



Centro de Innovación para el  
Aceleramiento del Desarrollo Económico

**DISEÑO DE AULA  
TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN**

DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS + 3Arquitectura®  
*Arquitecto | MdesS*

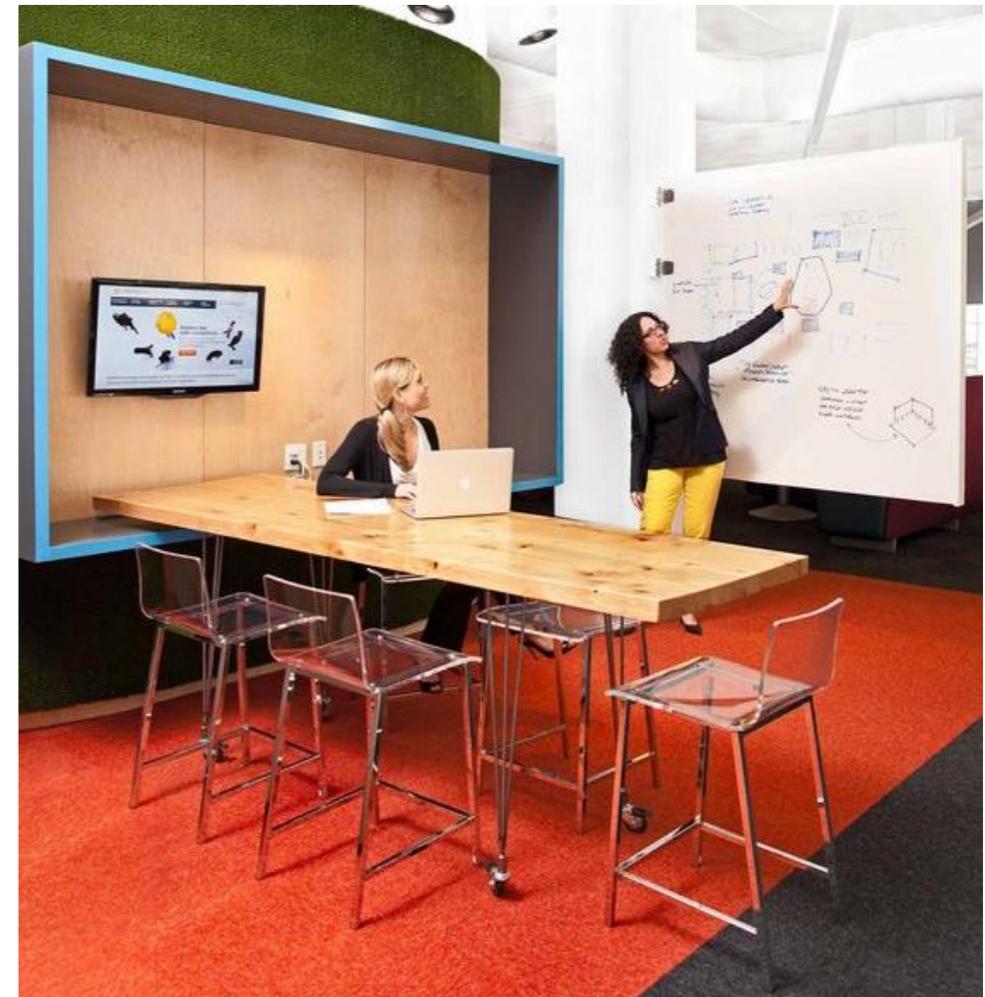
# CONTENIDOS

- I. DISEÑO DE EXPERIENCIAS
- II. MOOD BOARD (AMBIENTE DE DISEÑO)
- III. DESARROLLO DE PROYECTO
- IV. TABLA DE ESTRATEGIAS DE DISEÑO



