

**AUTORA:**  
VERÓNICA CRISTINA HERNÁNDEZ CABRERA

**TUTOR:**  
ARQ. PATRICIO HIDALGO

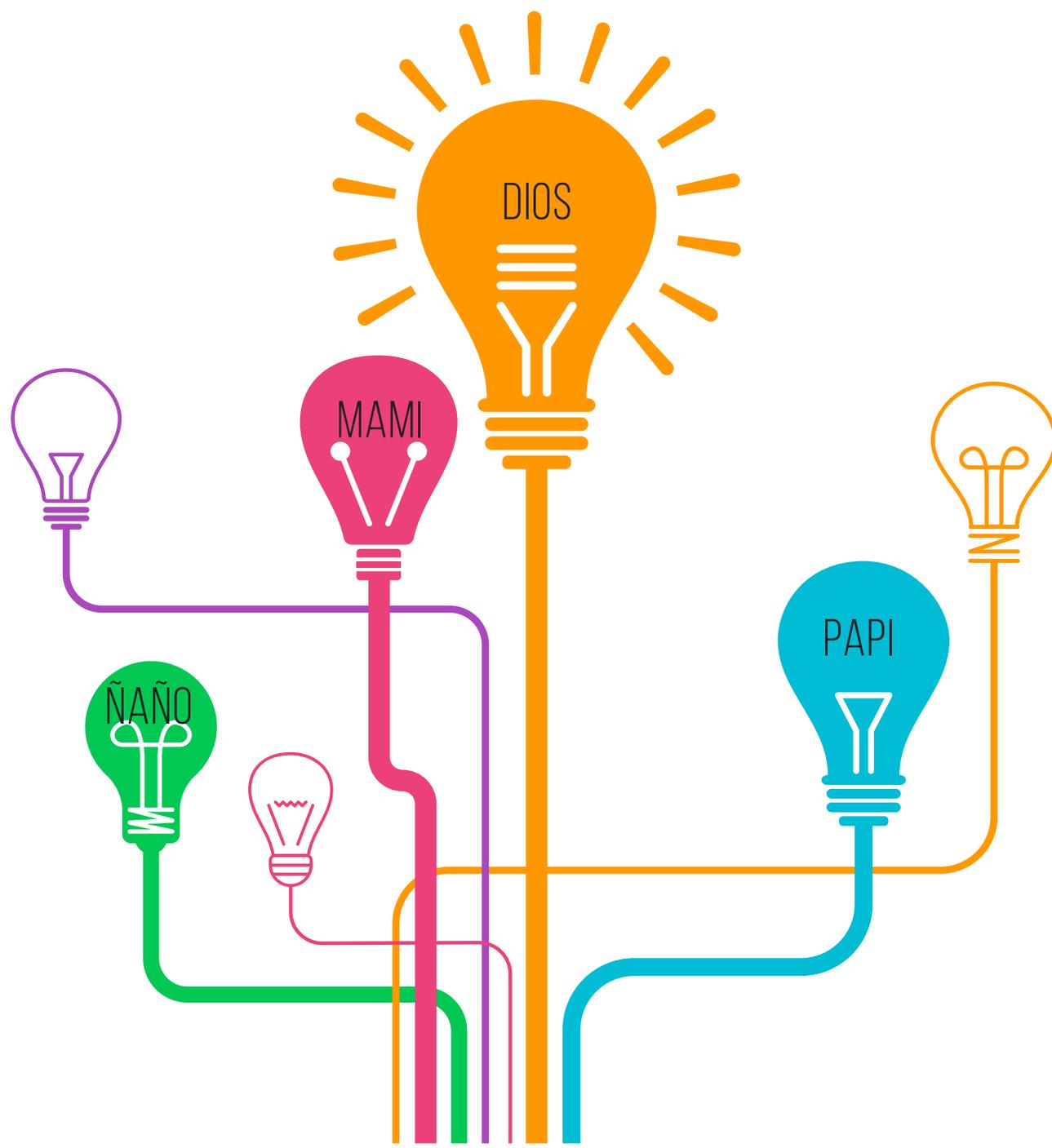
**FOTOGRAFÍAS:**  
REALIZADAS POR EL AUTOR , EXCEPTO AQUELLAS  
QUE SE ENCUENTREN CON SU CITA RESPECTIVA

**DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:**  
AUTORA

**IMPRESIÓN:**  
CUENCA - ECUADOR 2016

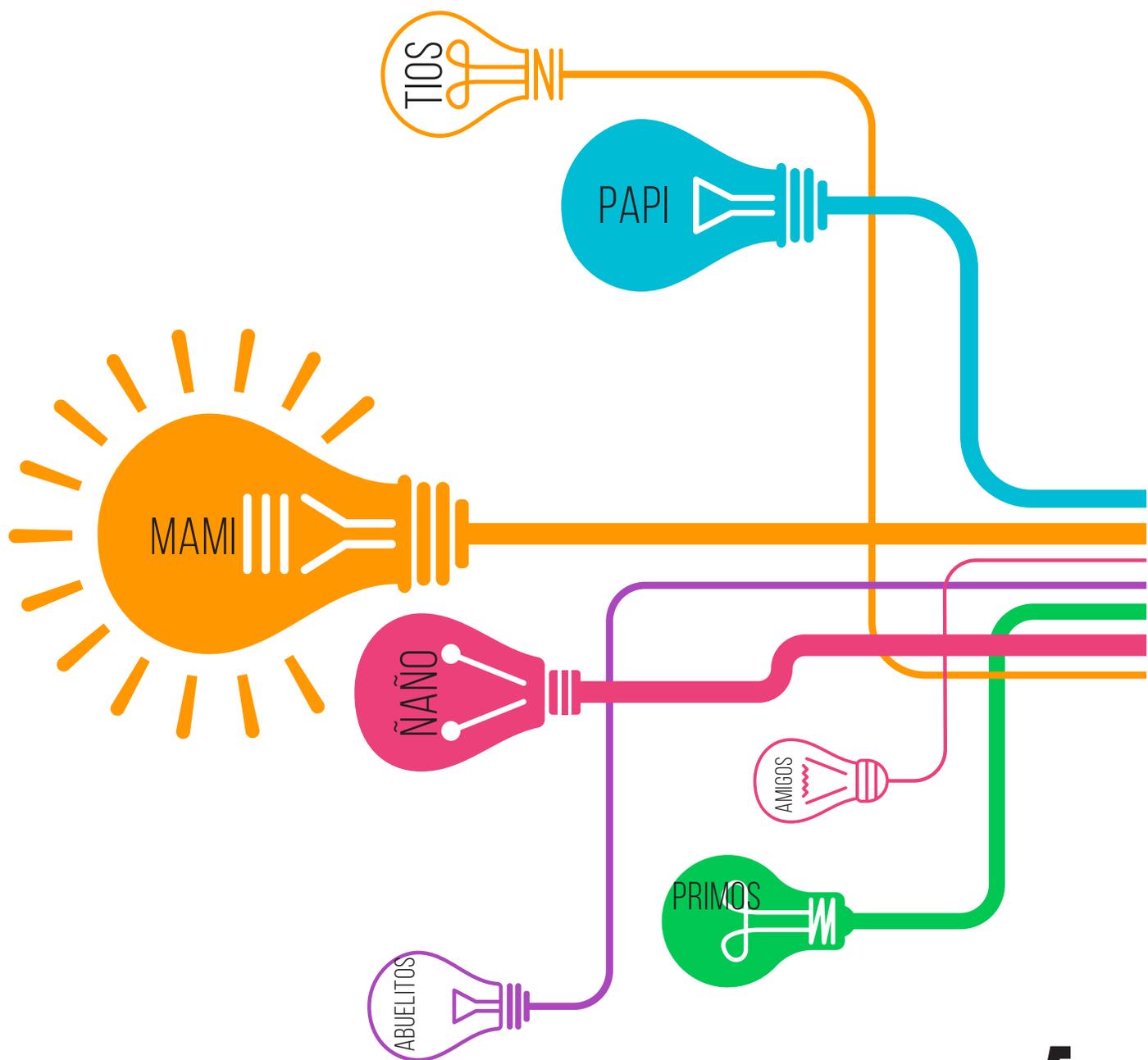


# DEDICATORIA





# AGRADECIMIENTO





# INDICE

Introducción.....	17		
<b>CAPÍTULO 1 – Referentes teóricos</b>		<b>CAPÍTULO 3 – Experimentación</b>	
1. Creatividad Metáfora .....	23	3. Experimentación.....	61
1.1. Concepto de Creatividad .....	24	3.1. Experimentación color-luz sombra.....	63
1.1.1. Tipos de creatividad.....	25	3.1.1. Criterios de experimentación.....	54
1.1.2. Procesos creativos.....	26	3.1.2. Constantes - Variables.....	55
1.1.2. Fases de la creatividad.....	26	3.1.3. Modelo conceptual.....	56
1.1.2. Creativo se hace - se nace.....	27	3.2. Profesiones.....	60
1.1.2. Estrategias desarrollo de creatividad...	27	3.2.1. Color.....	61
1.2. Espacios de trabajo.....	28	3.2.2. Material.....	61
1.2.1. Oficina.....	28	3.2.3. Personalización.....	61
1.2.2. Loft .....	28	3.2.3. Resultados y valoración.....	63
1.3. Diseño Interior.....	29	<b>CAPÍTULO 4 – Aplicación</b>	
1.3.1. Espacios creativos.....	29	4. Propuesta 1 - 2	
1.3.2. Diseño Interior - Profesión.....	30	4.1. Planos Arquitectónicos .....	78
<b>CAPÍTULO 2 – Referentes contextuales</b>		4.2. Cortes .....	82
2. Diagnostico.....	39	4.3. Detalles constructivos .....	84
2.1. Entrevista .....	39	4.4. Criterios de Diseño.....	86
2.1.1. Resultados de la entrevista.....	40		
2.1.2. Resultados ficha observación.....	42	Conclusiones.....	101
2.2. Homologos Internacionales.....	44	Bibliografía.....	102
2.2.1. Google.....	44	Anexos.....	104
2.2.2. Dropbox.....	45		
2.2.3. Facebook.....	46		
2.2.4. Nokia.....	46		
2.2.2. Red Bull.....	46		
2.3. Homologos Nacionales.....	47		
2.3.1. La Motora.....	47		



# ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

- Ilustración 1:** [http://static.wixstatic.com/media/fcfo2d\\_870a1bd8518941549f13b20957f5b555.jpg\\_srz\\_1349\\_760\\_85\\_22\\_0.50\\_1.20\\_0.00\\_jpg\\_](http://static.wixstatic.com/media/fcfo2d_870a1bd8518941549f13b20957f5b555.jpg_srz_1349_760_85_22_0.50_1.20_0.00_jpg_)
- Ilustración 2:** [https://www.google.com.ec/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=imgres&cd=&cad=rja&uact=8&ved=oahUKEwjpnLb7xpzNAhU-Jmh4KHdpPD\\_kQjRwIBw&url=http%3A%2F%2Fwww.acanelma.es%2F2015%2F05%2Fpropuestas-didacticas-metodologia.html&psig=AFQjCNEucwZuFffVUOO3pphfsjwaKXhEkw&ust=1465617009590433](https://www.google.com.ec/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=imgres&cd=&cad=rja&uact=8&ved=oahUKEwjpnLb7xpzNAhU-Jmh4KHdpPD_kQjRwIBw&url=http%3A%2F%2Fwww.acanelma.es%2F2015%2F05%2Fpropuestas-didacticas-metodologia.html&psig=AFQjCNEucwZuFffVUOO3pphfsjwaKXhEkw&ust=1465617009590433)
- Ilustración 3:** <http://labcitrus.com/wp-content/uploads/2015/09/LOS-5-CONSEJOS-QUE-TE-AYUDAR%C3%81N-A-SER-M%C3%81S-CREATIVO-1264x550-450x254.jpg>
- Ilustración 4:** <http://www.nordmedia.ca/datao/images/5.jpg>
- Ilustración 5:** [https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT9TkKZa8wR5vH\\_rHKUGBSINfxqJVjr7EktGhAx2zJevEAVggEj](https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT9TkKZa8wR5vH_rHKUGBSINfxqJVjr7EktGhAx2zJevEAVggEj)
- Ilustración 6:** [https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQBsWcuz7FRgsUk9HVvI5hFWm2vr6UHNRIzEXdCK\\_bwamH-b6873kw](https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQBsWcuz7FRgsUk9HVvI5hFWm2vr6UHNRIzEXdCK_bwamH-b6873kw)
- Ilustración 7:** [https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSyV-ogOeqFH7gi66OHMdJjSwoKdFopgz\\_rTfIDZl7rDzLYILEz](https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSyV-ogOeqFH7gi66OHMdJjSwoKdFopgz_rTfIDZl7rDzLYILEz)
- Ilustración 8:** [http://renovative.sg/wp-content/uploads/2015/04/9393494078\\_1bd4bd8a6f\\_o.jpg](http://renovative.sg/wp-content/uploads/2015/04/9393494078_1bd4bd8a6f_o.jpg)
- Ilustración 9:** [https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT9TkKZa8wR5vH\\_rHKUGBSINfxqJVjr7EktGhAx2zJevEAVggEj](https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT9TkKZa8wR5vH_rHKUGBSINfxqJVjr7EktGhAx2zJevEAVggEj)
- Ilustración 10:** [https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR9OA9QMx6SZ-kCpSff\\_ZYYe4e3Zxfx2NvVe58tu-aSBvcjZx8a](https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcR9OA9QMx6SZ-kCpSff_ZYYe4e3Zxfx2NvVe58tu-aSBvcjZx8a)
- Ilustración 11:** Autor de tesis
- Ilustración 12:** Autor de tesis
- Ilustración 13:** [https://www.40defiebre.com/wp-content/uploads/2014/04/ideas\\_createbook.png](https://www.40defiebre.com/wp-content/uploads/2014/04/ideas_createbook.png)
- Ilustración 14:** Autor de tesis
- Ilustración 15:** Autor de tesis
- Ilustración 16:** <https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQknF7Cj59bu4UZyBwmE-QoTRvToKBwmerADxggQqOKRDkdMoWc>
- Ilustración 17:** [https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSbEyAoluB\\_C3CeWJClB9iPOaeUuYtAVos8m8PfoA39nb\\_wooe](https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSbEyAoluB_C3CeWJClB9iPOaeUuYtAVos8m8PfoA39nb_wooe)
- Ilustración 18:** <http://labcitrus.com/wp-content/uploads/2015/09/LOS-5-.jpg>
- Ilustración 19:** <http://www.nordmedia.ca/datao/images/5.jpg>
- Ilustración 20:** [https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT9TkKZa8wR5vH\\_rHKUGBSIN](https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT9TkKZa8wR5vH_rHKUGBSIN)
- Ilustración 21:** [http://renovative.sg/wp-content/uploads/2015/04/9393494078\\_1bd4bd8a6f\\_o.jpg](http://renovative.sg/wp-content/uploads/2015/04/9393494078_1bd4bd8a6f_o.jpg)
- Ilustración 22:** <http://www.lapatria.com/sites/default/files/styles/620x/public/especiales/2015/Mar/creatividad.jpg>
- Ilustración 23:** <http://www.nordmedia.ca/datao/images/5.jpg>
- Ilustración 24:** <https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSFU9IVTOYPJ5srEU57SkpQUN81HoG2dKeG9NUzpnD715gKKgi6UA>
- Ilustración 25:** <https://www.google.com.ec/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=imgres&cd=&cad=rja&uact=8&ved=oahUKEwjpnLb7xpzNAhUJ>
- Ilustración 26:** [https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:A9TkKZa8wR5vH\\_rHKUGBSINfxqJVjr7EktG](https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:A9TkKZa8wR5vH_rHKUGBSINfxqJVjr7EktG)
- Ilustración 27:** <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcS5JFLzPoz6Uzsven7TB9M64VF5QF2GHCbHriDgSZZeZprqHreM1Q>
- Ilustración 28:** <https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcT9TkKZa8wrHKUG>
- Ilustración 29:** [https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRfg-ZwKpJINTC6H\\_W2X9JW4fydja2AjE1ri6F-qsNZvRhcu7oDoQ](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRfg-ZwKpJINTC6H_W2X9JW4fydja2AjE1ri6F-qsNZvRhcu7oDoQ)
- Ilustración 30:** [http://renovative.sg/wp-content/uploads/2015/04/078\\_1bdd8a6f\\_o.jpg](http://renovative.sg/wp-content/uploads/2015/04/078_1bdd8a6f_o.jpg)
- Ilustración 31:** <https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQK9Zv-x7yFAmoHaf54lLaoBUep31dVapooZ3ObJ6w4ZXvsilhf2D7gEt-gR>
- Ilustración 32:** <https://www.google.com.ec/url?sa=i&rct=j&Fpropuestas-didacticas-metodologia.html&psig=AFQjCNEucwZuFffVUOO3pphfs>
- Ilustración 33:** <file:///C:/Users/Usuario/DISENO/TESIS/diagramacion/j.jpg>
- Ilustración 34:** <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRdOa2M175vw2RrwQNpfvWIUQhgim4cDMFYrqRg1QIK-BC11UqU-P9UzTdP>
- Ilustración 35:** <http://www.nordmedia.ca/datao/images/5.jpg>
- Ilustración 36:** <https://goo.gl/8N79K7>
- Ilustración 37:** <https://goo.gl/sSY4TZ>



# RESUMEN

Esta tesis parte del análisis de la relación creatividad, profesión y espacio interior, que se manifiesta en los distintos espacios de trabajo.

