



Universidad del Azuay

Facultad de Diseño y Arte

Carrera de Diseño de Interiores

DISEÑO INTERIOR DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN
SKATEBOARDING EN CUENCA, BASADA EN LA EXPERIENCIA Y LA
INTERACCIÓN

Autor

Diego Nicolás Cabrera Pillco

Director

PhD. Giovanni Delgado Banegas

Cuenca-Ecuador

2026

DEDICATORIA

Dedico este logro a mis padres que han sido mi mayor inspiración, a mi padre, Manuel Cabrera quien ha sido mi apoyo incondicional durante toda mi vida y mi carrera universitaria. Gracias por cada esfuerzo, por cada consejo y por creer siempre en mí.

A mi madre, Gladys Pillco, que con su amor, dedicación y esfuerzo han sido fundamental en mi vida. Gracias por brindarme siempre tu apoyo y por enseñarme que sin importar las dificultades, nunca debo rendirme y siempre seguir adelante.

Y a Latrell, mi fiel compañero de esta etapa. Gracias por acompañarme con tu presencia, por brindarme cariño en los días buenos y tranquilidad en los momentos difíciles, tu compañía hizo este camino más especial y llevadero.

Todo lo que soy y cada paso que doy llevan una parte de sus enseñanzas y de su amor, que Dios los bendiga y este logro también les pertenece.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser mi guía en cada etapa de mi vida, por darme la fortaleza en los momentos difíciles, la confianza para seguir adelante y la oportunidad de cumplir una meta más en mi vida.

A mis Padres, por su amor incondicional, su esfuerzo y su apoyo constante durante toda mi vida. Gracias por creer en mí, por cada sacrificio realizado y por enseñarme que con esfuerzo y perseverancia todo es posible.

A mi tutor, PhD. Giovanni Delgado, mis más sinceros agradecimientos por su guía, apoyo y dedicación durante el desarrollo de esta tesis. Gracias por compartir sus conocimientos, por su paciencia y por impulsarme a dar siempre lo mejor de mí.

A Ariana que desde el inicio de esta carrera ha sido un apoyo y compañía. Gracias por impulsarme siempre a seguir adelante, por motivarme a cumplir mis metas y por estar presente en cada momento de este proceso. gracias por creer en mí y recordarme que todo esfuerzo vale la pena cuando se comparte con alguien especial.

Y a mis amigos, quienes hicieron que estos años sean una experiencia inolvidable. Gracias por las risas, apoyo y por estar presentes en cada etapa de este recorrido.

Con gratitud y cariño, dedico este trabajo a todos ustedes.

RESUMEN:

Esta investigación plantea una propuesta de diseño interior para una tienda especializada en skateboarding ubicada en la ciudad de Cuenca, centrada en la experiencia y la participación activa del usuario. Se busca trascender los esquemas convencionales de exhibición y venta mediante la aplicación de estrategias de diseño experiencial, sistemas modulares y criterios de flexibilidad espacial, incorporando la relación interior–exterior como mecanismo de dinamización urbana. El proyecto entiende el skateboarding como una manifestación cultural urbana que requiere espacios flexibles, interactivos y en constante transformación. A partir del análisis teórico, contextual y de casos referenciales, se desarrolla una propuesta orientada a reforzar la identidad de marca, fomentar la interacción social y consolidar el espacio comercial como un entorno activo de experiencia y apropiación.

Palabras clave: *Modularidad, Interactivo, Spot, Dinamismo espacial, adaptabilidad*

ABSTRACT:

This research proposes an interior design project for a specialized skateboarding store located in the city of Cuenca, focused on user experience and active participation. The aim is to transcend conventional exhibition and sales schemes through the application of experiential design strategies, modular systems, and spatial flexibility criteria, incorporating the interior–exterior relationship as a mechanism for urban dynamization. The project understands skateboarding as an urban cultural manifestation that requires flexible, interactive, and constantly evolving spaces. Based on theoretical, contextual, and case study analysis, the proposal is developed to strengthen brand identity, encourage social interaction, and consolidate the commercial space as an active environment of experience and appropriation.

Keywords: *Modularity, Interactive, Spot, Spatial Dynamism, Adaptability.*

ÍNDICE

Índice de contenido

INTRODUCCIÓN	10
ESTADO DEL ARTE	11
PROBLEMÁTICA	12
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	14
Pregunta principal	14
OBJETIVOS	15
Objetivo general	15
Objetivos Específicos	15
CAPÍTULO 1	16
EL USUARIO Y SITIO	16
1.1 Descripción del caso de intervención	16
1.2 Levantamiento arquitectónico, zonificación, estado actual	17
1.4 Registro de la propuesta original a nivel digital, de los espacios exteriores	19
1.5 Registro fotográfico de interiores	20
1.6 Mapa de actores: (involucrados, usuarios), caracterizar a los actores	21
1.6.1 Usuarios directos	21
1.6.2 Usuarios indirectos	21
1.7 Análisis de intereses y roles de los actores	22
1.8 Datos internos y externos del caso a intervenir	26
1.8.1 Tabla de datos internos	26
1.8.2 Tabla de datos externos	27
1.9 Definición de herramientas a utilizar para obtener información primaria y secundaria	28
1.10 Presentación de proyectos homólogos o referentes (nacionales e internacionales)	28
1.11 Conclusión	28
CAPÍTULO 2	29
ESTRATEGIAS DE DISEÑO	29
2.1 Estrategias de experiencia e interacción	29
2.1.1 Experiencia e interacción:	29
2.1.2 Flexibilidad y Adaptabilidad:	29
2.1.3 Conectividad y flujo espacial:	30
2.2 Concepto general de diseño	30
2.3 Idea rectora y narrativa espacial	30
2.3.1 Idea rectora	30
2.4 Organización espacial y programa arquitectónico	32
2.4.1 Organización espacial	32
2.4.2 Programa arquitectónico	33
2.5 Exhibición comercial modular	35
2.5.1 sistema modular aplicado en el mobiliario	35

2.6 Estrategias de dinamismo y flexibilidad	36
2.6.1 Estrategias de dinamismo	36
2.6.2 Estrategias de flexibilidad espacial	37
2.7 Activaciones, eventos y experiencia de marca	37
2.8 Conclusión	38
CAPÍTULO 3	39
PROPUESTA DE DISEÑO INTERIOR COMERCIAL	39
3.1 Zonificación general	40
3.2 Zonificación Interna	41
3.3 Planta arquitectónica	42
3.4 Planta de corte	43
3.5 Cortes A-A y B-B	44
3.6 Corte C-C y D-D	45
3.7 Articulación interior-exterior	46
3.8 Planta pisos	47
3.9 Planta cielo raso	48
3.10 Planta iluminación	49
3.11 Planta de instalaciones eléctricas	50
3.12 Planta de instalaciones hidrosanitarias	51
3.13 Planta de instalación de agua potable	52
3.13 Diseño del equipamiento y sistemas modulares	53
3.14 Mobiliario flexible y reconfigurable	54
3.15 Selección de materiales y acabados	55
3.16 Iluminación como recurso experiencial	56
3.17 Escenarios de uso y transformación del espacio	57
3.18 Materialidad, iluminación y atmósfera comercial	58
CAPÍTULO 4	68
FACTIBILIDAD	68
4.1 Factibilidad constructiva	69
4.1.1 Detalles constructivos: cielo raso - pared curva fachada	69
4.1.2 Detalles constructivos: pared de gypsum	70
4.1.3 Detalles constructivos: mobiliario #M3	71
4.1.4 Detalles constructivos: mobiliario #M4	72
4.2 Fichas de mobiliario	73
4.3 Factibilidad económica	88
4.4 Conclusión	94
CAPÍTULO 5	95
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	95
Introducción	95
5.1 Posicionamiento conceptual del proyecto	95
5.2 Conceptos clave	96
5.2.1 Diseño interior comercial contemporáneo	96
5.2.2 Experiencia e interacción en el diseño interior comercial	99
5.2.3 El skateboarding como cultura urbana y lenguaje espacial	103
5.2.4 Relación interior–exterior en el diseño interior comercial	104

5. 2. 5 Modularidad y flexibilidad en el diseño interior comercial	106
5. 3 Estrategias conceptuales y funcionamiento teórico	110
5. 4 Relación entre teoría y propuesta espacial	116
5. 5 Conclusión	116
CONCLUSIONES	118
RECOMENDACIONES	119
BIBLIOGRAFÍA	120

Índice de tablas y figuras

Figura 1: Plaza de Toros de Santa Ana	17
Figura 2: Planta del estado actual del bloque de deportes de contacto	18
Figura 3: Planta de zonificación actual del bloque de contacto.	19
Figura 4: Vista desde el bloque de deportes de contacto	19
Figura 5: Vista desde el espacio intermedio de deportes de contacto y urbanos	20
Figura 6: Vista interior desde el bloque de deportes de contacto	20
Figura 7: Vista desde el interior desde el bloque de deportes de contacto	21
Figura 8: Conceptualización de la propuesta “SPOT”	31
Figura 9: Experiencia del usuario, integrando variables sensoriales, espaciales y simbólicas.	97
Figura 10: La integración entre espacio interior y espacio exterior	98
Figura 11: Integración entre espacio interior y espacio exterior en culturas urbanas	99
Figura 12: Espacio interactivo invita a la participación, a la manipulación, al movimiento del usuario y su entorno	100
Figura 13: Espacio interactivo invita a la participación, a la manipulación, al movimiento del usuario y su entorno	101
Figura 14: Diseño híbrido donde el consumo, la socialización y la expresión cultural se integran en un mismo sistema espacial	102
Figura 15: Skateshop como un espacio cultural y experiencia que refleja la identidad de la marca. (producto y entorno)	103
Figura 16: Skateshop como un espacio cultural y experiencia que refleja la identidad de la marca. (producto y entorno)	104
Figura 17: Diseño híbrido de interacción socialización	105
Figura 18: Mobiliario modular y flexibles	107
Figura 19: Sistemas modulares	108

INTRODUCCIÓN

El diseño interior comercial contemporáneo ha transitado desde enfoques centrados en la funcionalidad y la exhibición de productos hacia modelos espaciales que priorizan la experiencia del usuario como eje estratégico del proyecto. En este nuevo paradigma, el espacio comercial se configura como un sistema dinámico de relaciones sensoriales, simbólicas e interactivas, en el que el usuario deja de ser un observador pasivo para convertirse en un agente activo en la construcción del significado espacial (Pine & Gilmore, 2011).

La experiencia en el espacio interior no se limita a una respuesta estética inmediata, sino que se estructura a partir de la interacción entre el usuario y los elementos materiales, lumínicos, cromáticos y espaciales que conforman el entorno. Delgado (2025) sostiene que el diseño de interiores y la arquitectura contemporánea deben comprenderse como actos de composición sensorial, donde la materialidad, la iluminación y la narrativa espacial operan de manera sinérgica para activar experiencias diversas, que pueden ser viscerales, estéticas, simbólicas o sociales e interpersonales. Desde esta perspectiva, la experiencia espacial se construye en función del tiempo de permanencia y del nivel de interacción que el espacio propone a sus usuarios.

En este marco teórico, la interacción se reconoce como una variable fundamental del diseño interior contemporáneo. Según Delgado (2025), las interacciones espaciales no dependen únicamente de la forma o la función, sino de la capacidad del espacio para provocar estímulos sensoriales y emocionales que orienten la apropiación, el uso y la transformación del entorno por parte del usuario. Así, el interiorismo se consolida como una disciplina que articula lo material y lo simbólico, lo efímero y lo permanente, lo funcional y lo experiencial.

Estas nociones resultan particularmente pertinentes en el diseño interior comercial vinculado a expresiones culturales urbanas, como el skateboarding. Más allá de su condición deportiva, el skateboarding se configura como una práctica cultural caracterizada por la exploración del espacio, la resignificación de la arquitectura cotidiana y la interacción constante entre cuerpo, entorno y comunidad. Esta lógica de apropiación espacial dialoga directamente con los postulados de Delgado (2025), al entender el espacio como un escenario activo de experiencia e interacción, más que como un objeto terminado.

Sin embargo, en el contexto local de la ciudad de Cuenca, los espacios comerciales especializados continúan respondiendo mayoritariamente a modelos tradicionales de diseño interior, donde predominan esquemas rígidos de exhibición y una débil articulación entre el espacio interior y el espacio exterior. Esta situación limita la posibilidad de generar experiencias espaciales dinámicas y de alto valor simbólico, así como de activar el espacio comercial como un lugar de encuentro e interacción urbana (Montaner, 2015).

Frente a esta problemática, la presente investigación propone el desarrollo de una propuesta de diseño interior comercial para una tienda especializada en skateboarding, fundamentada en las variables de experiencia e interacción planteadas por Delgado (2025). El proyecto se articula a partir de la relación interior–exterior como estrategia de activación espacial y urbana, e incorpora sistemas de equipamiento y exhibición modular que permitan adaptabilidad, dinamismo y transformación del espacio en función de distintas temporalidades y escenarios de uso.

La investigación adopta un enfoque metodológico cualitativo–proyectual, apoyado en la revisión bibliográfica, el análisis de referentes, la investigación de campo y la interpretación de las dinámicas de interacción entre usuario y espacio. Estos insumos permiten establecer criterios de diseño que se traducen en una propuesta coherente con las demandas contemporáneas del diseño interior comercial experiencial.

Finalmente, este trabajo busca aportar al campo del diseño interior comercial un enfoque teórico–proyectual que integra experiencia, interacción y modularidad, proponiendo un modelo espacial que trasciende la lógica tradicional del consumo y se consolida como un espacio de exploración, apropiación y construcción de identidad entre el usuario, la marca y el entorno urbano.

ESTADO DEL ARTE

El diseño interior comercial contemporáneo se encuentra en un proceso de transformación que busca superar los modelos tradicionales de exhibición y venta, orientándose hacia propuestas que privilegian la experiencia del usuario, la interacción y la flexibilidad espacial. En este marco, diversas investigaciones han aportado perspectivas que permiten comprender cómo los espacios comerciales pueden convertirse en escenarios dinámicos capaces de responder a las demandas culturales y sociales de las ciudades.

En el ámbito del interiorismo comercial, la tesis de Heras Aucapiña (2021) plantea que el diseño experiencial, apoyado en estrategias de marketing sensorial y narrativas espaciales, constituye un recurso fundamental para generar vínculos emocionales entre el consumidor y la marca. Este enfoque reconoce que los espacios de retail no deben limitarse a la función de exhibición, sino que deben convertirse en entornos inmersivos donde la interacción del usuario se traduzca en permanencia, fidelización y construcción de identidad. Tal perspectiva resulta especialmente relevante para el caso del skateboarding, disciplina que se caracteriza por la apropiación activa del espacio y que demanda entornos capaces de reflejar su carácter cultural y urbano.

La necesidad de flexibilidad y adaptabilidad en los espacios comerciales ha sido abordada por Dávila Ganchozo y Torres Salguero (2019), quienes proponen un modelo de street mall modular sustentado en principios de arquitectura nómada y bio-sustentable. Su investigación demuestra que la modularidad es una estrategia clave para responder a las dinámicas cambiantes del

comercio minorista, permitiendo la reconfiguración del espacio según las necesidades programáticas, los eventos o las formas de interacción del usuario. Este aporte dialoga directamente con la visión experiencial de Heras Aucapiña, pues la modularidad no solo optimiza recursos, sino que también potencia la capacidad del espacio para convertirse en un escenario narrativo adaptable, capaz de transformarse en función de la identidad de la marca y de las prácticas culturales que lo atraviesan.

La relación entre diseño comercial y prácticas urbanas se profundiza en la tesis de Rodríguez Gaitán (2018), quien analiza el skateboarding como una forma de lectura y apropiación de la ciudad. Su propuesta de un complejo cultural y de emprendimiento en el parque La Carolina evidencia que el skateboarding trasciende lo deportivo para convertirse en un motor cultural y económico, capaz de activar espacios híbridos entre comercio, recreación y cultura. Este planteamiento se conecta con los aportes de Heras Aucapiña y Dávila Ganchozo, al mostrar que la experiencia y la modularidad no son conceptos aislados, sino que encuentran en el skateboarding un campo fértil para su aplicación: un espacio comercial especializado en esta disciplina puede convertirse en un nodo urbano que articule consumo, interacción y cohesión social.

Por último, se analizó, la tesis de Moyano Vásquez (2020) que aporta una reflexión sobre la relación interior–exterior en locales comerciales de Cuenca, destacando que la permeabilidad espacial y la continuidad visual son estrategias que dinamizan la experiencia del usuario y extienden la actividad comercial hacia el espacio público. Este hallazgo complementa los estudios anteriores al demostrar que la experiencia y la modularidad deben articularse con la ciudad, generando una continuidad entre el espacio interior y el exterior que permita activar dinámicas sociales y culturales. En el caso del skateboarding, esta relación es aún más significativa, pues la disciplina se desarrolla en el espacio urbano y requiere que los entornos comerciales especializados se conciban como extensiones de la práctica cultural, integrando mobiliario flexible, aperturas visuales y actividades participativas que fortalezcan la identidad urbana.

PROBLEMÁTICA

En la ciudad de Cuenca, el diseño de espacios comerciales especializados continúa respondiendo, en gran medida, a modelos tradicionales de exhibición y venta, donde la relación entre el usuario, el producto y el espacio se limita a una experiencia pasiva y estática. Esta condición resulta insuficiente para comunidades vinculadas a prácticas culturales urbanas como el skateboarding, cuyo carácter se fundamenta en la interacción, el movimiento, la apropiación del espacio y la experiencia colectiva.

El movimiento comercial en Cuenca se ha consolidado como uno de los motores de la economía local, aportando al desarrollo económico del país solo por debajo de Quito y Guayaquil. Según el Registro Estadístico de Empresas (REEM, 2024) en Cuenca se concentraron más de 32.000 unidades económicas activas reflejando una estructura diversificada y en crecimiento vinculadas en su mayoría a actividades de comercio (INEC, 2024). Este dinamismo aporta significativamente al aumento del empleo formal y la generación de ingresos al mantener una tasa de participación mayor al 10% del total nacional (BCE, 2025). Asimismo, se observa una evolución en la economía cuencana que ha pasado de artesanías y agricultura a un modelo que combina industria, comercio especializado y servicios representando el 25% del PIB cantonal sostenido por áreas vinculadas a prácticas culturales urbanas y deportivas, como el skateboarding (Revista Gestión, 2024).

Si bien el skateboarding ha adquirido relevancia como práctica deportiva, cultural y social, los espacios comerciales asociados a esta disciplina no han sido concebidos como entornos experienciales capaces de integrar dinámicas de interacción, exploración y permanencia del usuario. Asimismo, se evidencia una débil relación entre el espacio interior comercial y el espacio exterior urbano, desaprovechando su potencial como estrategia de activación social, cultural y comercial.

Las actividades deportivas y recreativas representan cerca del 7% de la economía cultural de la ciudad apoyando a el comercio minorista, gastronomía y turismo (Municipio de Cuenca, 2023). La inversión en deportes urbanos aumentará hasta en un 15% la permanencia del consumidor, fortaleciendo la cohesión social y la identidad urbana (BID, 2024). Además, se sabe que los espacios que integran dinámicas participativas logran aumentar hasta en un 40% la lealtad del consumidor (Pine & Gilmore, 2019), mientras que estrategias experienciales fortalecen la identidad de marca y generan vínculos emocionales (Schmitt, 2021). Evidenciando que el skateboarding no solo es una práctica cultural, sino también un motor económico que impulsa la necesidad de espacios comerciales experienciales.

A esto se suma la limitada aplicación de sistemas de diseño modular y flexible en los espacios comerciales locales, lo cual restringe la capacidad de adaptación del equipamiento, la exhibición y el uso del espacio frente a cambios programáticos, eventos o distintas formas de interacción del usuario.

El mobiliario modular no solo optimiza espacios, sino que incrementa la capacidad de personalización y sostenibilidad lo que lo convierte en un activo estratégico (Mayence, 2025). La modularidad y la tecnología fusionada crean entornos dinámicos capaces de responder a las necesidades del consumidor no solo mejorando la eficiencia espacial, sino que, adaptándose a las

tendencias actuales, permite transformar espacios de manera rápida acoplados a la marca y al consumidor con un gran potencial de innovación.

En este contexto, surge la necesidad de replantear el diseño interior comercial de una tienda especializada en skateboarding desde un enfoque experiencial e interactivo, que articule el espacio interior con un espacio exterior activo, incorporando estrategias de modularidad y flexibilidad que permitan dinamizar la experiencia del usuario, fortalecer la identidad de marca y responder a las dinámicas contemporáneas del diseño comercial.

Schmitt define los proveedores de experiencia (ProvExs) como recursos tácticos orientados a la construcción de experiencias de marca planificadas, los cuales traducen los Módulos Estratégicos Experienciales (MEE) en acciones concretas que permiten gestionar la relación entre el usuario y la marca (Galmés, 2015). A través de estos mecanismos, las empresas buscan generar estímulos emocionales capaces de despertar sensaciones de atracción, identificación y vínculo afectivo con sus productos y servicios.

Este enfoque experiencial tiene como propósito captar la atención del consumidor de manera inmediata, envolviéndolo en una atmósfera sensorial y emocional que favorezca una conexión más profunda con la marca. De esta forma, se fortalece la fidelización del cliente y se consolida la imagen corporativa, al asociar la experiencia vivida con valores positivos y memorables (Alcaide, 2015).

Dentro de los siete tipos de proveedores de experiencias planteados por Schmitt, es posible identificar aquellos que resultan especialmente pertinentes para el diseño de espacios comerciales. En el ámbito de la arquitectura y el diseño interior, estos ProvExs pueden materializarse a través de la configuración del entorno espacial, la forma de exhibición y presencia del producto, así como la aplicación coherente de la identidad visual, elementos que en conjunto contribuyen a la construcción de una experiencia integral de marca.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Pregunta principal

¿Cómo el diseño interior comercial de una tienda especializada en skateboarding, basado en la experiencia y la interacción, puede articular la relación interior–exterior mediante estrategias de modularidad y flexibilidad, para potenciar la experiencia del usuario en la ciudad de Cuenca?

OBJETIVOS

Objetivo general

Desarrollar una propuesta de diseño interior comercial para una tienda especializada en skateboarding en la ciudad de Cuenca, basada en la experiencia y la interacción del usuario, que integre la relación interior–exterior mediante estrategias de modularidad y flexibilidad.

Objetivos Específicos

1. **Analizar los principios del diseño interior comercial experiencial**, vinculados a la interacción del usuario y a la construcción de narrativas espaciales en espacios de retail especializados.
2. **Identificar las características culturales, espaciales y funcionales del skateboarding** como práctica urbana, para su traducción en estrategias de diseño interior comercial.
3. **Evaluar estrategias de relación interior–exterior** aplicadas al diseño comercial, que permitan activar el espacio público como extensión experiencial de la tienda.
4. **Proponer un proyecto de diseño interior comercial** que integre experiencia, interacción, modularidad y vínculo interior–exterior, como modelo innovador para espacios comerciales especializados en Cuenca.

CAPÍTULO 1

EL USUARIO Y SITIO

En el presente capítulo se desarrollará la descripción de caso de estudio y del contexto en el cual se desarrollará el proyecto. Se trabajará mediante la recopilación de información que nos ayude en el proyecto, lo que se busca es comprender las condicionantes del espacio y dinámicas sociales y culturales del proyecto. También se trabajará con el análisis de actores involucrados, tanto directos como indirectos con el fin de conocer sus necesidades y comportamientos

1.1 Descripción del caso de intervención

El presente caso de investigación se fundamenta en el proyecto de Enrique Jara Aguirre (2025), titulado *“Proyecto para un equipamiento deportivo en el predio de la Plaza de Toros Santa Ana de Cuenca, para deportes urbanos, de contacto y de raqueta”*.

La propuesta se realiza en la ciudad de Cuenca – Ecuador, en el predio de la antigua plaza de Toros Santa Ana (ver figura 1), es un espacio que actualmente se encuentra abandonada y en deterioro, esta condición en la que se encuentra la plaza de Toros de Santa Ana se volvió un punto estratégico para una intervención arquitectónica que permita su restauración y reactivación dentro del tejido urbano

Para el desarrollo del presente caso de investigación, se seleccionó un espacio específico del proyecto ya mencionado titulado *“Proyecto para un equipamiento deportivo en el predio de la Plaza de Toros Santa Ana de Cuenca, para deportes urbanos, de contacto y de raqueta”*, el cual será intervenido para una propuesta de diseño interior titulada *“Diseño interior de una tienda especializada en skateboarding en Cuenca, basada en la experiencia y la interacción.”*

La intervención se propone con un proceso de transformación espacial para poder definir el uso y la percepción del lugar, mediante la incorporación de estrategias de diseño contemporáneo enfocadas en la experiencia e interacción y flexibilidad del usuario. El proyecto actual propone un espacio para tiendas especializadas en los deportes urbanos como el skateboarding, bmx, rollers, entre otros.

Figura 1.



Figura 1: Plaza de Toros de Santa Ana

Fuente: adaptado de tauroarte. (s/f), cuenca (Ecuador - Azuay) **Tomado de:** <https://tauroarte.com/index.php/plazas-de-toros-de-america-del-sur/ecuador/30132-cuenca-ecuador-azuay>

1.2 Levantamiento arquitectónico, zonificación, estado actual

Actualmente, el bloque de contacto se encuentra destinado a la prácticas de actividades deportivas destinando espacios como un ring de box, gimnasio, zona de calentamiento, graderíos, octágono de MMA y vestidores, el espacio se desarrolla en una superficie aproximada de 2.041 m², adaptándose como un espacio amplio y funcional. (Figura 2)

Figura 2.

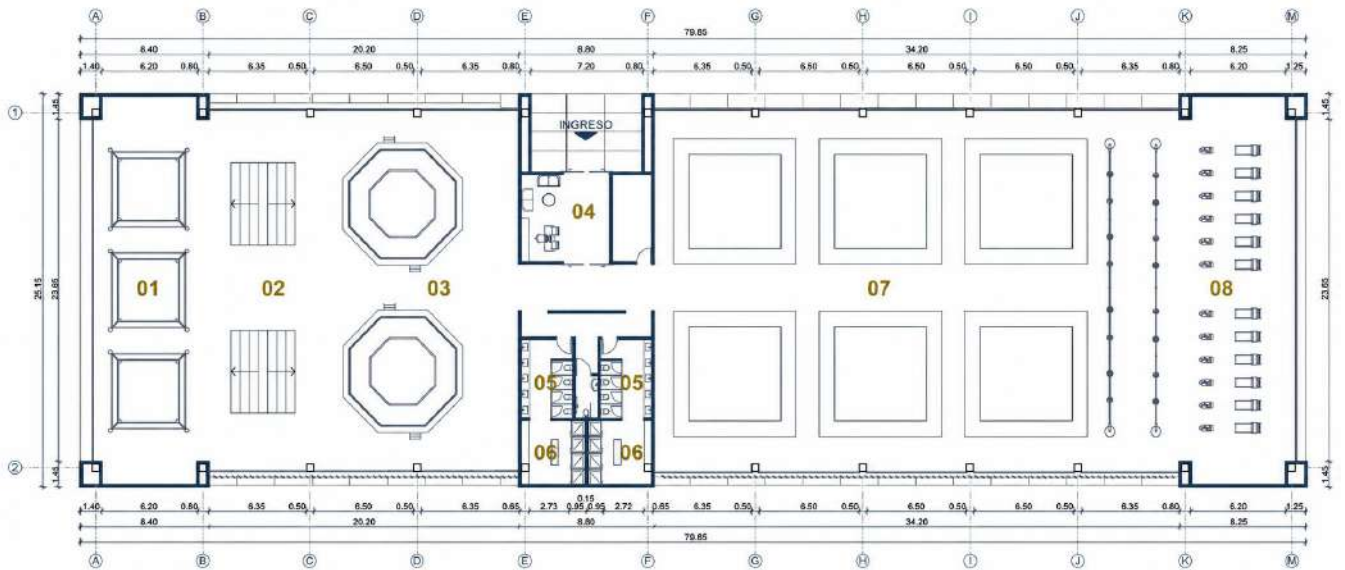


Figura 2: Planta del estado actual del bloque de deportes de contacto

Nota. Planta del estado actual del bloque de deportes de contacto , de: Jara (2025) Tomado de:
<https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/16018>

1.3 Zonificación

Actualmente, el bloque de contacto se encuentra destinado a la prácticas de actividades deportivas destinando espacios. (ver figura 3)

- 1 Rings de boxeo
- 2 Graderíos
- 3 Octógonos de mma
- 4 Area de administracion
- 5 Baños
- 6 Duchas y vestidores
- 7 Zona de entrenamiento
- 8 Gimnasio

Figura 3.