# DISEÑO DE EXPERIENCIAS

- 1.- El lugar
- 2.- La función
- 3.- El ambiente



# 1

## El lugar

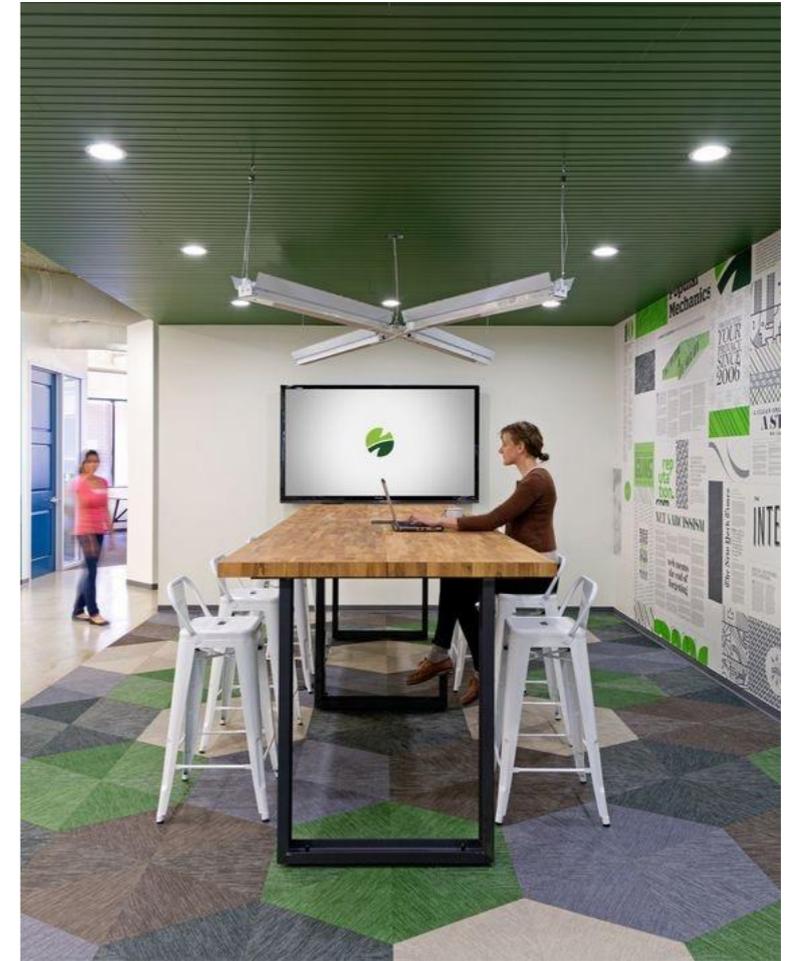
El lugar se define con la primera experiencia de contacto visual y presencial del espacio. El ambiente lo determina la interacción entre el usuario y el diseño interior.



DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS  
*Arquitecto | MdesS*

+ 3Arquitectura®



DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS  
*Arquitecto | MdesS*

+ 3Arquitectura®

# 2

## La función

El concepto de trabajo creativo, es el propósito y objetivo del aula colaborativa. Se debe atender la expectativa y la satisfacción en relación con la experiencia





DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS  
Arquitecto | MdesS

+ 3Arquitectura®



DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS  
*Arquitecto | MdesS*

+ 3Arquitectura®



DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS  
*Arquitecto | MdesS*



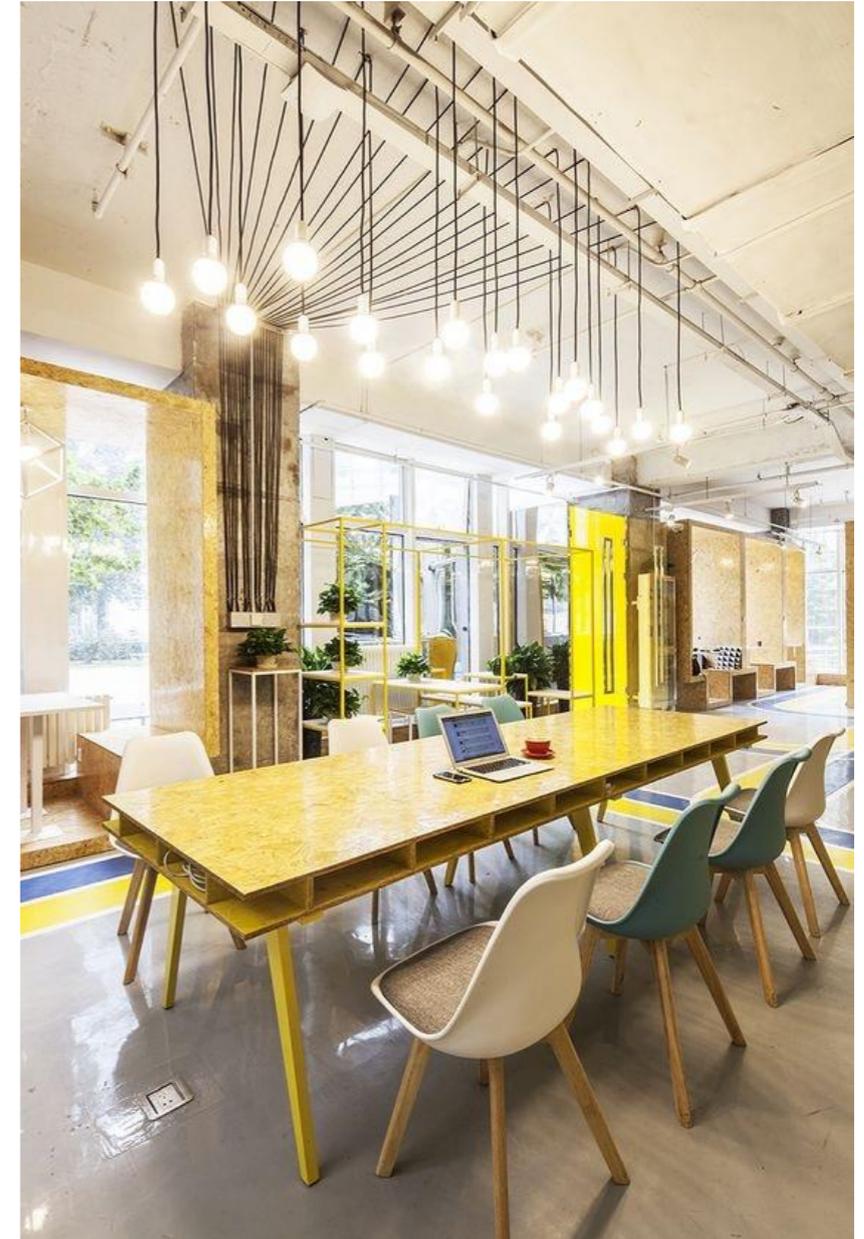
