EN EL PROCESO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES  
TÉCHNE | ESCUELA DE DISEÑO DE MODAS

Laura María Javier Hernández 19-0269  
"Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador de Interiores"  
Arq. Camila Yaryura

Santo Domingo, D.N., República Dominicana  
2023