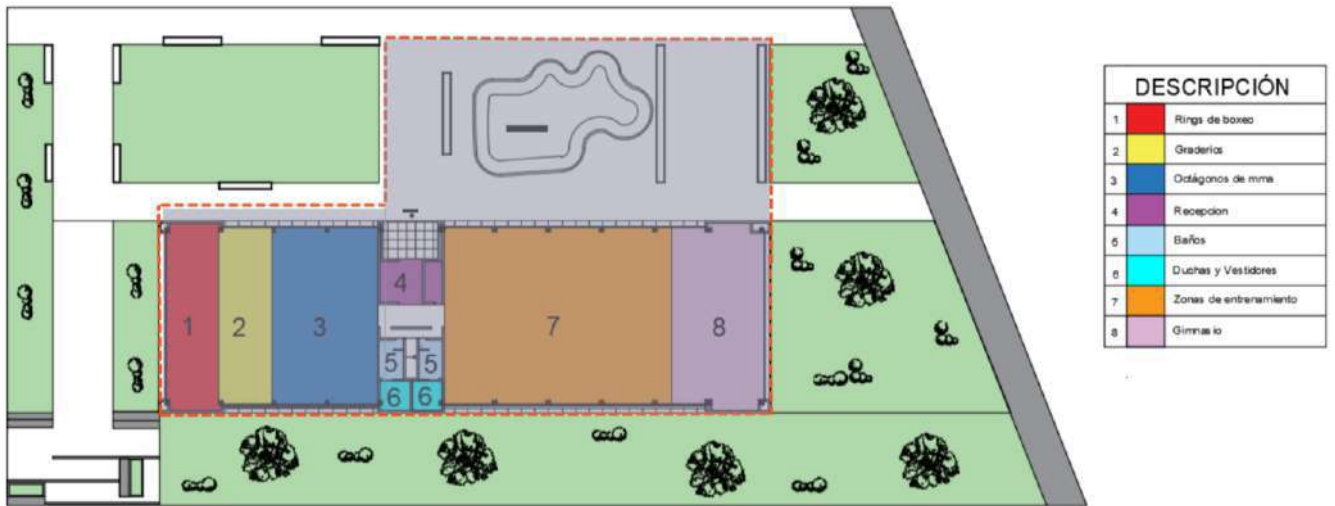


Figura 3: Planta de zonificación actual del bloque de contacto.

Nota. Planta de Zonificación que nos permite conocer las distintas áreas de interacción

1.4 Registro de la propuesta original a nivel digital, de los espacios exteriores

Vista desde la AV. México hacia el bloque de deportes de contacto (ver figura 4 y figura 5).

Figura 4



Figura 4: Vista desde el bloque de deportes de contacto

Nota. render del estado actual de la parte inferior de el bloque de deportes de contacto , de: Jara (2025) Tomado de:

<https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/16018>

Figura 5



Figura 5: Vista desde el espacio intermedio de deportes de contacto y urbanos

Nota. render del estado actual de la parte frontal del bloque de deportes de contacto, skatepark,, de: Jara (2025) Tomado de: <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/16018>

1.5 Registro fotográfico de interiores

Vista interior desde el bloque de deportes de contacto (ver figura 6 y figura 7)

Figura 6



Figura 6: Vista interior desde el bloque de deportes de contacto

Nota. render del estado actual de la parte interior de el bloque de deportes de contacto , de: Jara (2025) **Tomado de:**
<https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/16018>

Figura 7



Figura 7: Vista desde el interior desde el bloque de deportes de contacto

Nota. Render del estado actual de la parte interior del bloque de deportes de contacto , de: Jara (2025) **Tomado de:**
<https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/16018>

1.6 Mapa de actores: (involucrados, usuarios), caracterizar a los actores

1.6.1 Usuarios directos

Usuarios que interactúan físicamente con los espacios de los locales comerciales de skateboarding.

- Trabajadores del local
- Deportistas (skater, riders, rollers)
- Compradores
- Usuarios experienciales
- Personal técnico

1.6.2 Usuarios indirectos

Usuarios que no interactúan directamente el espacio interior como actividad principal, pero se benefician de una forma secundaria

- Peatones
- Comunidad del sector
- Creadores de contenido
- Proveedores
- Observadores / espectadores
- Padres de familia y acompañantes

1.7 Análisis de intereses y roles de los actores

En este punto se llevará a cabo la identificación de los actores que nos permitirá identificar y comprender sus necesidades, comportamientos y formas de interacción lo que facilita en la toma de decisiones del proyecto.


Estudiante Universitario / Skater

	
Nombre:	Mateo Andrade
Edad:	22 años
Estado Civil:	Soltero
Ocupación:	Estudiante universitario / freelance creativo
Ubicación:	Cuenca
Perfil:	Mateo es un joven apasionado del skate, cada que tiene algún tiempo libre lo utiliza para practicar, es estudiantes de artes en la universidad, mateo es un apasionado en la cultura urbana y lo que busca es un lugar donde se pueda sentirse identificado y donde pueda practicar con sus amigos.

Necesidades:	Mateo busca un lugar que vaya más allá de un local comercial tradicional, requiere un lugar donde pueda interactuar y crea experiencias, donde pueda comprar en un lugar donde se sienta identificado por la cultura urbana.
Dificultades:	Las tiendas tradicionales no logran representar el estilo de vida del usuario skater, ya que se perciben genéricas y desconectadas de la cultura urbana; además, carecen de espacios donde pueda permanecer e interactuar, limitándose únicamente a la compra.
Expectativas:	Mateo espera que el skateshop sea un lugar donde se identifique la cultura urbana, que no solo sea un punto de venta y que se convierta en un punto de encuentro y que se pueda sentir parte de una comunidad.

Nota. esta información nos ayudará a conocer las distintas necesidades y problemáticas que contiene con los diseños comerciales tradicionales


Creadora de Contenido / Universitaria

	
Nombre:	Valentina Ríos.
Edad:	21 años.
Estado Civil:	Soltera.
Ocupación:	Estudiante universitario / creadora de contenido.
Ubicación:	Cuenca.
Perfil:	Valentina es una joven apasionada en el patinaje, en sus tiempo libre Valentina sale a patinar en un espacio urbano. Valentina ve el patinaje como un estilo de vida ya que con su papá patinaba de pequeña, sabe frecuentar parques o plazas

	cercanas a su universidad a patinar con sus amigos y a crear contenido para sus redes.
Necesidades:	Valentina ha buscado un lugar donde pueda practicar segura ya que ha tenido algunos problemas por practicar en espacios urbanos, también busca un lugar donde pueda comprar patines y accesorios con sus amigos y puedan interactuar con otros usuarios y pueda crear contenido para sus seguidores.
Dificultades:	Las tiendas tradicionales no logran representar el estilo de vida de Valentina, además, carecen de espacios donde pueda permanecer e interactuar y grabar su contenido para redes, limitándose únicamente a la compra.
Expectativas	Valentina espera encontrar un espacio inclusivo, dinámico y visualmente atractivo que represente su estilo de vida, donde pueda no solo comprar, sino también patinar, socializar y crear contenido.

Nota. esta información nos ayudará a conocer las distintas necesidades y problemáticas que contiene con los diseños comerciales tradicionales


Estudiante Universitario

	
Nombre:	Sebastian Mena
Edad:	23 años
Estado Civil:	Soltero
Ocupación:	Estudiante universitario / trabajador independiente
Ubicación:	Cuenca

Perfil:	Sebastián es un rider BMX que vive la ciudad como su pista. Utiliza espacios urbanos como plazas, escalinatas y skateparks para practicar freestyle y street.
Necesidades:	Sebastián necesita un espacio amplio y funcional que le permita interactuar y moverse con su bicicleta, incluyendo áreas donde pueda probar productos o realizar maniobras básicas de forma segura.
Dificultades:	Sebastián se enfrenta a la falta de espacios adecuados dentro de las tiendas donde pueda ingresar con su bicicleta y probar productos cómodamente, además de encontrar locales que no consideran las dimensiones ni necesidades del BMX.
Expectativas:	Sebastián espera encontrar un espacio auténtico y versátil que funcione como punto de encuentro para la comunidad BMX, donde pueda no sólo adquirir productos, sino también interactuar, practicar y compartir con otros riders. Busca un diseño robusto e innovador que refleje la esencia del BMX.

Nota. esta información nos ayudará a conocer las distintas necesidades y problemáticas que contiene con los diseños comerciales tradicionales

Estudiante Universitario

	
Nombre:	Anderson Calderon
Edad:	24 años
Estado Civil:	Soltero
Ocupación:	Estudiante universitario / trabajador independiente
Ubicación:	Cuenca

Perfil:	Andrés es un apasionado del ciclismo de montaña, especialmente del downhill y trail. Encuentra en la naturaleza un escape de la rutina urbana, disfrutando de la adrenalina, los paisajes y el desafío físico.
Necesidades:	Andrés necesita un espacio que le ofrezca una experiencia clara, técnica y especializada, donde pueda encontrar fácilmente productos relacionados con el ciclismo de montaña, desde bicicletas hasta accesorios y protección. Busca un local comercial donde pueda comprar sus piezas y cambiarlas en ese instante.
Dificultades:	Andrés enfrenta la falta de tiendas especializadas que realmente comprendan el MTB y sus necesidades técnicas, encontrando muchas veces espacios genéricos con poca información o asesoramiento.
Expectativas:	Andrés espera una tienda especializada que le brinde confianza, donde el diseño refleje la esencia del ciclismo de montaña y genere una conexión con la naturaleza. Busca espacios bien organizados, con una estética atractiva pero funcional, que faciliten la exploración y elección de productos.

Nota. esta información nos ayudará a conocer las distintas necesidades y problemáticas que contiene con los diseños comerciales tradicionales

1.8 Datos internos y externos del caso a intervenir

En el siguiente apartado entenderemos las condiciones propias del espacio con el entorno en el que se ubica. los datos internos nos permite identificar el estado actual del espacio, dimensiones, materiales y estrategias que se utilizaran para el diseño, mientras que, los datos externos nos ayudará a identificar y comprender el contexto urbano y social que nos ayudará que la propuesta sea coherente, funcional y bien integrada a su entorno.

1.8.1 Tabla de datos internos

Datos internos	Descripción	Fuentes de información
Estado actual del diseño comercial en cuenca	Nos permite conocer las condiciones de los locales comerciales relacionados con deportes urbanos.	Observaciones directa a locales comerciales - fotografías - redes sociales
Comportamiento y recorrido del usuario	Conocer cómo los usuarios skater/cliente interactúan con el	Observaciones directas - entrevistas

	espacio.	
Estrategias de diseño interior	Analizar estrategias de modularidad, flexibilidad, exhibición dinámica y adaptabilidad que nos ayude en el diseño.	Análisis proyectual, desarrollo de planos y mobiliario, propuesta de diseño interior.
Relación interior - exterior	Conocer estrategias de diseño para integrar el espacio interior con el exterior promoviendo la continuidad espacio y conexión visual.	Análisis del sitio - estudio de recursos del continuidad - propuesta de diseño

Nota: esta información nos ayudará a conocer las distintas estrategias que se aplican y las problemáticas que habrá que resolver, guiándonos mediante las distintas fuentes de información

1.8.2 Tabla de datos externos

Datos externos	Descripción	Fuentes de información
Cultura skate y de espacios urbanos	Analizar la cultura del skateboarding como práctica urbana que vincula el espacio público y crea una continuidad espacial.	Referentes de tiendas especializadas en los deportes urbanos, tesis relacionadas a diseños comerciales experimentales.
Referentes a diseños de interiores	Conocer proyectos similares que integren deportes urbanos, espacio social en locales comerciales	Caso de estudio - espacios compartidos - diseños comercial
Atmósfera comercial	Conocer y definir materiales, colores iluminación, señalización ética, recorridos que nos ayuden a mejorar la experiencia del usuario.	Estudios de marketing y retail
Identidad de marca	Analizar estrategias de diseño exterior y interior que actúen como una extensión de la marca reforzando en recorridos y conexión con el usuario	Diseño comercial - branding espacial

Nota: esta información nos ayudará a conocer las distintas estrategias que se aplican y las problemáticas que habrá que resolver, guiándonos mediante las distintas fuentes de información

1.9 Definición de herramientas a utilizar para obtener información primaria y secundaria

La presente investigación se apoya en utilizar herramientas de recolección de información primaria y secundaria, con el fin de obtener un análisis integral que sustente la propuesta de diseño.

Herramientas de levantamiento de información secundaria

Recolección de información secundaria se obtuvo mediante la revisión de fuentes bibliográficas como libros, artículos académicos, tesis, así como el análisis de homólogos los cuales aportaron criterios conceptuales y funcionales aplicables al desarrollo de proyectos. La combinación de ambas fuentes permitió establecer una base sólida para la toma de decisiones de diseño.

1.10 Presentación de proyectos homólogos o referentes (nacionales e internacionales)

El análisis de homólogos en el diseño comercial es crucial para identificar las mejores prácticas, tendencias y soluciones arquitectónicas aplicadas en espacios para deportes extremos. Comparando diferentes locales comerciales a nivel nacional e internacional, se pueden evaluar aspectos clave como la distribución del espacio, selección de materiales, seguridad, accesibilidad y adaptabilidad de las estructuras.

1.11 Conclusión

Este capítulo permitió comprender las principales necesidades espaciales, funcionales y experienciales que intervendrán en el diseño comercial a través del caso de estudio para la investigación que se fundamenta en el proyecto de Enrique Jara Aguirre (2025), titulado “*Proyecto para un equipamiento deportivo en el predio de la Plaza de Toros Santa Ana de Cuenca, para deportes urbanos, de contacto y de raqueta*”, a través del levantamiento arquitectónico, la zonificación, el registro fotográfico y aspectos importantes relacionado al estado del espacio.

Además, se analizaron los actores involucrados, lo que permitió identificar las necesidades, interés y problemáticas presentes en los establecimientos tradicionales relacionados con el skateboarding. Finalmente, se realizó la recopilación y análisis de datos internos y externos con el propósito de obtener información relevante que sirva como base para el desarrollo de la propuesta de diseño interior.

CAPÍTULO 2

ESTRATEGIAS DE DISEÑO

En el presente capítulo se desarrollarán las estrategias de diseño que se implementarán en el proyecto como experiencia e interacción, flexibilidad, adaptabilidad y la relación interior - exterior. también se abordará un concepto general del diseño como la idea rectora y la narrativa espacial del proyecto donde se explicará la manera en que se encuentra organizado cada local comercial y cómo se conectan entre sí, por último se incluye el apartado de dinamismo, activaciones, eventos y experiencia de marca donde se busca fortalecer la experiencia del usuario y consolidar la identidad del espacio como un punto de encuentro activo.

2.1 Estrategias de experiencia e interacción

El presente trabajo se basa en la definición de las estrategias de experiencia e interacción del usuario que nos ayudará en el diseño interior comercial de las tiendas de deportes urbanos, en este caso se utilizará el término “SPOT” para enfocar los principios de diseño que se aplicarán.

2.1.1 Experiencia e interacción:

Lo que se busca es priorizar la conexión, emociones y estímulos buscando generar vínculos emocionales y experiencias viscerales e interacción usuario-espacio, siendo así el espacio deja de ser funcional para convertirse en un espacio activo para los usuarios

Métodos:

Lo que se busca es incorporar un mobiliario dinámico y reconfigurable que invita al movimiento y a la interacción permitiendo que los usuarios transforman el espacio según sus necesidades y gustos

2.1.2 Flexibilidad y Adaptabilidad:

El proyecto se sustenta en estrategias centradas en la modularidad, versatilidad y adaptabilidad que nos permite responder en diferentes usos tanto en dinámicas comerciales como actividades de la comunidad del skateboarding

Método:

El mobiliario multifuncional cumple varios roles en el diseño ya que nos facilita configurarlo dependiendo de las necesidades, a esto se suma los elementos móviles que nos permite cambios rápidos en la distribución.

2.1.3 Conectividad y flujo espacial:

Se plantea enfatizar en la conectividad e integración de interior-exterior, la integración entre estas áreas no solo optimiza la circulación sino, lo que se busca es potenciar la relación entre el espacio y el usuario.

Método:

El diseño se articula a través de recorridos continuos generando una navegación intuitiva y sin interrupciones. Incluyendo áreas de skate dentro del espacio comercial como rampas y módulos, no solo introduce un dinamismo al espacio, sino que también funciona como zonas de espera e interacción.

2.2 Concepto general de diseño

El proyecto se fundamenta en un modelo en constante movimiento donde el diseño interior se transforma en una plataforma urbana activa integrando la cultura del skateboarding, experiencia espacial, la interacción y experiencia comercial. Se llevará a cabo mediante estrategias de flexibilidad, modularidad y conectividad permitiendo que el entorno se transforme según las necesidades de los usuarios. De esta manera, el local comercial se configura como un entorno adaptable que combina áreas de exhibición e interacción rompiendo con los esquemas tradicionales de comercialización.

Asimismo, se plantea una organización espacial basada en recorridos continuos y conexiones visuales. La materialidad y el mobiliario responden a una estética urbana e industrial, fortaleciendo la identidad del proyecto

2.3 Idea rectora y narrativa espacial

2.3.1 Idea rectora

La propuesta usa el término “SPOT”, debido a su vínculo con la cultura del skateboarding, donde se utiliza esta palabra para referirse a un punto de encuentro. De esta manera, los establecimientos dejan de ser un punto únicamente de venta y se consolidan como un espacio de convergencia donde se crean experiencias e interacción, siendo así un anclaje de los criterios de diseño, tales como exterior-interior, modularidad y de experiencia.

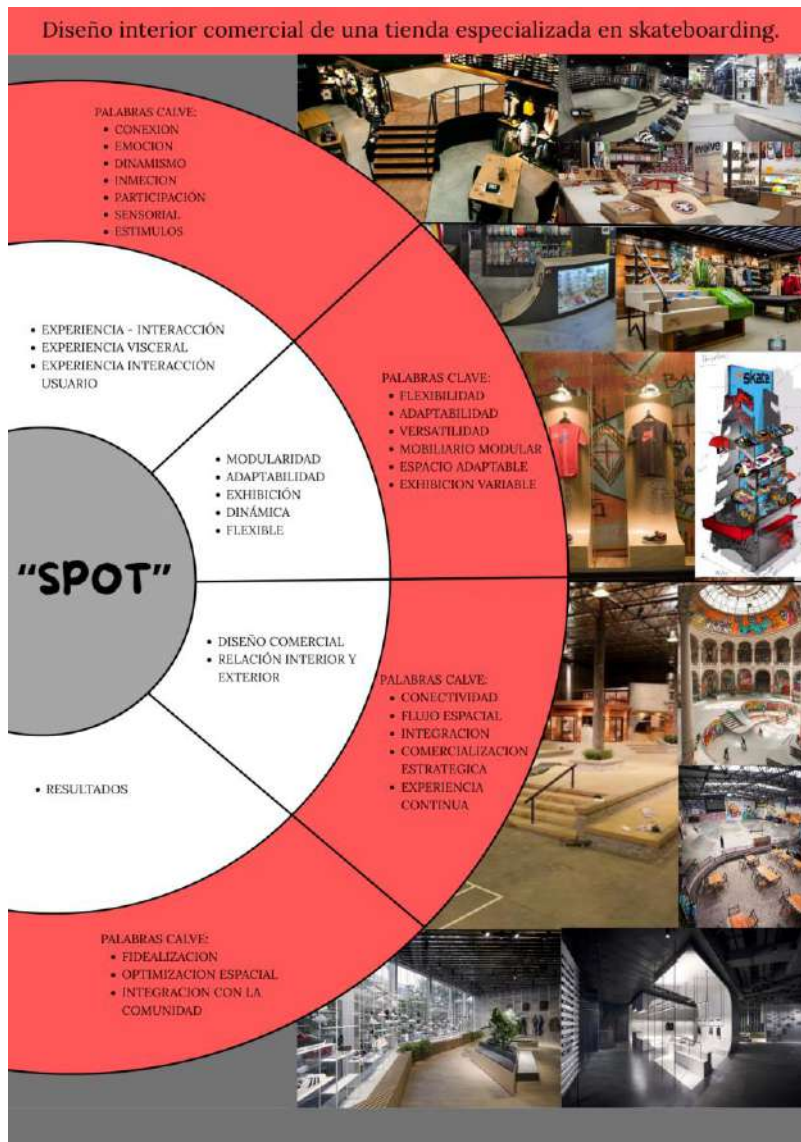


Figura 8: Conceptualización de la propuesta "SPOT"

Nota. Diagrama conceptual y referentes utilizados para la construcción de la propuesta del diseño interior comercial.

2.3.2 Narrativa espacial

La experiencia espacial comienza desde el exterior, donde el proyecto presenta como una extensión directa desde el entorno urbano, incorporando elementos gráficos y simbólicos, como señalética vial interpretada como recorridos en el suelo, se convierten en acceso a un espacio activo entre el peatón y el skater e invita al ingreso del establecimiento.

La transición hacia el interior se desarrolla de manera fluida y progresiva, incluyendo experiencias visuales en las fachadas permeables a partir de materiales translúcidos y perforados que permiten una continuidad con el espacio interior. Esa transparencia continua no solo expone la actividad interna, sino que también integra visualmente ambos espacios, reforzando así la idea de un espacio secuencial y también el criterio de relación exterior-interior. Al ingresar, el usuario se encuentra con un ambiente donde predominan estructuras y mallas metálicas con una iluminación orgánica que recorre el cielo raso.

El espacio interior se atraviesa mediante una lógica no lineal, donde el usuario es libre de explorar distintas áreas sin un recorrido predefinido, las áreas de exhibición se combinan con zonas de interacción, donde el usuario puede experimentar los productos en un entorno activo con presencia de mobiliario dinámico y modular permitido la lectura abierta del espacio, facilitando la visualización de los productos y fomentando la interacción directa.

2.4 Organización espacial y programa arquitectónico

2.4.1 Organización espacial

La organización espacial del proyecto se estructura a partir de un esquema centrado y articulado donde los diferentes espacios comerciales se disponen alrededor de “L” de circulación principal que conecta de manera fluida todas las áreas del conjunto.

Skatepark:

El skatepark se organiza con un espacio abierto y articulado del diseño del proyecto, funcionando como un elemento de conexión con el interior y el entorno urbano. La composición responde de una forma central y fluida donde se colocan recorridos orgánicos que conectan el skatepark con el interior del diseño.

Acceso:

El acceso principal se establece como un punto de conexión entre el espacio urbano exterior y el interior del proyecto, conectando simultáneamente con un sistema de recorridos que distribuyen al usuario hacia distintas zonas comerciales, los cuales se organizan de manera estratégica para generar una lectura clara del espacio sin perder la continuidad.

Locales comerciales:

Los locales comerciales conformados por el skate shop, rollers shop, bike shop bmx, bike shop mtb, se organizan de manera integrada en relación con la circulación principal permitiendo un acceso directo y fluido por parte de los usuarios. La posición de los locales están distribuidos en una lógica abierta y flexible donde cada espacio tiene su especialización funcional sin perder la conexión visual.

Zona de espera:

La zona de espera se dispone de manera distribuida dentro de cada local, se ubica en un espacio específico funcionando como un espacio de encuentro y de permanencia, el espacio en el cual se encuentra ubicado es un punto estratégico ya que permite que el usuario tenga una visión general del espacio interior al igual manera una vista del espacio exterior.

Counter:

El counter se dispone de manera distribuida dentro de cada local como un punto de atención y de dar servicios al cliente o usuario, se encuentra ubicado estratégicamente para facilitar e identificar su posición permitiendo articular las distintas zonas del espacio interior.

Almacenamiento:

El área de almacenamiento se dispone de manera integrada dentro de cada uno de los locales comerciales permitiendo un almacenamiento directo y eficiente sin interferir con la circulación principal ni con las áreas visuales y de exhibición.

Baños:

Los servicios de higiene se disponen de manera distribuida dentro de cada local, se encuentran específicos de fácil acceso para los usuarios, sin interferir con la circulación principal.

Taller:

El taller mecánico se organiza como un espacio de soporte técnico de los locales comerciales (skate shop, rollers shop, bike shop bmx, bike shop mtb) permitiendo una relación funcional sin interferir con la experiencia del usuario.

2.4.2 Programa arquitectónico

El programa arquitectónico se define a partir de las necesidades funcionales y una organización autónoma por local, en cada local comercial; integran sus propias áreas de counte, zona de espera, almacenamiento y baños , permitiendo un funcionamiento independiente dentro de cada diseño. (ver tabla 1)

Tabla 1.

N°	Espacio	Funcion	Usuario	relación espacial
1	Skatepark	Actividad urbana	Práctica y experiencia urbana	Relación directa con exterior-interior
2	Skate shop	Exhibición y venta de productos de skate	Usuario	Conectado a circulación
3	Counter	Atención y pago	Usuario	Interno
4	Zona de espera	permanencia y descanso	Usuario	Interno
5	Almacenamiento	Guardado de productos	Personal	Interno
6	Baño	Servicios higiénicos	Usuario / personal	Interno
7	Rollers shop	Exhibición y venta de productos de skate	Usuario	Conectado a circulación
8	Counter	Atención y pago	Usuario	Interno
9	Zona de espera	permanencia y descanso	Usuario	Interno
10	Almacenamiento	Guardado de productos	Personal	Interno
11	Baño	Servicios higiénicos	Usuario / personal	Interno
12	Bike shop bmx	Exhibición y venta de productos de skate	Usuario	Conectado a circulación
13	Counter	Atención y pago	Usuario	Interno
14	Zona de espera	permanencia y descanso	Usuario	Interno
15	Almacenamiento	Guardado de productos	Personal	Interno
16	Baño	Servicios higiénicos	Usuario / personal	Interno

17	Bike shop mtb	Exhibición y venta de productos de skate	Usuario	Conectado a circulación
18	Counter	Atención y pago	Usuario	Interno
19	Zona de espera	permanencia y descanso	Usuario	Interno
20	Almacenamiento	Guardado de productos	Personal	Interno
21	Baño	Servicios higiénicos	Usuario / personal	Interno
22	Taller mecanico	Reparación	Personal / usuarios	Vinculado a los locales

Nota: esta información nos ayudará a conocer donde se presentan las áreas, actividades, requerimientos y relaciones funcionales consideradas para la organización y distribución del espacio comercial.

2.5 Exhibición comercial modular

Este apartado de la exhibición modular comercial se basa en el uso de sistemas de mobiliario diseñado a partir de módulos montables y desmontables que se puedan adaptar y organizar según las necesidades del espacio y del tipo de producto. Este enfoque nos ayuda a optimizar el espacio y fomentar la interacción del usuario con el producto ya que estos se encuentran accesibles y en constante movimiento.

2.5.1 sistema modular aplicado en el mobiliario

El sistema modular de exhibición se fundamenta a través de elementos modulares, los cuales están diseñados con criterios de flexibilidad y adaptabilidad, los elementos modulares están diseñados a partir de estructuras metálicas y superficies de malla metálica, los cuales nos permiten una configuración dinámica, flexible y adaptable, el mobiliario propuesto para el proyecto responde a una reconfiguración abierta, donde cada componente puede ser modificado sin afectar la estructura general.

En el caso de productos de mayor escala como bicicletas, el sistema incorpora unas plataformas y soportes modulares específicos que nos permiten su exhibición de manera ordenada, evitando así la saturación del espacio.

Dentro del diseño comercial contemporáneo, este tipo de sistemas modulares nos permite reconfiguraciones cambiantes en el espacio, lo que nos hace posible realizar recorridos libres, teniendo así una organización clara sin perder la continuidad espacial. Según Delgado (2024), la

incorporación de sistemas modulares en el diseño interior comercial permite transformar el espacio en función de diferentes escenarios y usos.

El sistema modular aplicado en el mobiliario propuesto no solo optimiza la organización de la exhibición, sino que se integra como un elemento activo dentro de la experiencia del usuario, permitiendo un espacio flexible y dinámico con la identidad de la cultura urbana.

2.6 Estrategias de dinamismo y flexibilidad

2.6.1 Estrategias de dinamismo

El dinamismo del proyecto se plantea a partir de la configuración de recorridos no lineales que permiten al usuario desplazarse libremente dentro del espacio, sin seguir una secuencia rígida o preestablecida. Esta condición genera una experiencia más abierta, en la que el usuario no está obligado a seguir un recorrido específico, sino que puede explorar el establecimiento según sus propios intereses, activando el espacio de manera personal. De esta manera, el recorrido deja de ser únicamente un medio de circulación y se convierte parte de la experiencia, variando en función del uso y de la interacción del usuario.

La iluminación en formas orgánicas en el cielo raso refuerza esta idea de dinamismo y el movimiento, ya que está compuesta por tiras de luz LED dispuestas de forma continua, generando una lectura visual que sugiere movimiento. Este recurso no solo cumple una función técnica que es dar iluminación, sino que también actúa como un elemento de guía dentro del espacio, acompañando el desplazamiento del usuario y generando una sensación de fluidez y continuidad en el ambiente interior.

Por otro punto, la incorporación del skatepark como parte del sistema espacial introduce una dimensión adicional, donde el movimiento no solo se percibe, sino que también se manifiesta físicamente.

La conexión directa entre el exterior y el interior permite que el flujo de usuarios se extienda desde el skatepark hacia los locales comerciales, generando una circulación activa que integra ambos espacios. Esta relación refuerza el carácter cambiante del proyecto, ya que constantemente se ve influenciado por la actividad de la cultura del skateboarding.

2.6.2 Estrategias de flexibilidad espacial

La flexibilidad del proyecto se desarrolla principalmente a partir del diseño del mobiliario, el cual responde a una lógica modular que permite adaptar el espacio a distintas necesidades sin requerir modificaciones en la estructura general. Este tipo de mobiliario facilita la reorganización de los

elementos expositivos, permitiendo modificar la disposición de los productos según las dinámicas comerciales, los cambios de temporada o la incorporación de nuevas colecciones.

El mobiliario está conformado por estructuras metálicas, en este caso se utilizó planchas de latón perforado, lo que permite colocar, retirar y reorganizar los productos mediante el uso de ganchos y soportes móviles. Esta característica hace que el sistema de exhibición no sea fijo, sino ajustable, permitiendo que el espacio se mantenga activo y en constante actualización.

Además, la flexibilidad no se limita únicamente al mobiliario, sino que también se refleja en la organización general del espacio. Las áreas no se definen de manera completamente rígida, lo que permite que un mismo lugar pueda adaptarse a distintos usos, ya sea para exhibición, interacción o actividades específicas.

Esta capacidad de adaptación permite que el proyecto responda tanto a las necesidades del usuario como a las exigencias del mercado, generando un espacio que puede transformarse sin perder su identidad. De esta manera, la flexibilidad se consolida como un recurso fundamental que refuerza el carácter dinámico del proyecto y su capacidad de evolución a lo largo del tiempo.