3Arquitectura®

# 3

## El ambiente

El ambiente se diseña para producir efectos que motiven y mejoren la experiencia. Fomenten la colaboración y aumenten el rendimiento en el trabajo.





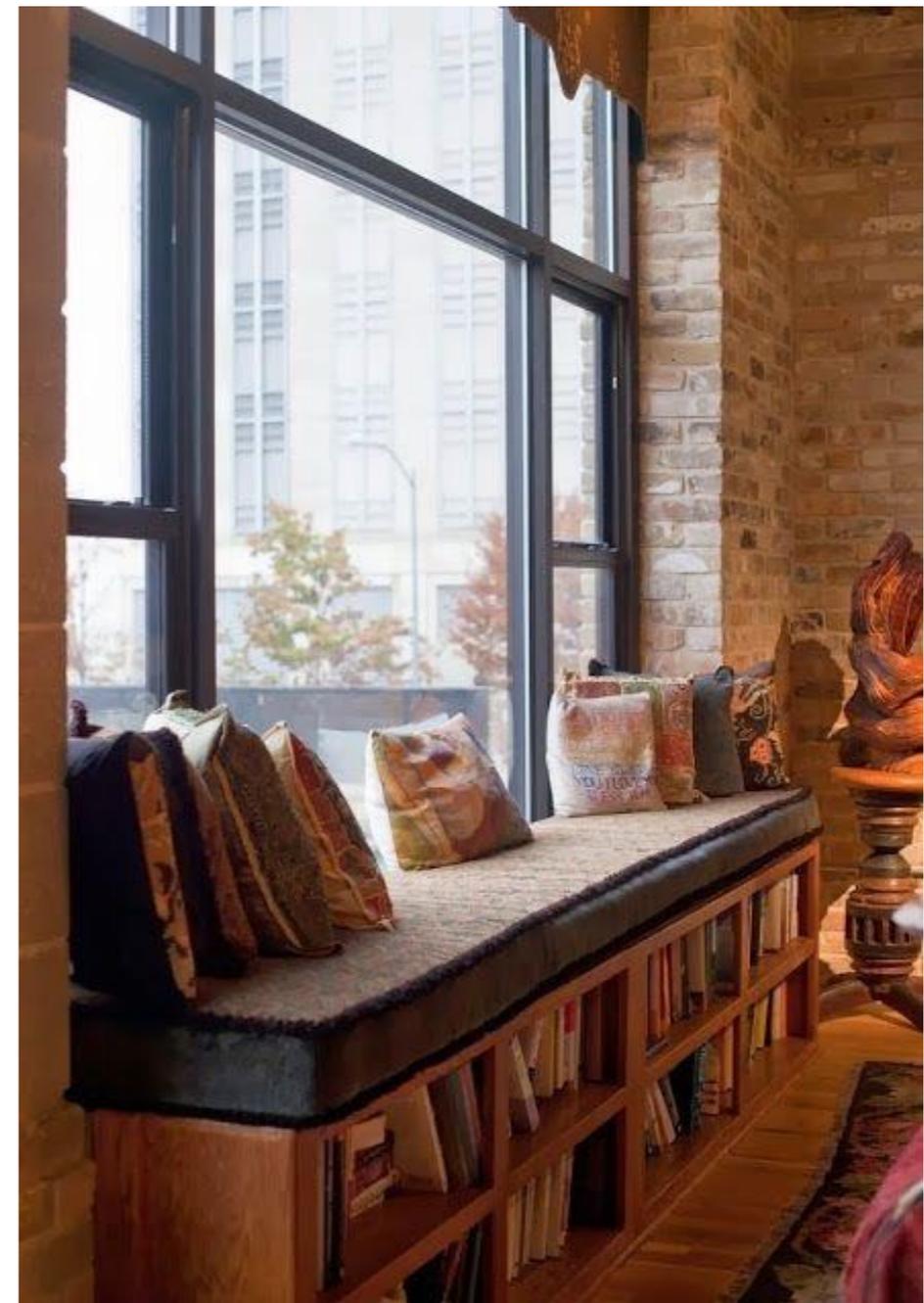
DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS  
*Arquitecto | MdesS*