Se buscan nuevas distribuciones espaciales que estimulen la creatividad, desarrollando un modelo conceptual experimental, poniendo en juego distintos factores como la configuración espacial, concreción material y la luz natural.

Se han logrado nuevas configuraciones espaciales que se adaptan a diferentes profesiones, a través de un sistema versátil, que permite potenciar la productividad profesional, estimulando la creatividad y reflejando su identidad, poniendo en evidencia una directa relación: profesión – espacio de trabajo.

Palabras claves: Creatividad, productividad, identidad, expresión, configuración espacial, espacios de trabajo



# ABSTRACT

## ABSTRACT

This thesis starts with an analysis of the creativity-profession-interior space relationship, which can be seen in different working spaces.

New spatial distributions are being looked for, with the purpose of stimulating creativity by developing an experimental conceptual model that brings into play distinct factors such as spatial configuration, concretion of materials, and natural lighting.

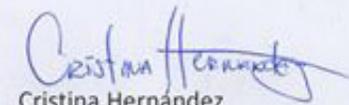
New spatial configurations have been obtained; these configurations need to be capable of adapting themselves to different professions through a versatile system which allows the strengthening of professional productivity and, at the same time, stimulates creativity by reflecting its identity and making the direct profession-working space relationship evident.

**Key words:** creativity, productivity, identity, expression, spatial configuration, working spaces



Architect Patricio Hidalgo

**Thesis Director**



Cristina Hernandez

**Student**



# OBJETIVOS

## **OBJETIVO GENERAL:**

Propiciar la creatividad por medio del diseño interior en espacios de trabajo.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

Identificar los factores que se consideren como estimuladores de la creatividad.

Identificar el papel de la espacialidad como un factor estimulador de la creatividad.

Generar una propuesta de espacio de trabajo que propicie la creatividad.



# INTRODUCCION

La creatividad es el incursionar en otros caminos del conocimiento, buscar nuevas alternativas, nuevas respuestas, es una capacidad, que todo ser humano la posee, convirtiéndose en una herramienta que sirve para resolver problemas, de una manera más eficiente y acertada.

Se puede decir que la creatividad se manifiesta claramente en los espacios de trabajo de los artistas, diseñadores, profesiones afines al diseño, debido a que la configuración espacial es fundamental al momento de crear, convirtiéndose en verdaderos espacios de arte y de inspiración.

Tras esta observación surge el interés de analizar a un grupo de profesionales, para poder entender de qué manera es expresada la creatividad y cómo sería su óptimo espacio de trabajo en cada uno de ellos, donde posteriormente se realiza una propuesta, por medio del diseño interior a esta realidad.

El espacio interior debe responder a las necesidades de los usuarios de tal manera que brinde una nueva configuración espacial, con una función específica para cada uno de ellos, un espacio que anime a los profesionales a buscar, crear e innovar nuevas ideas, fomentando el desempeño y promoviendo la creatividad profesional.



CAPÍTULO  
REFERENTES  
TEÓRICOS

1



# INTRODUCCIÓN

Previamente, para abordar la problemática planteada se desarrolla un modelo creativo en forma de metáfora, que ayudará a entender qué temas se abordarán en el presente capítulo.

La metáfora es la aplicación de una idea que describe de manera indirecta un concepto, con la intención de mencionar una comparación con otro elemento y facilitar su comprensión.

Por ejemplo en este caso se toma como metáfora al circuito de iluminación (Paralelo) que no es más que una red eléctrica de interconexión de dos o más componentes, en donde se elige que iluminación se enciende y cuál de ellas se apaga. Cada uno de los elementos que compone un circuito se le relaciona con el diseño, es decir que:

- **Generador:** Suministra la energía para que el artefacto o luz, encienda, (Pila o batería).

Se convierte el generador en el gran campo del diseño que será el que decida que se enciende y que se apaga.

- **Conductor:** Es el cable por donde pasa la electricidad que transmite el generador.

Se convierte en toda la investigación que va a estar circulando en el proyecto.

- **Interruptor:** Es el botón que enciende una luz, este impide o cede el paso de corriente.

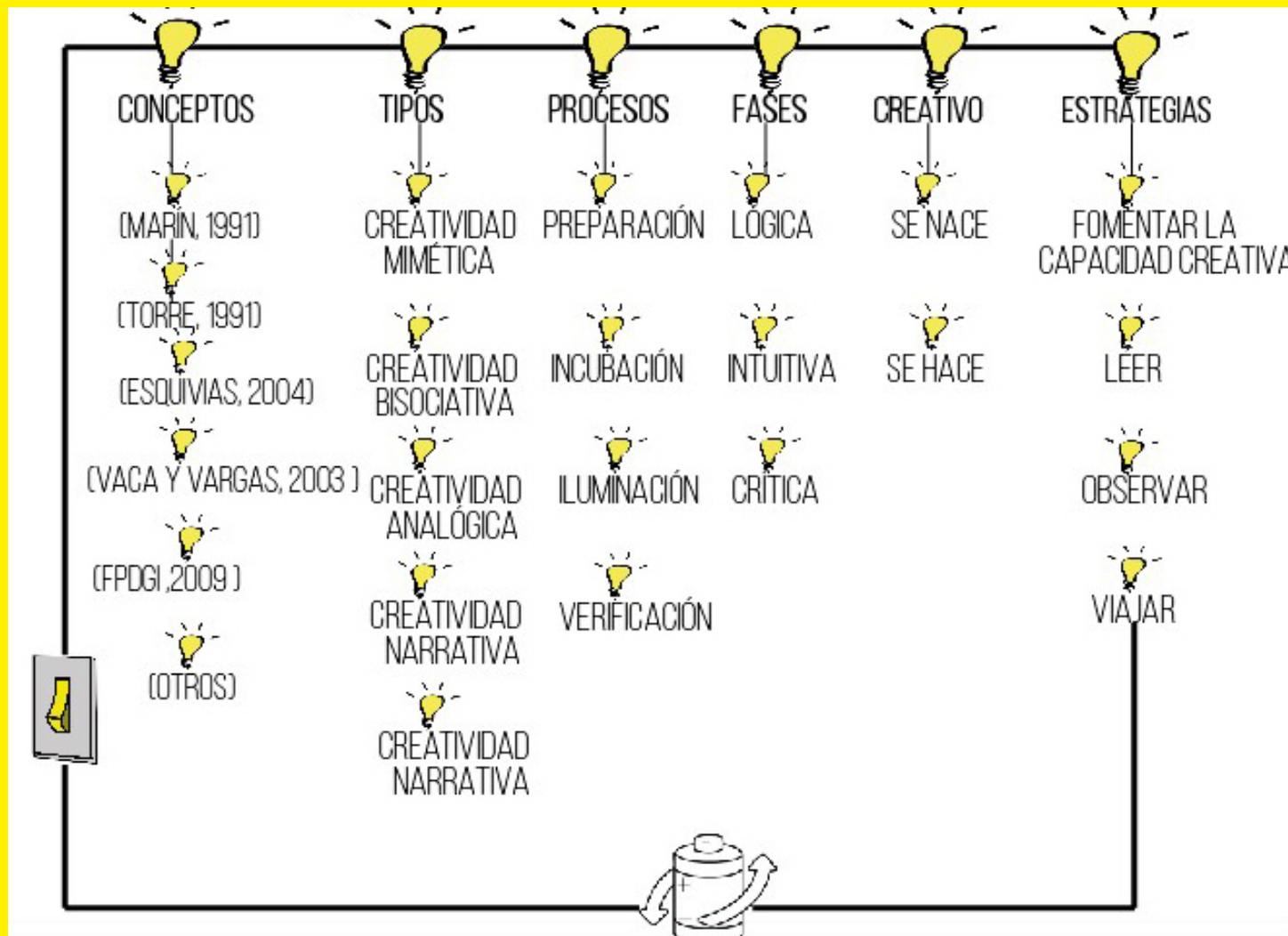
Se convierte en la creatividad que definirá y buscará nuevas alternativas a un problema.

**Receptor:** Artefacto que se encenderá.

Se convierte en todos los temas abordar.

Se toma esta comparación debió a que tras una amplia información que abarca la creatividad, solo algunos puntos claves quedaran encendidos con el transcurso del proyecto.





# METÁFORA

CIRCUITO DE ILUMINACIÓN

RELACIÓN



DISEÑO



CREATIVIDAD



INVESTIGACIÓN



TEMAS

La creatividad es una capacidad trascendental y esencial que posee el ser humano pero depende de cada uno, el saber potenciarlas al máximo fomentando el pensamiento creativo.

Trigo, Eugenia, et,al(1999)

La creatividad no se trata de inteligencia, sino de una forma de pensamiento que necesita de cierta apertura mental y el interés por crear.

Vaca y Vargas, 2003

Es una innovación valiosa, debido a que todo lo creativo es de alguna manera nuevo.

Marín, (1991, pp.29-30)

La creatividad puede ser vista como un potencial de desarrollo y que se encuentra integrada de forma compleja e íntima con el resto de habilidades del pensamiento .

Sánchez ,G,(1999, pp.27-28)

“La creatividad es, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador”.

(Davis y Scott 1992).

“La Creatividad forma parte de nuestro ADN, es un germen que habita entre nosotros, pero que en muchos casos se mantiene dormido y es necesario

“La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”.

(Esquivias 1997).

“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose”

(Albert Einstein)

La creatividad permite encontrar nuevas soluciones eficientes y sencillas, frente a un problema dado, es una capacidad que todo ser humano la posee, convirtiéndose en una conexión directa y subjetiva entre la persona y su pensamiento complejo. Permittedle al creador fundar obras valiosas que reflejen un vínculo único con lo que le rodea.

Cristina Hernández (2016)

## TIPOS DE CREATIVIDAD

En la revista CNNEXPANSIÓN líder en periodismo de negocios, Jeff DeGraff licenciado en Artes de la Comunicación y las Ciencias agrega que si quieres ser un genio creativo, debes ejercitar tu capacidad inventiva en cinco distintos niveles- tipos.

**Creatividad Mimética:** Es la forma más básica, la cual consiste en tomar una idea de un área o disciplina y aplicarla en otra para generar un nuevo concepto que se adapte a la situación.

**Creatividad Bisociativa:** Es la capacidad de nuestra mente de relacionar pensamientos de los que pueden surgir grandes cosas; es decir que podemos juntar varias ideas con diferentes personas y con ello formar un gran proyecto.

La creatividad bisociativa: está basada en la dinámica de las tres F de:

**Fluidez:** Es más productivo tener muchas ideas sin pulir, que pocas "buenas" ideas, es decir entre mayor sea la cantidad de ideas, mayor es la probabilidad de encontrar mejores soluciones.

**Flexibilidad:** A menudo tenemos la idea "correcta" pero la hemos colocado en el lugar "equivocado", es decir, que se hay que ajustar la idea a lo que estamos buscando.

**Flujo:** No somos creativos bajo presión. debe disfrutarse y no trabajar bajo presión, ni estrés para que las cosas comiencen a fluir naturalmente.

**Creatividad analógica:** Es el uso de las analogías, término que indica una relación de semejanza entre cosas distintas, para transferir información, es decir relacionar distintas cosas aunque no tengan semejanza alguna con el fin de resolver problemas que desconocemos.

**Creatividad narrativa:** Las historias son una compleja mezcla de personajes, acciones, tramas, descripciones y gramática. Las historias pueden ser fácilmente desconstruidas y reconstruidas para hacer diferentes versiones o nuevos brebajes.

**Creatividad intuitiva:** Es la forma más grande de la creatividad. La intuición es recibir las ideas tanto como crearlas en la mente sin necesidad de imágenes externas. La idea es vaciar la mente, relajarse y crear un estado de conciencia fluido que le permita a las ideas llegar fácilmente. Aquí es donde la creatividad se vuelve más grande y posiblemente más allá de nuestro alcance, dice Jeff DeGraff. (Cnnexpansión,2013, En línea)



## PROCESOS CREATIVOS

Según varios autores como Abraham Maslow , William Shockley o G.Wallas (1926) en su libro “El arte del pensamiento”, son 4 los procesos que se complementan entre sí.

**PREPARACIÓN:** Recopilación de información para definir el problema y la utilización de conocimientos adquiridos, realizando esquemas, etc.

**INCUBACIÓN:** Donde circulan todas las ideas planteadas.

**ILUMINACIÓN:** Se encuentra la solución al problema, donde la persona “presiente” que esa es la solución o es próxima y salta a la conciencia.

**VERIFICACIÓN:** Acabado el hecho creativo se elabora la idea teniendo en cuenta la objetividad y realismo de la misma, donde se elabora y se aplica.

## FASES DE LA CREATIVIDAD

La Fundación Princesa de GiurginaFPdGi (2009), señala en su artículo trabajar por el emprendimiento , que la creatividad consta de tres fases:

**Análisis del reto creativo:** En esta fase se realiza preguntas y analiza las causas del reto o problema.

**Generación de Ideas o fase divergente:** Se usa herramientas para la generación de ideas.

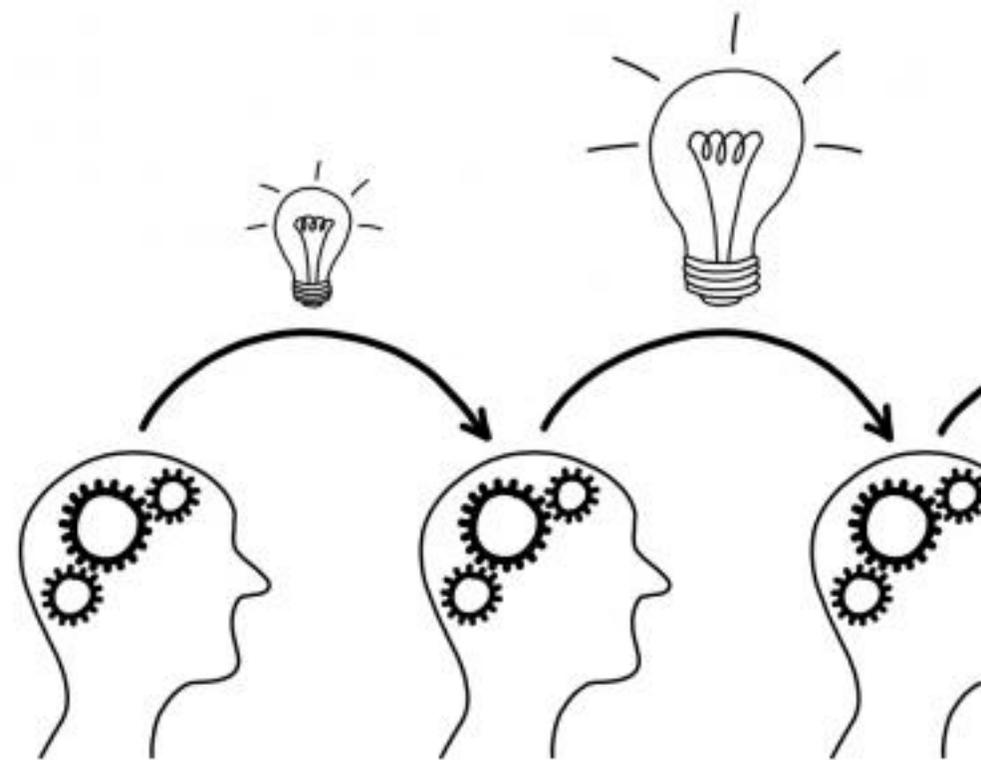
**Valoración y selección de las ideas o fase convergente:** Consiste en seleccionar las mejores ideas y utilizar criterios tanto subjetivos como objetivos para valorar y clasificar las ideas y filtrar las mejores.

Con conceptos similares a lo que detalla la FPdGi , según A. Koestler (1959), explica que son 3 las fases y las distingue nombrándoles de la siguiente manera :

**FASE LÓGICA:** Se define el problema ; se encuentra información coherente al problema y una primera búsqueda de soluciones.

**FASE INTUITIVA:** Después de la fase lógica y no conforme con la solución vuelve a ser elaborado y comienza una nueva incubación de la solución. Se produce la iluminación, es decir, la manifestación de la solución.

**FASE CRÍTICA:** Se analiza con mayor profundidad su descubrimiento, se verifica la información y si es buena la solución y se le da los últimos retoques.



## EL CREATIVO – SE NACE O SE HACE

Todas las personas nacemos con algún talento o con facilidad de realizar ciertas cosas, de igual manera poseemos la capacidad de ser creativos, ya que físicamente tenemos las mismas cualidades unos con otros.

Pero en realidad el ser creativo nace o se hace?, en busca de la respuesta se ha encontrado una serie de conceptos que responden a ello.

Ken Robinson experto en asuntos relacionados con la creatividad, la calidad de la enseñanza, la innovación, entre otras más, señala que “la creatividad se aprende igual que se aprende a leer”, adjuntando que personas que fueron muy conocidas por sus habilidades no empezaron sus carreras de la mejor forma, Por ejemplo argumenta que Elvis Presley no lo admitieron en el club de canto porque “desafinaba” y a la final se convirtió en un excelente cantante del siglo xx. En conclusión resalta que, se puede aprender creatividad incluso después de que el sistema nos la haya hecho desaprender.



Kenichi Ohmae, estratega japonés: “La creatividad no se puede enseñar, aunque se puede aprender”, argumentando que el individuo que está buscando la creatividad o conocida también como idea creativa, es quien debe indagar en su propia mente y trabajar en sus propias habilidades de pensamiento y personalidad, ya sea leyendo, viajando, conociendo nuevas costumbres, saliendo de la rutina y experimentando nuevas cosas; puede ayudar a ver desde otra perspectiva y resolver los problemas que se presenten.