2.7 Activaciones, eventos y experiencia de marca

Las activaciones y eventos dentro del proyecto se plantean como estrategias fundamentales para fortalecer la experiencia del usuario y consolidar la identidad del espacio como un punto de encuentro activo. En este sentido, el espacio comercial deja de funcionar únicamente como un lugar de venta, para convertirse en un escenario donde se desarrollan distintas actividades vinculadas a la cultura urbana y al skateboarding.

Estas activaciones permiten generar una relación más cercana entre el usuario y la marca, ya que no solo se limita a la compra de productos, sino que incorpora experiencias como demostraciones, encuentros, lanzamientos o actividades relacionadas con el uso de los productos. De esta manera, el espacio se activa constantemente, generando dinámicas que atraen al usuario y lo motivan a permanecer dentro del entorno.

La incorporación del skatepark como parte del proyecto permite potenciar este tipo de actividades, ya que funciona como un espacio donde se pueden desarrollar eventos en vivo, exhibiciones o prácticas relacionadas con el skateboarding.

Desde el enfoque de la experiencia de marca, estas estrategias permiten construir una identidad más fuerte, donde el usuario no solo reconoce el espacio por sus productos, sino también por las experiencias que en él se generan. De acuerdo con Pine y Gilmore (2011), los espacios

experienciales se caracterizan por involucrar al usuario de manera activa, generando recuerdos y conexiones emocionales que van más allá del consumo.

2.8 Conclusión

En este capítulo se desarrollaron las principales estrategias y conceptos que dieron forma a la propuesta de diseño interior comercial, tomando como base la experiencia del usuario, la interacción y la relación con la cultura del skateboarding y la cultura urbana. lo desarrollamos a través de temas como la flexibilidad, adaptabilidad, conectividad y dinamismo espacial, se desarrolló que el usuario no solo recorra el lugar de una forma no lineal sino que también interactúa y se apropie del espacio.

También, se desarrolló la idea rectora del proyecto, la narrativa espacial y la organización arquitectónica del proyecto, permitiendo estructurar de manera coherente cada una de las áreas del proyecto, integrando sistemas modulares, flexible y estrategias de exhibición comercial que responde a las necesidades cambiantes del usuario y del espacio.

De esta manera este capítulo nos evidencia como el diseño interior se convierte en un espacio que fortalece la identidad, la experiencia de la marca y la conexión de la cultura urbana con el espacio comercial.

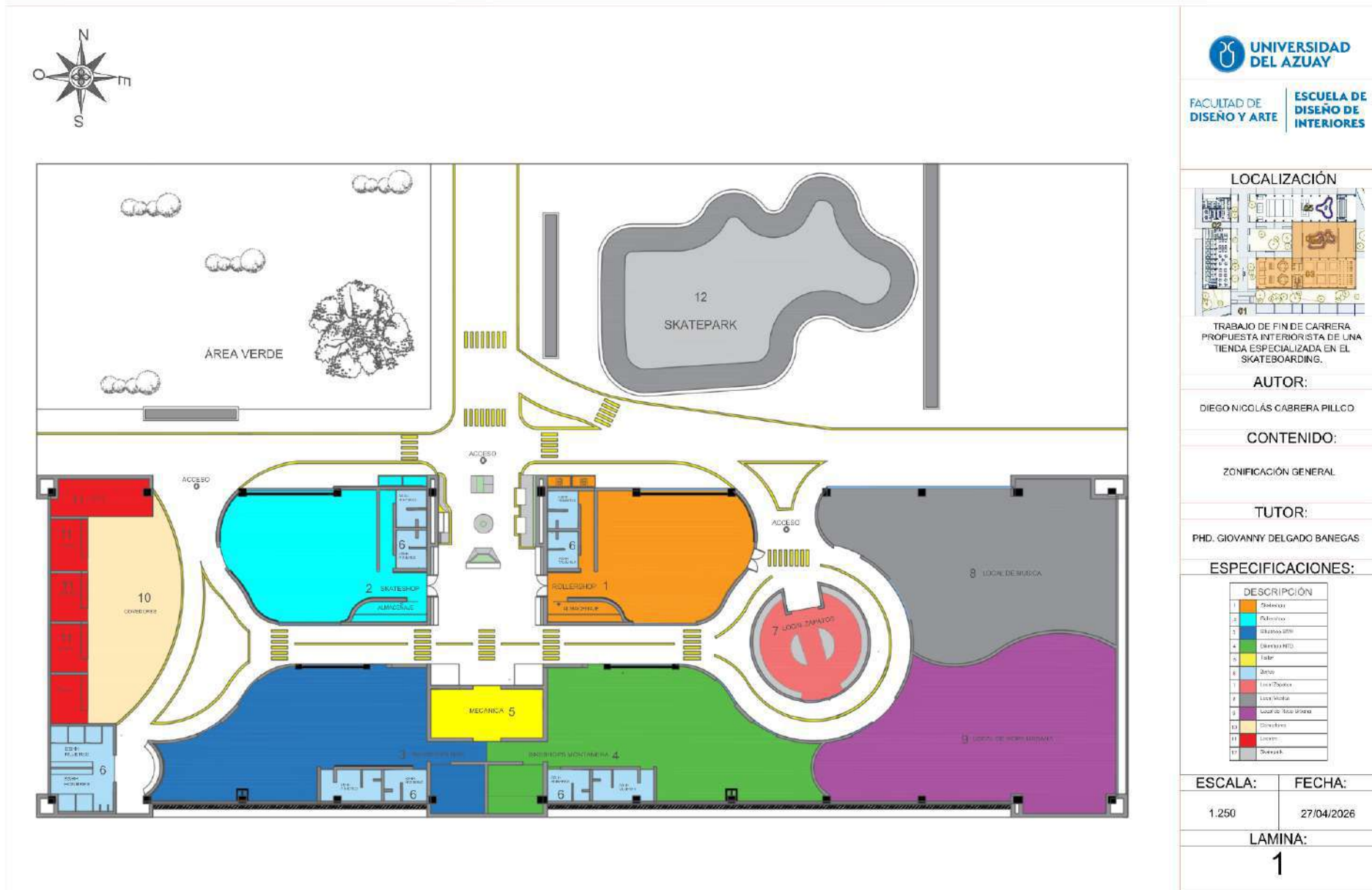
CAPÍTULO 3

PROPUESTA DE DISEÑO INTERIOR COMERCIAL

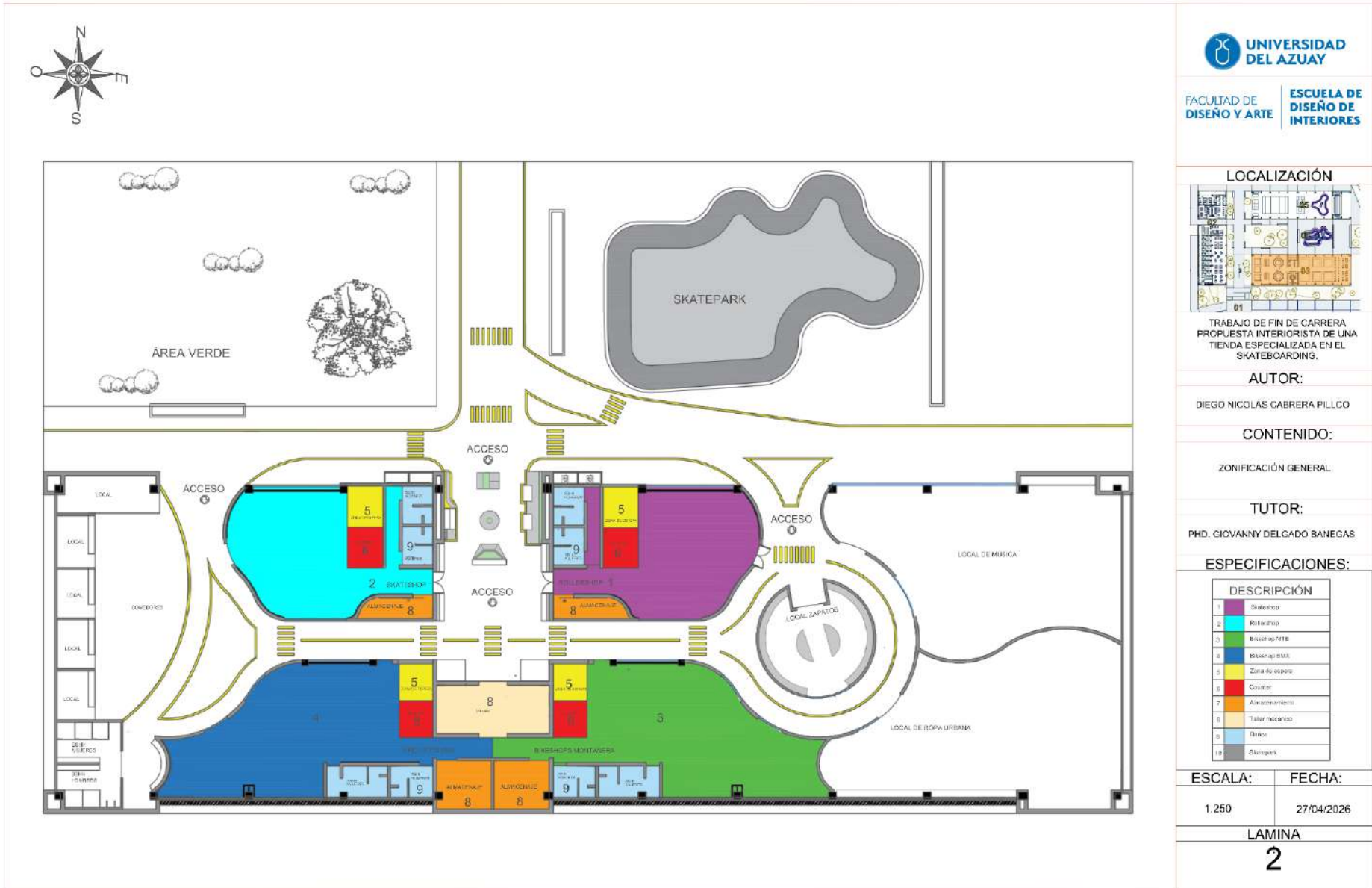
En el presente capítulo se abordará la propuesta de diseño de la tienda especializada en el skateboarding , en este apartado se trabajó aplicando los criterios conceptuales, espaciales y teóricos que previamente se fueron estableciendo en el proyecto. La intervención se enfoca en la creación de un espacio comercial especializado en el skateboarding configurando como un entorno dinámico, experiencial y adaptable.

La propuesta se desarrolló a través de plantas arquitectónicas, cortes y detalles, donde se podrán identificar de una mejor manera la configuración del espacio, así como la articulación entre el espacio interior y exterior, también se aborda el diseño del equipamiento y mobiliario modular priorizando los criterios de flexibilidad y adaptabilidad del espacio.

3.1 Zonificación general



3.2 Zonificación Interna



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
 FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE
 ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES



TRABAJO DE FIN DE CARRERA
 PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
 TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
 SKATEBOARDING.

AUTOR:
 DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:
 ZONIFICACIÓN GENERAL

TUTOR:
 PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

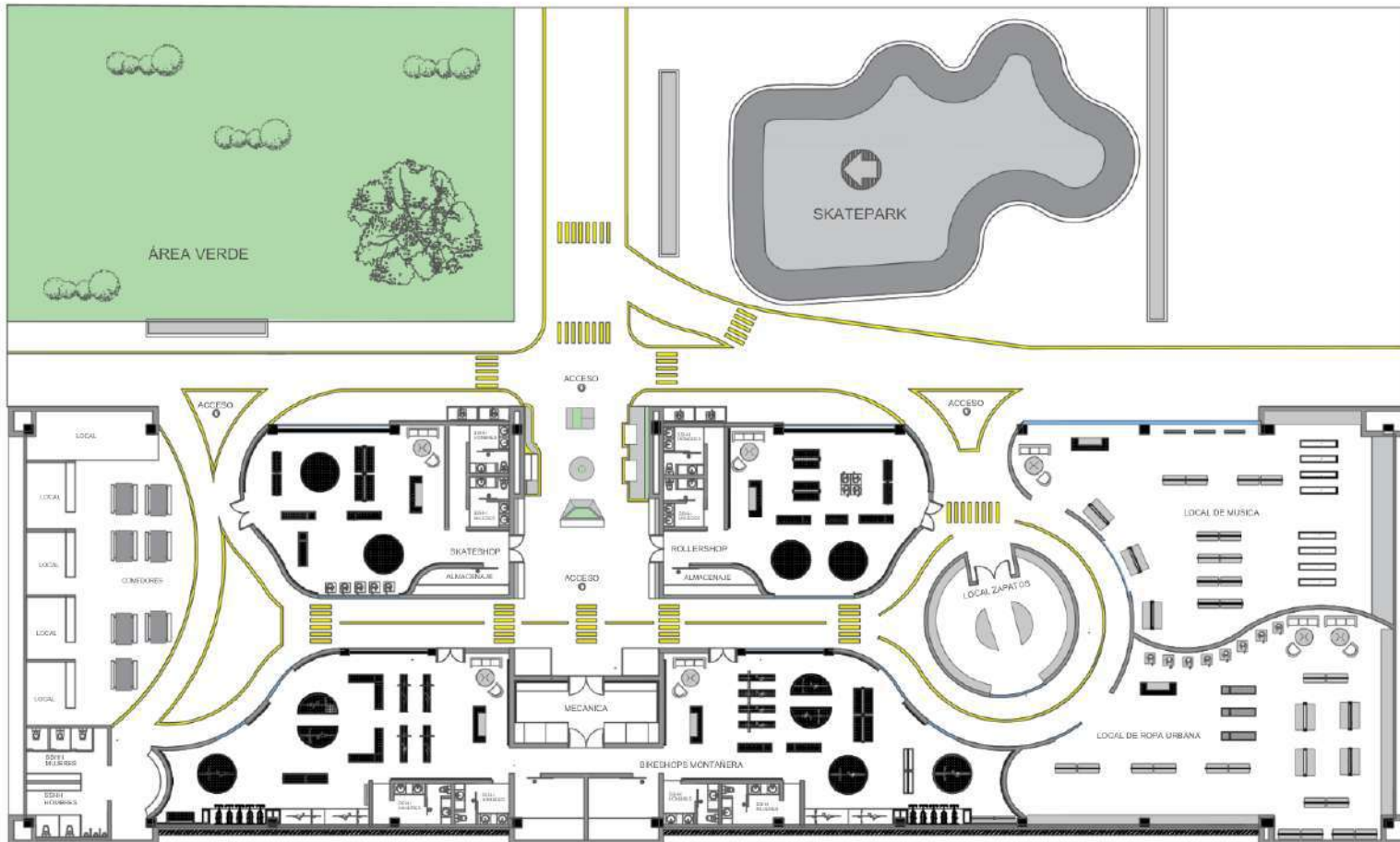
ESPECIFICACIONES:

DESCRIPCIÓN	
1	Skateboard
2	Skateboard
3	Skateboard/MTB
4	Skateboard truck
5	Zona de apoyo
6	Counter
7	Amusement
8	Taller reparación
9	Dress
10	Skatepark

ESCALA: 1.250
FECHA: 27/04/2026

LAMINA
 2

3.3 Planta arquitectónica



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE | ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PLANTA ARQUITECTÓNICA

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LA PLANTA ARQUITECTÓNICA AMOBLADA PRESENTA LA DISTRIBUCIÓN ESPACIAL Y LA UBICACIÓN DEL MOBILIARIO DENTRO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO, PERMITIENDO COMPRENDER LA ORGANIZACIÓN FUNCIONAL DE CADA ÁREA DEL PROYECTO. ADEMÁS, FACILITA LA VISUALIZACIÓN DE LAS CIRCULACIONES, LAS RELACIONES ESPACIALES Y LA DISPOSICIÓN ESTRATÉGICA DE LOS ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL ESPACIO COMERCIAL.

ESCALA: FECHA:

1:250 27/04/2026

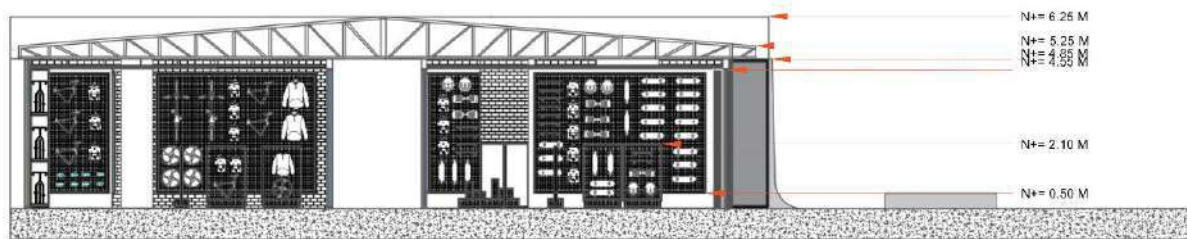
LAMINA

3

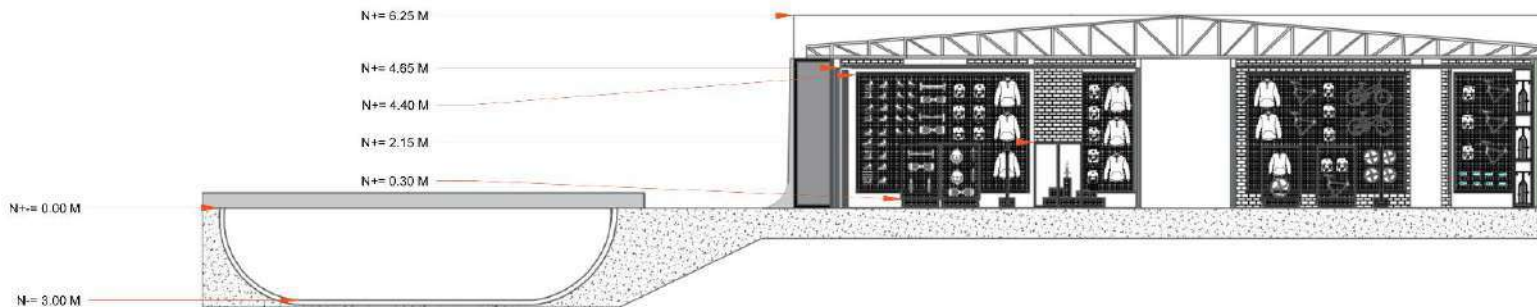
3.5 Cortes A-A y B-B



CORTE A-A



CORTE B-B



 **UNIVERSIDAD DEL AZUAY**
 FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE | ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA
 PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
 TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
 SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

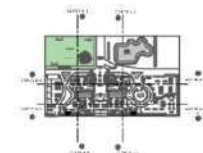
CONTENIDO:

PLANTA ARQUITECTÓNICA
 CORTES

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:



ESCALA:

1:150

FECHA:

27/04/2026

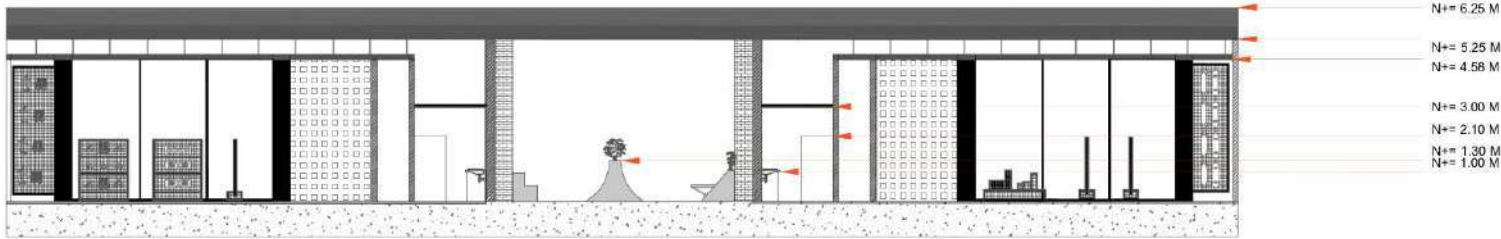
LAMINA:

5

3.6 Corte C-C y D-D



CORTE D-D



CORTE C-C



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA, PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

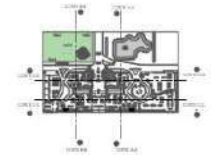
CONTENIDO:

PLANTA ARQUITECTÓNICA
CORTE

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:



ESCALA:

1.150

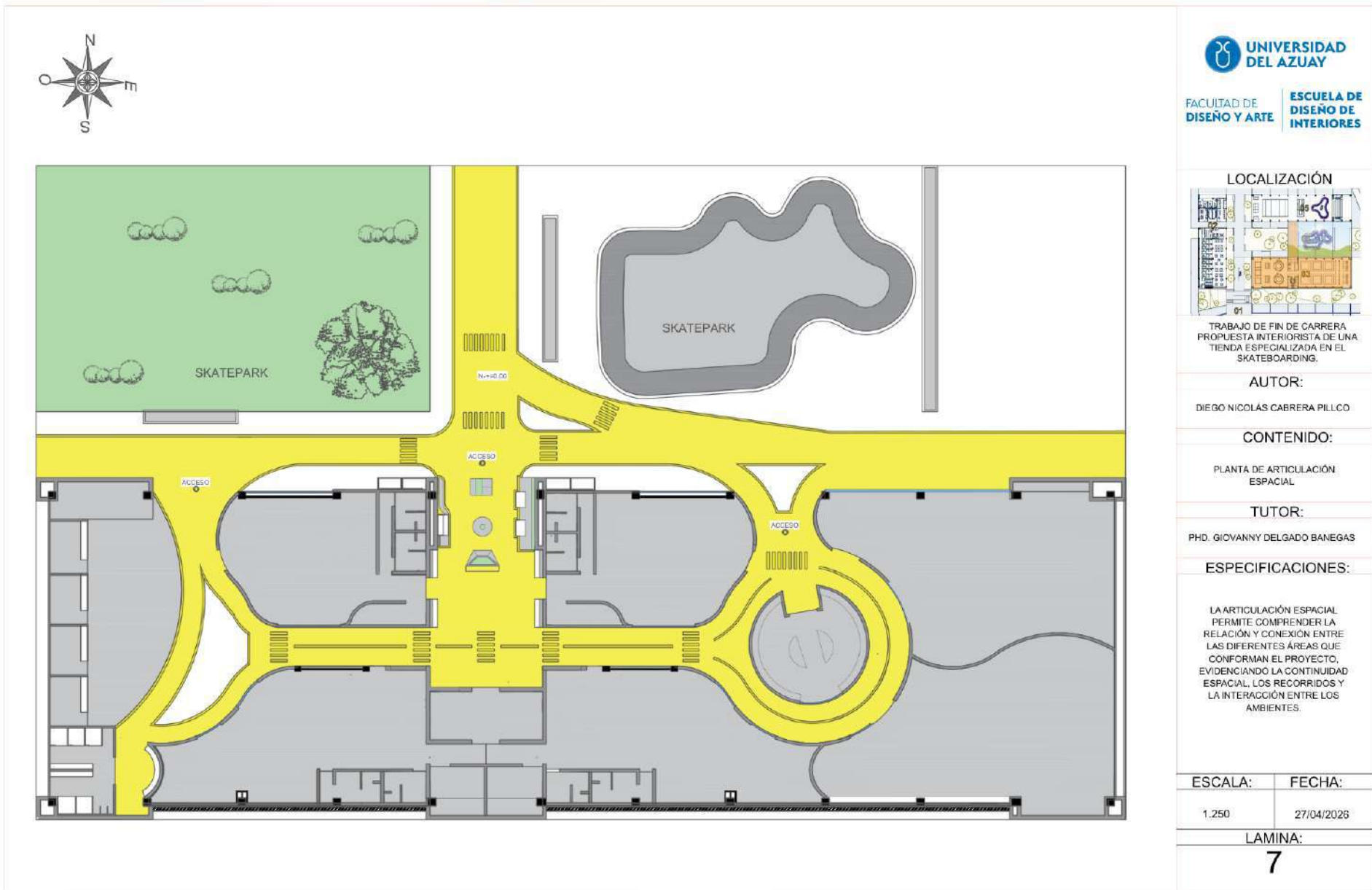
FECHA:

27/04/2026

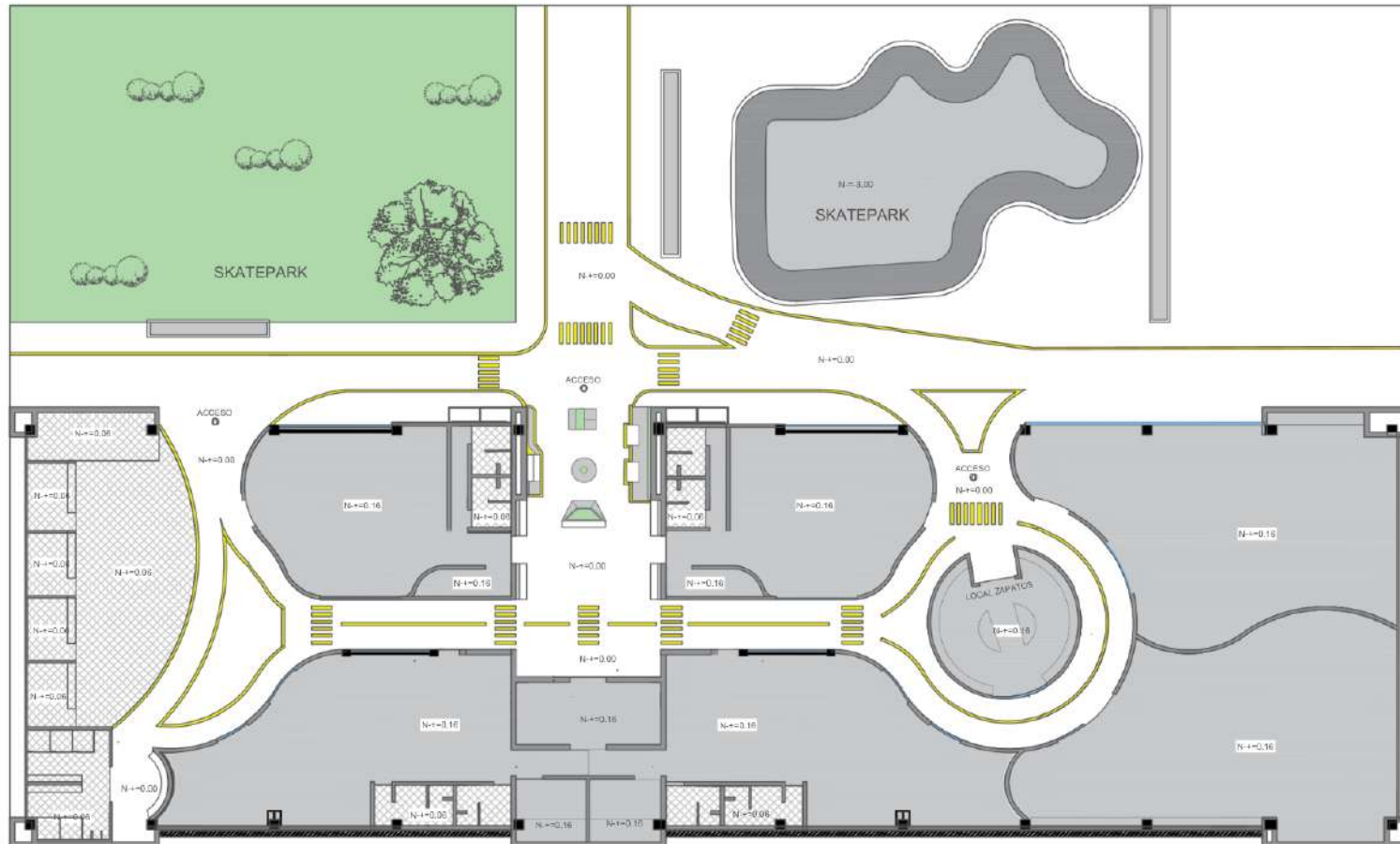
LAMINA:

6

3.7 Articulación interior-exterior



3.8 Planta pisos



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PLANTA PISOS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

SIMBOLOGÍA

1		Pisomodular $n= 0,16$
2		Pintura amarilla $n= 0,00$
3		Baldosa antideslizante $n= 0,06$
4		Vinil Adhesivo $n= 0,01$

ESCALA:

1.250

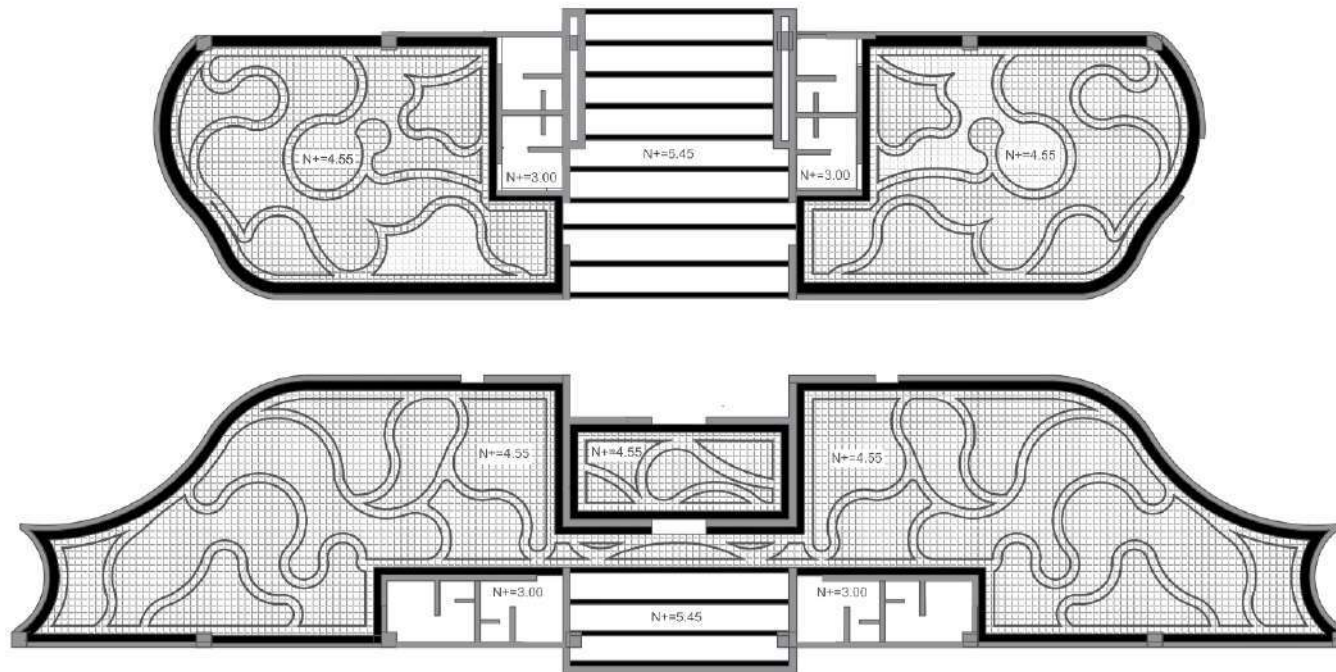
FECHA:

27/04/2026

LAMINA:

8

3.9 Planta cielo raso



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA.
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PLANTA CIELO RASO

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

SIMBOLOGÍA

- 1 Malla electrosoldada 10x10
- 2 Tubo metálico redondo 1"

ESCALA:

1:175

FECHA:

27/04/2028

LAMINA:

9

3.10 Planta iluminación



LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA:
 PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
 TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
 SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLAS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PLANTA DE INSTALACIONES
 ELECTRICAS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

SIMBOLOGÍA	
1	Interruptor simple
2	Interruptor doble
3	Interruptor triple
4	Interruptor de derivación
5	Cable de distribución
CIRCUITOS	
C1	Circuito 1
C2	Circuito 2
C3	Circuito 3
C4	Circuito 4
C5	Circuito 5
C6	Circuito 6
C7	Circuito 7

ESCALA:

FECHA:

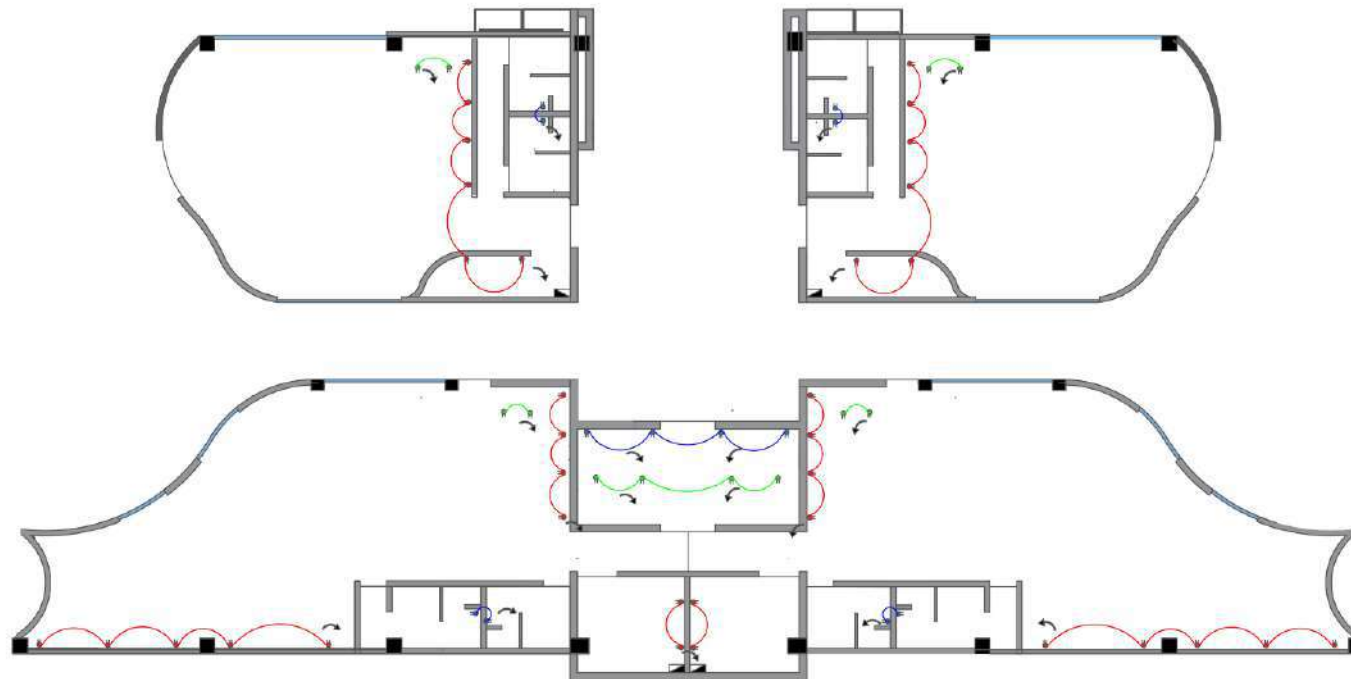
1:175

27/04/2026

LAMINA:

10

3.11 Planta de instalaciones eléctricas



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PLANTA DE INSTALACIONES
ELÉCTRICAS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BÁNEGAS

ESPECIFICACIONES:

SIMBOLOGÍA

1		Tomacorriente de piso 100v
2		Tomacorriente de pared 100v altura 40cm
3		Tomacorriente de pared 100v altura 130cm
4		A la caja de distribución
5		Caja de distribución

CIRCUITOS

C1		1 Tomacorriente 110W
C2		2 Tomacorriente 100W
C3		3 Tomacorriente 100W

ESCALA:

FECHA:

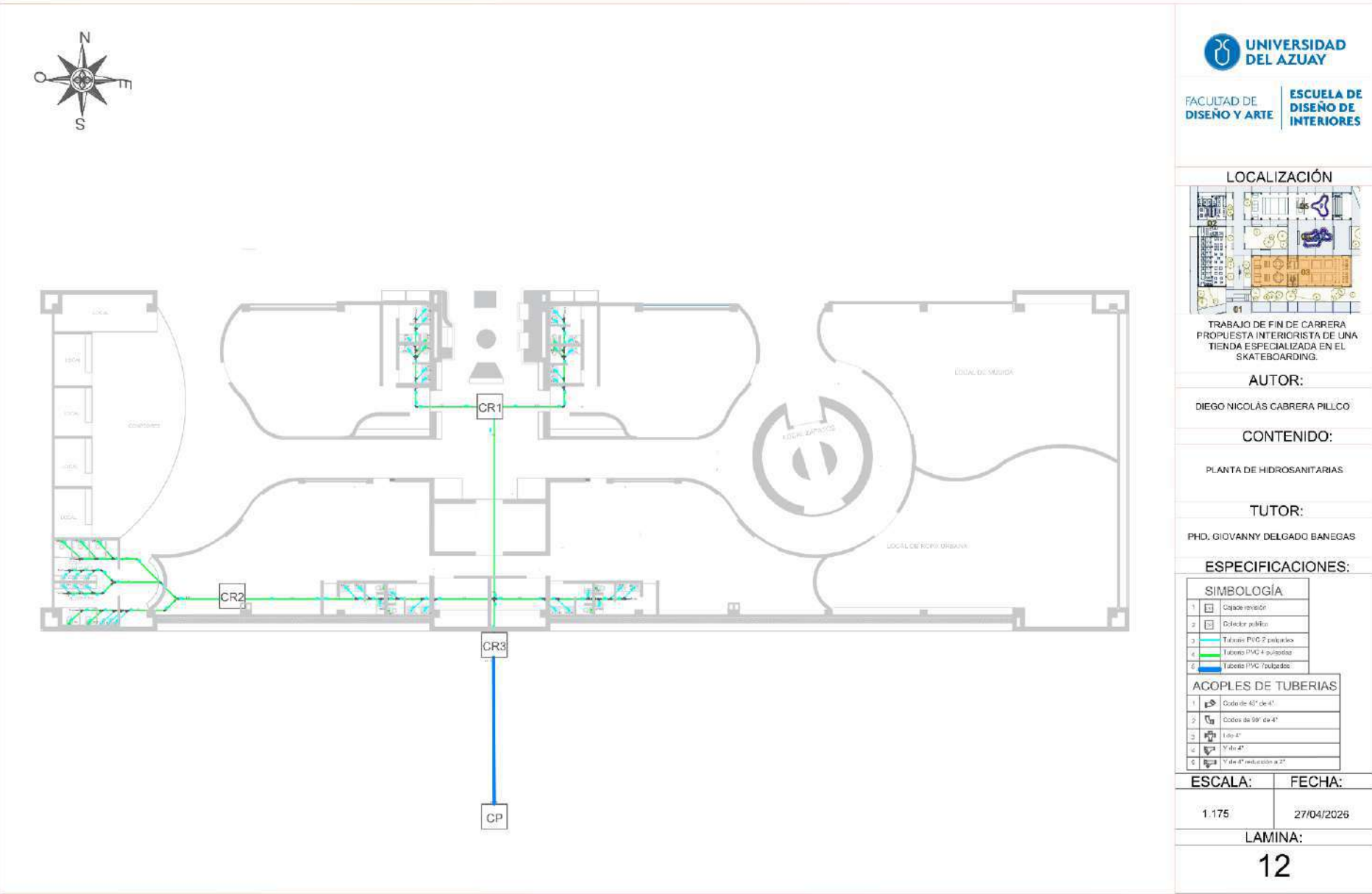
1:175

27/04/2026

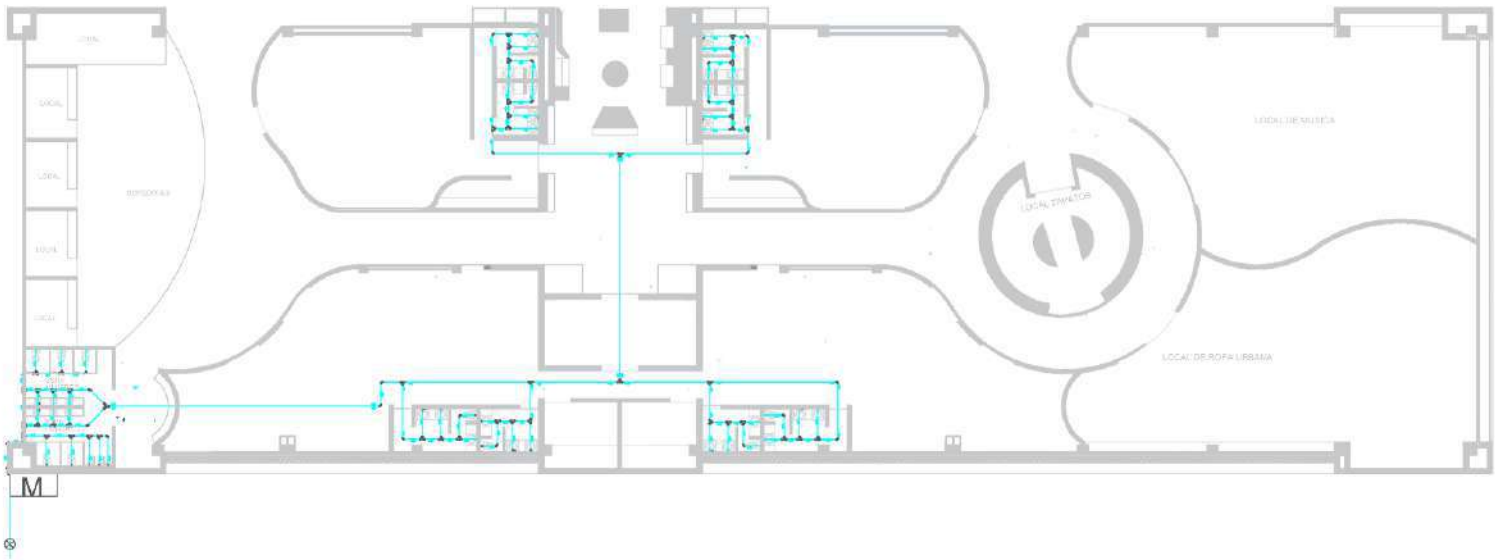
LAMINA:

11

3.12 Planta de instalaciones hidrosanitarias



3.13 Planta de instalación de agua potable



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPOSTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PLANTA DE INSTALACIÓN DE AGUA POTABLE

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

SIMBOLOGÍA	
1	Cajado medidor
2	Tubería ng. 2"
3	Llave de registro
4	Llave de piso

ACOPLES DE TUBERIAS	
1	Codo de 45° de 2"
2	Codos de 90° de 2"
3	Cruz de 2"
4	T de 2"

ESCALA: FECHA:

1.175 27/04/2026

LAMINA:

3.13 Diseño del equipamiento y sistemas modulares

3.13 DISEÑO DEL EQUIPAMIENTO Y SISTEMAS MODULARES





El diseño del equipamiento se basa en un sistema modular compuesto por estructuras metálicas y paneles de malla que permiten flexibilidad, adaptabilidad y eficiencia en la exposición y almacenamiento de productos. Este sistema facilita la organización del espacio, la personalización y la actualización constante del merchandising.



PRINCIPIOS DE DISEÑO

- MODULARIDAD**
Componentes estandarizados que permiten múltiples combinaciones.
- FLEXIBILIDAD**
Configuraciones variables según el producto y el espacio.
- VISIBILIDAD**
Paneles de malla que maximizan la exposición y la ventilación.
- RESISTENCIA**
Estructura metálica robusta y duradera para alto tránsito.
- ESTÉTICA INDUSTRIAL**
Acabados en negro mate que refuerzan la identidad del espacio.

CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA

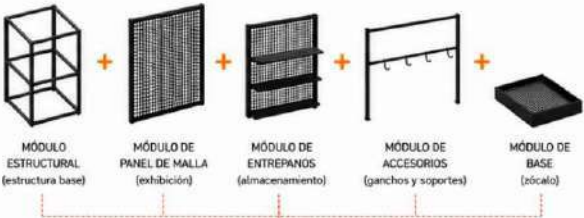
 MALLA METÁLICA CUADRÍCULA 20 x 20 mm ESPESOR: 5 mm	 TUBO METÁLICO 50 x 50 mm ESPESOR: 2 mm	 BASE METÁLICA PERFORADA ESPESOR: 2 mm	 ACCESORIOS MODULARES GANCHOS, REPISAS Y BARRAS AJUSTABLES
---	---	---	--

APLICACIONES EN EL ESPACIO

 EXHIBICIÓN DE BICICLETAS Y ACCESORIOS	 EXHIBICIÓN DE ROPA Y CALZADO	 EQUIPAMIENTO DE SEGURIDAD Y PROTECCIÓN	 ACCESORIOS Y COMPLEMENTOS
---	--	--	--

SISTEMA MODULAR

El sistema se compone de módulos intercambiables que se adaptan a diferentes necesidades de exhibición y almacenamiento.



COMBINACIONES Y CONFIGURACIONES
Los módulos pueden combinarse y reconfigurarse según el tipo de producto y la estrategia de exposición.

VENTAJAS DEL SISTEMA MODULAR

- ADAPTABILIDAD**
Se ajusta a diferentes productos y necesidades comerciales.
- REUTILIZACIÓN**
Permite cambios y ampliaciones sin reemplazar el sistema completo.
- EFICIENCIA**
Facilita el montaje, desmontaje y mantenimiento.
- IMAGEN CORPORATIVA**
Refuerza la identidad visual con un estilo moderno e industrial.



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

DISEÑO DEL EQUIPAMIENTO Y SISTEMAS MODULARES

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LA LÁMINA MOODBOARD DE DISEÑO, EQUIPAMIENTO Y SISTEMAS MODULARES PERMITE REPRESENTAR DE MANERA VISUAL LOS CRITERIOS CONCEPTUALES, MATERIALES, FORMAS Y REFERENCIAS UTILIZADAS EN LA PROPUESTA. ADEMÁS, MUESTRA LAS CARACTERÍSTICAS DEL EQUIPAMIENTO Y LOS SISTEMAS MODULARES PLANTEADOS, EVIDENCIANDO ASPECTOS DE FUNCIONALIDAD, FLEXIBILIDAD Y ADAPTACIÓN DENTRO DEL ESPACIO COMERCIAL.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

3.14 Mobiliario flexible y reconfigurable

3.14 MOBILIARIO FLEXIBLE Y RECONFIGURABLE

El mobiliario flexible y reconfigurable permite adaptar el espacio a diferentes necesidades de exhibición, almacenamiento y circulación. Su diseño modular, ligero y sin ruedas facilita cambios rápidos en la disposición, optimizando la funcionalidad y la experiencia del usuario.



CARACTERÍSTICAS CLAVE

-  **RECONFIGURACIÓN RÁPIDA**
Permite cambiar la distribución en minutos según la necesidad.
-  **MULTIFUNCIONALIDAD**
Cada elemento cumple varias funciones.
-  **COMPATIBILIDAD**
Todos los módulos se integran entre sí.
-  **LIGEREZA Y RESISTENCIA**
Materiales metálicos livianos y de alta resistencia.
-  **ESTÉTICA COHERENTE**
Diseño industrial que mantiene unidad visual en el espacio.

MOBILIARIO UTILIZADO

-  **MESA / BANCO EXPOSITOR**
Superficie para exhibición de productos o apoyo.
Ligera y resistente, fácil de mover sin ruedas.
-  **PANEL EXPOSITOR**
Permite colgar y exhibir accesorios y productos.
Se adapta a diferentes configuraciones.
-  **CUBO / PEDESTAL**
Elemento multifuncional para asiento, exhibición o almacenamiento.
Fácil de transportar y reubicar.
-  **PANEL DIVISOR**
Divide espacios o crea zonas de enfoque.
Ligero y modular para diferentes disposiciones.

CONFIGURACIONES POSIBLES



ZONA PERIMETRAL
Ideal para lanzamientos y eventos.



EXHIBICIÓN VERTICAL
Organización guiada por categorías.



ISLA CENTRAL
Perfecta para promociones temáticas.



FLUJO ABIERTO Y COMPACTA
Optimiza la circulación en espacios reducidos o almacenamiento.

PROCESO DE RECONFIGURACIÓN



- 1 Retirar y mover los elementos según la nueva disposición.
- 2 Reubicar paneles y módulos en el espacio deseado.
- 3 Combinar módulos para crear nuevas funciones.
- 4 Ajustar y verificar la circulación y visibilidad del espacio.

EJEMPLOS DE USO EN EL ESPACIO



- EXHIBICIÓN DE ACCESORIOS**
Uso de paneles y mesas para maximizar la visibilidad.
- EXHIBICIÓN DE ROPA**
Percheros modulares y mesas para presentación de colecciones.
- LANZAMIENTOS / EVENTOS**
Configuraciones dinámicas para activations de marca.
- ALMACENAMIENTO FLEXIBLE**
Módulos apilables para almacenamiento temporal.



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE | ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

MOBILIARIO FLEXIBLE Y
RECONFIGURABLE

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LA LÁMINA DE MOBILIARIO FLEXIBLE Y RECONFIGURABLE PRESENTA LAS CARACTERÍSTICAS Y POSIBILIDADES DE ADAPTACIÓN DE LOS ELEMENTOS PROPUESTOS DENTRO DEL PROYECTO. ADEMÁS, PERMITE VISUALIZAR COMO EL MOBILIARIO PUEDE MODIFICARSE Y REORGANIZARSE SEGUN LAS NECESIDADES DEL ESPACIO, FAVORECIENDO LA VERSATILIDAD, FUNCIONALIDAD Y DINAMISMO DENTRO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

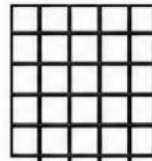
50

3.15 Selección de materiales y acabados

3.15 | MATERIALES, ACABADOS Y MOBILIARIO

TIENDA STT

Concepto basado en la estética urbana, deportiva y contemporánea. Una combinación de materiales industriales y detalles gráficos que reflejan la energía del BMX, el skate y la cultura street.



MALLA METÁLICA
Cuadrícula 20 x 20 mm
Acabado negro mate



TUBO METÁLICO
50 x 50 mm
Acabado negro mate



PISO MODULAR DESMONTABLE
Acabado negro mate
Textura antideslizante



PANEL PERFORADO METÁLICO
Acabado negro mate



ILUMINACIÓN LED LINEAL NEÓN
Luz fría 5000K

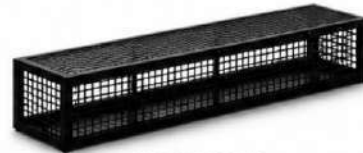


MURO VINIL
DISEÑO ARTE URBANO
Marca STT

PALETA DE COLORES



MOBILIARIO PERSONALIZADO



MESA BAJA EXPOSITORA
Malla metálica + tubo metálico



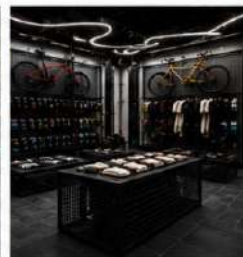
PANEL EXPOSITOR VERTICAL CON BASE
Malla metálica + tubo metálico



PEDESTAL EXPOSITOR
Malla metálica + tubo metálico



CUBO EXPOSITOR
Malla metálica + tubo metálico



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

SELECCIÓN DE MATERIALES Y
ACABADOS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LA LAMINA DE MATERIALES, ACABADOS Y MOBILIARIO PERMITE REPRESENTAR LOS ELEMENTOS SELECCIONADOS PARA LA PROPUESTA DE DISEÑO, EVIDENCIANDO SUS CARACTERÍSTICAS VISUALES, FUNCIONALES Y ESTÉTICAS. ADEMÁS, FACILITA LA COMPRESIÓN DE LA COMPOSICIÓN MATERIAL Y LA RELACIÓN ENTRE TEXTURAS, COLORES Y MOBILIARIO, CONTRIBUYENDO A LA IDENTIDAD Y EXPERIENCIA DEL ESPACIO.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

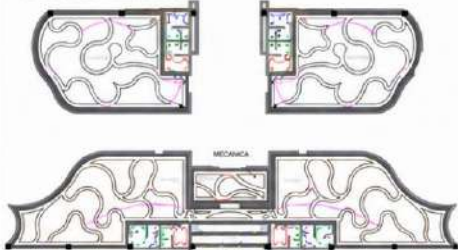
51

3.16 Iluminación como recurso experiencial

3.16 ILUMINACIÓN COMO RECURSO EXPERIENCIAL

La iluminación se plantea como un elemento dinámico y experiencial que guía, envuelve y activa el espacio. No solo ilumina, sino que construye recorrido, identidad y atmósfera, reforzando el concepto de movimiento ligado a la cultura urbana.

PLANO DE ILUMINACIÓN



SIMBOLOGÍA

- Luminaria orgánica (tira LED curva)
- Luminaria lineal (tira LED)
- Luminario puntual (spot orientable)
- Luz perimetral (LED en bordes)
- A la caja de distribución (circuito eléctrico)

CIRCUITOS

- Circuito 1
- Circuito 2
- Circuito 3
- Circuito 4
- Circuito 5
- Circuito 6
- Circuito 7

FACHADA E ILUMINACIÓN EXTERIOR

La iluminación exterior resalta la transparencia del local y genera una invitación visual al interior, conectando el proyecto con el contexto urbano.



ILUMINACIÓN ORGÁNICA EN CIELO RASO

Tiras LED curvas integradas en malla metálica. Generan dinamismo, movimiento y un recorrido fluido que guía la experiencia del usuario.



ESTRATEGIAS DE ILUMINACIÓN

- 1. ILUMINACIÓN ORGÁNICA (PROTAGÓNICA)**
Tiras LED curvas que replican las líneas del plano, generando fluidez y dinamismo en el recorrido.
- 2. ILUMINACIÓN DE ACENTO**
Spots dirigidos a los productos destacados, generando jerarquía visual y puntos de interés.
- 3. ILUMINACIÓN INTEGRADA EN MOBILIARIO**
Tiras LED en estanterías y mobiliaria metálica que resaltan los productos y refuerzan la lectura modular del espacio.
- 4. ILUMINACIÓN PERIMETRAL ARQUITECTÓNICA**
Luz LED en bordes de muros, vitrinas y marcos que define el espacio, aporta profundidad y refuerza la identidad.
- 5. ILUMINACIÓN DE TRANSICIÓN (INTERIOR – EXTERIOR)**
La iluminación exterior resalta la transparencia del local y genera una invitación visual al interior, conectando el proyecto con el contexto urbano.



INTENCIÓN EXPERIENCIAL

- GUÍA**: La luz dirige el recorrido del usuario de manera natural e intuitiva.
- DINAMISMO**: Las formas orgánicas generan movimiento y energía en el espacio.
- INTERACCIÓN**: La iluminación activa zonas específicas y potencia la experiencia de compra.
- IDENTIDAD**: La iluminación se convierte en un lenguaje propio del proyecto (SPOT).

PALETA LUMÍNICA

- LUZ BLANCA FRÍA (principales)**: [Image of cool white light strip]
- LUZ NEUTRA (ambiental)**: [Image of neutral white light strip]
- ACENTOS CÁLIDOS (vitrinas y detalles)**: [Image of warm white accent lighting]
- CONTRASTE (fondo oscuro + luz intensa)**: [Image of high-contrast lighting]

PALABRAS CLAVE

- Fluidez
- Movimiento
- Recorrido
- Contraste
- Acento
- Experiencia
- Dinamismo
- Identidad urbana



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

ILUMINACIÓN COMO RECURSO EXPERIENCIAL

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LA LÁMINA DE ILUMINACIÓN COMO RECURSO EXPERIENCIAL PERMITE REPRESENTAR LAS ESTRATEGIAS LUMINICAS APLICADAS DENTRO DE LA PROPUESTA, EVIDENCIANDO CÓMO LA ILUMINACIÓN CONTRIBUYE A GENERAR SENSACIONES, DESTACAR ELEMENTOS Y REFORZAR LA EXPERIENCIA DEL USUARIO. ADEMÁS, FAVORECE LA PERCEPCIÓN ESPACIAL Y FORTALECE LA IDENTIDAD DEL ESPACIO COMERCIAL.

ESCALA:

S/E

FECHA:

27/04/2026

LÁMINA:

3.17 Escenarios de uso y transformación del espacio

3.17 MATERIALES, ACABADOS Y MOBILIARIO

TIENDA STT

La tienda STT está diseñada con mobiliario modular y flexible que permite adaptarse a diferentes actividades, necesidades y públicos. El espacio se transforma fácilmente para ofrecer experiencias dinámicas sin perder la esencia urbana y deportiva de la marca.

PALETA DE COLORES



MATERIALES Y ACABADOS



MOBILIARIO MODULAR



1. EXPERIENCIA DE COMPRA DIARIA



- Distribución abierta y fluida para una circulación cómoda.
- Expositores y percheros modulares con fácil acceso a productos.
- Iluminación general + focal en productos.
- Ambientes que refuerzan la identidad de la marca STT.

2. EVENTOS Y LANZAMIENTOS



- Mobiliario reconfigurable para crear un área central despejada.
- Pantalla y equipo de sonido integrados.
- Ideal para lanzamientos de colección, charlas o música en vivo.
- Ambiente envolvente con iluminación dinámica.

3. TALLER / CUSTOM ZONE



- Área de taller integrada con herramientas y mobiliario especializado.
- Mesas de trabajo centrales y almacenamiento modular.
- Espacio para personalización de productos (skate, BMX, ropa, accesorios).
- Iluminación puntual para trabajo detallado.

4. CLASES / CHARLAS / CLÍNICAS



- Reconfiguración del mobiliario para generar asientos.
- Espacio perfecto para charlas de skate, BMX, fotografía, emprendimiento urbano, etc.
- Pantalla y audio para apoyo visual.
- Ambiente inspirador y conectado con la cultura urbana.

5. EXPOSICIÓN DE ARTE / CULTURA



- Uso de paneles y pedestales para exhibiciones temporales.
- Ideal para artistas urbanos, fotógrafos y diseñadores.
- Iluminación dirigida para destacar obras.
- Refuerza el vínculo de STT con la cultura y la comunidad.

6. MEET UP / COMUNIDAD



- Espacio flexible para reuniones de equipos, crews o comunidades.
- Mobiliario móvil que permite diferentes configuraciones.
- Fomenta la conexión y pertenencia con la marca.
- Ambiente cómodo, urbano y auténtico.



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

SELECCIÓN DE MATERIALES Y ACABADOS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

3.18 Materialidad, iluminación y atmósfera comercial



 **UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

**ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES**

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA.
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

RENDER SKATE SHOP

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LA LÁMINA DE RENDERS PERMITE
VISUALIZAR LA PROPUESTA DE
DISEÑO MEDIANTE
REPRESENTACIONES
TRIDIMENSIONALES, FACILITANDO
LA COMPRENSIÓN DE LOS
ESPACIOS, MATERIALES,
ILUMINACIÓN Y ELEMENTOS QUE
CONFORMAN EL PROYECTO.
ADEMÁS, EVIDENCIA LA
EXPERIENCIA ESPACIAL Y LA
INTENCIÓN DE DISEÑO PLANTEADA
DENTRO DE LA PROPUESTA
INTERIORISTA.