+ 3Arquitectura®



DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE



LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS + 3Arquitectura®  
*Arquitecto | MdesS*



DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS  
*Arquitecto | MdesS*

+ 3Arquitectura®

# MOOD BOARD



## PALETA DE COLORES

DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS  
*Arquitecto | MdesS*

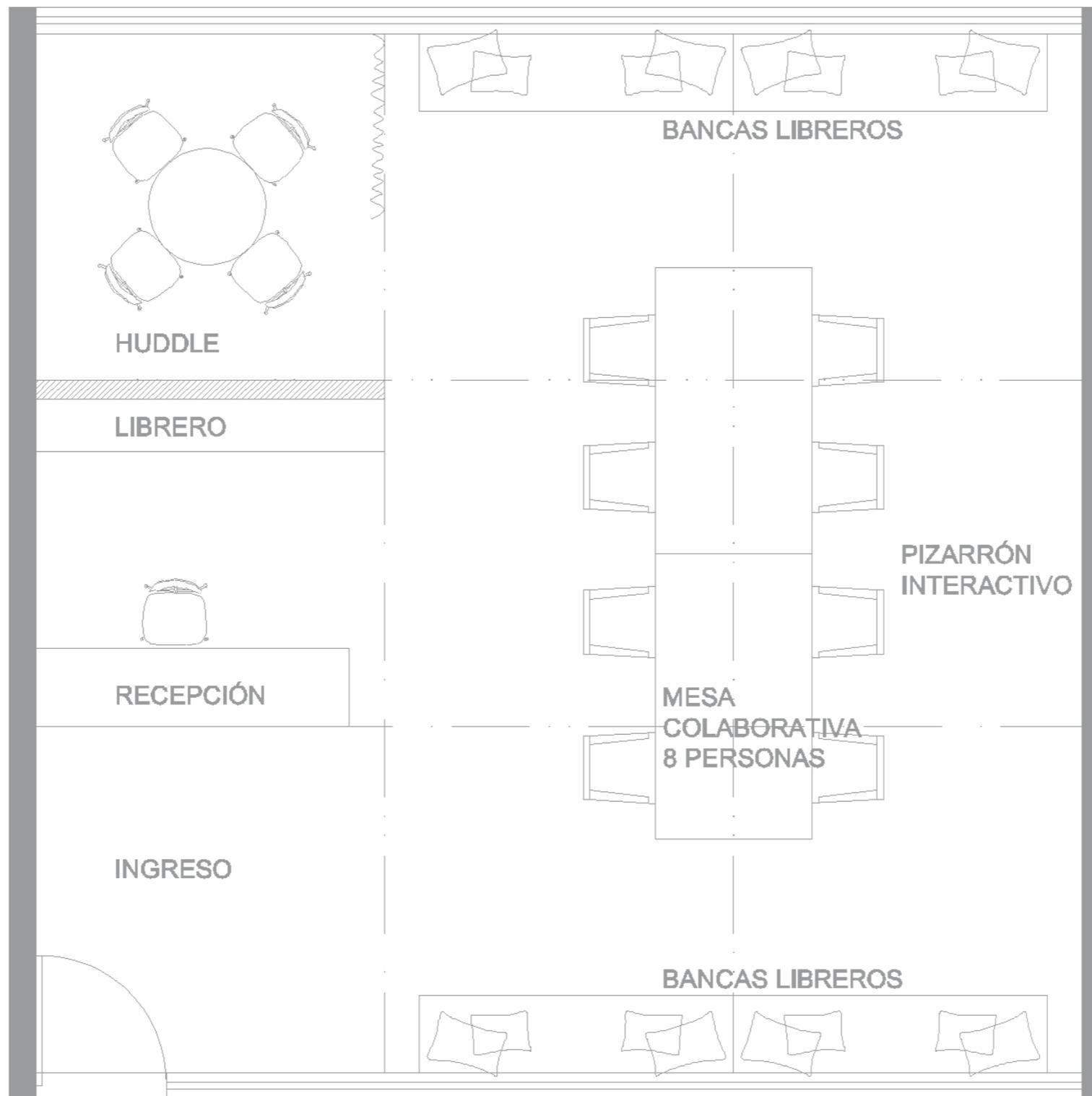
+ 3Arquitectura®

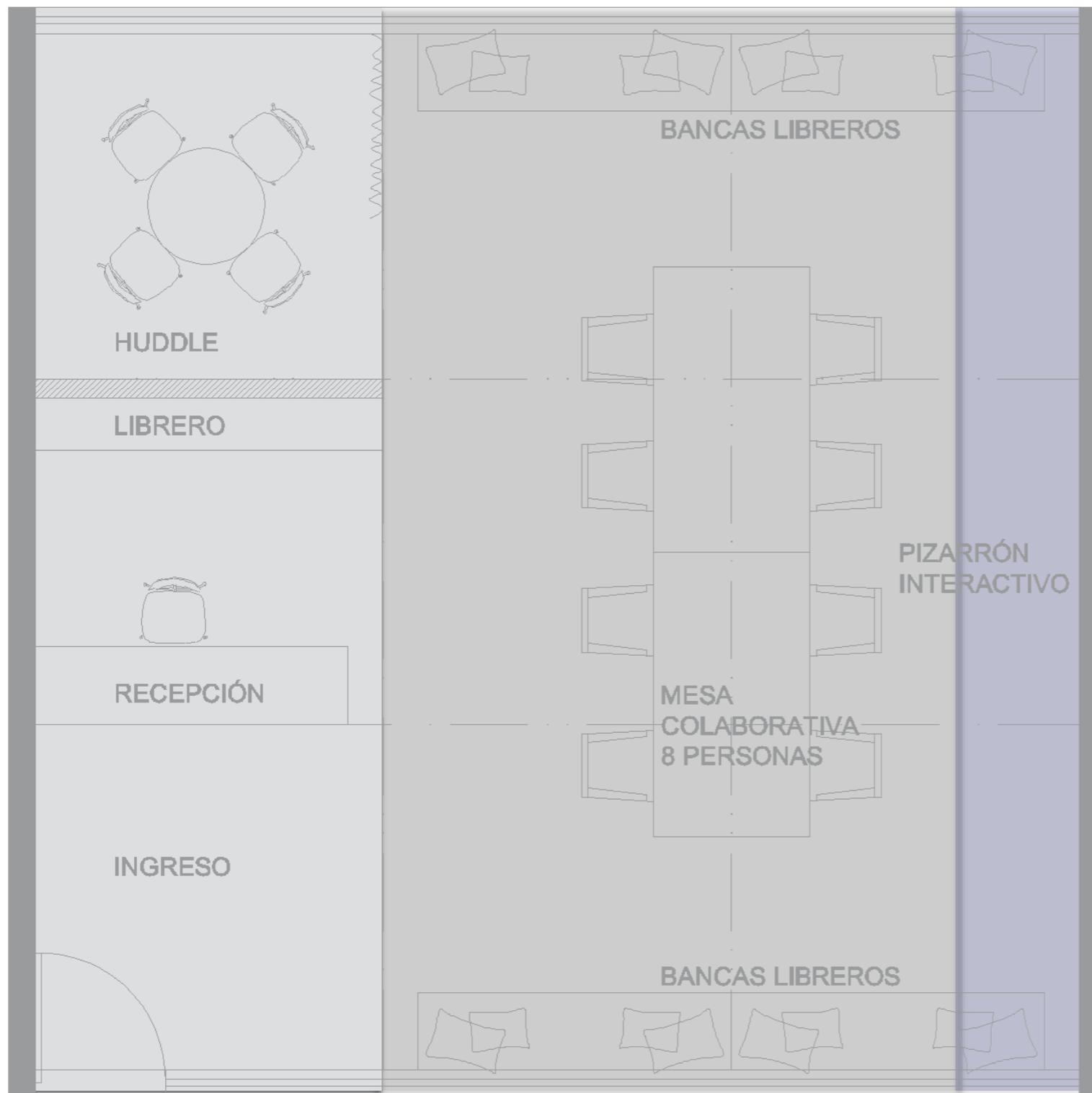
# MATERIALES

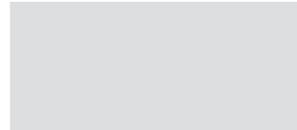


# DESARROLLO DE PROYECTO Y PROGRAMA ARQUITECTÓNICO







-  ZONA INTERACTIVA
-  ZONA CREATIVA Y COLABORATIVA
-  ZONA DE APOYO



DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS  
*Arquitecto | MdesS*

+ 3Arquitectura®



DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS  
Arquitecto | MdesS

+ 3Arquitectura®



DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA  
DE COLABORACIÓN CIADE

LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS  
*Arquitecto | MdesS*

+ 3Arquitectura®

# TABLA DE ESTRATEGIAS DE DISEÑO

## MARCO DE DISEÑO SENSORIAL

TÍTULO	ANÁLISIS SENSORIAL	DESCRIPCIÓN DE ESTRATEGIA PARA EL DISEÑO	META
<b>INTERIOR Y ESCALA</b>	Detalles de mobiliario y diseño del espacio prolonga la estadía del usuario y su interés por pasar tiempo en el lugar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mayores detalles como delimitación de espacios con plafones se aplican en áreas donde los usuarios pasan más tiempo.</li> <li>2. No tener elementos decorativos como cuadros, pero sí algún ícono de diseño espacial, por ejemplo una frase motivacional, arquigrafía o una celosía.