En respuesta a si se nace o se hace creativo diría que las dos son acertadas, ya que la creatividad es una capacidad que tenemos todos en mayor o menor medida pues, es cierto que se nace con un don o un talento específico que es desarrollado con el paso del tiempo, pero que también se puede quedar estancado al no potenciarlo. Pero también se puede aprender ya que el ser humano siempre está en constante contacto con lo que sucede diariamente en nuestro alrededor y siempre está creando y resolviendo problemas de una manera innovadora, unas son más acertadas, más exitosas y más perdurables que otras, pero siempre buscamos la forma para resolver lo que se nos presente.

### Estrategias para desarrollar la creatividad

Según lo investigado, existe una serie de estrategias en artículos web que mencionan que para poder entrenar nuestra mente y por ende nuestra creatividad se debe:

Fomentar la capacidad creativa: Ejercicios similares a lo que un niño hace cuando cuenta historias, se trata de imaginar historias en nuestra mente y expresarlas en gráficos, dibujos, escritos, es decir que básicamente el individuo empieza a jugar con la mente con cualquier objeto que logre percibir, ampliando su capacidad inventiva.

- Eliminar los prejuicios
- Leer - Observar
- Viajar
- Fomentar la curiosidad
- Mapas mentales
- Juego
- Otros

## ESPACIOS DE TRABAJO

### CONCEPTO

Los espacios de trabajo históricamente son el resultado de la Revolución Industrial, debido a que fábricas e industrias, requerían de mano de obra, donde cada uno del personal cumplía con una labor específica. Tras un serie de artículos leídos diría que un puesto de trabajo, es un espacio cerrado destinado al desarrollo de distintas actividades profesionales y que hoy en día ha ido evolucionando y cambiando debido a que el espacio se acopla a las necesidades actuales que ahora requiere un trabajador.

### OFICINA

La oficina es un espacio destinado para la elaboración profesional y realización del trabajo, donde se puede realizar actividades de una empresa específica, dependiendo de la cantidad de personal se realiza la distribución de los sub-espacios que deben estar presentes en el mismo. La oficina generalmente puede estar situada en un departamento, edificio, casa, etc.

### LOFTS

El libro Diseño de Lofts señala que : Los lofts se remonta en los años cincuenta en Manhattan , lugar de nacimiento de este fenómeno en Estados Unidos, construido para que en aquella época , los artistas que buscaban lugares baratos en los que vivir y trabajar comenzaron a ocupar los edificios industriales que habían quedado abandonados tras el siglo XIX. Desde los años ochenta, el concepto de Loft se ha convertido en algo más sofisticado y se ha extendió en numerosas ciudades y lugares del mundo. En la actualidad, el concepto de loft ha dejado de ser una tendencia de moda para convertirse en un estilo de vida. H Kliczkowki ( 2004,p.2)



Ilustración 5



Ilustración 6



## ESPACIOS INTERIOR

### CONCEPTO DISEÑO DE INTERIORES

Partimos por señalar que El Centro Superior de Diseño Hacer Creativo de Zaragoza centro superior de Aragón y escuela de diseño de España describe que “El diseño de interiores es la disciplina proyectual involucrada en el proceso de formar la experiencia del espacio interior, con la manipulación del volumen espacial así como el tratamiento superficial”. El diseñador es creativo e imaginativo y analiza toda la información que lo rodea, para posteriormente establecer una dirección conceptual, dando respuesta a las necesidades de los clientes.

El diseño de interiores es una materia que está estrechamente relacionada con la arquitectura y, en un menor grado, con materias como diseño industrial, diseño de mobiliario, diseño de escenografía, entre otras. El diseño interior busca crear espacios agradables, confortables y sobre todo funcionales para el usuario que lo vaya a habitar o usar, teniendo en cuenta la morfología, ergonomía, ubicación geográfica y las necesidades que el ser humano requiere para lograr un espacio utilizable y agradable, para hacer más fácil la actividad de quien lo habite.

### 3.2 ESPACIOS CREATIVOS

Los espacios creativos, están pensados en estimular la creatividad de quienes lo habitan, analizando sus necesidades y características espaciales, aportando a un mejor desempeño laboral.

El diseño interior puede responder a varias necesidades del ser humano, aportando a que los espacios físicos donde se desarrollan múltiples actividades, tengan una gran influencia en el desarrollo de la creatividad y la innovación. El espacio influye en el comportamiento de trabajadores o quienes lo habiten, aportando el diseño a promover comportamientos relacionados con la creatividad, con la colaboración y la conexión entre personas y nuevas ideas.



## Espacio interior - Profesión

Todo profesional para poder resolver un caso planteado, hace uso de su creatividad, entendiéndole como una capacidad que permite crear, inventar, modificar, plasmar o materializar ; donde efectivamente la creatividad es esencial , ya sea , por marcar la diferencia o para resolver problemas , siguiendo protocolos establecidos , encontrando soluciones novedosas, analizando necesidades, encontrando nuevos caminos o simplemente planteándose desde otra perspectiva el problema.

Estos datos y elementos son esenciales y fundamentales a considerar para que el profesional se sienta a gusto, en ambiente y que el espacio en si pueda ayudar a estimular su creatividad, es decir que el espacio de trabajo debe tener una conexión directa entre el sujeto y el espacio interior. A su vez dicho espacio debe contar con las herramientas necesarias que permita al profesional trabajar de una manera más eficiente y cómoda.

Un espacio creativo que dé respuesta a todas las actividades diarias que el profesional realiza, un espacio versátil que permita acoplar las distintas funciones , un espacio personalizado , donde cada uno le da un nombre como "mi taller" , "mi espacio" , un espacio iluminado , donde todos estos criterios ayuden a mejorar la productividad e inspire a los profesionales a ser más creativos .





CAPÍTULO  
REFERENTES  
CONTEXTO

2



# INTRODUCCIÓN

El contenido de este capítulo contiene un análisis del contexto frente a la problemática planteada. Es por ello que se realiza un estudio de distintas profesiones en la ciudad de Cuenca, elegidas y tomando como punto de partida a los artistas, diseñadores, arquitectos, donde el espacio es la manifestación de su ser y la configuración espacial es fundamental al momento de crear, convirtiéndose en verdaderos espacios de arte y de inspiración y a otras profesiones que tienen una alta demanda profesional como abogados, médicos y posteriormente saber de qué forma el tema de la creatividad está presente en cada uno de los profesionales, analizando a través de una serie de herramientas como : Entrevistas y Fichas de observación.







# DIAGNÓSTICO

## ENTREVISTA

Para poder entender como cada una de las profesiones se maneja en la cotidianidad se realizó una entrevista a un grupo de 7 profesionales elegidos uno por la demanda que ofrece su carrera y dos por la modernidad de otras profesiones que se encuentran en el medio, consiguiendo un dialogo informal con cada uno de ellos, en donde se plantea 4 preguntas fundamentales para saber cómo el tema de la creatividad está presente en el contexto profesional más 2 preguntas que ayudaran a saber cuáles son sus gustos y preferencias que tiene la persona .

**Que quiero conocer:** Conocer los espacios de trabajo de profesionales con: Alta demanda profesional (Doctores, Abogados, Arquitectos, Ingenieros) y profesiones modernas (Diseñadores, Chefs, Artistas).

**Para que:** Para saber cómo el tema de la creatividad está presente en el contexto profesional y además saber cuáles son sus gustos y preferencias.

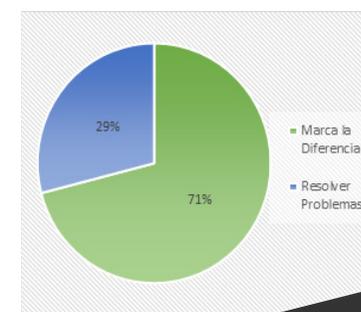
1. ¿Qué es la creatividad para usted?
2. ¿Cuándo se siente más creativo?
3. ¿En su vida profesional es importante la creatividad?
4. ¿Cuál es el proceso que sigue desde que identifica un problema hasta que lo soluciona?
5. ¿Cuál es la actividad (hobby) que más le gusta hacer?
6. ¿Cuál es el elemento (objeto) clave que identifica su profesión???

De igual manera se realizaron preguntas sobre los elementos físicos del espacio para saber cómo ellos perciben a su lugar de trabajo.

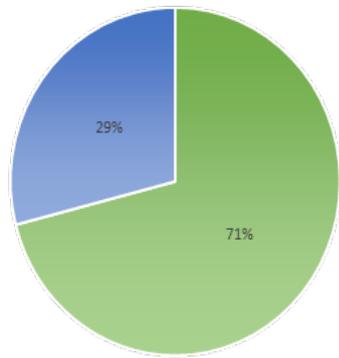
7. ¿Considera que la circulación que existe en su área de trabajo es la adecuada?
8. ¿Existe problemas de ventilación en su área de trabajo?
9. ¿La iluminación es la adecuada para que pueda laborar sin problemas?
10. ¿El mobiliario es adecuado para las actividades que realiza?



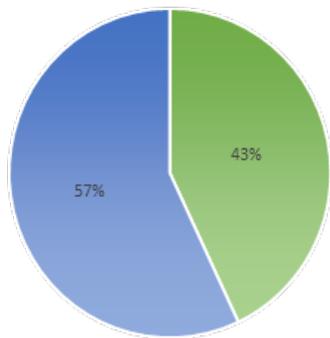
Ilustración 10



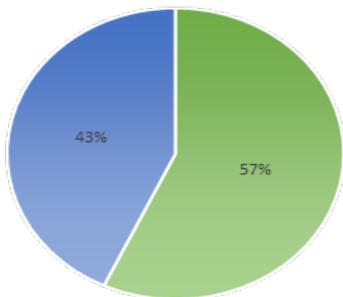
CIRCULACIÓN



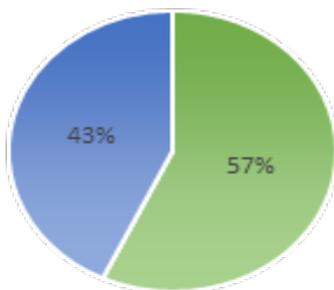
VENTILACIÓN



ILUMINACIÓN



MOBILIARIO



## FICHA DE OBSERVACIÓN

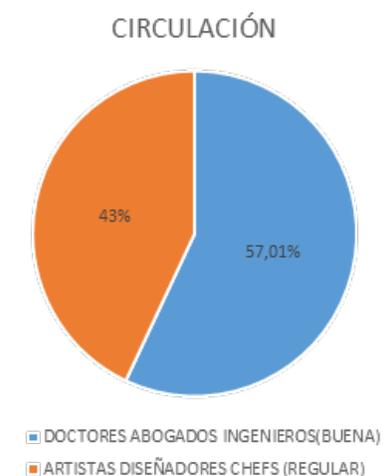
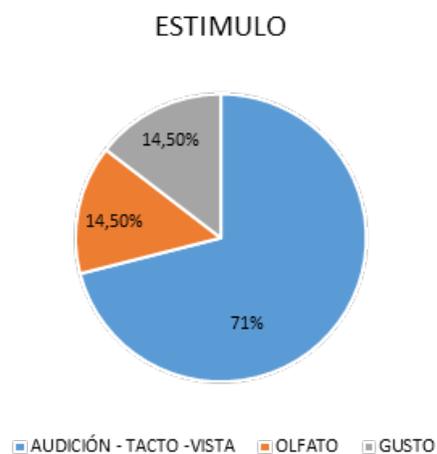
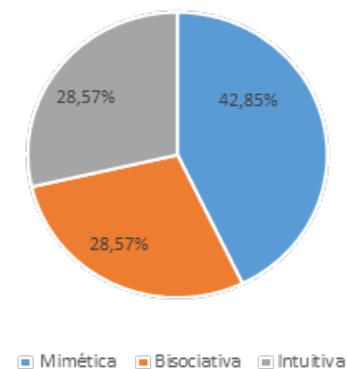
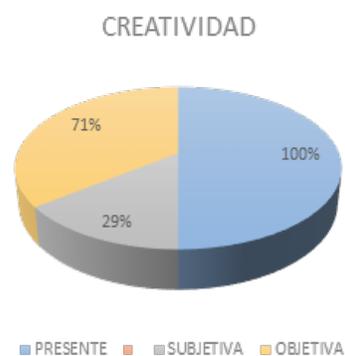
**Que quiero conocer:** Conocer cómo se estimula o despierta más la creatividad en los profesionales y como físicamente se encuentran sus espacios de trabajo.

**Para que quiero conocer:** para posteriormente tomar en cuenta los elementos relevantes y llevarlos al espacio.

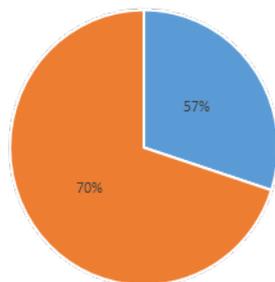
Modelo Ficha Anexo.



TIPO DE CREATIVIDAD Ilustración 13

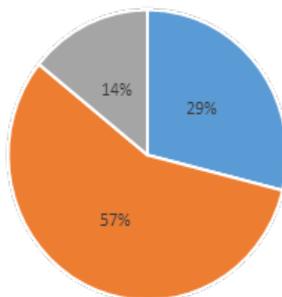


### ILUMINACIÓN



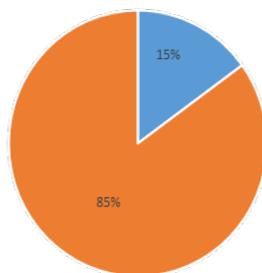
- DOCTORES ARQUITECTOS (BUENA)
- ARTISTAS DISEÑADORES CHEFS ABOGADOS INGENIEROS (REGULAR)

### VENTILACIÓN



- DOCTORES ARQUITECTOS (BUENA)
- ARTISTAS DISEÑADORES CHEFS INGENIEROS (REGULAR)
- ABOGADOS

### MOBILIARIO



- ARTISTA (BUENA)
- DOCTORES ARQUITECTOS ABOGADOS DISEÑADORES CHEFS INGENIEROS (REGULAR)



Ilustración 14



Ilustración 15

## HOMOLOGOS INTERNACIONALES

### Oficinas Google

Fundadores: Larry Page y Sergey Brin

Fundado: 1998

Google: Googol (Termino matemático)

Las oficinas Google se han convertido en un verdadero fenómeno de búsqueda, donde cuyos fundadores vinculan el nombre Google con "Googol" termino matemático que quiere decir 1 seguido de 100 ceros, una cifra muy elevada y aparentemente infinita, pero que toma sentido al momento de relacionar con lo que se proyectan como empresa: "Reflejar su misión de organizar una gran cantidad de información infinita y hacerla accesible y útil para todos".

En la actualidad existe alrededor de 70 oficinas en más de 40 países alrededor del mundo, donde se refleja la cultura de cada una de ellas, se describe también que no todas las oficinas son iguales ni se manejan bajo un modelo sistemático; pero si existen elementos comunes usados más como decoración reflejando la personalidad local, como murales, video juegos, mesas de billar, entre otros, donde el personal puede disfrutar de ello cuando no está trabajando.

Este ejemplo impacta por como maneja y fomenta las interacciones entre los empleados dentro de cada equipo y entre todos ellos. Se convierte en un espacio creativo que saca lo mejor de cada uno de los trabajadores, un espacio que se sale de los estereotipos, donde no existe el horario y reglas que se establecen en una oficina tipo y que además el espacio brinda la comodidad y permite al empleado generar ideas creativas e innovadoras el momento de estar en contacto con el ambiente

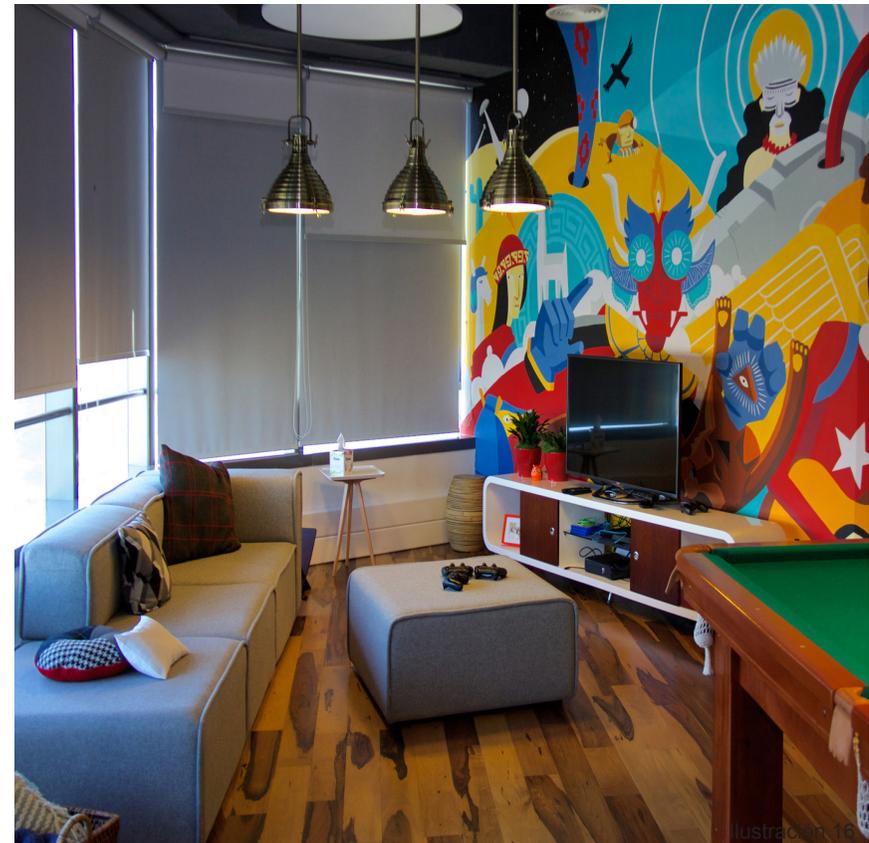


Ilustración 16



Ilustración 17



Ilustración 18

## Oficinas Dropbox

Diseño: Boor Bridges Architecture y Geremia Interior Design  
Área: 8.000m<sup>2</sup>

Las oficinas Dropbox en San Francisco, es otro de los espacios en donde trabajar se vuelve una forma más divertida, donde se maneja los espacios de forma abierta y sobria combinados con salas de reuniones ,espacios de descanso, juegos ,sala de piano , entre otros. Existe a su vez una serie de frases motivadoras como challenge accepted (desafío aceptado), Back to the Future (Regreso al futuro), The Future is now (El futuro es ahora) Romance Chamber (habitación para el romance), entre otras frases más que encajan perfectamente con lo que la empresa se plantea: “Conseguir lo que parece imposible”. Esta oficina es otro claro ejemplo que para poder mejorar la productividad de los trabajadores, es importante no dejar de lado las necesidades que requieren para poder ser más creativos, es decir no trabajar bajo presión



Ilus.