ESCALA:

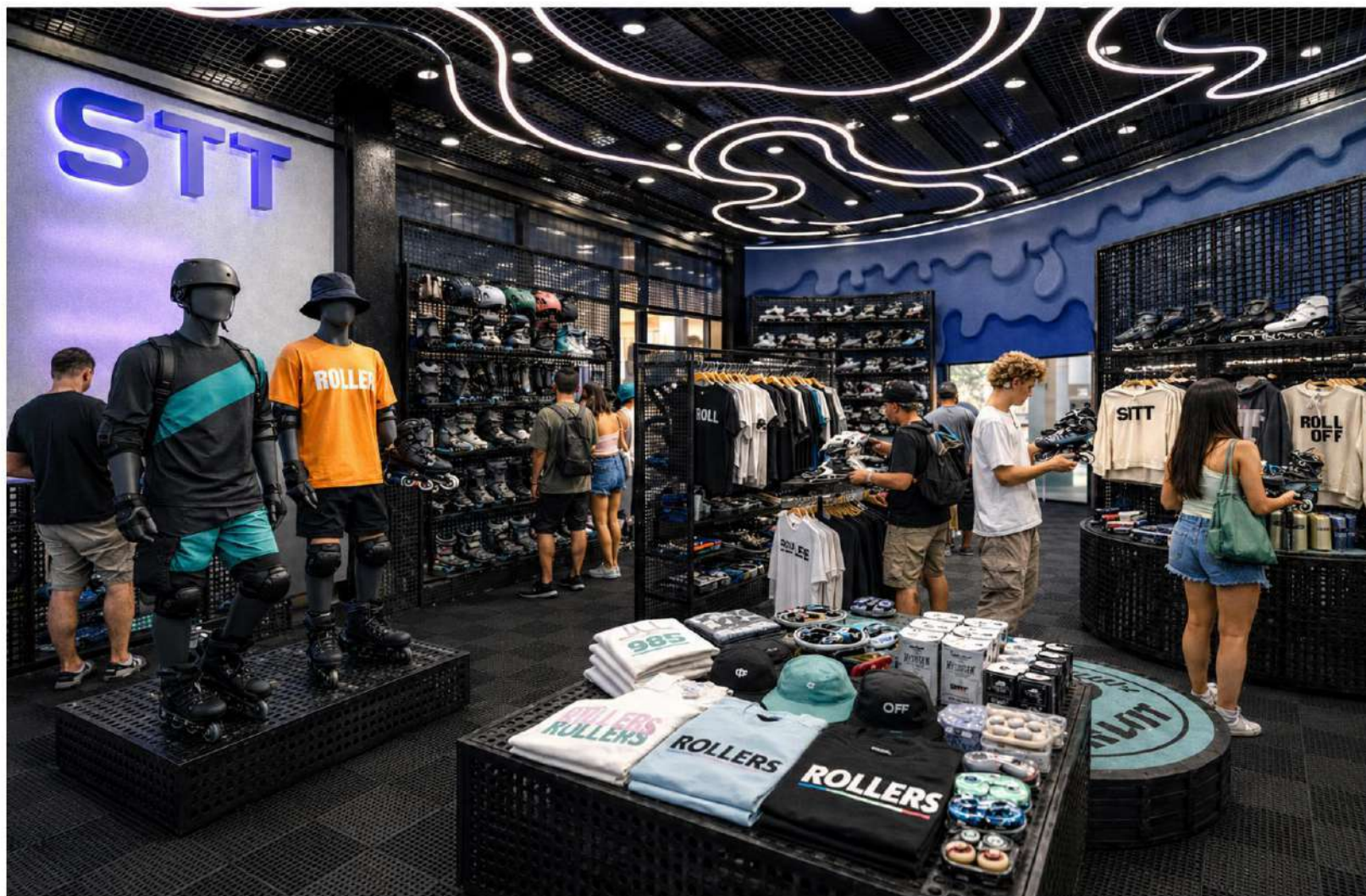
FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

40



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE | ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

RENDER ROLLER SHOP

TUTOR:

PHD. GEDWINNY DELGADO BARRALES

ESPECIFICACIONES:

LA LÁMINA DE RENDERS PERMITE VISUALIZAR LA PROPUESTA DE DISEÑO MEDIANTE REPRESENTACIONES TRIDIMENSIONALES, FACILITANDO LA COMPRESIÓN DE LOS ESPACIOS, MATERIALES, ILUMINACIÓN Y ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL PROYECTO. ADEMÁS, EVIDENCIA LA EXPERIENCIA ESPACIAL Y LA INTENCIÓN DE DISEÑO PLANTEADA DENTRO DE LA PROPUESTA INTERIORISTA.

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

41



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

RENDER BIKE BMX SHOP

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LA LÁMINA DE RENDERS PERMITE VISUALIZAR LA PROPUESTA DE DISEÑO MEDIANTE REPRESENTACIONES TRIDIMENSIONALES, FACILITANDO LA COMPRENSIÓN DE LOS ESPACIOS, MATERIALES, ILUMINACIÓN Y ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL PROYECTO. ADEMÁS, EVIDENCIA LA EXPERIENCIA ESPACIAL Y LA INTENCIÓN DE DISEÑO PLANTEADA DENTRO DE LA PROPUESTA INTERIORISTA.

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

42



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE | ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

RENDER BIKE BMX SHOP

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

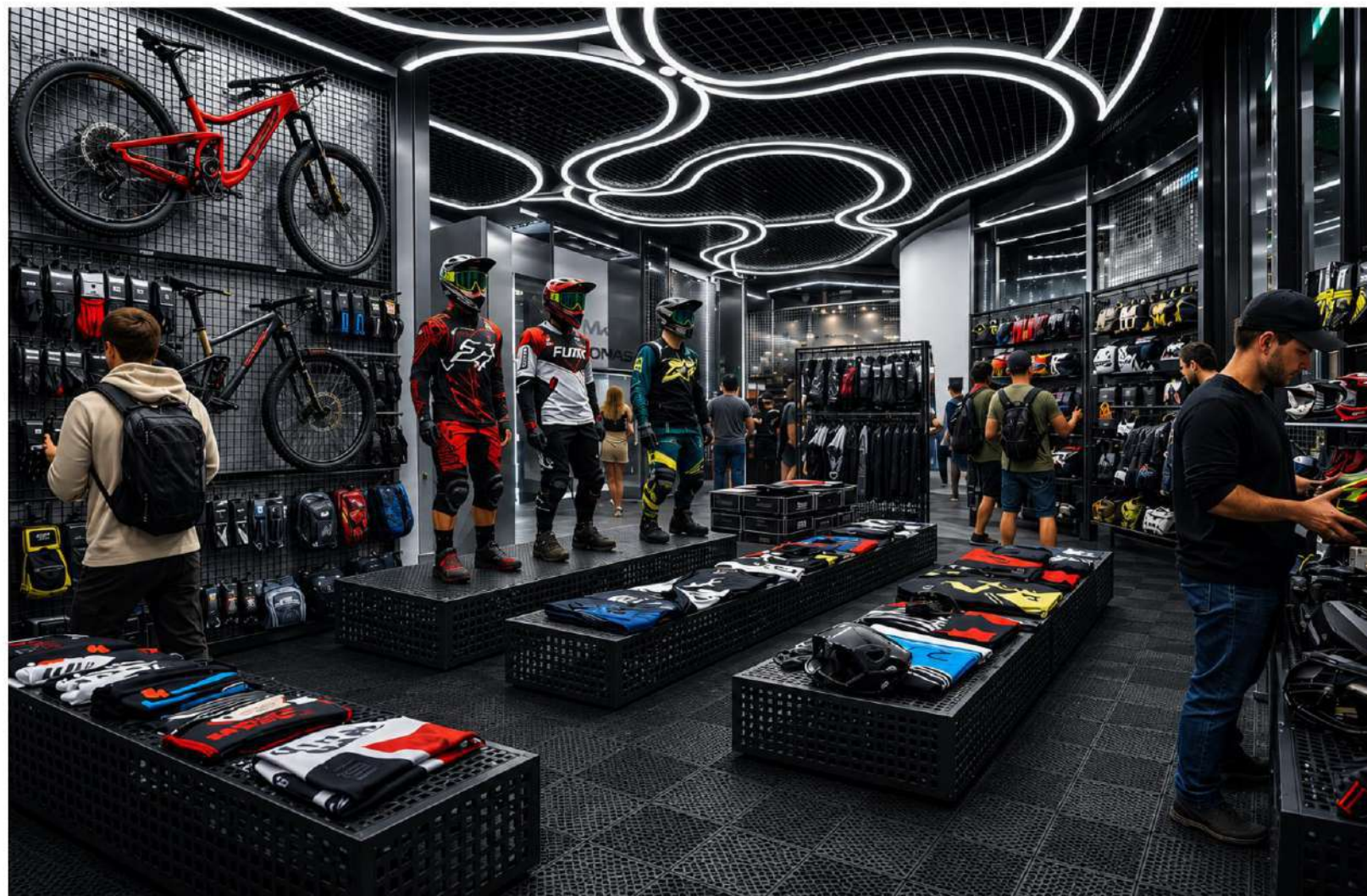
LA LÁMINA DE RENDERS PERMITE VISUALIZAR LA PROPUESTA DE DISEÑO MEDIANTE REPRESENTACIONES TRIDIMENSIONALES, FACILITANDO LA COMPRESIÓN DE LOS ESPACIOS, MATERIALES, ILUMINACIÓN Y ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL PROYECTO. ADEMÁS, EVIDENCIA LA EXPERIENCIA ESPACIAL Y LA INTENCIÓN DE DISEÑO PLANTEADA DENTRO DE LA PROPUESTA INTERIORISTA.

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

43



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

RENDER BIKE MTB SHOP

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

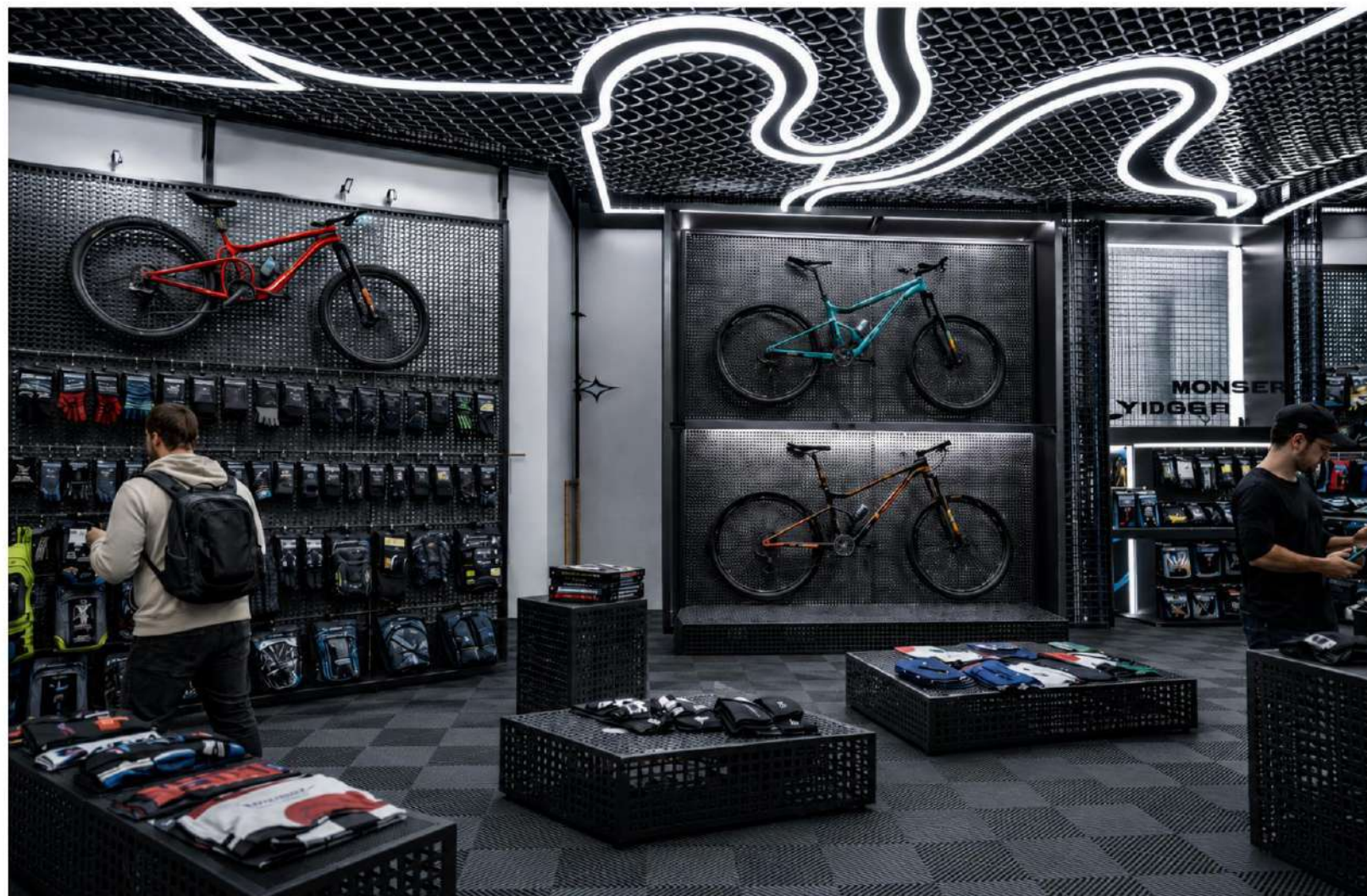
LA LÁMINA DE RENDERS PERMITE VISUALIZAR LA PROPUESTA DE DISEÑO MEDIANTE REPRESENTACIONES TRIDIMENSIONALES, FACILITANDO LA COMPRENSIÓN DE LOS ESPACIOS, MATERIALES, ILUMINACIÓN Y ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL PROYECTO. ADEMÁS, EVIDENCIA LA EXPERIENCIA ESPACIAL Y LA INTENCIÓN DE DISEÑO PLANTEADA DENTRO DE LA PROPUESTA INTERIORISTA.

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

44



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

RENDER BIKE MTB SHOP

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LA LÁMINA DE RENDERS PERMITE VISUALIZAR LA PROPUESTA DE DISEÑO MEDIANTE REPRESENTACIONES TRIDIMENSIONALES, FACILITANDO LA COMPRENSIÓN DE LOS ESPACIOS, MATERIALES, ILUMINACIÓN Y ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL PROYECTO. ADEMÁS, EVIDENCIA LA EXPERIENCIA ESPACIAL Y LA INTENCIÓN DE DISEÑO PLANTEADA DENTRO DE LA PROPUESTA INTERIORISTA.

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

45



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

RENDER FACHADA

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

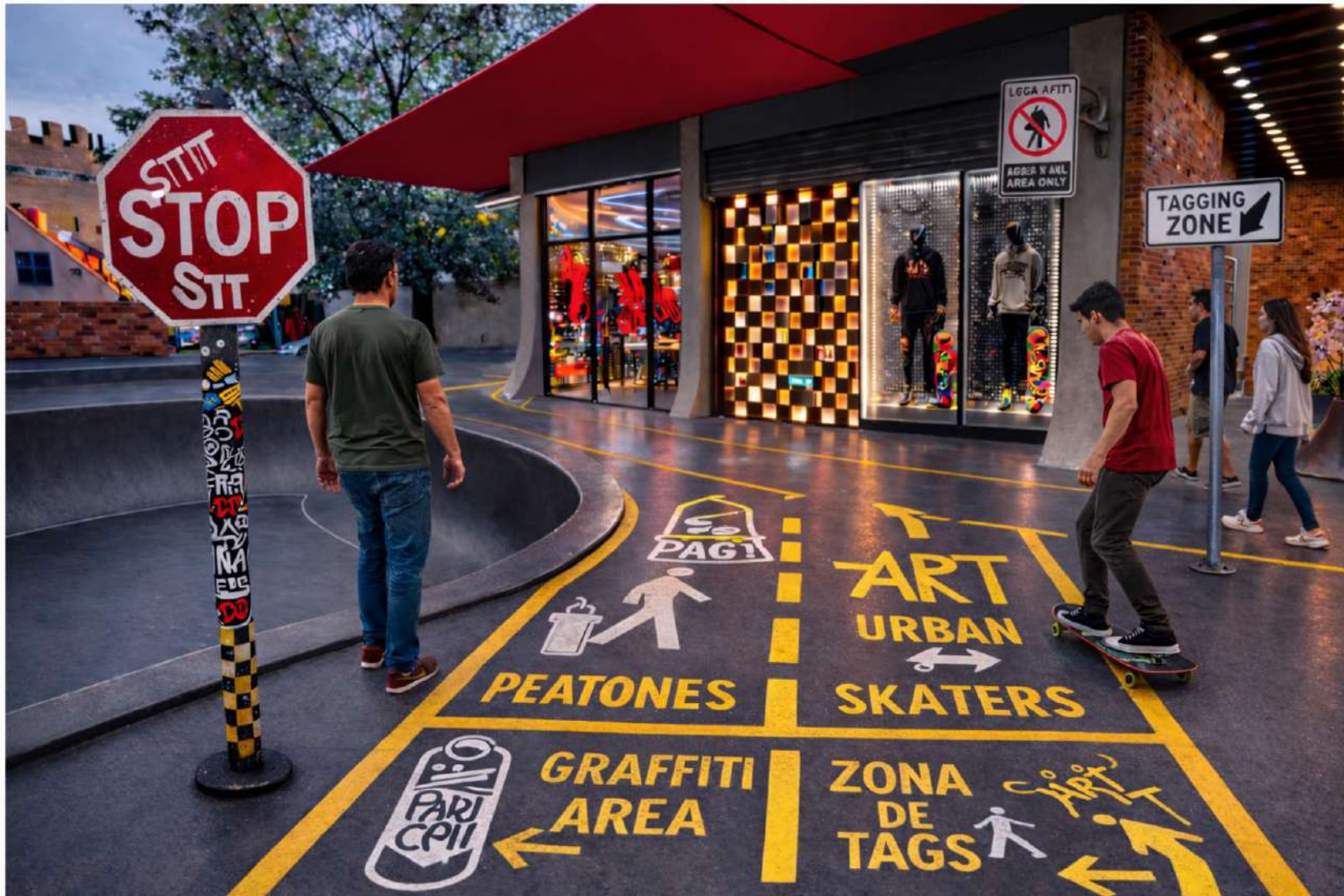
LA LÁMINA DE RENDERS PERMITE
VISUALIZAR LA PROPUESTA DE
DISEÑO MEDIANTE
REPRESENTACIONES
TRIDIMENSIONALES, FACILITANDO
LA COMPRESIÓN DE LOS
ESPACIOS, MATERIALES,
ILUMINACIÓN Y ELEMENTOS QUE
CONFORMAN EL PROYECTO.
ADEMÁS, EVIDENCIA LA
EXPERIENCIA ESPACIAL Y LA
INTENCIÓN DE DISEÑO PLANTEADA
DENTRO DE LA PROPUESTA
INTERIORISTA.

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

46



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

RENDER FACHADA

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

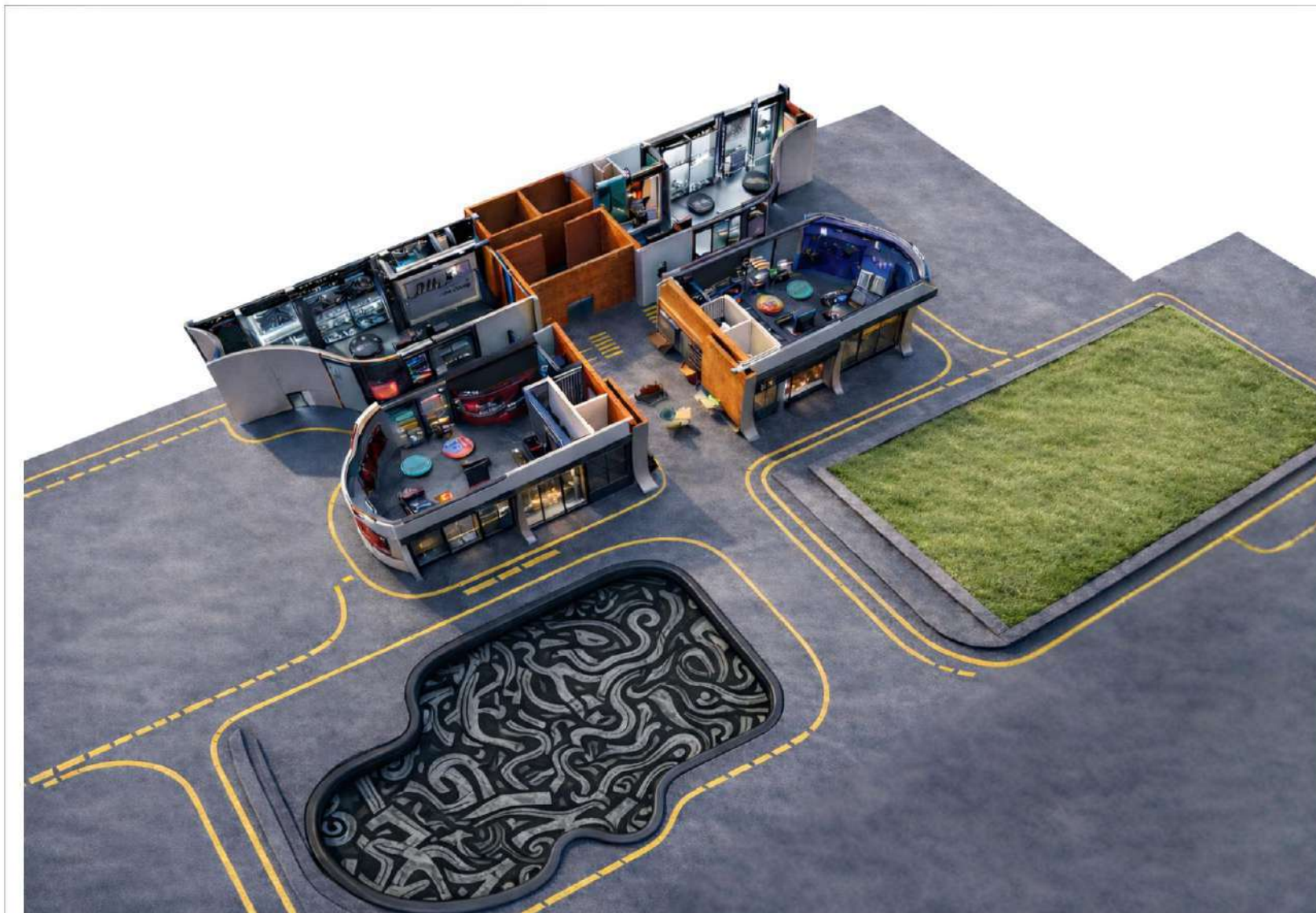
LA LÁMINA DE RENDERS PERMITE VISUALIZAR LA PROPUESTA DE DISEÑO MEDIANTE REPRESENTACIONES TRIDIMENSIONALES, FACILITANDO LA COMPRENSIÓN DE LOS ESPACIOS, MATERIALES, ILUMINACIÓN Y ELEMENTOS QUE CONFORMAN EL PROYECTO. ADEMÁS, EVIDENCIA LA EXPERIENCIA ESPACIAL Y LA INTENCIÓN DE DISEÑO PLANTEADA DENTRO DE LA PROPUESTA INTERIORISTA.

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

47



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

AXONOMETRIA

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LA LÁMINA DE RENDERS PERMITE
VISUALIZAR LA PROPUESTA DE
DISEÑO MEDIANTE
REPRESENTACIONES
TRIDIMENSIONALES, FACILITANDO
LA COMPRENSIÓN DE LOS
ESPACIOS, MATERIALES,
ILUMINACIÓN Y ELEMENTOS QUE
CONFORMAN EL PROYECTO.
ADEMÁS, EVIDENCIA LA
EXPERIENCIA ESPACIAL Y LA
INTENCIÓN DE DISEÑO PLANTEADA
DENTRO DE LA PROPUESTA
INTERIORISTA.

ESCALA:

S/E

FECHA:

27/04/2026

LAMINA:

48

3.19 Conclusión

En este capítulo se desarrolló y consolidó la propuesta del diseño comercial a partir de las estrategias planteadas durante la investigación, transformando los criterios conceptuales en soluciones espaciales aplicadas al proyecto. Mediante la zonificación, la organización arquitectónica, el desarrollo de mobiliario modular y flexible, así como la incorporación de recursos relacionados con la materialidad, iluminación y atmósfera comercial, se estructuró un espacio dinámico que responde a las necesidades funcionales y experienciales del usuario.

La propuesta busca superar los modelos tradicionales de comercialización al plantear un entorno activo e interactivo, donde el usuario no solo cumple un rol de consumidor, sino que participa y experimenta el espacio. La integración de la relación interior - exterior, la capacidad espacial y los escenarios de transformación permiten fortalecer la identidad del proyecto y generar recorridos más fluidos y versátiles.

CAPÍTULO 4

FACTIBILIDAD

En este capítulo se abordará la factibilidad del proyecto, mostrando los detalles constructivos, técnicos y económicos del proyecto. A partir de las estrategias planteadas de modularidad, adaptabilidad y la relación interior-exterior, nos muestra cómo el proyecto se ejecuta de manera coherente y eficaz.

Como primer punto tenemos la factibilidad constructiva, que se trabajó mediante detalles constructivos del cielo raso, paredes internas, paredes externas curvas y de los mobiliarios, los cuales contribuyen a una logia modular, funcional y flexible, también se abordó las fichas de mobiliario, donde se especifican los materiales, uniones, dimensiones y características técnicas y como último punto tenemos la factibilidad económica que nos permitirá estimar costos, materiales y mano de obra garantizando una propuesta viable.

4.1 Factibilidad constructiva

4.1.1 Detalles constructivos: cielo raso - pared curva fachada

	DESCRIPCIÓN
1	Panel de fibrocemento e=8mm
2	Plancha de Galvalume e=1mm
3	Paneles de acero tipo sándwich con aislamiento termoacústico 62mm
4	Perfil correa "G" de acero 80x50x1.5x2
5	Canal de acero galvanizado e=2mm
6	Perfil "L" de acero AL80X8
7	Perfil "U" de acero 200x80x6
8	Varilla roscada de 10mm x 4"
9	Anclajes
10	Perfilería de aluminio anodizado
11	Perfil de acero IPN 500
12	Malla electrosoldada 100x100 mm
13	Panel de vidrio laminado e=8mm
14	Tubo metálico de 30x30mm
15	Estructura metálica 1.20x1.20m

	DESCRIPCIÓN
1	Estructura metálica
2	Plancha de Galvalume e=1mm
3	Estructura metálica
4	Paneles de gypsum
5	Capa de Masilla
6	Capa de pintura

LOCALIZACIÓN

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:
DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:
DETALLE CONSTRUCTIVO
CIELO RASO
PARED CURVA FACHADA

TUTOR:
PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

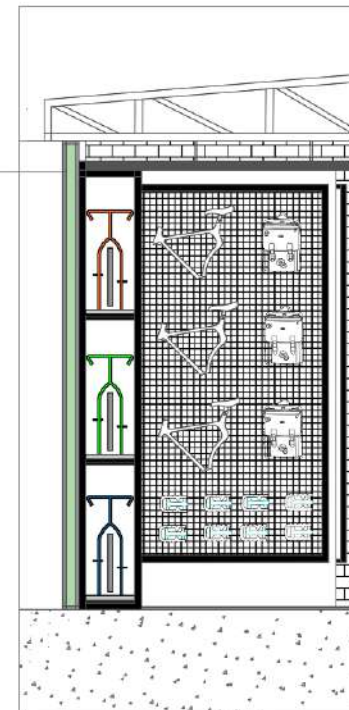
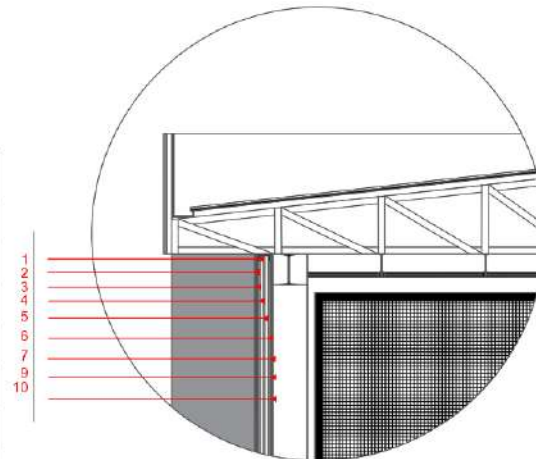
ESPECIFICACIONES:

LOS DETALLES CONSTRUCTIVOS DEL CIELO RASO Y DE LA PARED CURVA EN FACHADA PERMITEN COMPRENDER LA COMPOSICIÓN, EL SISTEMA DE ENSAMBLAJE Y LA SOLUCIÓN TÉCNICA APLICADA EN CADA ELEMENTO. ASIMISMO, MUESTRAN LOS MATERIALES, UNIONES Y COMPONENTES CONSTRUCTIVOS UTILIZADOS, FACILITANDO LA INTERPRETACIÓN DEL PROCESO CONSTRUCTIVO Y GARANTIZANDO UNA CORRECTA EJECUCIÓN DENTRO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO.

ESCALA:	FECHA:
S/E	27/04/2026
LAMINA:	
14	

4.1.2 Detalles constructivos: pared de gypsum

DESCRIPCIÓN	
1	Canal / Riel
2	Panel de fibrocemento e=8mm
3	Paneles de Gypsum 12,5mm
4	Estructura metalica
5	Aislante Interior lana mineral
6	Paneles de Gypsum 12,5mm
7	Masilla
8	Pintura blanca
9	Vinil adhesivo gráfica urbana



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE | ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

LOCALIZACIÓN



TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLAS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

DETALLE CONSTRUCTIVO
PARED DE GYPSUM

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LOS DETALLES CONSTRUCTIVOS DE LA PARED DE GYPSUM NOS PERMITEN COMPRENDER LA COMPOSICIÓN, EL SISTEMA DE ENSAMBLAJE Y LA SOLUCIÓN TÉCNICA APLICADA EN CADA ELEMENTO. ASIMISMO, MUESTRAN LOS MATERIALES, UNIONES Y COMPONENTES CONSTRUCTIVOS UTILIZADOS, FACILITANDO LA INTERPRETACIÓN DEL PROCESO CONSTRUCTIVO Y GARANTIZANDO UNA CORRECTA EJECUCIÓN DENTRO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO.