Ilustración 20

## Oficinas Facebook

Diseño: Arq. Frank Gehry

FacebookK al momento tiene 24 oficinas en todo el mundo y 13 en Estados Unidos, en donde alberga alrededor de 3.000 trabajadores y cada una de ellas responde a un diseño propio.

Existen espacios como gimnasios, restaurantes, taller de bicicletas, espacios verdes y oficinas abiertas que transmiten un gran ambiente de tranquilidad en el cual el trabajador puede inspirarse, relacionarse fácilmente con los demás compañeros y divertirse.



Ilustración 21

## Oficinas Nokia

La empresa líder en infraestructura para aplicaciones fijas, móviles y convergentes en el mundo Nokia en Sunnyvale abarca alrededor de 500 empleados, cuya misión es el de recrear la paz y la comodidad que tienen los trabajadores en casa y plasmarlo en el espacio, optando por colores vivos, en donde cada área se identifica por un tono específico desde un rojo al verde, azul o amarillo. Dicho ejemplo es otra manera de demostrar que el salir de la cotidianidad, se convierte en un factor importante al momento de diseñar, debido a que la comodidad del trabajador ayuda a mejorar la productividad del mismo.



Ilustración 22

## Oficinas Red Bull

Las oficinas Red Bull en Ámsterdam diseñadas por Sid Lee Architecture quien describe que su diseño trata de capturar y reflejar el “verdadero espíritu” que tiene la marca, divide los espacios en función de su uso “Sugerir la idea de los dos hemisferios opuestos y complementarios de la mente humana, razón contra la intuición, el arte frente a la industria, oscuro frente a la luz, la subida del ángel frente a la mención de la bestia.”

De igual manera en su página web se describe lo siguiente: “Nosotros no tenemos videos de empleados sonrientes disfrutando comidas gratuitas en oficinas pintadas de colores. En lugar de esto, nos juzgarás por la calidad y profesionalismo en como desarrollamos nuestros productos y proyectos.”

Este ejemplo refleja un diseño ambicioso y único por así decirlo, donde se centra más en reflejar lo que es la marca y plasmarlo en el espacio.



Ilustración 23

## HOMOLOGOS LOCALES

Oficinas De Estrategia Digital (La Motora)

Tesis: diseño interior de la agencia de estrategia digital “la motora” estimulando la creatividad profesional

Autor: Josué Rodrigo Velasco López

Este proyecto de tesis previa a la obtención del título de diseñador de interiores en la Universidad Católica de Cuenca, se diseña la oficina de la empresa de estrategia digital “La Motora” tomando en cuenta aspectos técnicos de ergonomía y antropometría. Estudia a su vez las necesidades de la empresa en cuanto a su función social y simbólica, tiene como objetivo estimular la creatividad, brindar un buen ambiente para cada empleado y transmitir un potente mensaje sobre la identidad de la empresa. El color es un factor fundamental que está presente en el diseño estimulando los sentidos y los estados de ánimo del profesional, en el mobiliario también son aplicados colores llamativos como el verde o naranja para atraer a la persona acercarse a leer, aparte de usar el color se toma a la silla Embody, Herman Miller que ayuda a innovar, crear, generar ideas, debido a que está diseñado de tal forma que aumenta la circulación sanguínea, lo que mejora el flujo de oxígeno y disminuye la frecuencia cardíaca.



Ilustración 24

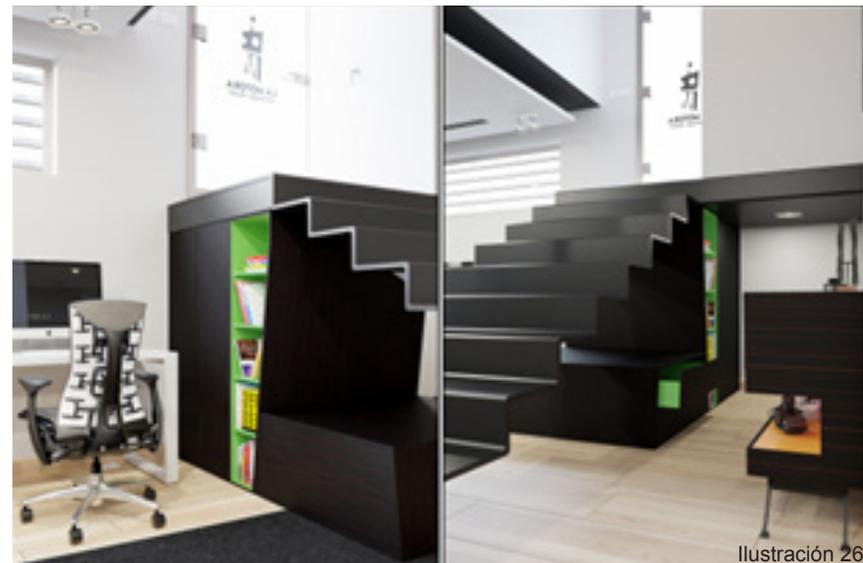


Ilustración 26



# CONCLUSIONES

Resultó ser muy orientador el acercamiento que se tuvo con las distintas profesiones, debido a que se ha podido observar que indudablemente la creatividad está presente en todos ya que esta es connatural a su ser, pero que dentro de ella, algunas son subjetivas y otras claramente objetivas debido al hecho de que estas se pueden plasmar desde un inicio. Se percibió que la creatividad se despierta cuando los sentidos entran en juego, la audición, el tacto y la vista en un mayor porcentaje ya que la persona, escucha música, siente las texturas, ve los colores, entre otras, queda en menor porcentaje pero no menos importante los otros dos sentidos que algunas profesiones ayudan a ser más creativos como el oler y poder saborear la comida.

De igual manera se analizó que los tipos de creatividad que Jeff DeGraff licenciado en Artes de la Comunicación y las Ciencias agrega y fueron mencionados en el primer capítulo logran tener una conexión apareciendo en este análisis de observación, la creatividad mimética, bisosiativa e intuitiva como las más relativas y aplicadas por los profesionales.

En cuanto al tema del diseño interior se observa que tanto la circulación, ventilación, iluminación, mobiliario se manejan de una manera buena en algunos casos y regular en otra, mientras que temas nuevos como la tecnología aparecen como elemento en los espacios de trabajo en donde la mayoría son regulares y en oficinas más técnicas como doctores su tecnología es altamente buena, el tema del color es en todos los espacios variable cada uno de ellos se maneja con un gusto específico o porque simplemente ya fueron entregados así al profesional, en cuanto a la forma del espacio se puede decir que las formas regulares pertenecen a profesiones con alta demanda mientras que formas irregulares están en las profesiones modernas o nuevas por así llamarlas.

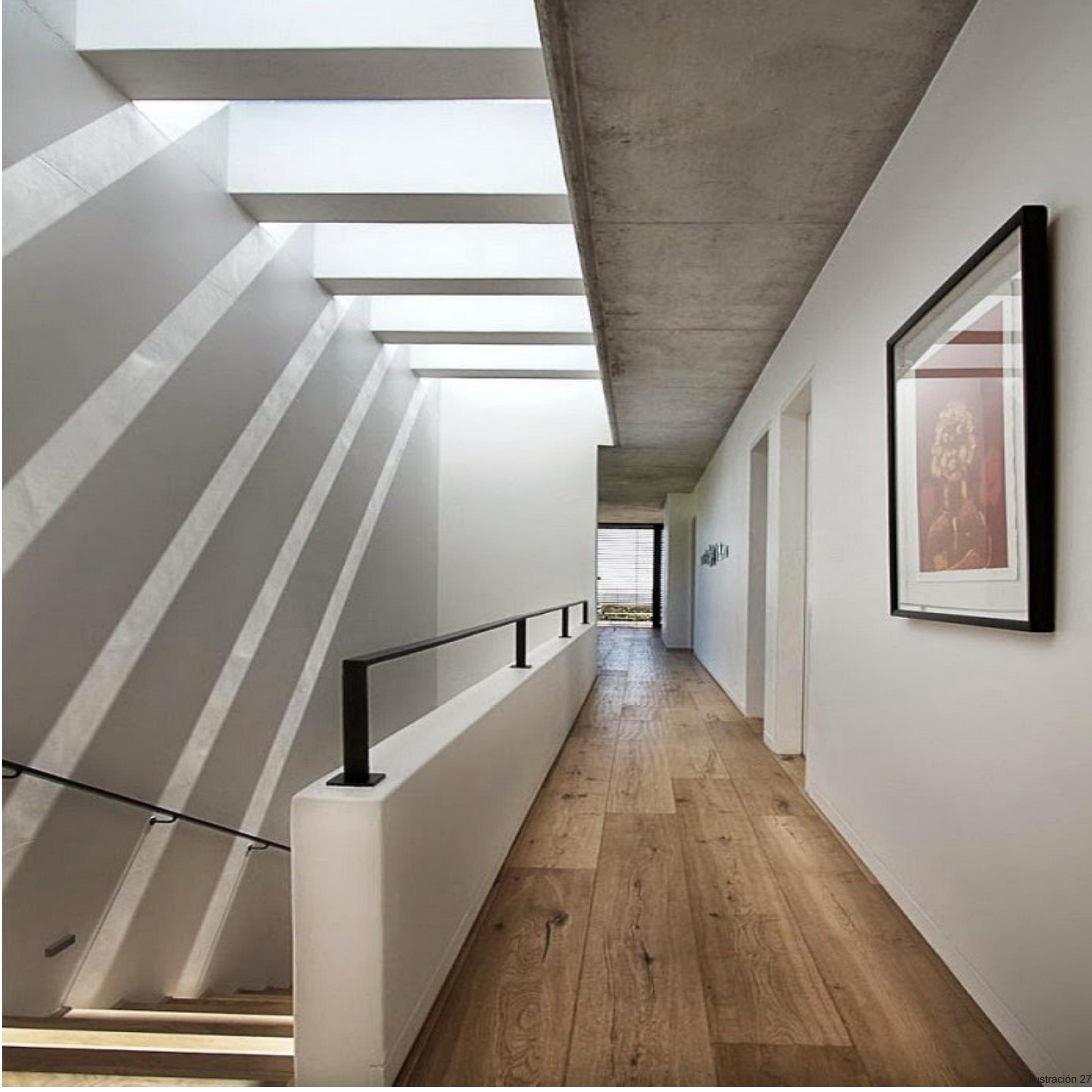
Como último punto para analizar e igualmente importante se encuentra la distribución espacial, en donde empiezan a notarse zonas como de espera, atención, trabajo, exhibición y taller en la última zona planteada, existe un dato relevante y a considerar, profesiones como el diseño y arte cuentan con un espacio llamado taller en donde entra en juego también mucho el tema sobre orden – desorden entendiéndole a ello como a un espacio donde únicamente esa persona sabe en qué lugar se encuentra cada cosa y ayudándole a ser mucho más creativo.



CAPÍTULO  
EXPERIMENTACIÓN

3





## CRITERIOS DE LA EXPERIMENTACIÓN

Es importante mencionar que los criterios de experimentación que serán seleccionados con posterioridad, son datos que salieron del diagnóstico elaborado. Mencionando que la creatividad profesional se estimula a su vez cuando los sentidos de la audición, el tacto y en mayor porcentaje la vista entran en juego, debido a que con ellos se puede percibir varias cosas con mayor relevancia. De igual manera aparece la luz natural, la versatilidad, transformación y la distribución espacial (diferentes zonas que debe tener una oficina) como datos fundamentales para que se pueda trabajar de una mejor manera, mejorando la productividad.

Los criterios de experimentación seleccionados para la presente etapa fueron:

- Vista como sentido
- Luz natural
- Distribución espacial
- Configuración del espacio Elementos Constitutivos del espacio

Se tomaron estos criterios debido a que dentro de los 5 sentidos que tiene el ser humano el más importante es el de la vista, como lo explica Asifa Majid, investigadora del Instituto Max Planck, el cerebro dedica casi el 50% al procesamiento visual.

Se podría decir que con la vista se puede percibir constátenme una variedad de cosa sin cansar a la persona.

Es por ello que se toma a la vista y se le asocia con la luz natural porque es la que menos cansa al trabajar, convirtiéndose en una constante para aplicarla en los elementos del espacio y empezar a relacionarlas.

A lo que se refiere a la distribución espacial está asociada a las diferentes zonas que presenta un área de trabajo como:

Zona de espera

Zona de atención

Zona de trabajo

Zona de (Comida, Descanso), tomadas en cuenta dependiendo la profesión a intervenir.





## MODELO DE LA EXPERIMENTACIÓN

Una vez obtenido los criterios con los que se va experimentar se delimita las variables y constantes de la siguiente manera:

- CONSTANTES
  - Vista a través de : Luz natural
- VARIABLES
  - Elementos constitutivos del espacio:
    - Piso
    - Cielo raso
    - Pared
    - Todos
  
- CONSTANTES
  - Distribución espacial a través de : Tabiques
- VARIABLES
  - División espacial
    - Horizontal
    - Vertical
    - Mixta
    - Ninguna (abierta)



## MODELO CONCEPTUAL

Planteado los criterios de experimentación, tanto variables como constantes, se pone en juego en una serie de figuras geométricas que contiene cada uno de las variables, estas relaciones se muestra a continuación en la siguiente imagen:



Pirámide Fucsia  
(Donde interviene la luz natural)



Pirámide Amarilla  
(Divisiones – tabiques)



CUBO NARANJA  
(Profesiones)



## REGLAS

El juego consta de 3 partes

El primero en jugar es la pirámide fucsia se lanzara una vez y será la que indique en donde intervendrá la luz natural. (La flecha hacia arriba de cada cara indicara que elemento del espacio es elegido.)

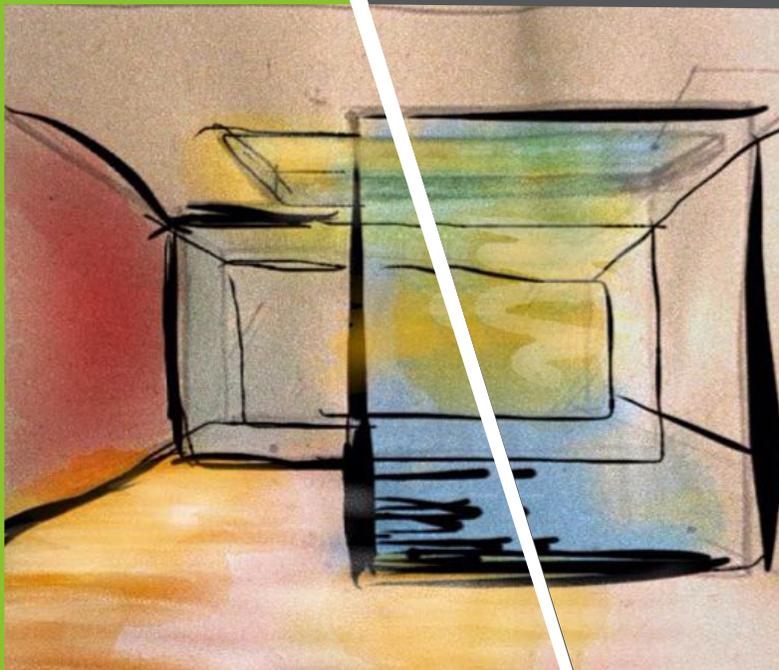
El segundo en jugar es la pirámide amarilla se lanzara una vez y será la que indique de que manera interviene la tabiquería en el espacio (La flecha hacia arriba de cada cara indicara que elemento del espacio es elegido.)

Una vez elegida la cara se procede a definir si es fija o móvil (Girando la flecha al azar). EL RESULTADO DE LOS DOS MOVIMIENTOS ME DA UN ESPACIO BASE PARA POSTERIORMENTE ESCOGER LA PROFESIÓN.

El tercero en jugar es el dado naranja que indicara que profesión entra en juego. CADA ELEMENTO DEBE ENTRAR EN JUEGO SOLAMENTE UNA VES.