ESCALA: FECHA:

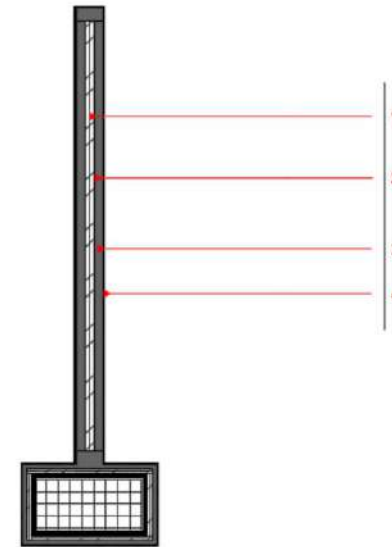
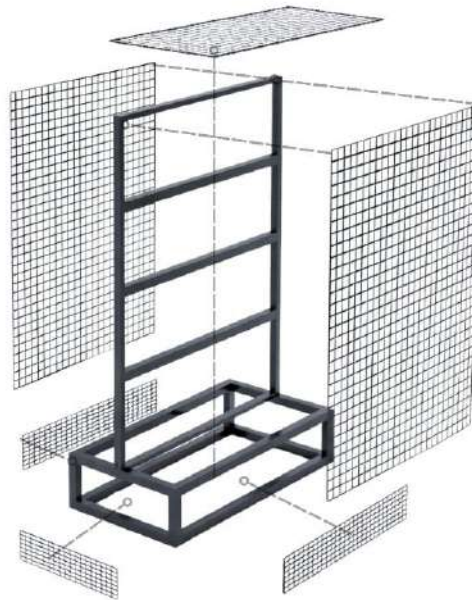
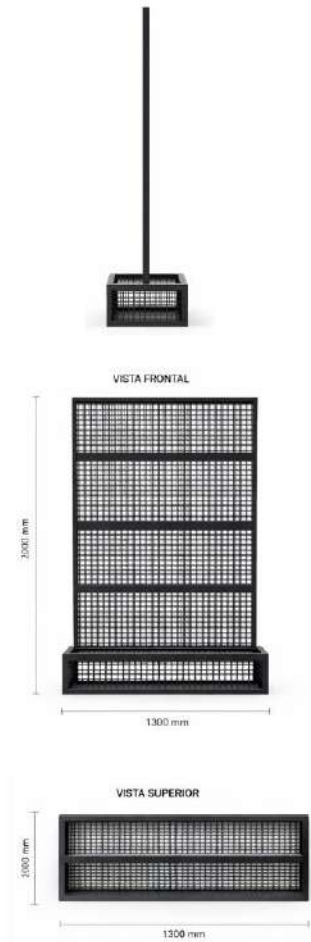
S/E 27/04/2026

LAMINA:

15

4.1.3 Detalles constructivos: mobiliario #M3

VISTAS



DETALLE DE TUBO METÁLICO



TUBO METÁLICO
ESPESOR: 2 mm

DETALLE DE MALLA



MALLA METÁLICA
CUADRÍCULA 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DESCRIPCIÓN	
1	plancha de latón perforada e= 8mm
2	Estructura metálica 50x50 mm
3	Pintura anticorrosiva color negro
4	Pintura cintética



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

DETALLE CONSTRUCTIVO
MOBILIARIO M3

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS VISTAS Y DETALLES
CONSTRUCTIVOS DEL MOBILIARIO
PERMITEN COMPRENDER SU
CONFIGURACIÓN FORMAL,
DIMENSIONES Y SISTEMA
CONSTRUCTIVO. ADEMÁS, MUESTRAN
LOS MATERIALES, UNIONES Y
COMPONENTES QUE CONFORMAN LA
ESTRUCTURA, FACILITANDO LA
INTERPRETACIÓN DE SU
FUNCIONAMIENTO Y CORRECTA
EJECUCIÓN DENTRO DE LA PROPUESTA
DE DISEÑO, ASÍ COMO SU
INTEGRACIÓN CON EL ESPACIO
COMERCIAL.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

17

4.1.4 Detalles constructivos: mobiliario #M4

VISTAS

VISTA LATERAL

500 mm
2300 mm

VISTA FRONTAL

500 mm
2300 mm

VISTA SUPERIOR (PLANTA)

2300 mm

DETALLE DE TUBO METÁLICO

TUBO METÁLICO
ESPESOR: 2 mm

DETALLE DE MALLA

MALLA METÁLICA
CUADRICULA 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DESCRIPCIÓN

1	plancha de latón perforada e= 8mm
2	Estructura metálica 60x60 mm
3	Pintura anticorrosiva color negro
4	Pintura cinética

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE | ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:
DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:
DETALLE CONSTRUCTIVO MOBILIARIO M4

TUTOR:
PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:
LAS VISTAS Y DETALLES CONSTRUCTIVOS DEL MOBILIARIO PERMITEN COMPRENDER SU CONFIGURACIÓN FORMAL, DIMENSIONES Y SISTEMA CONSTRUCTIVO. ADEMÁS, MUESTRAN LOS MATERIALES, UNIONES Y COMPONENTES QUE CONFORMAN LA ESTRUCTURA, FACILITANDO LA INTERPRETACIÓN DE SU FUNCIONAMIENTO Y CORRECTA EJECUCIÓN DENTRO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO, ASÍ COMO SU INTEGRACIÓN CON EL ESPACIO COMERCIAL.

ESCALA: S/E | **FECHA:** 27/04/2026

LAMINA:
16

4.2 Fichas de mobiliario

VISTAS DEL MOBILIARIO

Mobiliario

Codigo: M1

DETALLE DE MALLA

MALLA METÁLICA CUADRICULA 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METÁLICO

TUBO METÁLICO
ESPESOR: 2 mm

Costo:
350.50\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M1

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO PERMITEN REPRESENTAR DE MANERA GRÁFICA LAS CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS PROPUESTOS DENTRO DEL PROYECTO.

ESCALA:	FECHA:
S/E	27/04/2026
LÁMINA:	
18	

VISTAS DEL MOBILIARIO

VISTA SUPERIOR (PLANTA)



VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL



Mobiliario
Codigo: M2

DETALLE DE MALLA



MALLA METÁLICA
CUADRICULA 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METÁLICO



TUBO METÁLICO
ESPESOR: 2 mm



Costo:
554.50\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M2

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO
PERMITEN REPRESENTAR DE
MANERA GRÁFICA LAS
CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y
COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS
PROPUESTOS DENTRO DEL
PROYECTO.

ESCALA:

FECHA:

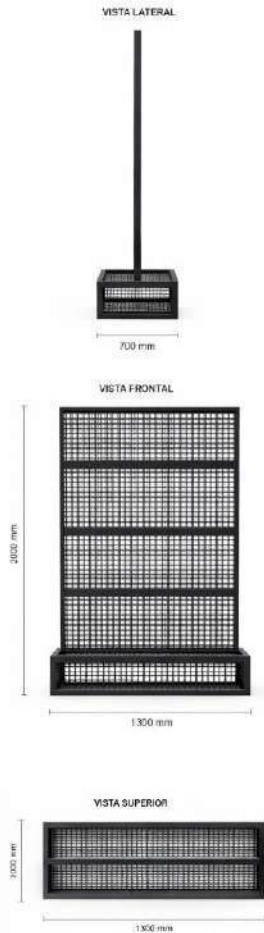
S/E

27/04/2026

LAMINA:

19

VISTAS DEL MOBILIARIO



Mobiliario
Codigo: M3

DETALLE DE MALLA

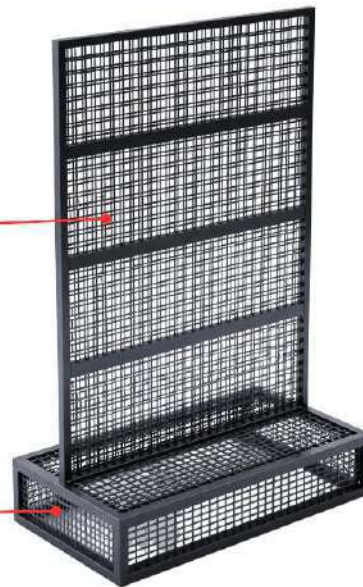


MALLA METALICA CUADRICULA 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METALICO



TUBO METALICO
ESPESOR: 2 mm



Costo:
665.50\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE | ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO.

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M3

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO PERMITEN REPRESENTAR DE MANERA GRÁFICA LAS CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS PROPUESTOS DENTRO DEL PROYECTO.

ESCALA: | **FECHA:**

S/E | 27/04/2026

LAMINA:

20

VISTAS DEL MOBILIARIO

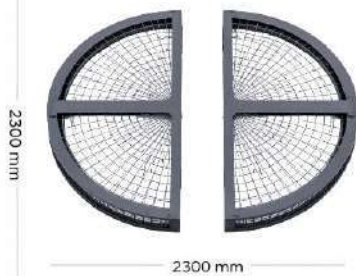
VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR (PLANTA)



Mobiliario

Codigo: M4

DETALLE DE MALLA



MALLA METALICA
CUADRICULA: 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METALICO



TUBO METALICO
ESPESOR: 2 mm



Costo:
545.50\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M4

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO
PERMITEN REPRESENTAR DE
MANERA GRÁFICA LAS
CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y
COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS
PROPUESTOS DENTRO DEL
PROYECTO.

ESCALA:

FECHA:

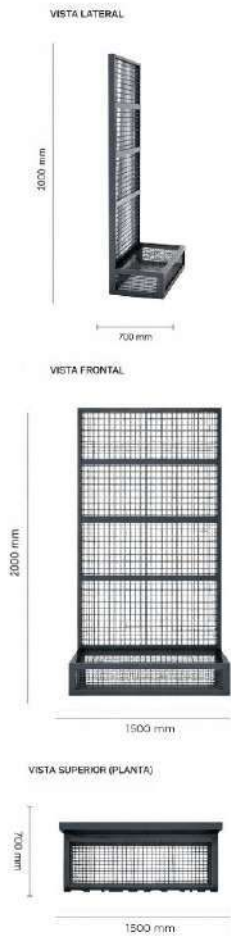
S/E

27/04/2026

LAMINA:

21

VISTAS DEL MOBILIARIO



Mobiliario Codigo: M5

DETALLE DE MALLA

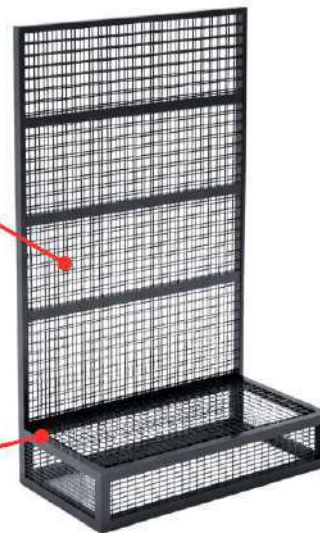


MALLA METALICA
CUADRICULA 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METÁLICO



TUBO METÁLICO
ESPESOR: 2 mm



Costo:
545,50\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE | ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M5

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO
PERMITEN REPRESENTAR DE
MANERA GRÁFICA LAS
CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y
COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS
PROPUESTOS DENTRO DEL
PROYECTO.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

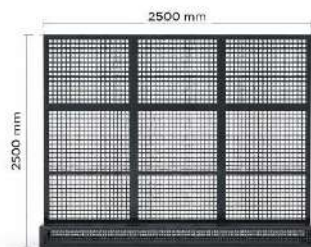
22

VISTAS DEL MOBILIARIO

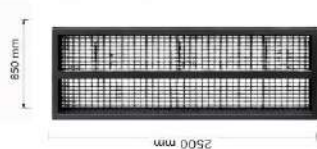
VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR (PLANTA)



Mobiliario

Código: M6

DETALLE DE MALLA

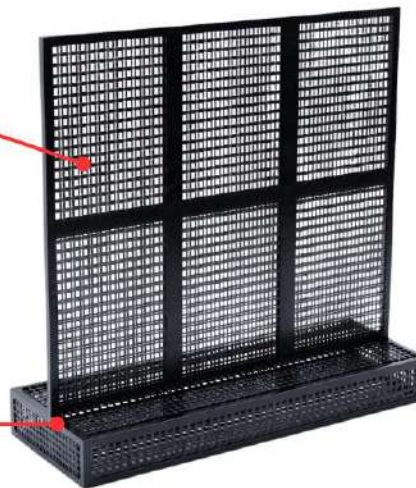


MALLA METÁLICA
CUADRICULA 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METÁLICO



TUBO METÁLICO
ESPESOR: 2 mm



Costo:
682,50\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M6

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO
PERMITEN REPRESENTAR DE
MANERA GRÁFICA LAS
CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y
COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS
PROPUESTOS DENTRO DEL
PROYECTO.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

23

VISTAS DEL MOBILIARIO

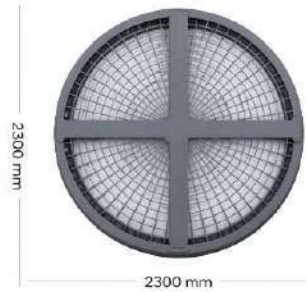
VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR (PLANTA)



Mobiliario
Codigo: M7

DETALLE DE MALLA



MALLA METÁLICA
CUADRÍCULA 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METÁLICO



TUBO METÁLICO
ESPESOR: 2 mm



Costo:
762.50

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M7

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO
PERMITEN REPRESENTAR DE
MANERA GRÁFICA LAS
CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y
COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS
PROPUESTOS DENTRO DEL
PROYECTO.

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

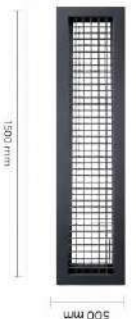
24

VISTAS DEL MOBILIARIO

VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR (PLANTA)



Mobiliario

Codigo: M8

DETALLE DE MALLA



MALLA METÁLICA
CUADRÍCULA 20 x 20 mm
ESPEJOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METÁLICO



TUBO METÁLICO
ESPEJOR: 2 mm



Costo:
385,50\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M8

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO
PERMITEN REPRESENTAR DE
MANERA GRÁFICA LAS
CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y
COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS
PROPUESTOS DENTRO DEL
PROYECTO.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

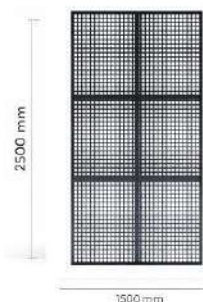
25

VISTAS DEL MOBILIARIO

VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR (PLANTA)



Mobiliario

Código: M9

DETALLE DE MALLA

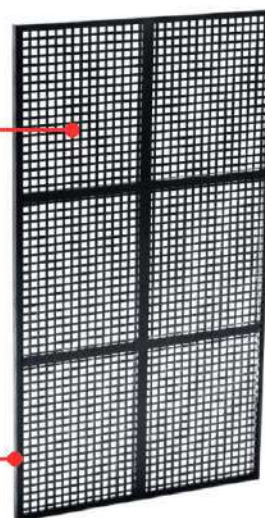


MALLA METÁLICA
CUADRICULA 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METÁLICO

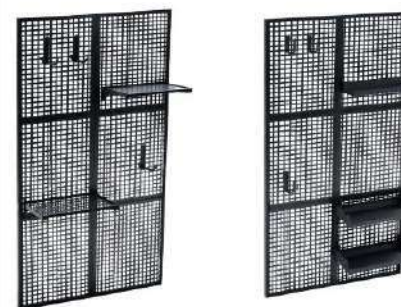


TUBO METÁLICO
ESPESOR: 2 mm



Costo:
265,50\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M9

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO
PERMITEN REPRESENTAR DE
MANERA GRÁFICA LAS
CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y
COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS
PROPUESTOS DENTRO DEL
PROYECTO.

ESCALA:

FECHA:

S/E

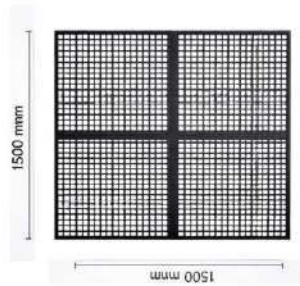
27/04/2026

LAMINA:

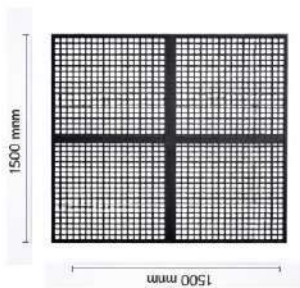
26

VISTAS DEL MOBILIARIO

VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR (PLANTA)



Mobiliario
Codigo: M10

DETALLE DE MALLA



MALLA METÁLICA
CUADRICULA 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METÁLICO



TUBO METÁLICO
ESPESOR: 2 mm

Costo:
132,75\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M10

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO
PERMITEN REPRESENTAR DE
MANERA GRÁFICA LAS
CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y
COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS
PROPUESTOS DENTRO DEL
PROYECTO.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

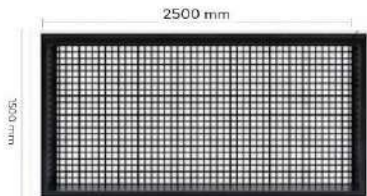
27

VISTAS DEL MOBILIARIO

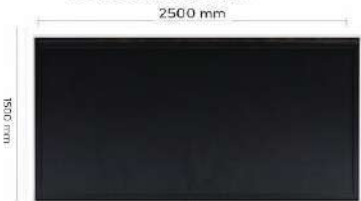
VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR (PLANTA)



Mobiliario
Codigo: M11

DETALAE DE MALLA

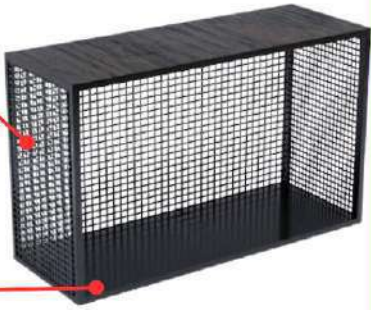


MALLA METÁLICA CUADRICULA 20 x 20 mm ESPESOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METÁLICO



TUBO METÁLICO ESPESOR: 2 mm



Costo: 385,50\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



VISTAS DEL MOBILIARIO

VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL

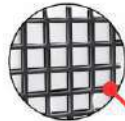


VISTA SUPERIOR (PLANTA)



Mobiliario
Codigo: M12

DETALLE DE MALLA



MALLA METALICA
CUADRICULA 20 x 20 mm
ESPESOR: 5 mm

DETALLE DE TUBO METALICO



TUBO METALICO
ESPESOR: 2 mm



Costo:
385,50\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA:
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLAS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M12

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LAMINAS DE MOBILIARIO
PERMITEN REPRESENTAR DE
MANERA GRAFICA LAS
CARACTERISTICAS, DIMENSIONES Y
COMPOSICION DE LOS ELEMENTOS
PROPUESTOS DENTRO DEL
PROYECTO.

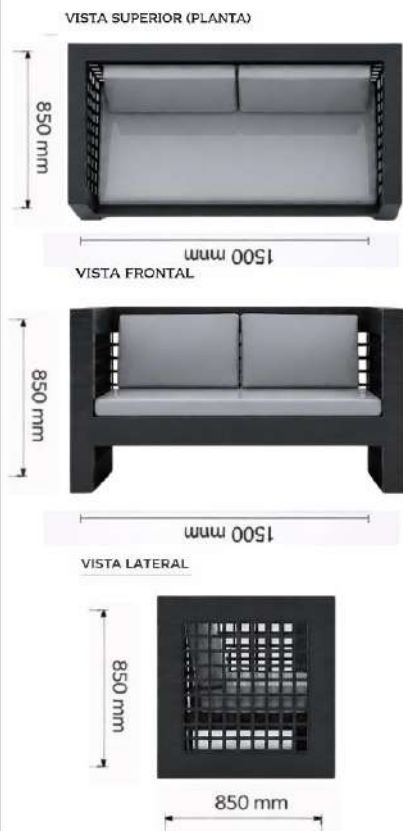
ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

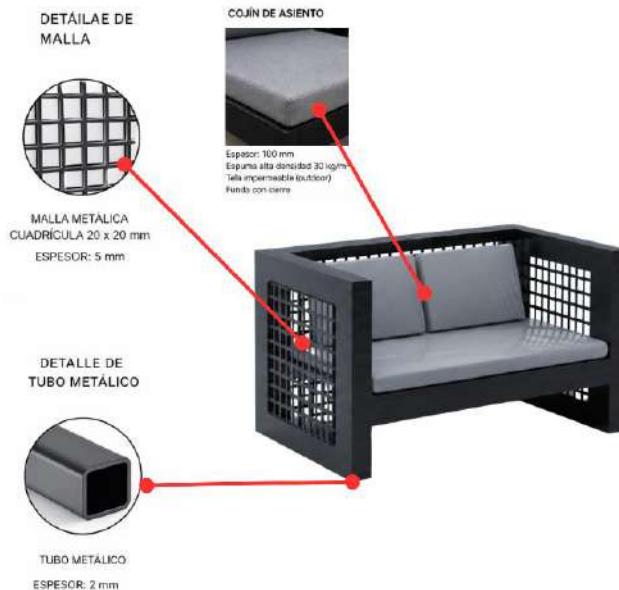
29

VISTAS DEL MOBILIARIO



Mobiliario

Código: M13



Costo:
440\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M13

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO PERMITEN REPRESENTAR DE MANERA GRÁFICA LAS CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS PROPUESTOS DENTRO DEL PROYECTO.

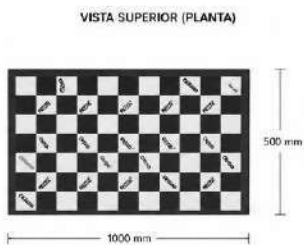
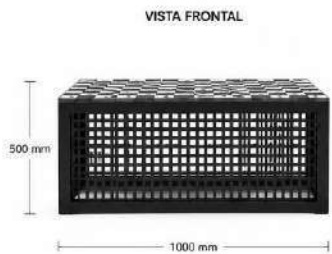
ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

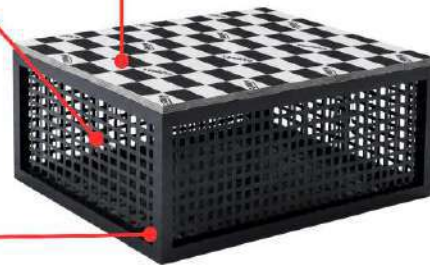
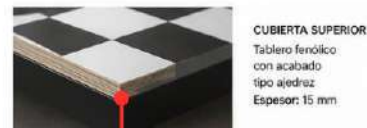
LAMINA:

30

VISTAS DEL MOBILIARIO



Mobiliario
Codigo: M14



Costo:
150\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M14

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO
PERMITEN REPRESENTAR DE
MANERA GRÁFICA LAS
CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y
COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS
PROPUESTOS DENTRO DEL
PROYECTO.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

31



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

FICHA MOBILIARIO M15

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

LAS LÁMINAS DE MOBILIARIO PERMITEN REPRESENTAR DE MANERA GRÁFICA LAS CARACTERÍSTICAS, DIMENSIONES Y COMPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS PROPUESTOS DENTRO DEL PROYECTO.

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

VISTAS DEL MOBILIARIO

VISTA LATERAL



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR (PLANTA)



Mobiliario
Codigo: M15



- SEÑAL OCTAGONAL METÁLICA
- VINIL REFLECTIVO ROJO - TIPOGRAFÍA BLANCA
- PLACA METÁLICA ESPESOR: 2 a 3 mm



- BASE CIRCULAR DE ACERO PESADA
- ESPESOR: 5 a 10 MM



- BASE CIRCULAR DE ACERO PESADA
- DIÁMETRO: 35 CM
- ESPESOR: 5 a 10 MM

Costo:
65\$

MOBILIARIO CON ACCESORIOS



4.3 Factibilidad económica

PRESUPUESTO DE CONSTRUCCIÓN					
PROYECTO	DISEÑO COMERCIAL				
UBICACIÓN	CUENCA - ECUADOR				
FECHA	6/4/2026.				
ÍTEMS	CANTIDAD	UNIDAD	V/U	V/T	OBSERVACIONES
CIELO RASO					
Malla metálica electrosoldada de 5x5 6,00x2,40m	49	unidad	39,8	\$ 1.950,20	
Tubo metalico redondeado 6M	75	unidad	8,5	\$ 637,50	
Estructura tubo metálico cuadrado 1/2"	449	modulos	35	\$ 15.715,00	
Varillas enroscadas 3m	38	m2	3,5	\$ 133,00	
Tuercas	900	unidad	0,07	\$ 63,00	
Arandelas	900	unidad	0,12	\$ 108,00	
Anclajes	447	unidad	0,69	\$ 308,43	
Suelda	5	kl	5	\$ 25,00	
Pintura anticorrosiva	643,31	m2	5,25	\$ 3.377,38	
Mano de obra				\$ 4.000,00	
Cielo raso gypsum baños 2,40m				\$ 26.317,51	
Planchas de gypsum 2,22x2,44 e=12,7mm	22	unidad	12,05	\$ 265,10	
Canal principal 3,66m	17	unidad	1,94	\$ 18,94	
Omega secundaria 3,00m	36	unidad	1,1	\$ 39,60	
Ángulo perimetral 3,00m	11	unidad	0,75	\$ 8,25	
Tornillo para plancha paquete de 50 unidades	29	unidad	0,6	\$ 17,40	
Tornillo para plancha estructura de 50 unidades	7	unidad	1	\$ 7,00	
Masilla para juntas 25 kg	1	saco	23,83	\$ 23,83	
Cinta de papel para juntas 76,2m	20	rollos	4,58	\$ 91,60	
Mano de obra				\$ 1.000,00	
				\$ 1.471,72	
TOTAL DE CIELO RASO				\$ 27.789,23	
PISO					
Piso modular de plástico 30x30cm	715	unidad	3	\$ 2.145,00	
Pintura amarilla de tráfico PINTULAC	6	m2	31,5	\$ 189,00	
Cerámica ary beach 45x45 cm	401	m2	13,9	\$ 5.573,90	



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PRESUPUESTOS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

PRESUPUESTOS PRESENTA UNA ESTIMACIÓN REFERENCIAL DE LOS COSTOS RELACIONADOS CON LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA, INCLUYENDO MATERIALES, MANO DE OBRA Y RUBROS NECESARIOS PARA SU DESARROLLO. ADEMÁS, PERMITE COMPRENDER LA VIABILIDAD ECONÓMICA DEL PROYECTO Y VISUALIZAR LOS RECURSOS REQUERIDOS PARA SU IMPLEMENTACIÓN.