## COMBINACIONES POSIBLES

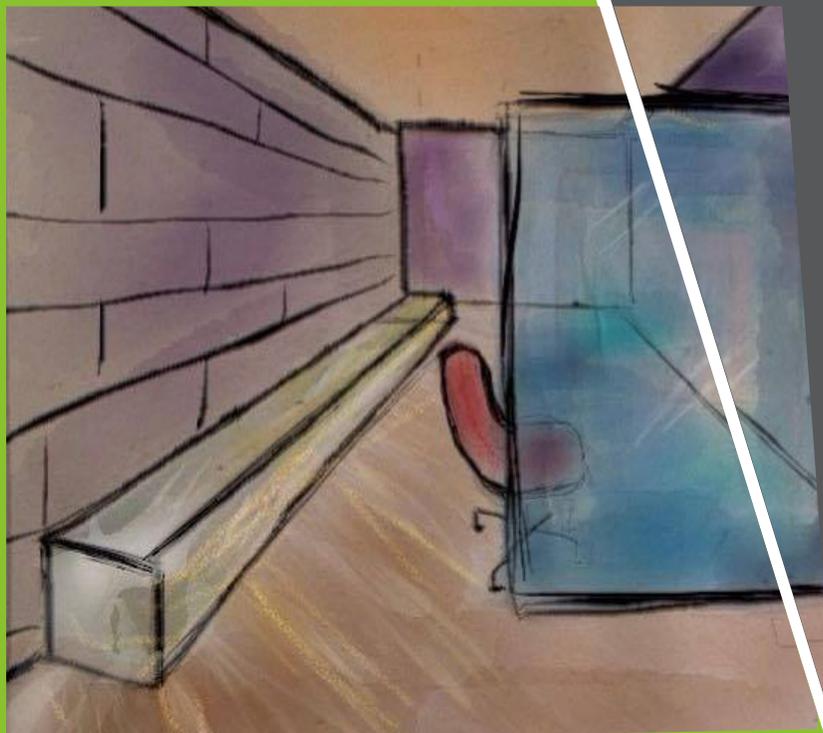
El resultado de las combinaciones posibles es de 16 relaciones entre sí, las cuales son aplicadas en bocetos y maquetas, dichos espacios sirven de base para que posteriormente se seleccione la profesión que entre en juego y se aplique la materialidad



Luz natural: Cielo raso  
Divisiones: Mixta - Fija  
Profesión: Cualquiera



Luz natural: Pared  
Divisiones: Ninguna abierta  
Profesión: Cualquiera



Luz natural: Piso  
Divisiones: Vertical - Fija  
Profesión: Cualquiera



De igual manera se procedió a experimentar con entradas de luz natural en maquetas obteniendo resultados de luz y sombra interesantes.



Luz natural: Todos  
Profesión: Cualquiera



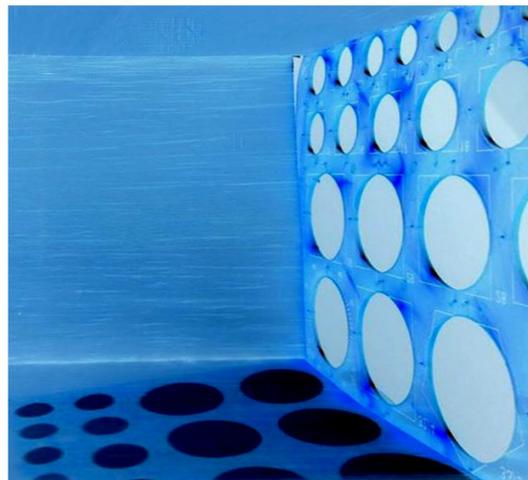
Luz natural: Piso  
Profesión: Cualquiera



Luz natural: Pared  
Profesión: Cualquiera



Luz natural: Cielo  
Profesión: Cualquiera



A ellos se sumó el uso de textura y tramas generando luz y sombras de la siguiente manera



## PROFESIONES

Para que un espacio de trabajo sea óptimo e identifique a cada una de las profesiones que entran en el modelo operativo, se investigó una serie de elementos que entran en juego al momento de estimular la creatividad profesional, debido a que el equilibrio adecuado de color, material o texturas puede propiciar el tipo de estímulo sensorial que se necesita para ser creativos y productivos.

### COLOR

El color es un factor fundamental al momento de diseñar debido a que estos estimulan los sentidos, teniendo efectos relajantes o estimulantes, de igual manera define la función de un espacio ya sea una oficina o un hospital dependiendo el caso. Se dice también que los matices de los colores y los diferentes grados de transparencia o viceversa ayudan a crear un entorno diversificado.

#### Los cálidos Estimula

##### Amarillo

- Incrementa la energía
- Aumenta el autoestima
- Sensación de felicidad
- Representa el cambio de información
- Sala de reuniones

##### Naranja

- Oficinas dinámicas
- Estimula el apetito
- Zonas de comida - Bienvenida

#### Los fríos Tranquilizan

##### Verde

- Brinda relajación
- Puesto de trabajo individual
- Favorece a la concentración

##### Azul

- Tranquiliza el estado de animo
- Favorece la **creatividad** en persona que trabajan solas
- Puestos de trabajo con alto nivel de estrés.
- Mismas propiedades que el color (marrón, beige o café).



Ilustración 30

## PERSONALIZACIÓN

Darle una significación propia, personalizarle, es decir darle ese toque al espacio aumenta en gran porcentaje la creatividad, aporta diferentes beneficios y se trabaja de mejor manera debido a que son elementos que están presentes y ayudan a la motivación aumentando la creatividad, cabe recalcar que no hay que caer en una decoración si no potenciar estos elementos configurando el espacio.

Elementos  
Naturales

- Reduce el estrés
- Dan energía
- Purifica el oxígeno del espacio
- Aumenta la productividad

Personalización

- Fotos
- Libros
- Comodidad

Áreas  
Complementarias

- Comida
- Descanso



Ilustración 31



Ilustración 32



Ilustración 33

## MATERIALES

La materialidad es un factor que se suma al momento de diseñar un espacio interior a partir de una configuración espacial, se procede a incluir materiales en piso, cielo raso, pared o tabiquería, estos elementos le dan un carácter de sobriedad, elegancia, diversión dependiendo que material se aplique o que característica se le quiera dar.

En el mercado existe una serie de materiales que pueden ser colocados en el área del trabajo como por ejemplo:

- Porcelanato
- Piso flotante
- Pisos vinílicos
- Baldosa
- Piso de goma
- Madera
- Acero
- Vidrio
- Aluminio
- Acrílico
- Plexiglás

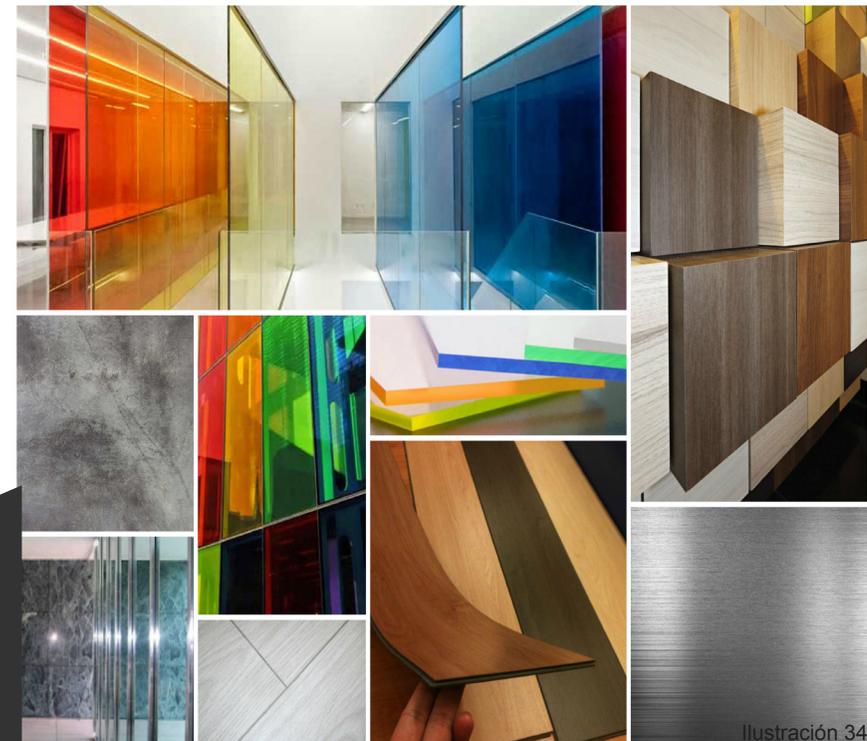


Ilustración 34



# INGENIERO AGRIMENSOR

Ing. Pablo Martínez García

(0351)157377947 - pabloSmartinezgarcia@hotmail.com

PLANO PARA UN ITINERARIO HISTÓRICO-INDUSTRIAL DEL PUERTO



## PUERTO DE SAGUNTO

Itinerario Arqueológico-Industrial. Plano-Guia



- |             |                   |              |            |
|-------------|-------------------|--------------|------------|
| <b>PISO</b> | <b>CIELO RASO</b> | <b>PARED</b> | * MADERA   |
| * MADERA    | * GYPSUM          |              | * PINTURA  |
| * FLOTANTE  | * YESO            |              | * METAL    |
| * CERÁMICA  | * MADERA          |              | * VINIL    |
| * VINIL     | * LÁMINA METÁLICA |              | * ACRILICO |
|             |                   |              | * VIDRIO   |

b) Iniciativa de Ley de Ingresos para el municipio de Tarimoro 2014 impresa en papel y signada en todas sus hojas por lo que la aprobaron; compuesta de exposición de motivos y cuer...

c) Iniciativa de ley de Ingresos para el municipio de Tarimoro 2014, contenida en disco compacto (CD), debidamente etiquetada...

d) Los siguientes anexos técnicos:  
1. Estudio técnico tarifario de cuotas de Agua Potable.  
Lo anterior para su estudio, análisis, discusión y en su caso a...

ATENTAMENTE

ING. MARCO ANTONIO RETIZ L  
PRESIDENTE MUNICIPAL

LIC. MARIA YESENIA PUGA P...

al #1, Col. Centro, C.P.38700, Tarimoro, Gto. Tel: (466) 663 5...



### DRINKS

CEMENTO PULIDO	\$4
CERÁMICA	\$5
GRANITO	\$3
PISO DE GOMA	\$4
EPÓXICO	\$4
CONCRETO	\$5
BALDOSA CERÁMICA	\$4

### DESSERTS

GRES	\$4
PAVIMENTOS DE SEGURIDAD ALTRO	\$4
PISO BRILLANTE	\$5
VINILO	\$4

## FOOD

MENU

### APPETIZERS

LÁMINA METÁLICA	\$4
TABLONES	\$5
GYPSUM	\$5
PVC	\$3
YESO	\$4

### SPECIAL MENUS

PLAFONES	\$4
PANEL PVC	\$4
AZULEJOS	\$4
PINTURA	\$5
MADERA	\$5
PIEDRA	\$3
CERÁMICA 2	\$4
PORCELANATO 2	\$4

Moyobamba, 13 de Octubre de 2011

Oficio Múlt. N°009 -2011-D-CASM.

Señor:



**Asunto :** Invita a participar en Taller.

Por medio del presente me dirijo a usted saludándole cordialmente y a la vez hacer de su conocimiento que el Colegio de Abogados de San Martín, en coordinación con el Departamento de Participación, Proyección y Enlace con el Ciudadano, del Congreso de la República y dentro de la inclusión a la sociedad civil, realizarán un PROYECTO DE GRADUACIÓN CONFIGURACIONES ESPACIALES PARA EL ESTIMULO DE LA CREATIVIDAD

Por lo que agradeceré confirmar su participación a más tardar el Lunes 24 de Octubre del año en curso, en nuestra Oficina ubicada en el Jr. Emilio Acosta N° 481 – Barrio de Lluylucucha – Moyobamba, en el horario de atención de 8:00 a 13:00 horas y de 14:00 a 17:00 horas de Lunes a Viernes, y al teléfono fijo 042-562056 ó a los Cels. 942824529, 942478544, RPM. \*6946698, \*596382, #999424296.

DE IGUAL MANERA SE TOCARA TEMAS DE :

PISO	CIELO RASO	PARED	* MADERA
* MADERA	* GYPSUM		* PINTURA
* FLOTANTE	* PVC		* METAL
* CARAMICA	* YESO		* VINIL
* VINIL	* MADERA		* ACRILICO
	*LÁMINA METÁLICA		*VIDRIO

Es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Imagen 1

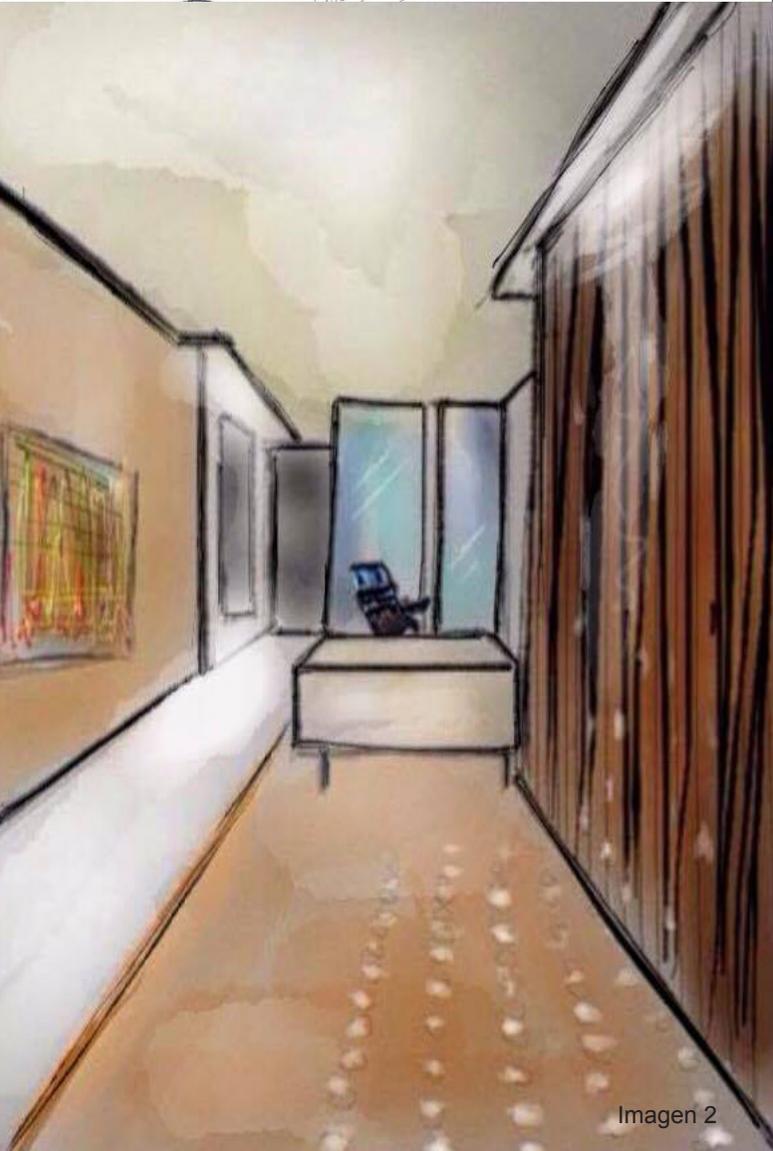


Imagen 2

## RESULTADOS DE LA EXPERIMENTACIÓN

### RESULTADOS APLICADOS EN EL ESPACIO INTERIOR

Para que el modelo operativo concluya se realiza una serie de recetas que contienen la materialidad que puede ser aplicada en cada profesión.

En este caso el dado arroja a la profesión del abogado (se lee lo que el oficio del abogado indica en temas de materialidad y se selecciona el que se desee. Ver Imagen 1), para percibir la idea se realiza un boceto que se muestra a continuación.(Ver Imagen 2).

### VALORACION DE LA EXPERIMENTACIÓN

	Si	No
Estimula la vista	x	
Ingreso adecuado de luz	x	
Se adecua a la profesión	x	
Zonificación(Zonas)	x	
Mejora la productividad	x	
Configuración óptima		



# CONCLUSIONES

Concluyendo con el modelo operativo que permitió encontrar relaciones entre constantes y variables, se puede decir que es posible estimular el sentido de la vista y sobre todo estimular la creatividad y productividad profesional que se plantea como objetivo principal del presente capítulo.

Cabe recalcar que el simple hecho de que en el espacio de trabajo no exista el ingreso adecuado de luz natural puede causar fatiga ocular, cansancio, estrés entre otros efectos más que irritan e interrumpen la creatividad en el profesional.

Es por ello que el hecho de que los elementos configurativos del espacio entren en una relación directa con el ingreso de luz natural sea lineal o con tramas, dándole una expresividad sumamente diferente y única, genera un efecto visual de luz y sombra positivo al espacio de trabajo, tomando otra concepción y percepción espacial donde la concreción material también entra en juego y se incorpora de una manera personalizada y adecuada para cada profesión, el espacio interior está listo para estimular el sentido más importante que tiene el ser humano, la vista.