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

LAMINA:

33

Vinil gráfico amarillo 3M alto tráfico	20	m2	25	\$ 500,00	
Mano de obra				\$ 3.000,00	
TOTAL DE PISOS				\$ 11.407,90	
PAREDES					
PAREDES RECTAS 4,80 x 0,20 m					
Plancha Gypsum 2,22X2,44 e= 12,7mm	998	unidad	12,05	\$ 12.025,90	
Estructura metálica - montajes de 40cm					
Track metálico 6" 2,44m	923	unidad	3,19	\$ 2.944,37	
Stud metálico 6" 2,44m	122	unidad	2,69	\$ 328,18	
AISLANTE					
Lana de vidrio 1,20 x 24m	25	rollos	65,9	\$ 1.647,50	
Masilla gypsum 25kg	63	sacos	27,4	\$ 1.726,20	
Pintura latex interior	60	galon	8,97	\$ 538,20	
Vinil adhesivo 1,22m	675,17	ml	4	\$ 2.700,68	
Mano de obra				\$ 6.751,70	
PAREDES CURVAS 4,80 x 0,20 m					
Plancha Gypsum 2,22X2,44 e= 12,7mm	386	unidad	12,05	\$ 4.651,30	
Estructura metálica - montajes de 40cm					
Track metálico 6" 2,44m	48	unidad	2,69	\$ 129,12	
Stud metálico 6" 2,44m	371	unidad	3,19	\$ 1.183,49	
AISLANTE					
Lana de vidrio 1,20 x 24m	10	rollos	65,9	\$ 659,00	
Masilla gypsum 25kg	25	sacos	27,4	\$ 685,00	
Pintura látex interior	29	galon	8,97	\$ 260,13	
Vinil adhesivo 1,22m	205	ml	4	\$ 820,00	
Mano de obra				\$ 3.000,00	
PAREDES RECTAS 2,40 x 0,10 m					
Plancha Gypsum 2,24X2,44 e= 12,mm	19	unidad	12,05	\$ 228,95	
Estructura metálica - montajes de 40cm					
Track metálico 6" 2,44m	10	unidad	1,48	\$ 14,80	
Stud metálico 6" 2,44m	29	unidad	2,12	\$ 61,48	
AISLANTE					
Lana de vidrio 1,20 x 24m	1	rollos	65,9	\$ 65,90	
Masilla gypsum 25kg	3	sacos	27,4	\$ 82,20	



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PRESUPUESTOS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

PRESUPUESTOS PRESENTA UNA ESTIMACIÓN REFERENCIAL DE LOS COSTOS RELACIONADOS CON LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA, INCLUYENDO MATERIALES, MANO DE OBRA Y RUBROS NECESARIOS PARA SU DESARROLLO. ADEMÁS, PERMITE COMPRENDER LA VIABILIDAD ECONÓMICA DEL PROYECTO Y VISUALIZAR LOS RECURSOS REQUERIDOS PARA SU IMPLEMENTACIÓN.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2025

LAMINA:

34

Pintura látex interior	3	galon	8,97	\$ 26,91	
Vinil adhesivo 1,22m	25,15	ml	4	\$ 100,60	
Mano de obra				\$ 1.350,00	
PARED PERFORADA 2,80x3,50				\$ 1.930,84	
Bloque calados 20 x 20 x 10	82	unidad	7	\$ 574,00	
Bloque calados 20 x 40 x 10	40	unidad	9,5	\$ 380,00	
Bloque calados 20 x 60 x 10	32	unidad	12	\$ 384,00	
Bloque calados 40 x 40 x 10	28	unidad	14	\$ 392,00	
Bloque calados 40 x 60 x 10	32	unidad	18	\$ 576,00	
Cemento 50kg	8	sacos	7,7	\$ 61,60	
Arena fina	0,6	m3	18	\$ 10,80	
Agua	1		5	\$ 5,00	
varilla corrugada 8mm x 12m	4	unidad	47,34	\$ 189,36	
Alambre recocido	1	Kg	3,5	\$ 3,50	
Mano de obra				\$ 500,00	
PARED CURVADA FACHADA				\$ 3.076,26	
Riel galvanizado	24	unidad	8	\$ 192,00	
Parantes metálicos	84	unidad	5	\$ 420,00	
Perfil curvado	24	unidad	20	\$ 480,00	Corte en riel
Gypsum 6mm	48	unidad	10	\$ 480,00	
Masilla	12	unidad	13	\$ 156,00	
Cintas para juntas	12	rollos	4	\$ 48,00	
Sellador	6	galon	15	\$ 90,00	
Pintura acabado de concreto	6	galon	20	\$ 120,00	
Mano de obra				\$ 1.440,00	
				\$ 3.426,00	
TOTAL PAREDES				\$ 48.483,87	
INSTALCION ELECTRICA					
Punto de iluminación	104	puntos	30,6	\$ 3.182,40	
Tomacorriente 110v	58	puntos	27,1	\$ 1.571,80	Incluye aplique
Interruptor simple	11	puntos	10,7	\$ 117,70	Incluye aplique
Interruptor doble	12	puntos	12,7	\$ 152,40	Incluye aplique
Interruptor triple	4	puntos	15	\$ 60,00	Incluye aplique
Tablero de control	4	puntos	189,8	\$ 759,20	De 8 a 12 puntos



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PRESUPUESTOS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

PRESUPUESTOS PRESENTA UNA ESTIMACIÓN REFERENCIAL DE LOS COSTOS RELACIONADOS CON LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA, INCLUYENDO MATERIALES, MANO DE OBRA Y RUBROS NECESARIOS PARA SU DESARROLLO. ADEMÁS, PERMITE COMPRENDER LA VIABILIDAD ECONÓMICA DEL PROYECTO Y VISUALIZAR LOS RECURSOS REQUERIDOS PARA SU IMPLEMENTACIÓN.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

35



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE

ESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PRESUPUESTOS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

PRESUPUESTOS PRESENTA UNA ESTIMACIÓN REFERENCIAL DE LOS COSTOS RELACIONADOS CON LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA, INCLUYENDO MATERIALES, MANO DE OBRA Y RUBROS NECESARIOS PARA SU DESARROLLO. ADEMÁS, PERMITE COMPRENDER LA VIABILIDAD ECONÓMICA DEL PROYECTO Y VISUALIZAR LOS RECURSOS REQUERIDOS PARA SU IMPLEMENTACIÓN.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

36

Mano de obra				\$ 2.517,00	
TOTAL INTALACIÓN ELECTRICA				\$ 8.360,50	
INSTALACIÓN DE AGUA POTABLE - HIDROSANITARIAS					
Puntos de agua fria PVC 1/2	46	puntos	22,8	\$ 1.048,80	Incluye instalación
Llave de paso 1/2	11	unidad	22	\$ 242,00	Incluye instalación
Tubería PVC 1/2 roscables	340	m	2,6	\$ 884,00	Incluye instalación
Punto de desagüe de PVC 4"	13	puntos	48,3	\$ 627,90	Incluye instalación
Punto de desagüe de PVC 2"	33	puntos	31,3	\$ 1.032,90	Incluye instalación
Tubería de PVC 2"	30,76	m	12,3	\$ 378,35	Incluye instalación
Tubería de PVC 4"	112,03	m	5,9	\$ 660,98	Incluye instalación
Tubería de PVC 7"	10,9	m	20,1	\$ 219,09	Incluye instalación
Codo desagüe PVC de 45° de 2"	23	unidad	1,4	\$ 32,20	Incluye instalación
Codo desagüe PVC de 45° de 4" con reduccionde 2"	30	unidad	2	\$ 60,00	Incluye instalación
Codo desagüe PVC de 45° de 4"	6	unidad	2,1	\$ 12,60	Incluye instalación
T de 2"	47	unidad	3,5	\$ 164,50	Incluye instalación
Y de 4"	8	unidad	3,5	\$ 28,00	Incluye instalación
Y de 4" con reducción a 2"	27	unidad	5,1	\$ 137,70	Incluye instalación
Crus 4"	1	unidad	6,1	\$ 6,10	Incluye instalación
TOTAL INSTALACIÓN DE AGUA POTABLE - HIDROSANITARIAS				\$ 5.535,12	
ILUMINARIA					
Luminaria lineal Led	366,76	ml	26,6	\$ 9.755,82	
Luminaria plafón Led cuadrada	54	unidad	56	\$ 3.024,00	
Luminaria Led High bay	8	unidad	217	\$ 1.736,00	
TOTAL ILUMINARIA				\$ 14.515,82	
MURO CORTINA					
Muro 1 4,50x6,46m					
Vidrio laminado templado 12mm	12	unidad	1.346,16	\$ 16.153,92	
Perfilería de aluminio	16	barra	65	\$ 1.040,00	
Anclajes, tacos , tornillería	28	unidad	4	\$ 112,00	
kit tapas, presion, empaques	12	kit	18	\$ 216,00	
silicona 300ml	45	tubo	5,79	\$ 260,55	
mano de obra				\$ 2.040,00	
Muro2 4,50 x 4,65m					
Vidrio laminado templado 12mm	8	unidad	1.456,98	\$ 11.655,84	

FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTEESCUELA DE
DISEÑO DE
INTERIORESTRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PRESUPUESTOS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

PRESUPUESTOS PRESENTA UNA ESTIMACIÓN REFERENCIAL DE LOS COSTOS RELACIONADOS CON LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA, INCLUYENDO MATERIALES, MANO DE OBRA Y RUBROS NECESARIOS PARA SU DESARROLLO. ADEMÁS, PERMITE COMPRENDER LA VIABILIDAD ECONOMICA DEL PROYECTO Y VISUALIZAR LOS RECURSOS REQUERIDOS PARA SU IMPLEMENTACIÓN.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

37

Perfilería de aluminio	12	barra	65	\$ 780,00	
Anclajes, tacos , tornillería	20	unidad	4	\$ 80,00	
Kit tapas, presión, empaques	8	kit	18	\$ 144,00	
Silicona 300ml	6	tubo	5,79	\$ 34,74	
Mano de obra				\$ 1.464,00	
Muro 3 4,50x4,54m				\$ 14.158,58	
Vidrio laminado templado 12mm	8	unidad	1.346,16	\$ 10.769,28	
Perfilería de aluminio	12	barra	65	\$ 780,00	
Anclajes, tacos , tornillería	20	unidad	4	\$ 80,00	
Kit tapas, presión, empaques	8	kit	18	\$ 144,00	
Silicona 300ml	6	tubo	5,79	\$ 34,74	
Mano de obra				\$ 1.464,00	
Muro curvo 1 4,50x 2,39m				\$ 13.272,02	
Vidrio laminado templado 12mm	4	unidad	1796,09	\$ 7.184,36	
Perfilería de aluminio	8	barra	65	\$ 520,00	
Anclajes, tacos , tornillería	12	unidad	4	\$ 48,00	
Kit tapas, presión, empaques	4	kit	18	\$ 72,00	
Silicona 300ml	4	tubo	5,79	\$ 23,16	
Mano de obra				\$ 902,00	
Ventanales Curvos 2 4,50x 202m				\$ 8.749,52	
Vidrio laminado templado 12mm	4	unidad	1.796,09	\$ 7.184,36	
Perfilería de aluminio	6	barra	65	\$ 390,00	
Anclajes, tacos , tornillería	12	unidad	4	\$ 48,00	
Kit tapas, presión, empaques	4	kit	18	\$ 72,00	
Silicona 300ml	4	tubo	5,79	\$ 23,16	
Mano de obra				\$ 902,00	
				\$ 8.619,52	
TOTAL MURO CORTINA				\$ 64.622,11	
ACABADOS DE CONSTRUCCIÓN					
Puerta corrediza de baño 1,00x2,10m	8	unidad	480	\$ 3.840,00	Puerta corrediza en madera sólida / Precio incluido instalacion
Puerta taller 2,00x2,20m	2	unidad	600	\$ 1.200,00	Puerta aluminio y vidrio / Precio incluido instalacion
Puertas locales 1,60x 2,20m	6	unidad	450	\$ 2.700,00	Puerta aluminio y vidrio / Precio incluido instalacion
Puerta de metal corrediza de bodega 1,50x2,40m	4	unidad	600	\$ 2.400,00	Puerta aluminio y vidrio corrdriza/ Precio incluido instalacion
Inodoro de tanque bajo	8	unidad	100	\$ 800,00	incluye accesorio / incluido instalacion



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

PRESUPUESTOS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

PRESUPUESTOS PRESENTA UNA ESTIMACIÓN REFERENCIAL DE LOS COSTOS RELACIONADOS CON LA EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA, INCLUYENDO MATERIALES, MANO DE OBRA Y RUBROS NECESARIOS PARA SU DESARROLLO. ADEMÁS, PERMITE COMPRENDER LA VIABILIDAD ECONOMICA DEL PROYECTO Y VISUALIZAR LOS RECURSOS REQUERIDOS PARA SU IMPLEMENTACIÓN.

ESCALA:

FECHA:

S/E

27/04/2026

LAMINA:

39

Mobiliario M4	6	unidad	665,5	\$ 3.993,00	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M5	12	unidad	545,5	\$ 6.546,00	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M6	2	unidad	682,5	\$ 1.365,00	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M7	2	unidad	762,5	\$ 1.525,00	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M8	9	unidad	385,5	\$ 3.469,50	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M9	45	unidad	265,5	\$ 11.947,50	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M10	10	unidad	132,75	\$ 1.327,50	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M11	4	unidad	1041	\$ 4.164,00	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M12	4	unidad	500	\$ 2.000,00	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M13	4	unidad	250	\$ 1.000,00	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M14	4	unidad	4040	\$ 16.160,00	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M15	30	unidad	290	\$ 8.700,00	Diseño propio, estructura metalica y planchas de laton perforado
Mobiliario M16	20	unidad	65	\$ 1.300,00	
Gancho tipo J o L para malla perforado	50	unidad	3	\$ 150,00	
Gancho exhibidor recto con tope	40	unidad	2,5	\$ 100,00	
Gancho doble exhibidor	50	unidad	3	\$ 150,00	
TOTAL DE MOBILIARIO				\$ 73.828,50	
CIERRE DE OBRA					
Limpieza de obra				\$ 600,00	
Transporte				\$ 1.200,00	
Sumatorio				\$ 272.862,04	
Imprevistos 11%				\$ 29.770,74	
Subtotal				\$ 302.632,78	
Honorarios Profesionales 20%				\$ 54.128,00	
Subtotal				\$ 356.760,78	
Iva 15%				\$ 53.514,12	
COSTO TOTAL DEL PROYECTO				\$ 410.274,90	

4.4 Conclusión

En este capítulo se mostró la factibilidad constructiva y económica del proyecto, se desarrolló mediante detalles constructivos, fichas de mobiliario y presupuesto referencial que nos permite comprender de manera clara como la propuesta se ejecuta en un contexto real. Los detalles constructivos permitieron resolver aspectos relacionados con el mobiliario, el cielo raso y las paredes internas y externas, evidenciando la integración entre funcionalidad y estética.

Por otro lado, tenemos las fichas de mobiliario y el presupuesto por rubros que nos ayudaron a definir la materialidad, procesos constructivos y los costos aproximados necesarios para la ejecución del proyecto. de esta manera, se evidencia que la propuesta no solo responde a criterios conceptuales y experienciales relacionados a la cultura del skateboarding, sino que también presenta una solución viable al nivel técnico, funcional y económico.

CAPÍTULO 5

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Introducción

El proyecto es abordado desde un enfoque conceptual que prioriza la experiencia e interacción del usuario, la articulación espacial interior-exterior, junto con la incorporación de modularidad y flexibilidad como estrategias base. Las decisiones proyectuales responden a un marco teórico sólido, que apoya la transformación del espacio comercial en un entorno más dinámico, participativo y culturalmente oportuno. Más allá de la funcionalidad, el diseño se concibe como un medio activo de comunicación y apropiación, en relación con prácticas urbanas y culturales como el skateboarding, por lo tanto, esta sección fortalece la coherencia entre la propuesta y sus fundamentos teóricos, demostrando que el proyecto no una simple configuración espacial, sino un modelo integral que vincula identidad, experiencia y adaptabilidad en el contexto urbano contemporáneo.

5.1 Posicionamiento conceptual del proyecto

Este proyecto se estructura sobre una visión del diseño interior comercial que trasciende la mera función utilitaria para entender el espacio como un sistema activo de relaciones simbólicas, sociales y sensoriales. El espacio no será visto como un contenedor estático de productos, sino como un escenario vivo donde el usuario es un agente participante que construye significados a través de la interacción y la exploración. En función de ello, la experiencia se entiende como un fenómeno integral que abarca emociones, percepción sensorial y vínculos simbólicos entre el usuario, la marca y el entorno.

El proyecto entiende al usuario no como un espectador pasivo, sino como un sujeto que interactúa dinámicamente con el espacio, modificándolo y apropiándose de él según necesidades y contextos cambiantes. La identidad del espacio se construye a partir de la integración cultural del skateboarding, que aporta una narrativa urbana, un lenguaje espacial específico y prácticas de apropiación activa.

Estos posicionamientos se inspiran en autores como (Delgado 2025), quien destaca la conexión entre materialidad, iluminación y narrativa espacial para activar experiencias multisensoriales; y (Pine & Gilmore 2021), quienes enfatizan un desarrollo conjunto experiencial entre usuario y espacio como un eje estratégico para la fidelización de la modularidad y la flexibilidad está respaldada por investigaciones que subrayan su rol crucial en la adaptabilidad del espacio frente a dinámicas comerciales y culturas cambiantes (Dávila Ganchozo y Torres Salguero 2019).

Esta perspectiva implica un apuesta clara por un diseño que junta espacio usuario y cultura como elementos inseparables, y que no reduce el espacio interior a un solo instrumento funcional ni solo exhibición, sino a una experiencia significativa y transformadora.

5.2 Conceptos clave

Los conceptos claves para este proyecto son:

- **Modularidad y flexibilidad:** Estrategias que permiten que el espacio y el mobiliario se adapten a diferentes usos y temporalidades, respondiendo a cambios programáticos y necesidades del usuario (Dávila Ganchozo y Torres Salguero 2019), (Delgado et al., 2024). Busca que el entorno sea un sistema vivo, capaz de transformarse para destinos eventos, exposiciones o formas de interacción, alineado con las dinámicas propias del skateboarding. El mobiliario modular y multifuncional facilita reconfiguraciones rápidas, dando soporte a la versatilidad y dinamismo del espacio.
- **Relación interior-exterior:** Se entiende como una estrategia para ampliar la experiencia y favorecer la continuidad visual, funcional y simbólica, activando el espacio como nodo urbano (Montaner 2025), (Delgado et al., 2025). El espacio exterior no es un añadido, sino parte constitutiva que amplifica la interacción, permitiendo prácticas urbanas como el skateboarding y actividades comunitarias. El diseño conecta recorridos continuos y apertura visual que relaciona espacios interiores con rampas y módulos externos de skate, promoviendo interacción social y cultural.
- **Experiencia del usuario:** Se entiende como la construcción activa de significados y emociones a través de la interacción sensorial y simbólica con el espacio (Delgado 2025). En este proyecto, la experiencia implica que el usuario no solo consuma productos, sino que viva el espacio como un escenario de interacción corporal, visual y social ligado a la cultura del skateboarding. Se incorpora mobiliario dinámico y modular para invitar a la participación activa y la personalización del entorno, generando múltiples formas de uso y apropiación.

5. 2. 1 Diseño interior comercial contemporáneo

El diseño interior comercial contemporáneo se configura como una disciplina estratégica que trasciende la organización funcional del espacio y la mera exhibición de productos, para centrarse en la construcción de experiencias significativas que articulan identidad, narrativa y participación del usuario. En este contexto, el espacio comercial se entiende como un medio activo de comunicación entre la marca y el consumidor, donde el diseño opera como un lenguaje capaz de transmitir valores, estilos de vida y posicionamientos culturales (Delgado, 2025).

Diversos estudios contemporáneos coinciden en señalar que el comercio físico ha tenido que reinventarse frente a los cambios en los hábitos de consumo y al crecimiento de las plataformas digitales. En este escenario, el diseño interior comercial adquiere un rol determinante al ofrecer experiencias que no pueden ser replicadas en entornos virtuales, promoviendo la permanencia, la interacción y la vinculación emocional del usuario con el espacio (Delgado & autores, 2024). Así, el espacio comercial deja de concebirse como un punto de venta para consolidarse como un lugar de encuentro, exploración y vivencia.

Desde esta perspectiva, el diseño interior comercial contemporáneo se apoya en estrategias proyectuales orientadas a la experiencia del usuario, integrando variables sensoriales, espaciales y simbólicas. Delgado (2025) sostiene que la experiencia espacial se construye a partir de la interacción entre el usuario y los elementos que conforman el entorno, tales como la materialidad, la iluminación, el color, la escala y la disposición del mobiliario. Estas variables, cuando son diseñadas de manera coherente, permiten generar atmósferas que estimulan la percepción, la emoción y la apropiación del espacio. (Ver Figura 9)

Figura



Figura 9: *Experiencia del usuario, integrando variables sensoriales, espaciales y simbólicas.*

Fuente: IED Istituto Europeo di Design. (2024), Diseño de interiores centrado en las personas: que significa, retos y oportunidades
Tomado de: https://www.ied.es/noticias/disenio-de-interiores-centrado-en-las-personas?utm_source=chatgpt.com

En el ámbito del diseño comercial, esta lógica experiencial se manifiesta a través de propuestas espaciales flexibles y dinámicas, capaces de adaptarse a diferentes usos, eventos y temporalidades. Tal como se expone en investigaciones recientes publicadas en la revista *DAYA*, el diseño interior comercial contemporáneo incorpora sistemas modulares de exhibición y

equipamiento como una respuesta a la necesidad de transformación constante del espacio, permitiendo reconfigurar recorridos, usos y escenarios de interacción de acuerdo con las dinámicas comerciales y culturales del contexto (Delgado et al., 2024).

Asimismo, el diseño interior comercial contemporáneo establece una relación cada vez más estrecha con el entorno urbano inmediato. La integración entre espacio interior y espacio exterior se reconoce como una estrategia proyectual que amplía la experiencia del usuario y activa el espacio comercial como un nodo urbano. Esta relación favorece la continuidad visual, funcional y simbólica entre el interior y el exterior, generando espacios permeables que invitan a la interacción social y a la apropiación colectiva (Montaner, 2015). (Ver Figura 10)

Figura 10



Figura 10: La integración entre espacio interior y espacio exterior

Fuente: Victor Hugo Largo Maldonado (2025), Estrategias del diseño para espacios comunes externos en la facultad de arquitectura y urbanismo de la universidad de cuenca. La fotografía como herramienta de documentación (p 39) **Tomado de:** [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Trabajo-de-Titulaci%C3%B3n%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Trabajo-de-Titulaci%C3%B3n%20(1).pdf)

En este sentido, el diseño interior comercial vinculado a culturas urbanas específicas, como el skateboarding, requiere una aproximación proyectual que reconozca las dinámicas de movimiento, interacción y apropiación propias de estas prácticas. El espacio comercial deja de

ser un recinto cerrado para convertirse en un escenario híbrido, donde el interior se proyecta hacia el exterior y el diseño se concibe como una plataforma de experiencia, interacción y expresión cultural. (Ver Figura 11)

Figura 11



Figura 11: Integración entre espacio interior y espacio exterior en culturas urbanas

Fuente: Paulo Tassinari (S.F), Retro skate park design Tomado de: <https://www.pinterest.com/pin/28710516365592046/>

Finalmente, el diseño interior comercial contemporáneo se consolida como un campo disciplinar que integra experiencia, interacción y flexibilidad, proponiendo espacios capaces de adaptarse a los cambios sociales, culturales y comerciales. Este enfoque permite desarrollar propuestas innovadoras que fortalecen la identidad del espacio comercial y generan valor agregado a través del diseño, posicionando al usuario como el eje central del proceso proyectual.

5. 2. 2 Experiencia e interacción en el diseño interior comercial

La experiencia y la interacción se han consolidado como variables fundamentales en el diseño interior contemporáneo, especialmente en el ámbito comercial, donde el espacio ya no se concibe únicamente como un soporte funcional para la venta, sino como un medio estratégico para generar vínculos significativos entre el usuario, la marca y el entorno. En este contexto, el diseño interior comercial se posiciona como una disciplina capaz de articular estímulos sensoriales, emocionales y simbólicos que inciden directamente en la percepción y el comportamiento del usuario (Pine & Gilmore, 2011).

Delgado (2025) plantea que la experiencia espacial se construye a partir de la interacción activa entre el usuario y el espacio, entendiendo esta relación como un proceso dinámico que involucra el cuerpo, los sentidos, el tiempo y la memoria. Desde esta perspectiva, el espacio interior deja de

ser un objeto estático para convertirse en un escenario de acción, donde el usuario participa, se desplaza, explora y resignifica el entorno a través de su experiencia directa.

En el diseño interior comercial, la experiencia se manifiesta mediante la articulación coherente de variables como la materialidad, la iluminación, el color, la escala, la textura y la organización espacial. Estas variables no operan de manera aislada, sino como un sistema integrado que influye en la forma en que el usuario percibe, recorre y habita el espacio. Según Delgado (2025), la experiencia puede clasificarse en distintos niveles —visceral, estética, simbólica y social— los cuales se activan simultáneamente y permiten comprender el impacto integral del diseño en el usuario.

La interacción, por su parte, se refiere a la capacidad del espacio para provocar respuestas activas por parte del usuario. Delgado (2025) señala que un espacio interactivo es aquel que invita a la participación, a la manipulación, al movimiento y a la apropiación, generando una relación bidireccional entre el usuario y el entorno. En el ámbito comercial, esta interacción se traduce en espacios que estimulan la exploración, prolongan el tiempo de permanencia y fortalecen la relación emocional con la marca. (Ver Figura 12 y 13)

Figura 12



Figura 12: Espacio interactivo invita a la participación, a la manipulación, al movimiento del usuario y su entorno

Fuente: CAAD Retail design (2025), Diseño de Expositores Interactivos para Experiencias Memorables **Tomado de:** <https://caad-design.com/diseño-de-expositores-interactivos-para-experiencias-memorables>

Figura 13



Figura 13: *Espacio interactivo invita a la participación, a la manipulación, al movimiento del usuario y su entorno*

Fuente: Toledo Vera M (2025), Diseño de espacios comerciales una tienda de ropa e insumos deportivos en la ciudad de cuenca – Rush (P 42) **Tomado de:** file:///C:/Users/Usuario/Downloads/21683%20(3).pdf

En este sentido, el diseño interior comercial experiencial se apoya en estrategias proyectuales que fomentan la flexibilidad y la adaptabilidad del espacio. La incorporación de sistemas modulares de equipamiento y exhibición permite transformar el entorno en función de distintos escenarios de uso, eventos o dinámicas de interacción, reforzando el carácter versátil y dinámico de la experiencia comercial (Delgado et al., 2024). Estas estrategias resultan particularmente relevantes en espacios vinculados a prácticas culturales urbanas, donde la interacción y el movimiento forman parte esencial de la identidad del usuario.

Asimismo, la experiencia e interacción en el diseño interior comercial se ven potenciadas cuando el espacio establece una relación directa con su contexto inmediato. La articulación entre interior y exterior amplía el campo de acción del diseño, permitiendo que la experiencia trascienda los límites físicos del local comercial y se proyecte hacia el espacio urbano. Esta continuidad espacial favorece la generación de experiencias híbridas, donde el consumo, la socialización y la expresión cultural se integran en un mismo sistema espacial (Montaner, 2015). (Ver Figura 14)

Figura 14



Figura 14: *Diseño híbrido donde el consumo, la socialización y la expresión cultural se integran en un mismo sistema espacial*

Fuente: Pinterest por 11somos (S.F), Container soccer bar **Tomado de:**
https://www.pinterest.com/pin/70437490050575/?utm_source

En el caso de espacios comerciales especializados en skateboarding, la experiencia y la interacción adquieren una relevancia aún mayor, ya que esta práctica cultural se fundamenta en el movimiento, la exploración del espacio y la apropiación colectiva del entorno construido. Bajo este enfoque, el diseño interior comercial pasa a ser una plataforma experiencial que dialoga con la cultura del skateboarding, integrando el espacio interior con áreas exteriores de interacción, y proponiendo recorridos, equipamientos y escenarios que incentivan la participación activa del usuario.

Finalmente, la incorporación consciente de la experiencia y la interacción como ejes del diseño interior comercial permite desarrollar propuestas espaciales innovadoras, capaces de responder a las demandas contemporáneas del usuario y de generar valor agregado a través del diseño. Este enfoque sitúa al usuario en el centro del proceso proyectual y consolida al espacio comercial como un lugar de encuentro, vivencia e identidad.

5. 2. 3 El skateboarding como cultura urbana y lenguaje espacial

El skateboarding se configura como una práctica cultural urbana que trasciende el ámbito deportivo, articulando valores asociados al movimiento, la exploración del espacio, la creatividad y la apropiación del entorno construido. Esta disciplina ha desarrollado una identidad propia, reconocible a través de lenguajes estéticos, códigos sociales y formas particulares de relación con la arquitectura y la ciudad.

Diversos estudios han señalado que el skateboarding resignifica el espacio urbano, transformando elementos cotidianos —bordes, rampas, escaleras o superficies— en dispositivos de acción e interacción. Esta lógica de apropiación se alinea con los principios de experiencia e interacción planteados por Delgado (2025), al entender el espacio como un escenario activo que se construye y transforma a partir del uso.

En este contexto, una tienda especializada en skateboarding no puede concebirse únicamente como un punto de venta, sino como un espacio cultural y experiencial que refleje la identidad de esta práctica urbana y potencie la interacción entre usuarios, producto y entorno. (Ver Figura 15 y Figura 16)

Figura 15



Figura 15: Skateshop como un espacio cultural y experiencia que refleja la identidad de la marca. (producto y entorno)

Fuente: Amaron P. (2025), Skatepark. Tienda skate Akenz Lukstudio **Tomado de:** https://roomdiseno.com/skatepark-tienda-skate-lukstudio/?utm_source=chatgpt.com

Figura 16



Figura 16: Skateshop como un espacio cultural y experiencia que refleja la identidad de la marca. (producto y entorno)

Fuente: Amaron P. (2025), Skatepark. Tienda skate Akenz Lukstudio Tomado de: https://roomdiseno.com/skatepark-tienda-skate-lukstudio/?utm_source=chatgpt.com

5. 2. 4 Relación interior–exterior en el diseño interior comercial

La relación entre el espacio interior y el espacio exterior se ha consolidado como una estrategia fundamental en el diseño interior comercial contemporáneo, en respuesta a la necesidad de generar experiencias espaciales integrales, dinámicas y vinculadas al contexto urbano. Esta relación permite ampliar los límites tradicionales del espacio comercial, transformándolo en un sistema abierto que dialoga con la ciudad y con las dinámicas sociales que en ella se desarrollan (Montaner, 2015).

En el diseño comercial actual, la frontera entre interior y exterior tiende a diluirse mediante recursos espaciales, visuales y funcionales que favorecen la continuidad y la permeabilidad. Según Montaner (2015), los espacios contemporáneos se conciben cada vez más como escenarios de acción, donde la experiencia del usuario se construye a través del recorrido, la interacción y la superposición de usos. En este sentido, la relación interior–exterior deja de ser un aspecto exclusivamente formal para convertirse en una estrategia proyectual orientada a la activación del espacio y a la generación de experiencias híbridas.

Desde el enfoque de la experiencia y la interacción, Delgado (2025) sostiene que el espacio arquitectónico y de interiores debe entenderse como una secuencia de situaciones experienciales que se desarrollan en el tiempo. La articulación entre interior y exterior potencia esta condición, al permitir que la experiencia del usuario se expanda más allá del recinto cerrado y se enriquezca mediante estímulos ambientales, sociales y urbanos. Así, el diseño interior comercial se configura como un sistema relacional que integra distintas escalas de interacción.

En el ámbito del diseño interior comercial, la vinculación con el espacio exterior cumple múltiples funciones: actúa como elemento de atracción visual, favorece la accesibilidad y la permeabilidad del espacio, y genera áreas de transición que prolongan la experiencia del usuario. Estas zonas intermedias —como umbrales, terrazas, plazas o áreas de uso mixto— se convierten en espacios clave para la interacción social y la permanencia, fortaleciendo el carácter experiencial del proyecto (Delgado et al., 2024).

(Ver Figura 17)

Figura 17



Figura 17: Diseño híbrido de interacción socialización

Fuente: Technarte (2015), Interactive architecture **Tomado de:** <https://technarte.org/en/interactive-architecture/>

Asimismo, la relación interior–exterior permite activar el espacio comercial como un nodo urbano, capaz de dinamizar su entorno inmediato. En este sentido, el diseño interior comercial deja de responder únicamente a lógicas internas de funcionamiento para incorporar estrategias de integración con el espacio público, contribuyendo a la vitalidad urbana y a la construcción de identidad colectiva. Esta condición resulta especialmente relevante en proyectos vinculados a

culturas urbanas contemporáneas, donde el espacio se entiende como un lugar de encuentro, expresión y apropiación social.