CAPÍTULO  
PROPUESTA

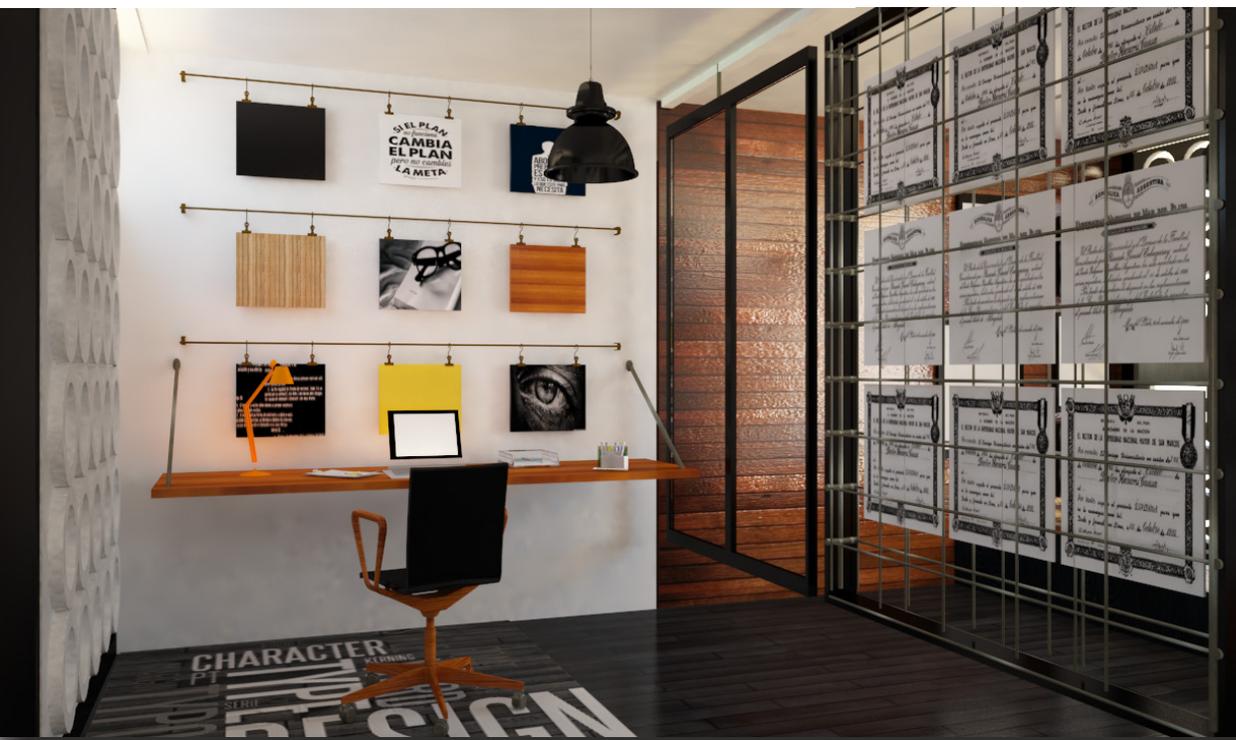
4





# LA CREATIVIDAD ES LA INTELIGENCIA DIVIRTIÉNDOSE

ALBERT EINSTEIN



necesito  
que sea facil  
solo que sea  
posible





CAMBIA  
... TU FORMA DE ...  
VER LAS COSAS  
... Y LAS COSAS ...  
CMBIARÁN.







“LOS DETALLES  
NO SON LOS DE-  
TALLES,  
LOS DETALLES  
SON EL **DISEÑO**”

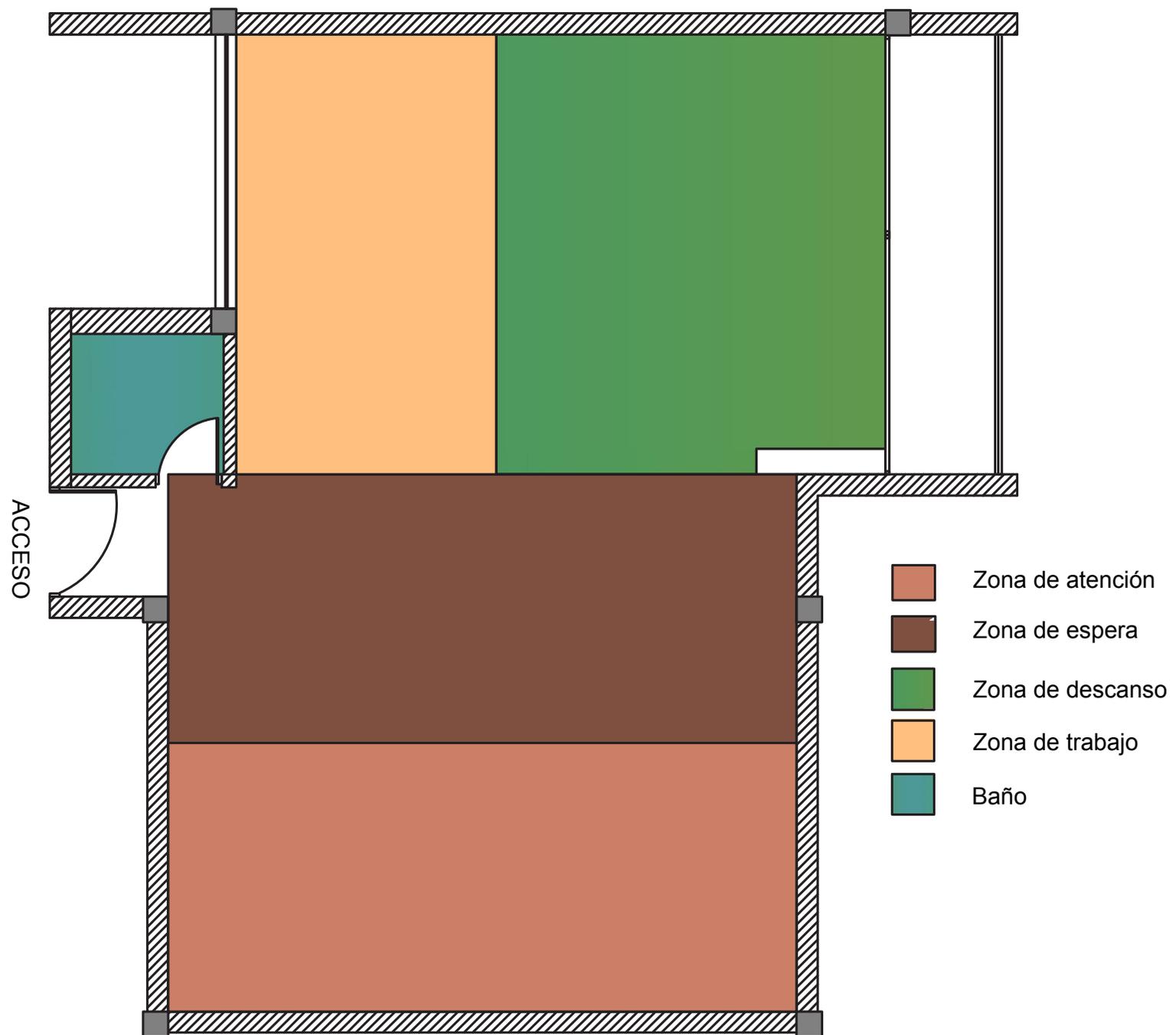
CHARLES EAMES



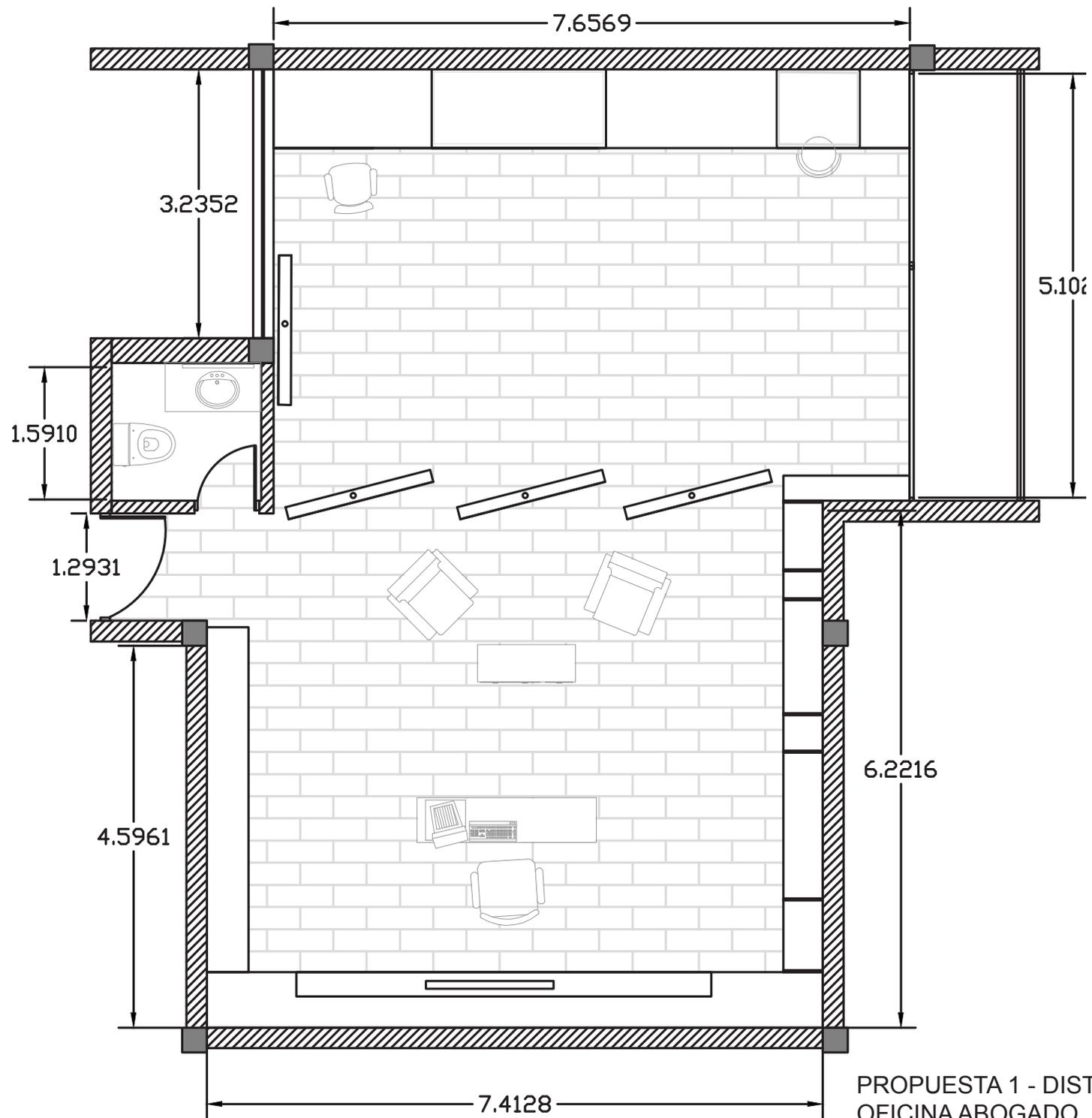


Ilustración 35

## PROPUESTA DE DISEÑO



PROPUESTA 1 - ZONIFICACIÓN  
 OFICINA ABOGADO  
 ESC: 1:50

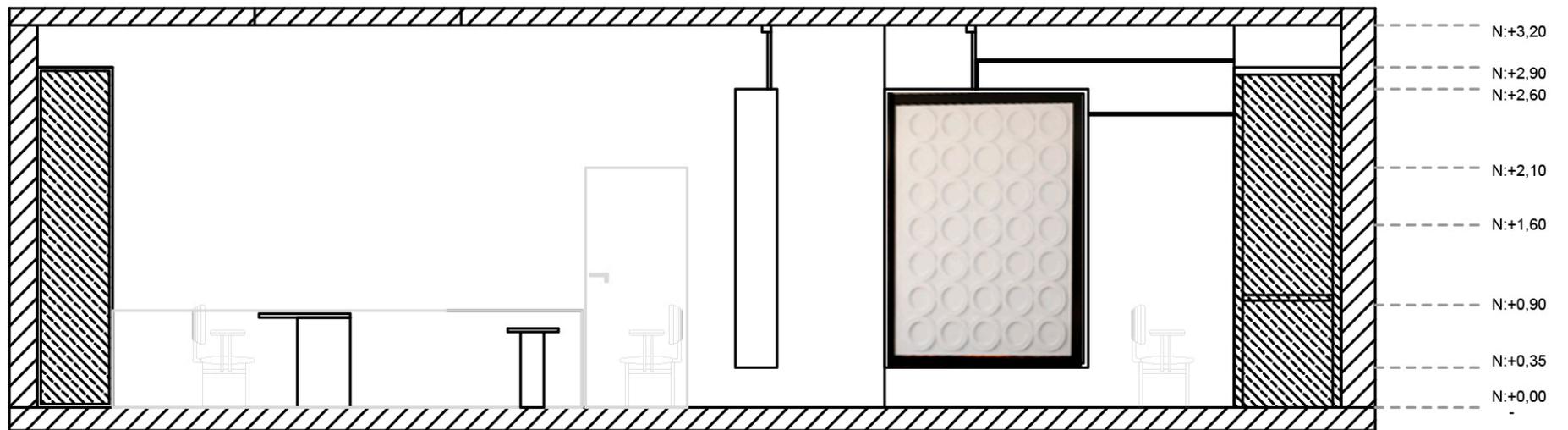


PROPUESTA 1 - DISTRIBUCIÓN  
 OFICINA ABOGADO  
 ESC: 1:50

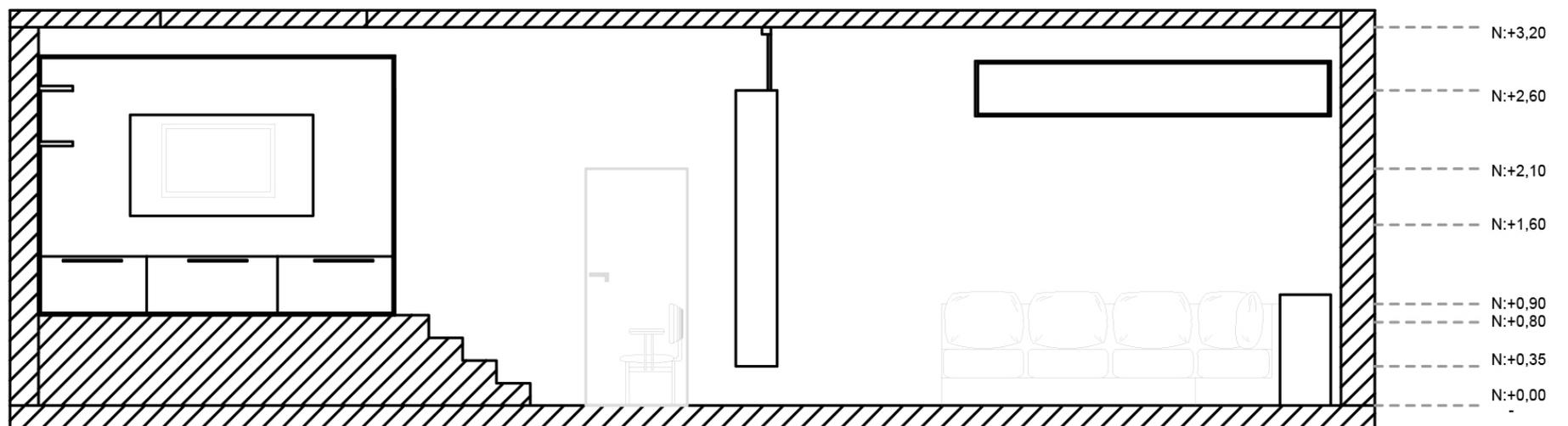


PROPUESTA 2- ZONIFICACIÓN  
OFICINA ARTISTA



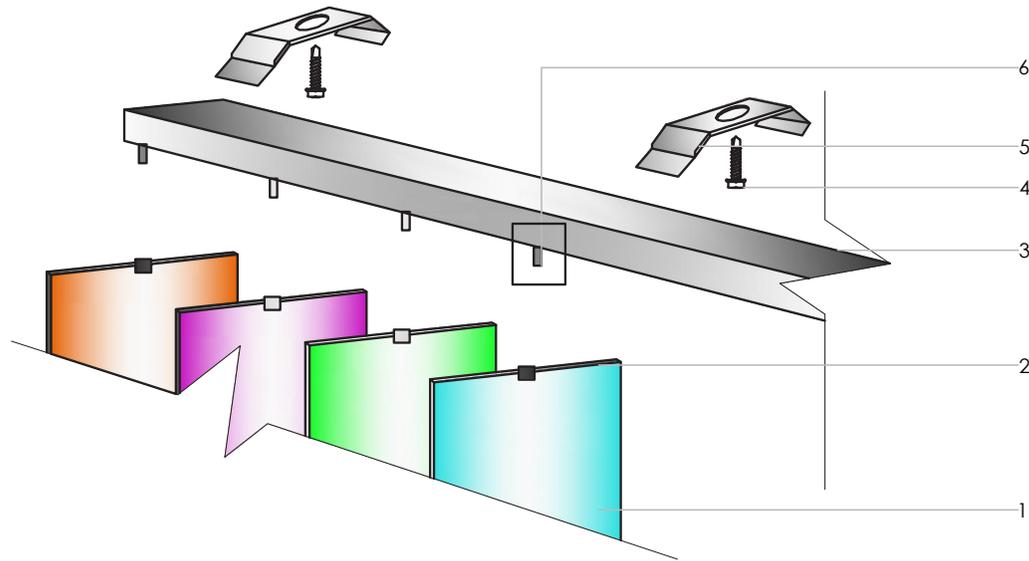


PROPUESTA 1- CORTES  
 OFICINA ABOGADO  
 ESC: 1:50



PROPUESTA 2- CORTES  
 OFICINA ARTISTA  
 ESC: 1:50

### DETALLE DE TABIQUE DE ACRÍLICO A CIELO RASO

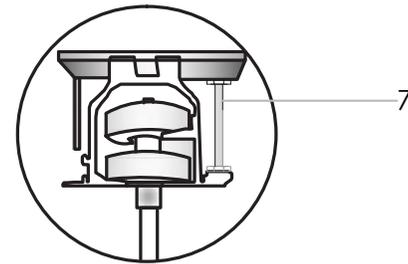


#### Especificaciones Técnicas

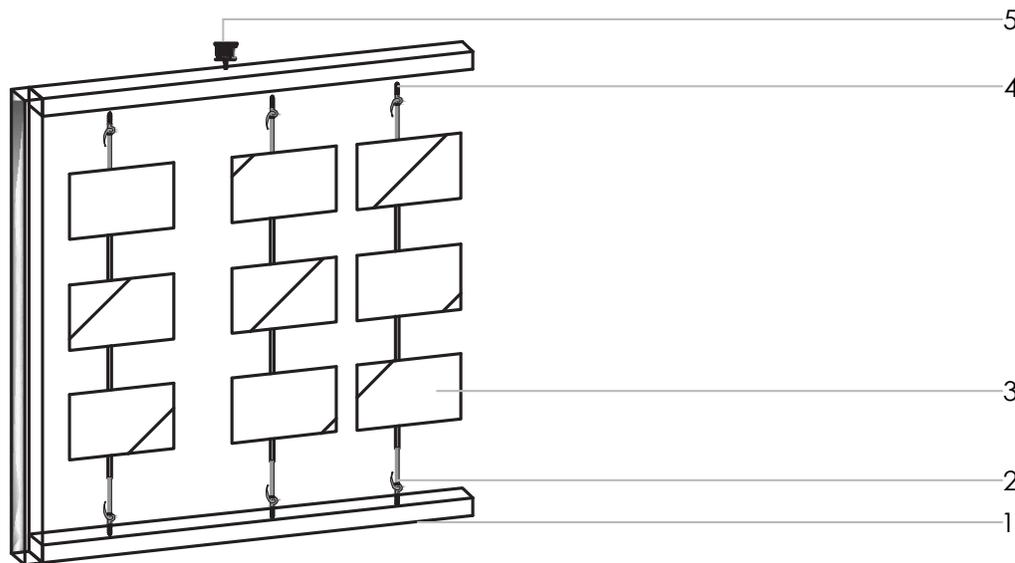
- 1.Lámina de acrílico 8mm
- 2.Perfil metálico
- 3.Intersección metálica
4. Abrazadera metálica
- 5.Perno tirafondo
- 6.Subdetalle

7. Sistema de tabiquería multidireccional

#### SUBDETALLE



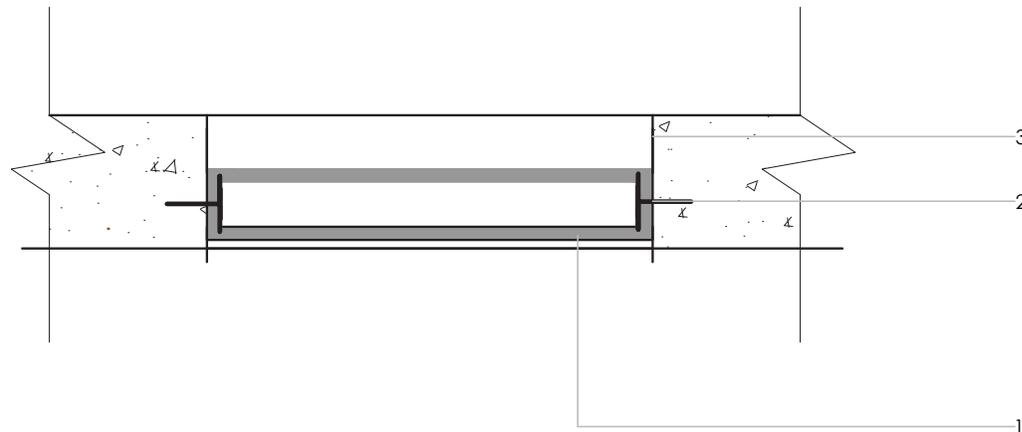
### DETALLE DE TABIQUE DE TABIQUE DE CERTIFICADOS



#### Especificaciones Técnicas

- 1.Perfil metálico
- 2.Hilo de amarre
- 3.Diplomas
4. Perno
- 5.Sistema de tabiquería multidireccional

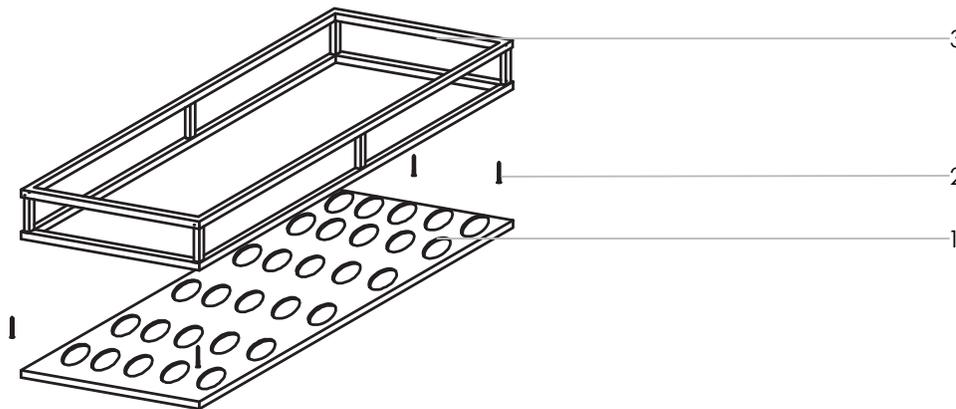
### DETALLE DE CIELO RASO ( INGRESO DE LUZ NATURAL)



#### Especificaciones Técnicas

- 1.Estructura metálica
- 2.Tornillo de acero inoxidable 2"
- 3.Losa de hormigón

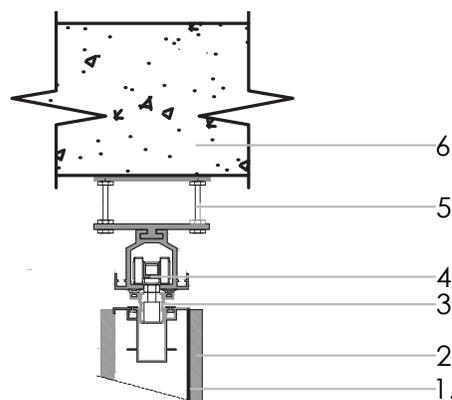
### DETALLE DE LA PLANCHA ( INGRESO DE LUZ NATURAL)



#### Especificaciones Técnicas

- 1.Tablero prefabricado (Forma)
- 2.Perno
- 3.Estructura metálica

### DETALLE DE TABIQUE MÓVIL



#### Especificaciones Técnicas

- 1.Acrilico
2. Perfilera metálica
- 3.Mécanismo superior de fijación
- 4.Mecanismo multidireccional
5. Fijación a losa
- 6.Losa de Hormigón

## CRITERIOS DE DISEÑO

Los criterios de diseño se convierten en el punto de partida para poder abordar la problemática planteada, los cuales con el transcurso de la investigación se puede decir que cada uno de ellos cumple una función importante al momento de llegar a la propuesta final. Es decir que los criterios de funcionalidad, tecnología y expresividad se juntaran para poder plasmar un diseño compacto que estimule la creatividad profesional, saliendo de los estereotipos de una oficina común.

## CONCEPTO DE DISEÑO

### IDENTIDAD

Se toma como punto de partida a la identidad, concepto que servirá como lenguaje para poder abordar posteriormente el proceso de diseño.

Se le define a la identidad como el conjunto de rasgos propios que posee un individuo, caracterizándole y diferenciándole de los demás, se refleja en este sentido en información personal, números, fotos, huellas digitales y otros elementos que permiten identificar de manera oficial a alguien.

También se dice que la identidad constituye un sistema de símbolos y de valores que permite afrontar diferentes situaciones cotidianas, dándole una identificación personal individual y dinámica, características que abarcan las diferentes dimensiones de la persona. Lo que se plantea en dicha propuesta, es el poder reflejar los distintos tipos de personalidad e identidad en los espacios de trabajo. Es decir que el mismo espacio interior por medio de una serie de criterios que abarca el diseño interior (funcional tecnológico, expresivo), puede convertirse en diferentes escenarios, abarcando a las distintas profesiones que se presenten, reflejando en cada uno de ellos su esencia.

### TECNOLOGICO Y EXPRESIVO

Los criterios tanto tecnológicos y expresivos se juntan en estas dos propuestas de diseño de una manera enriquecedora para el proyecto, debido a que la concreción material es el eje fundamental para poder marcar la diferencia entre la una oficina y la otra, el uso del sistema multidireccional que permite generar diferentes escenarios en un mismo espacio, el diseño exclusivo de tabiquería ya le da al espacio de trabajo un lectura diferente y específica.

De igual manera el uso del mobiliario transformable que permite crear diferentes escenarios, más el ingreso de luz natural, que genera distintas formas de sombras en el espacio y el intercambio de la materialidad, le da a un mismo espacio, una esencia, una identidad distinta y personalizada a cada profesión.

Ilustración 36

## PROCESO DE DISEÑO

### **FUNCIONAL**

El espacio en donde se intervino para las dos propuestas de diseño, cuenta con un aproximado de 80m<sup>2</sup>, planta arquitectónica de forma regular, la misma que se distribuye en dos grandes partes la zona de atención y la zona más privada, abarcando de esta manera a los distintos espacios que el diagnóstico arroja.

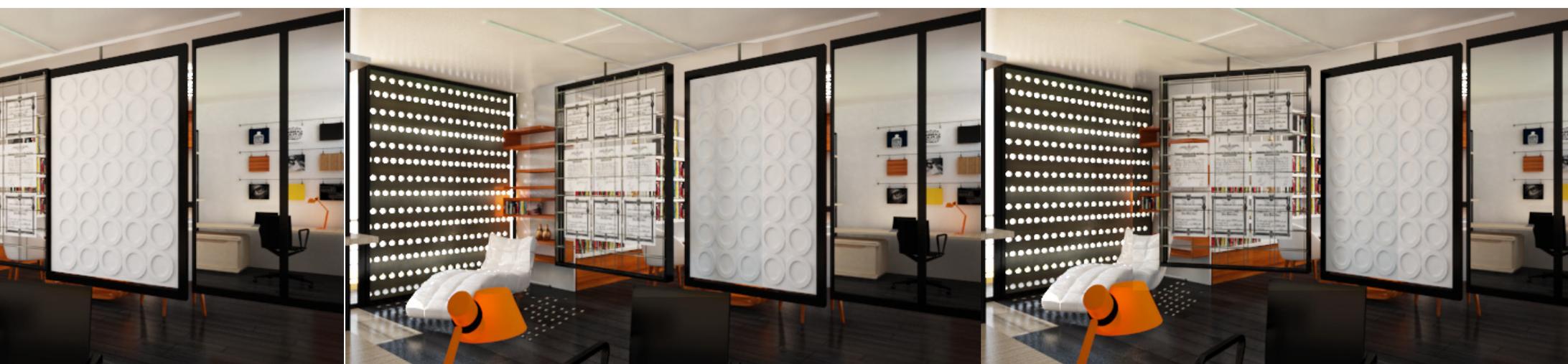
El espacio en su totalidad abarca

- Zona de atención
- Zona de espera
- Zona de trabajo
- Zona de descanso

A lo que se refiere a las tres primeras zonas, se conoce actualmente que las oficinas cuentan con ellas variando el espacio y dimensión en distintas profesiones. Es por ello que al momento de diseñar se les da la misma importancia, pero se aumenta una zona más que es de relevante valor (descanso, cafetería) ya que permitirá al profesional relajarse en momento de tanto estrés que demanda su carrera, mejorando su productividad laboral.

Un diseño que permite una versatilidad por medio de un sistema de tabiquería móvil que además que permite sectorizar dichos espacios como el profesional lo requiera, son tabiques que al momento de rotar permite generar arte, dibujar en el tabique en el caso de la una propuesta (artista), o en el caso de la oficina del abogado colocar sus alcances logrados como diplomas, etc., dependiendo la profesión en la que se vaya a intervenir, estos tabiques pueden cumplir con la funcionalidad del caso.





SECUENCIA DE TABIQUERÍA  
**MÓVIL**





SECUENCIA DE TABIQUERÍA  
MÓVIL

## OFICINA ABOGADO

El uso de materiales como la madera, acero, vidrio, tablero procesados, le da una elegancia y personalidad al espacio de trabajo, cuya versatilidad se percibe en el movimiento de su tabiquería y en la transformación que el mobiliario brinda, adaptándose a distintas actividades que el profesional requiera.

promover comportamientos relacionados con la creatividad, con la colaboración y la conexión entre personas y nuevas ideas.





## ZONA DE TRABAJO

La zona de trabajo se convierte en un espacio privado si es que así el profesional lo desea, el mobiliario se adapta a las actividades a realizar. El uso de tipografía en piso le da una lectura diferente, destacando que el diseño de tabiquería se lleva el protagonismo en dicho espacio.



## ZONA DE DESCANSO - CAFETERÍA

Este espacio versátil permite generar un espacio totalmente abierto y apimpo generando reflejos de luz y sombra interesantes . El mobiliario permite desplegarse para poder descansar o conseguir un área de cafetería y volver a guardarse

Espacios donde el profesional podrá relajarse, descansar, comer y liberarse del estrés.





## OFICINA ARTISTA

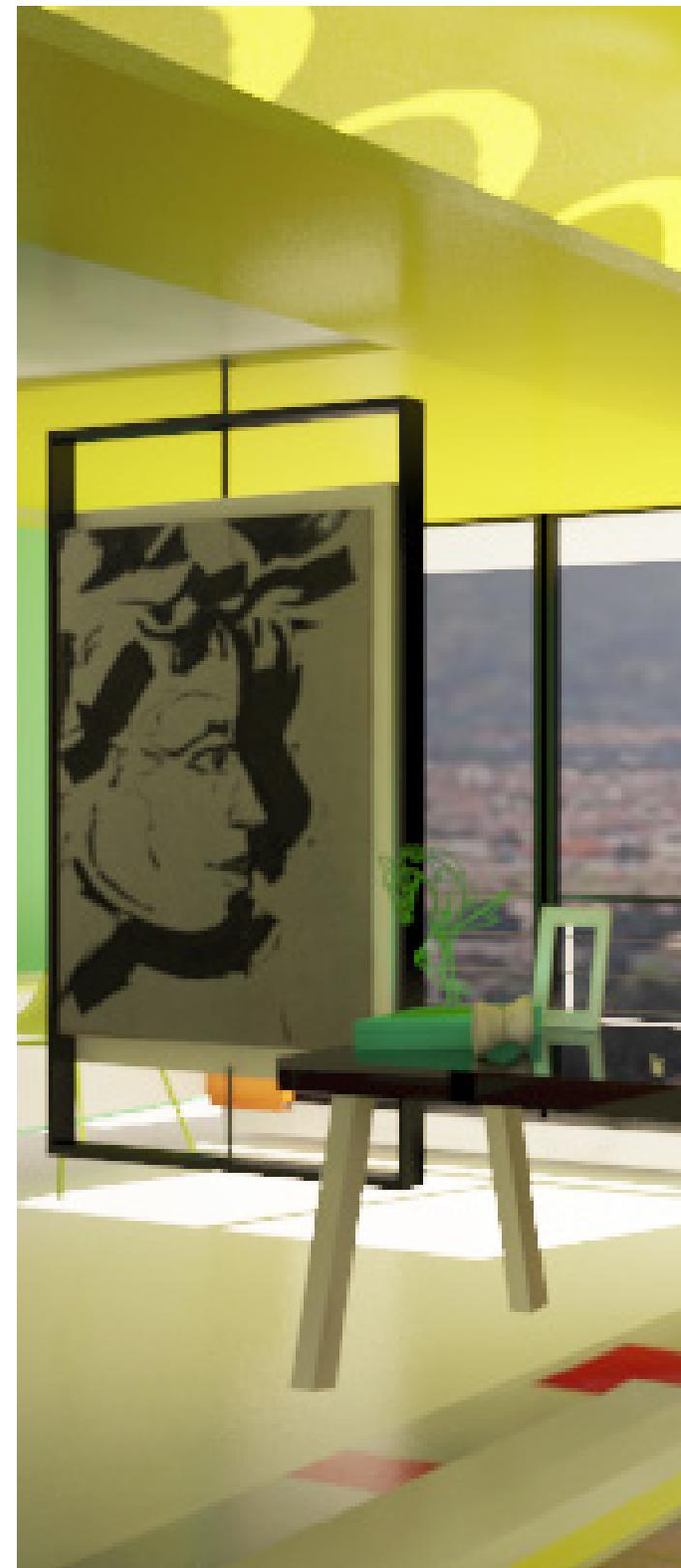
El contraste y la armonía que se maneja permite que esta dualidad le dé una expresividad sumamente personalizada al espacio de trabajo del artista, el piso epóxido blanco y con diseño incluido le da una potencialidad y lectura importante al espacio, convirtiéndose en un espacio que se encuentra listo para recibir al artista, a que juntos le den un toque personal y distinto.





### ZONA DE TRABAJO

El espacio de trabajo tiene entrada de luz natural que permite una amplia visión hacia el exterior, en donde no solamente el espacio donde trabaja el artista es el escritorio, sino que además el diseño de tabiquería le permitirá pegar los lienzos y poder trabajar ahí de una manera más factible y libre .







# CONCLUSIONES

El objetivo del proyecto fue el encontrar nuevas configuraciones espaciales que estimulen la creatividad profesional.

El diseño interior resuelve estas configuraciones, en donde se parte de un espacio en blanco, que por medio del sistema de versatilidad, permite adaptar al mismo espacio en diferentes escenarios, cuya materialidad y personalidad de tabiquerías le da esa esencia única y diferente a cada oficina.

Se incorpora una nueva área de descanso que es de suma importancia al momento en el que el profesional lo requiera.

La relación directa entre los elementos configurativos del espacio (cielo raso, piso, tabiquería, paredes), el ingreso de luz natural, genera un efecto de luz y sombra interesante, convirtiendo a estos espacios de trabajo en oficinas que salen de los estereotipos y se acopla a las diferentes necesidades que el profesional tenga.