En el caso del skateboarding, la relación entre interior y exterior adquiere un valor conceptual y funcional determinante. El skateboarding se desarrolla, por naturaleza, en el espacio urbano y se caracteriza por la exploración y resignificación del entorno construido. Integrar una pista de rampas y áreas de interacción exterior como extensión del espacio comercial permite trasladar estas dinámicas al proyecto, reforzando la coherencia entre la identidad cultural de la tienda y la experiencia espacial propuesta. Desde esta perspectiva, el espacio exterior no se concibe como un complemento, sino como una parte constitutiva del sistema de diseño interior comercial.

La incorporación de áreas exteriores activas vinculadas al espacio interior también favorece la implementación de estrategias de flexibilidad y modularidad. Estos espacios permiten albergar eventos, demostraciones, encuentros comunitarios y actividades temporales, ampliando las posibilidades de uso del proyecto y fortaleciendo su capacidad de adaptación a distintas temporalidades. Tal como señala Delgado (2025), la temporalidad es una variable clave en la experiencia espacial, y su integración en el diseño contribuye a generar escenarios dinámicos y cambiantes.

Finalmente, la relación interior–exterior en el diseño interior comercial contemporáneo se consolida como una estrategia que articula experiencia, interacción y contexto urbano. A través de esta relación, el espacio comercial se transforma en una plataforma activa de intercambio social y cultural, capaz de generar experiencias significativas y de fortalecer el vínculo entre el usuario, la marca y la ciudad. Este enfoque resulta especialmente pertinente para el desarrollo de propuestas innovadoras orientadas a comunidades urbanas específicas, como la del skateboarding, donde el espacio es entendido como un medio de acción, encuentro y expresión.

5. 2. 5 Modularidad y flexibilidad en el diseño interior comercial

La modularidad y la flexibilidad se han consolidado como estrategias fundamentales en el diseño interior comercial contemporáneo, en respuesta a la necesidad de crear espacios capaces de adaptarse a cambios programáticos, dinámicas de uso variables y nuevas formas de interacción entre el usuario y el entorno. En este contexto, el diseño deja de concebirse como una configuración fija para transformarse en un sistema abierto, dinámico y evolutivo, alineado con las exigencias del comercio actual y con las expectativas de los usuarios (Delgado et al., 2024). (ver figura 18)

Figura 18.



Figura 18: *Mobiliario modular y flexibles*

Fuente: Ayence Retail Design y Production (2025), el futuro del mobiliario para comercio minorista: Diseño modular **Tomado de:** <https://mayence.es/muebles-minoristas-modulares-flexibilidad-innovacion/>

Desde una perspectiva proyectual, la modularidad se entiende como la organización del espacio y de sus componentes a partir de unidades repetibles, combinables y reconfigurables, que permiten múltiples disposiciones espaciales sin perder coherencia formal ni funcional. Esta estrategia facilita la adaptación del espacio comercial a distintas temporalidades, eventos y escenarios de uso, reforzando su capacidad de transformación y actualización constante. Delgado (2025) señala que la flexibilidad espacial incide directamente en la experiencia del usuario, al generar entornos dinámicos que estimulan la exploración, la interacción y la apropiación del espacio.

En el diseño interior comercial, la aplicación de sistemas modulares se manifiesta principalmente en el equipamiento y en los dispositivos de exhibición. Mobiliarios móviles, estructuras desmontables y sistemas de soporte versátiles permiten modificar recorridos, jerarquías visuales y relaciones espaciales en función de las necesidades comerciales y experienciales del proyecto. Estas estrategias no solo optimizan el uso del espacio, sino que contribuyen a generar experiencias cambiantes que renuevan el interés del usuario y fortalecen la identidad del espacio comercial (Delgado et al., 2024). (Ver Figura 19)

Figura 19



Figura 19: Sistemas modulares

Fuente: Ayence Retail Design y Production (2025), el futuro del mobiliario para comercio minorista: Diseño modular Tomado de: <https://mayence.es/muebles-minoristas-modulares-flexibilidad-innovacion/>

La flexibilidad, por su parte, se vincula con la capacidad del espacio para responder a diferentes usos sin requerir transformaciones estructurales complejas. Según Delgado (2025), los espacios flexibles permiten una coexistencia de actividades y una adaptación temporal que enriquecen la experiencia del usuario, incorporando variables como el tiempo, el movimiento y la interacción. En este sentido, la flexibilidad se convierte en una herramienta proyectual que articula la dimensión funcional con la dimensión experiencial del diseño interior.

Asimismo, la modularidad y la flexibilidad adquieren un valor estratégico cuando se integran a propuestas de diseño interior comercial que establecen una relación activa con el espacio exterior. La posibilidad de extender sistemas modulares hacia áreas exteriores, o de adaptar el equipamiento para usos mixtos interior–exterior, amplía el campo de acción del diseño y potencia la continuidad espacial. Esta condición resulta especialmente relevante en proyectos que buscan activar el espacio urbano y generar experiencias híbridas entre consumo, interacción social y expresión cultural.

En el caso de espacios comerciales vinculados a prácticas culturales urbanas como el skateboarding, la modularidad y la flexibilidad se alinean de manera natural con la lógica de uso del espacio. El skateboarding se caracteriza por la apropiación creativa del entorno y por la resignificación constante de los elementos espaciales. Incorporar sistemas modulares en el diseño interior comercial permite dialogar con esta cultura, ofreciendo un espacio que puede

transformarse, adaptarse y ser reinterpretado por sus usuarios, reforzando la experiencia de interacción y pertenencia.

Finalmente, la incorporación de estrategias de modularidad y flexibilidad en el diseño interior comercial contemporáneo permite desarrollar propuestas espaciales resilientes, capaces de responder a cambios sociales, culturales y comerciales sin perder identidad. Este enfoque posiciona al diseño como un proceso dinámico y participativo, donde el espacio se entiende como una plataforma de acción y experiencia, coherente con los principios de interacción y temporalidad planteados por Delgado (2025). De este modo, la modularidad y la flexibilidad se establecen como herramientas clave para la construcción de espacios comerciales innovadores, experienciales y adaptables.

5. 3 Estrategias conceptuales y funcionamiento teórico

INFOGRAFÍA

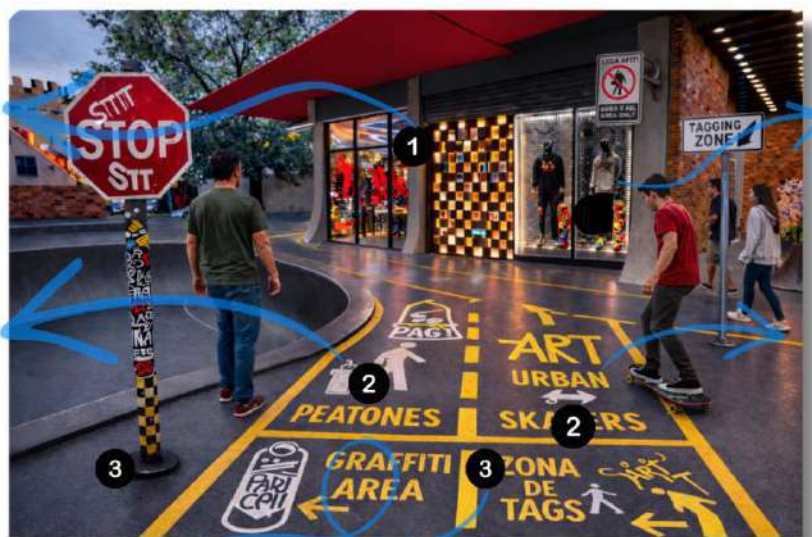
CRITERIO: RELACIÓN INTERIOR EXTERIOR

1 PERMEABILIDAD VISUAL Y CONEXIÓN SENSORIAL:

Montaner (2015) La relación interior–exterior se establece mediante la transparencia y apertura visual

2 CONTINUIDAD FUNCIONAL DEL ESPACIO

Delgado (2025) sostiene que la experiencia espacial se construye como una secuencia de acciones, donde el usuario transita y activa diferentes escenarios.



3 ACTIVACIÓN DEL BORDE Y TRANSICIÓN ESPACIAL
Montaner (2015) menciona que los espacios contemporáneos funcionan como escenarios de acción, donde los bordes dejan de ser límites y se convierten en zonas de interacción.

1 PERMEABILIDAD VISUAL Y CONEXIÓN SENSORIAL:

La relación interior–exterior se establece mediante la transparencia y apertura visual

2 CONTINUIDAD FUNCIONAL DEL ESPACIO

El espacio exterior se concibe como una extensión activa del interior



FACULTAD DE DISEÑO Y ARTE ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

INFOGRAFÍAS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

ESCALA: FECHA:

S/E 27/04/2026

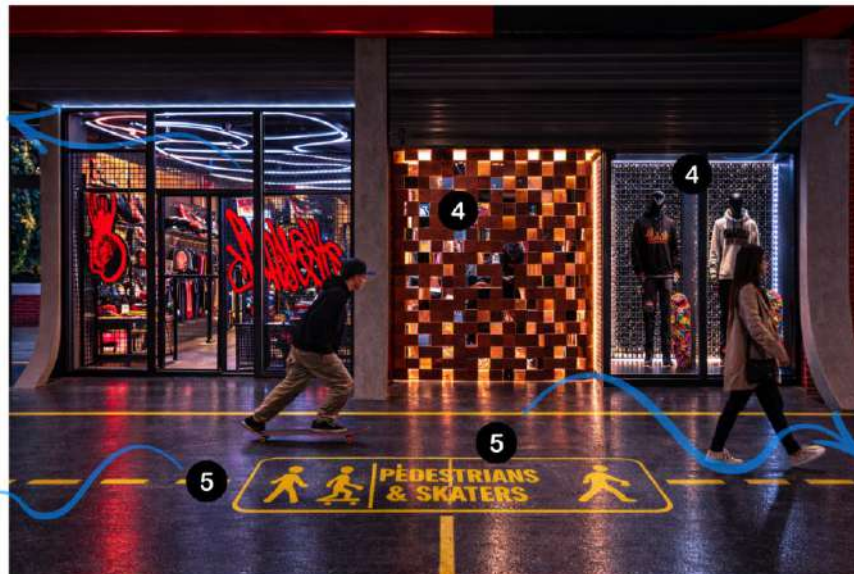
LAMINA:

54

**CRITERIO:
RELACIÓN INTERIOR EXTERIOR**

4 VISIBILIDAD COMO ESTRATEGIA DE ATRACCIÓN

El interior se expone al exterior como **estrategia para atraer** al usuario.



4 VISIBILIDAD COMO ESTRATEGIA DE ATRACCIÓN

Delgado et al. (2024): la exhibición e visibilidad es parte de la experiencia espacial.

5 DIRECCIONALIDAD Y GUIADO ESPACIAL

Delgado (2025): el espacio se diseña como una **secuencia narrativa de recorrido**.

5 DIRECCIONALIDAD Y GUIADO ESPACIAL

El diseño interior–exterior utiliza elementos gráficos y espaciales para orientar el recorrido del usuario de manera intuitiva.

TRABAJO DE FIN DE CARRERA
PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA
TIENDA ESPECIALIZADA EN EL
SKATEBOARDING.

AUTOR:

DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:

INFOGRAFÍAS

TUTOR:

PHD. GIOVANNY DELGADO BANEAS

ESPECIFICACIONES:

ESCALA:

S/E

FECHA:

27/04/2026

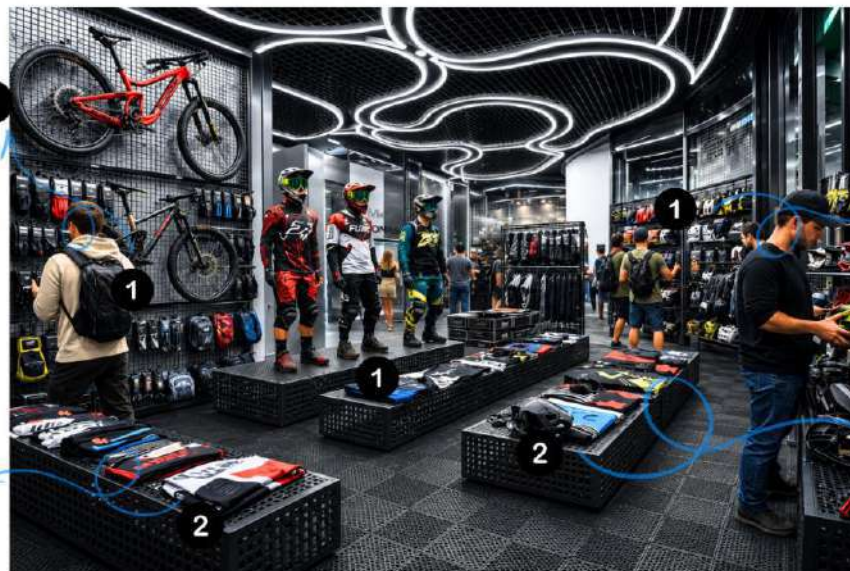
LAMINA:

55

CRITERIO: MODULAR

SISTEMATIZACIÓN POR MÓDULOS REPETIBLE

El diseño se organiza a partir de unidades modulares repetibles que permiten coherencia formal y funcional



FLEXIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN ESPACIAL

Los módulos permiten múltiples configuraciones según necesidades de uso

1 SISTEMATIZACIÓN POR MÓDULOS REPETIBLE

Dávila & Torres (2019): la modularidad permite estructuras replicables adaptables.

2 DIRECCIONALIDAD Y GUIADO ESPACIAL

Delgado (2025): el espacio se diseña como una secuencia narrativa de recorrido.

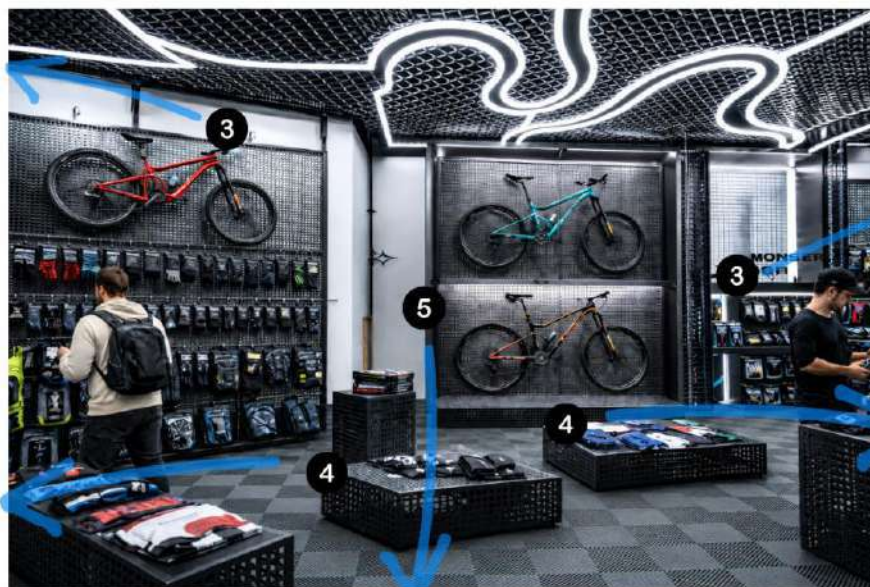
CRITERIO: MODULAR

3 ADAPTABILIDAD A DIFERENTES PRODUCTOS

Delgado (2025): flexibilidad como respuesta a diversidad de uso.

4 INDEPENDENCIA FUNCIONAL DE MÓDULOS

Mayence (2025): módulos como unidades funcionales autónomas.



3 ADAPTABILIDAD A DIFERENTES PRODUCTO

El sistema modular permite exhibir distintos tipos de mercancía.

4 INDEPENDENCIA FUNCIONAL DE LOS MÓDULOS

Cada módulo funciona de forma autónoma sin depender del sistema completo.

5 INTEGRACIÓN CON LA IDENTIDAD DEL PRODUCTO

El sistema modular responde a la identidad urbana del skate.
Schmitt (2010): diseño como parte de la experiencia de marca

**CRITERIO:
EXPERIENCIA E INTERACCIÓN**

**1 INTERACCIÓN DIRECTA
CON EL PRODUCTO**

El usuario puede tocar, probar y explorar libremente los productos.

**1 INTERACCIÓN DIRECTA
CON EL PRODUCTO**

Delgado (2025): la interacción activa construye la experiencia espacial.



3 INTERACCIÓN CON EL MOBILIARIO

El mobiliario permite uso directo e interacción.
Delgado (2025): El mobiliario es parte activa de la experiencia.

2 INTERACCIÓN SOCIAL

El espacio promueve la interacción entre usuarios.

2 INTERACCIÓN SOCIAL

Delgado (2025): interacción usuario-usuario como parte de la experiencia.

**CRITERIO:
EXPERIENCIA E INTERACCIÓN**

INFOGRAFÍA

EXPERIENCIA DE EXPLORACIÓN **3**
El usuario descubre el espacio progresivamente.

EXPERIENCIA DE MARCA **4**
Schmitt (2010): la experiencia construye la identidad de marca. El espacio comunica identidad y estilo de vida.



EXPERIENCIA DE EXPLORACIÓN **3**
Schmitt (2010): exploracion genra entretenimiento

PERMANENCIA DEL USUARIO **5**
El diseño incentiva que el usuario permanezca mas tiempo
PINE Y GLIMORE (2019): Myor permanencia = mayor experiencia

TRABAJO DE FIN DE CARRERA PROPUESTA INTERIORISTA DE UNA TIENDA ESPECIALIZADA EN EL SKATEBOARDING.

AUTOR:
DIEGO NICOLÁS CABRERA PILLCO

CONTENIDO:
INFOGRAFÍAS

TUTOR:
PHD. GIOVANNY DELGADO BANEGAS

ESPECIFICACIONES:

ESCALA: S/E	FECHA: 27/04/2026
-----------------------	-----------------------------

LAMINA:
59

5. 4 Relación entre teoría y propuesta espacial

Esta relación está estructurada desde un enfoque que integra los fundamentos del diseño interior comercial contemporáneo con la necesidades específicas del contexto cultural y urbano del skateboarding en la ciudad de Cuenca.

Desde la perspectiva teórica, se reconoce que el diseño interior comercial debe trascender la mera funcionalidad para convertirse en un sistema dinámico de experiencias e interacciones entre el usuario y el espacio, tal como plantea (Delgado 2025). Esta visión otorga al espacio un rol activo en la construcción de significado, articulando elementos materiales, lumínicos y simbólicos que propician la apropiación y permanencia del usuario. Además, la estrategia de relación interior-exterior, fundamentada en la continuidad visual y funcional del espacio, se posiciona como un recurso clave para activar el espacio comercial como un nodo urbano de encuentro y participación social (Montaner, 2015) (Delgado, 2025).

De acuerdo con estos conceptos, la propuesta espacial desarrolla un diseño que enfatiza la flexibilidad y la modularidad, habilitando que el mobiliario y la configuración espacial respondan a distintas necesidades y escenarios de uso, agilizando la transformación del espacio de manera dinámica y evolutiva (Delgado et al., 2024). Esta adaptabilidad permite que el local comercial especializado en skateboarding se configure no solo como un punto de venta, sino como un “spot” o punto de encuentro que refleja la identidad cultural urbana de esta práctica, fomentando la interacción directa entre usuario, marca y espacio.

Asimismo, la incorporación de áreas exteriores activas vinculadas especialmente con el interior permite ampliar la experiencia del usuario hacia el entorno urbano, activando el espacio público como parte integral del sistema comercial, tal como lo recomienda la teoría sobre la integración interior-exterior (Moyano Vásquez, 2020) (Montaner, 2015). La continuidad espacial y visual entre el interior y el exterior, reforzada mediante fachadas permeables y recorridos orgánicos, facilita una navegación intuitiva y estimula la exploración libre del espacio, favoreciendo la dinámica social y cultural caracterizada por el skateboarding.

La propuesta traduce los principios teóricos en una solución proyectual que articula experiencia, interacción, modularidad y conexión con el contexto urbano, consolidando un espacio comercial innovador y adaptativo que responde tanto a las demandas funcionales como simbólicas y emocionales de los usuarios y la comunidad skater en Cuenca.

5. 5 Conclusión

Este capítulo evidenció la base teórica sólida que respalda el proyecto, demostrando la coherencia existente entre los conceptos planteados, las estrategias de diseño aplicadas y la propuesta espacial

desarrollada. A partir de esto, se considera que el diseño interior comercial no debe limitarse únicamente a lo funcional, sino que debe entenderse como un espacio activo donde se generan experiencias, interacción y apropiación cultural, especialmente en contextos relacionados con disciplinas urbanas como el skateboarding.

De esta manera, la incorporación de criterios como la modularidad, la flexibilidad y la relación interior-exterior se consolida como una estrategia fundamental para adaptarse a las dinámicas cambiantes del comercio actual.

El proyecto contribuye al campo del diseño interior al proponer una visión que integra identidad, experiencia y adaptabilidad dentro de un espacio comercial, fortaleciendo además la relación entre el usuario y el entorno.

CONCLUSIONES

Este proyecto de investigación nos permitió conocer y resolver la propuesta de diseño interior comercial especializada en el skateboarding en la ciudad de Cuenca, entendiendo al espacio comercial como un entorno dinámico que va más allá de los locales comerciales tradicionales, ya que deja más allá de la función de venta para convertirse en un espacio dinámico, experiencial y cultural.

A partir del desarrollo del marco teórico y conceptual, logramos comprender que el diseño interior comercial contemporáneo podría dejar de ser únicamente funcional y convertirse en un espacio capaz de generar experiencia, interacción y vínculos con el usuario y el entorno, los conceptos abordados sobre la experiencia e interacción nos permitieron comprender estrategias enfocadas en la participación activa del usuario dentro del espacio interior, comprendiendo así que la experiencia espacial influye directamente en la percepción, permanencia y apropiación del espacio comercial. Del mismo modo, el estudio del skateboarding y otras disciplinas más como una cultura urbana nos permite conocer las dinámicas, códigos visuales y formas de habitar el espacio, convirtiéndose en un elemento muy importante para el proyecto.

En la investigación, también se evidenció la importancia de la relación interior - exterior como estrategia de integración urbana, permitiendo generar continuidad visual, conectividad y una transición más fluida en el espacio de intervención, así mismo se planteó criterios de modularidad y flexibilidad permitiendo proponer un espacio adaptable y dinámico capaz de responder a distintas necesidades y usos.

En relación con el análisis del usuario y sitio, se identificó las necesidades espaciales, funcionales y sociales que permitieron estructurar una propuesta coherente con el contexto urbano y con las disciplinas relacionadas al skateboarding, bmx, mtb y roller, en este sentido se planteó la palabra "SPOT" que se consolida como un punto de encuentro activo donde se articulan experiencias, identidad y comunicación dentro de un mismo espacio.

En la propuesta desarrollada se planteó recorridos no lineales, mobiliario modular, iluminación experiencial, fachadas permeables y elementos gráficos inspirados en la señalética urbana fortaleciendo así el carácter dinámico e interactivo en el espacio interior. Además se desarrollaron planos, detalles constructivos, fichas de mobiliario y presupuestos referenciales que nos permitieron demostrar la factibilidad y la rentabilidad de la propuesta.

Esta tesis aporta al campo de diseño de interiores comercial un modelo a plantear en proyectos futuros que integren experiencia, identidad urbana, flexibilidad y apropiación cultural de estos deportes dentro de un entorno comercial contemporáneo, de esta manera el proyecto propone una

nueva forma de entender los espacios comerciales vinculando las culturas y consolidándose no solo como lugares de consumo, sino como espacios de convivencia, interacción y experiencia

RECOMENDACIONES

Como recomendaciones finales, se considera importante que las propuestas de diseño interior comercial relacionadas a la cultura urbana se sigan desarrollando desde enfoques experimentales e interactivos, priorizando al usuario como eje principal del proceso proyectual. En el caso de esta investigación, la propuesta busca consolidarse como un espacio dinámico de encuentro, permanencia e interacción social, capaz de fortalecer el vínculo entre el usuario y la marca con el entorno urbano.

También se recomienda profundizar en la aplicación de sistemas modulares y flexibles dentro de los proyectos, ya que estas estrategias nos permiten adaptar el espacio a diferentes necesidades, actividades y dinámicas de usos, así mismo la incorporación de mobiliario reconfigurable y sistemas de exhibición versátiles optimizan la propuesta debido a que mejoran el funcionamiento del espacio y fortalece la experiencia del usuario.

De igual manera, se recomienda para futuros proyectos fortalecer la relación interior - exterior como estrategias de activación urbana y social, mediante métodos de diseños permeables, recorridos fluidos y áreas híbridas que permita extender la dinámica hacia el exterior. Este aspecto constituye un factor importante debido a que la práctica de estos deportes mantiene una conexión directa con el espacio urbano y con la apropiación activa del entorno.

Como recomendación final, es importante fomentar el desarrollo de proyectos de titulación que funcionen como continuidad de investigaciones o propuestas previamente presentadas, dado que este tipo de proyectos no permite profundizar, comprender y proponer nuevas ideas. En este caso el diseño interior comercial de una tienda especializada en el skateboarding se llevó a cabo sobre una propuesta arquitectónica existente que nos posibilita desarrollar soluciones más integrales y coherentes. De igual manera, se recomienda que las continuidades de tesis mantengan una postura crítica y propositiva, evitando replicar únicamente la propuesta original y aportando nuevas variables de análisis, innovación y exploración proyectual que contribuyan al fortalecimiento del proyecto inicial y la generación de nuevas perspectivas dentro del diseño contemporáneo.

BIBLIOGRAFÍA

1. Araujo, M., & Costa, P. (2018). *Diseño de espacios comerciales flexibles*. Barcelona: Gustavo Gili.
2. Borden, I. (2001). *Skateboarding, espacio urbano y arquitectura*. Barcelona: Editorial Reverté.
3. Banco Interamericano de Desarrollo. (2024). *Deporte urbano y economía local: impactos en ciudades latinoamericanas*. BID.
4. Banco Central del Ecuador. (2025). Informe de evolución de la economía ecuatoriana en 2024 y perspectivas 2025. https://contenido.bce.fin.ec/documentos/Administracion/EvolEconEcu_2024pers2025.pdf
5. Cordero Pasquel, M. J. (2023). *Diseño modular multifuncional en espacios reducidos* (Trabajo de investigación). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/e5e2ff01-58d7-4686-917e-282584fc1f2f>
6. Delgado, G. (2025). *Experiencia e interacción en arquitectura y el diseño de interiores: Un enfoque contemporáneo entre las variables de temporalidad, experiencia de usuario y concreción material*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (268), 51–72.
7. Delgado, G., Sacoto, E. (2024). *La escenografía como estrategia de interiorismo para espacios comerciales innovadores*. DAYA. Revista de Investigación en Diseño, (18), 163–194.
8. Dávila Ganchozo, C. A., & Torres Salguero, B. R. (2019). Propuesta del diseño arquitectónico urbano de un street mall modular con criterios de arquitectura nómada bio-sustentable para el comercio informal minorista en el sector de La Aurora, Daule [Tesis de pregrado, Universidad Laica Vicente Rocafuerte]. ULVR Repositorio.
9. Díez García, R., & Márquez, I. (2023). *La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid*.
10. Heras Aucapiña, G. F. (2021). Diseño experiencial en el ámbito del interiorismo comercial a través de las estrategias del marketing experiencial [Tesis de maestría, Universidad del Azuay]. DSpace UDA. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11452/1/16986.pdf>
11. Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2024). Registro Estadístico de Empresas (REEM) – 2024. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/directoriodeempresas/>
12. Jara Aguirre, J.E. (2025). *Proyecto para un equipamiento deportivo en el predio de la Plaza de Toros Santa Ana de Cuenca, para deportes urbanos, de contacto y de raqueta*

- [Trabajo de titulación, Universidad del Azuay]. Repositorio Institucional Universidad del Azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/16018>
13. Montaner, J. M. (2015). *Del diagrama a las experiencias: hacia una arquitectura de la acción*. Barcelona: Gustavo Gili.
 14. Mayence. (2025, febrero 10). Mobiliario modular para comercios: Flexibilidad e innovación para espacios comerciales. <https://mayence.es/muebles-minoristas-modulares-flexibilidad-innovacion>
 15. Moyano Vásquez, M. G. (2020). Del paisaje interior al paisaje exterior: Análisis de la relación entre el espacio interior y exterior de espacios comerciales en la ciudad de Cuenca [Tesis de maestría, Universidad del Azuay]. DSpace UDA. <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/10104/1/15734.pdf>
 16. Municipio de Cuenca. (2023). Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial de Cuenca 2023–2035. Dirección de Planificación. <https://www.cuenca.gob.ec>
 17. Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2019). *The Experience Economy: Competing for Customer Time, Attention, and Money* (Updated ed.). Harvard Business Review Press.
 18. Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2011). *La economía de la experiencia*. Barcelona: Deusto.
 19. Revista Gestión. (2024, noviembre 1). Cuenca en números: crecimiento económico y retos futuristas. Gestión/Primicias. <https://revistagestion.primicias.ec/analisis-economia-y-finanzas/cuenca-en-numeros-crecimiento-economico-y-retos-futuristas/>
 20. Rodríguez Gaitán, S. (2018). La lectura de la ciudad a través del skateboarding: Complejo cultural y de emprendimiento “La Carolina” [Tesis de pregrado, Universidad San Francisco de Quito]. USFQ Repositorio. <https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/7431/1/139179.pdf>
 21. Schmitt, B. (2010). *Marketing experiencial*. Barcelona: Deusto.