# BIBLIOGRAFÍA

- Trigo, Eugenia, et,al(1999) Creatividad Y Motricidad. Barcelona: Inde.
- Vaca, S, Vargas, L, (2003) Creatividad. México: Limusa,S.A Editorial.
- Esquivias, M, (1997). Estudio evaluativo de tres aproximaciones pedagógicas: ecléctica, Montessori y Freinet, sobre la ejecución de problemas y creatividad, con niños de escuela primaria. Tesis de Licenciatura en Psicología. Facultad de Psicología, UNAM.
- Esquivias, S. M. T. (2001). Propuesta para el desarrollo de la 'Creatividad' en Educación Superior: Estudio comparativo entre dos universidades mexicanas. Universidad Anáhuac. Facultad de Educación. Tesis de Maestría.
- Newsletter, Suscríbete, Finanzas Personales, Life Style (2016), Descubre Los Cinco Tipos De Creatividad. Cnnexpansion.Com. <http://www.cnnexpansion.com/mi-carrera/2013/10/03/descubre-los-cinco-tipos-de-creatividad>.
- Malacara, Nancy, and Nancy Malacara (2013), Conoce Los 5 Tipos De Creatividad | BELOW THE LINE, RETAIL | Revista Informabl. BELOW THE LINE, RETAIL | Revista Informabl. <http://www.informabl.com/conoce-los-5-tipos-de-creatividad>.
- Revista Merca2.0, (2015), Los 5 Tipos De Creatividad De Jeff Degraff. <http://www.merca20.com/los-5-tipos-de-creatividad-de-jeff-degraff>.
- Interiorgrafico.com, (2016), Las Fases Del Proceso Creativo En Las Etapas Para El Desarrollo De Productos De Diseño Gráfico | Revista Interior gráfico De La División De Arquitectura Arte Y Diseño De La Universidad De Guanajuato. <http://www.interiorgrafico.com/edicion/cuarta-edicion-noviembre-2007/las-fases-del-proceso-creativo-en-las-etapas-para-el-desarrollo-de-productos-de-diseno-grafico>.
- Elartedelaestrategia.com,( 2016),Mente. Las Características Y Las 4 Etapas Del Proceso Creativo. [http://www.elartedelaestrategia.com/las\\_caracteristicas\\_y\\_etapas\\_del\\_proceso\\_creativo.html](http://www.elartedelaestrategia.com/las_caracteristicas_y_etapas_del_proceso_creativo.html).
- Marketing Directo, (2012), Ken Robinson: "El Creativo No Nace, Se Hace" - Marketing Directo. <http://www.marketingdirecto.com/actualidad/tendencias/ken-robinson-el-creativo-no-nace-se-hace/>.
- Proyectateahora.com, (2015)¿Puedo Ser Una Persona Creativa? ¿Cómo Es Un Creativo? ¿Se Hace O Se Nace? | Proyectate Ahora. <http://www.proyectateahora.com/%C2%BFpuedo-ser-una-persona-creativa-%C2%BFcomo-es-un-creativo-%C2%BFse-hace-o-se-nace/>.
- Jackson, Bolketon (2013),La Creatividad - Creative Katarsis. Creative Katarsis. <http://creativekatarsis.com/la-creatividad>.
- Bedolla, D, Jorge Gil,( 2004) Diseño Sensorial: Innovación Del Producto Desde Una Nueva Perspectiva Humana Integral. Ebook. 1st edition. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LA MIXTECA. [http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/11-279-4420vlu.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/11-279-4420vlu.pdf).
- H Kliczkowki ( 2004), Diseño de Lofts, Madrid :Copyright Editorial
- 40deFiebre, (2013), 10 Claves Para Fomentar La Creatividad. <http://www.40defiebre.com/claves-fomentar-creatividad/>, accessed January 19 , 2016.
- <http://www.comohacerpara.com>, (2016) Cómo Estimular La Creatividad Según El Feng Shui. [http://comohacerpara.com/estimular-la-creatividad-segun-el-feng-shui\\_4573h.html](http://comohacerpara.com/estimular-la-creatividad-segun-el-feng-shui_4573h.html), accessed January 19 , 2016.
- <http://www.comohacerpara.com>, (2016) Cómo Comprender La Creatividad. [http://comohacerpara.com/comprender-la-creatividad\\_7121e.html](http://comohacerpara.com/comprender-la-creatividad_7121e.html), accessed January 19 , 2016.

# BIBLIOGRAFÍA

- Google.com.ec, 2016Nuestra Cultura – Empresa – Google. <https://www.google.com.ec/intl/es-419/about/company/facts/culture/>, accessed March 2 , 2016.
- Lifestyle.tendencias.com, 2014Las Oficinas De Dropbox En San Francisco. El Mejor Sitio Al Que Subir Nuestro Currículum. <http://lifestyle.tendencias.com/arquitectura/las-oficinas-de-dropbox-en-san-francisco-el-mejor-sitio-al-que-subir-nuestro-curriculum>, accessed March 2 , 2016.
- Mis gafas de pasta ya no están de moda, 2015Así Son Las Oficinas De Facebook Alrededor Del Mundo - Mis Gafas De Pasta Ya No Están De Moda. <http://www.misgafasdepasta.com/asi-son-las-oficinas-de-facebook-alrededor-del-mundo/>, accessed March 2 , 2016.
- Architectism - We Love Building, 2015Nokia Headquarters In Sunnyvale. <http://architectism.com/nokia-headquarters-sunnyvale/>, accessed March 2 , 2016.
- Imdice, 2014Oficinas Corporativas De Red Bull En Amsterdam. <http://imdice.com/2014/09/oficinas-corporativas-de-red-bull-en-amsterdam/>, accessed March 2 , 2016.
- Bolsa de Trabajo y Empleo - Trabajar en Red Bull :: Energy Drink :: Red Bull México, 2016Bolsa De Trabajo Y Empleo - Trabajar En Red Bull :: Energy Drink :: Red Bull México. <http://jobs.redbull.com/mx/es-MX>, accessed March 2 , 2016.
- Hermanmiller.com, 2016Embody - Silla Para Oficinas - Herman Miller. [http://www.hermanmiller.com/global/es\\_lac/products/seating/performance-work-chairs/embody-chairs.html](http://www.hermanmiller.com/global/es_lac/products/seating/performance-work-chairs/embody-chairs.html), accessed March 2 , 2016.
- VELASCO ,J ( 2014) DISEÑO INTERIOR DE LA AGENCIA DE ESTRATEGIA DIGITAL “LA MOTORA” ESTIMULANDO LA CREATIVIDAD PROFESIONAL. Cuenca Ecuador. En línea [http://file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Proyecto%20La%20Matora%20\(1\).pdf](http://file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Proyecto%20La%20Matora%20(1).pdf), accessed March 2 , 2016.

# ANEXOS I

## RESPUESTAS TEXTUALES ENTREVISTAS PROFESIONES CON ALTA DEMANDA LABORAL

### Dr. Santiago Domínguez

1. Creatividad es la capacidad que tiene cada persona para crear, inventar o modificar algo y que lo pueda hacer más importante o llamativo para los demás.
2. Cuando estoy en paz y en lugares tranquilos que me brinden inspiración.
3. Es muy importante debido a que eso marca la diferencia entre un médico de profesión y uno más humanista.
4. Guiarme en base a mis conocimientos y a protocolos previamente establecidos por cada institución, para ofrecer ayuda de mejor calidad a los pacientes y una mejor atención.
5. Escuchar música. Ya que la música relaja y permite un estado de liberación mental.
6. El estetoscopio porque con el podemos ayudarnos de gran manera para el diagnóstico de muchas enfermedades.
7. Si, Es adecuada.
8. No, La ventilación es apropiada ya que la oficina da a la fachada del hospital y cuenta con una gran ventana y de igual manera existe ventilación artificial.
9. Si. Existe buena iluminación tanto natural como artificial.
10. Si. Es adecuado para las actividades que realizo diariamente.

### Abg. Silvana Abril

1. Plasmar y materializar las ideas nuevas e innovadoras a la realidad.
2. Cuando se está en un ambiente de tranquilidad y relax.
3. Sí en todo momento porque con ello se hace la diferencia, se gana o pierde un caso.
4. Análisis del conflicto, busco estrategias y posibles soluciones y finalmente escoger la solución más conveniente al conflicto dado.
5. Escuchar música, me mantiene relajada y en ocasiones concentrada.
6. El elemento que me representa a mí y a la profesión, considero que sería un libro.
7. Sí, es adecuada porque no paso mucho tiempo en el espacio de trabajo.
8. Si, al estar en un espacio pequeño hay días que se siente demasiado calor o frio.
9. Si, la iluminación es suficiente.
10. No, les considero un poco incómodos, al menos cuando se pasa más tiempo sentada.

## ANEXOS II

Arq. Andrea Neira

1. La creatividad para mi es la capacidad que uno tiene para inventar algo, lo primero que se le viene a la mente y que luego con los estudios y análisis pertinentes se pueden ir desarrollando. Algo fuera de lo normal algo que no se acostumbra hacer.
2. Aunque parezca chistoso yo siento que cuando la mente esta despejada y tranquila las cosas fluyen de mejor manera, cuando uno tiene la mente en otras cosas como preocupaciones, estrés, etc. es difícil concentrarse y lograr el resultado que uno quiere, depende de lo que cada persona puede identificar como tranquilidad creo yo. Por ejemplo a veces siento que estar en silencio ayuda para concentrarme, pero otras veces necesito de ruido e incluso gente y música a mi lado. De igual manera conocer y sentir las texturas de los porcelanatos, colores, entre otros materiales más si te da muchas ideas de que poner y como mezclar texturas.
3. Yo creo q siempre es necesario la creatividad para cualquier proyecto que uno realice es como poner un punto diferente ante todos los diseños existentes, algo característico tuyo. En mi caso, tuve la oportunidad de generar mobiliario para la ciudad, la creatividad y el análisis de las necesidades de las personas me ayudaron a diseñar algo q satisfaga esas necesidades y a su vez algo diferente y estéticamente atractivo.
4. El proceso que se maneja en el Municipio se basa en un proceso técnico se necesita autorización para designar a que área va el proyecto , al momento de afrontar un problema se analiza de donde parte para solucionarlo desde raíz y encontrar soluciones posibles , siempre pensando en las necesidades que las personas requieren ya que uno se reúne con la gente a ver que necesitan y que piden , de igual manera se toma en cuenta datos económicos , y factores ambientales y finalmente se da un anteproyecto para posteriormente ser aprobado y poder realizarlo.
5. Escuchar música. Me gusta bastante y me tiene relajada pero al trabajar en un espacio donde hay más personas a veces suele ser una distracción para los demás.
6. Un lápiz, ya que con el aprendí muchas cosas y con el empiezo a resolver cualquier diseño.
7. Sí, es adecuada contamos con grandes pasillos.
8. No, la ventilación es adecuada porque hay varias ventanas por donde circula el aire.
9. No, la iluminación no es la correcta por más que exista ventanas hay edificios a los lados que impiden que ingrese mucha luz natural y se usa mucho la artificial.
10. No, ergonómicamente son incómodos las sillas son muy altas. Se debería considerar ese tema.

## ANEXOS III

### **Ing. Carlos Julio**

1. Para mi ser la creatividad implica crear. Hacer algo desde cero o darle una nueva forma o función a algo que ya existente.
2. Generalmente cuando inicio un proyecto, ya sea este de construcción o de consultoría, necesito estar en silencio, interactuar con información, ya que en la mitad del trabajo o al final es como que las ideas iniciales ya no admiten que se las modifique.
3. Muchísimo. En el campo constructivo siempre existen problemas que no estaban identificados en los estudios previos y hay que darle solución sobre la marcha. Por lo que además de ser creativos hay que ser rápidos para evitar demoras en las entregas.
4. Encontrar lo que causo el problema, actuar de manera eficaz y rápida, entra mucho lo que son cálculos y recursos teóricos que ayudaran a solucionar el conflicto.
5. La lectura, es lo que más me gusta hacer siempre estoy leyendo libros y estudiando más cosas.
6. Diría que un casco, siempre está a la mano ese elemento en mi profesión.
7. Sí, es adecuada.
8. Si, veces incomoda el calor que hay.
9. Si, Es adecuada.
10. Si, Es suficiente.

### **PROFESIONES MODERNAS**

#### **Artista. Rene Pulla**

1. La creatividad es prácticamente hacer lo que no existe en el mundo, es tratar de sacar de la mente, del espíritu y del corazón del artista. La creatividad se convierte en arte y el arte es vida.
2. Cuando en realidad estoy inspirado es cuando estoy en tranquilidad y uno busca las formas y las ideas de donde no hay, para tratar de ser único y propio ,siempre estoy cambiando las cosas cada 4 años cambio
3. Si, indudablemente, eso es lo que hace la diferencia y porque quiero ser artista y quiero ser otro en el mundo.
4. Es cuestión de insistir trabajar, buscar la solución sencilla pero eficaz.
5. Mi hobby es la música, que esté relacionado con el arte.
6. Mi elemento diría que sería la pintura o pincel, ya que con ello realizo mi obra. En si soy un pintor costumbrista.
7. Sí, es adecuado porque se puede ver que mi arte está distribuido por toda la casa y en si la casa es cómoda en temas de circulación.
8. No.Es adecuada.
9. No, no es adecuada por eso es que tenido que implementar algunos elementos que resalten más mis obras de arte.
10. Sí, me acomodo en cualquier mobiliario para generar arte.

## ANEXOS IV

### **Diseñadora Textil. María Fernanda Samaniego**

1. La creatividad permite crear e innovar muchas cosas, haciendo la diferencia.
2. Cuando me siento más creativa es cuando empiezo a combinar, a interactuar, experimentar, juntar, probar, tocar los textiles, también cuando empiezo a juntar las telas y ver las combinaciones que puedo lograr es cuando empiezo a imaginar más y sentirme más creativa y empiezo a crear y partir desde ahí un diseño.
3. La creatividad es sumamente importante en el diseño textil, incluso para resolver problemas con las prendas, que está pasando, o si simplemente no fue buena la combinación o el corte que se realizó no fue el adecuado, hay que ser creativos e imaginarse un poco y diseñar cosas nuevas que no se han visto, porque eso llama la atención a los clientes y mostrarles cosas diferentes que se pueden hacer.
4. El proceso por lo general en una prenda de vestir se analiza el problema y la mejor manera que se acostumbra a solucionarlo es que la prenda se ponga la persona y con alfileres se va acomodando, aflojando o apretando, si en el caso para hacer una prenda para vender siempre tenemos la costumbre de probarnos todo y si algo no está bien encontrar soluciones que vayan con cada cuerpo.
5. La fotografía, es lo que me despeja y relaja siempre.
6. La cinta métrica y las tijeras son elementos que representan mi profesión y que me siento identificada.
7. No, En el espacio donde realizo mis diseños que lo llamo taller, al ser un espacio pequeño existen problemas debido a que las máquinas están muy pegadas entre sí, he incluso hay maquinas que no pueden ser usadas al mismo tiempo, eso es un problema que tenemos y la verdad por falta de espacio ese ha sido el único lugar en donde hemos podido acomodarnos y poder producir.
8. Sí, Hay días que existe mucho calor en el taller, eso es incómodo y perjudica a la producción.
9. Sí, es adecuada.
10. No, si hablamos del espacio del taller en donde pasamos más tiempo es necesario un mobiliario mejor pensado para que pueda tener más funciones y no se limite únicamente a una.

# ANEXOS V

## FICHA DE OBSERVACION PARTE CREATIVA

### CREATIVIDAD PRESENTE AUSENTE

Doctores	X
Abogados	X
Ingenieros	X
Arquitectos	X
Diseñadores	X
Artistas	X
Chefs	X

### PRESENCIA DE LA CREATIVIDAD SUBJETIVA OBJETIVA

Doctores	X
Abogados	X
Ingenieros	X
Arquitectos	X
Diseñadores	X
Artistas	X
Chefs	X

### ESTIMULO DE LA CREATIVIDAD AUDICION VISTA GUSTO TACTO OLFATO

Doctores	X	X			
Abogados	X	X			
Ingenieros		X			
Arquitectos		X		X	
Diseñadores	X	X		X	
Artistas	X			X	
Chefs X	X	X		X	

### Tipo de creatividad Mimética Bisociativa Intuitiva Narrativa Analógica

Doctores		X			
Abogados		X			
Ingenieros		X			
Arquitectos	X				
Diseñadores	X				
Artistas			X		
Chefs			X		



## ANEXOS VII

FICHA DE OBSERVACION																													
ELEMENTOS CONFIGURATIVOS																													
	Circulación					Iluminación					Ventilación					Mobiliario					Tecnología					Color		Forma	
	Exc	Mb	B	R	M	Exc	Mb	B	R	M	Exc	Mb	B	R	M	Exc	Mb	B	R	M	Exc	Mb	B	R	M	constante	Variable	Regular	Irregular
Doctores			X					X					X					X						X		X			
Abogados			X					X					X					X					X		X				
Ingenieros			X					X					X					X					X		X				
Arquitectos			X					X					X					X					X		X		X		
Artistas				X				X					X					X					X		X		X		
Diseñador				X				X					X					X					X		X		X		
Chefs				x				x					X					X					X		X		X		

Distribucion espacial					
	Zona espera	zona de ater	zona trabajo	zono exhibición	Taller
Doctores	X	X	X		
Abogados		X	X		
Ingenieros		X	X		
Arquitectos	X	X	X		
Artistas	X		X	X	X
Diseñador	X	X	X	X	
Chefs	X	X	X		X