</li> <li>3. El movimiento de los usuarios debe delimitarse a áreas de trabajo específica de manera que no se de pauta al desorden espacial del mobiliario.</li> <li>4. Ubicar en el espacio las zonas generales de colaboración, administración, reunión/concentración y habilitación para escenarios.</li> </ol>	FUNCIONAL
<b>ILUMINACIÓN</b>	La iluminación afecta física y psicológicamente a las personas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La iluminación en áreas de trabajo debe estar por encima de los 450 a 500 lux a nivel de escritorios. Ver tabla 1</li> <li>2. La iluminación dimeable independiente se recomienda en plafón.</li> <li>3. La iluminación debe ser mezclada en varias intensidades cálidas y naturales.</li> <li>4. Ubicar en perímetros iluminación dimeable y dirigida en zona de trabajo.</li> </ol>	FUNCIONAL
<b>COMPLEJIDAD</b>	Se refiere a la complejidad de los elementos. Existe una alta correlación positiva entre la complejidad y la preferencia.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un espacio en su conjunto puede ser subdividido por cortinas, cabinas, muebles y otros elementos para hacer un espacio interior con enfoque visual múltiple y de mayor complejidad.</li> <li>2. El espacio no debe ser complejo. Pero habrá que considerar la circulación funcional entre los muebles o los elementos de subdivisión.</li> </ol>	EXPECTATIVA Y EXPERIENCIA
<b>ACOMODO DE MOBILIARIO</b>	Layout y distribución del mobiliario y áreas funcionales.	Crear variadas opciones de acomodo de mobiliario, incluyendo audiencias expuestas, mesa de colaboración, sala de estar, cabina, o sala de reunión.	FUNCIONAL
<b>PISOS Y SUPERFICIES</b>	El piso debe generar atención y búsqueda del equilibrio. Son factores cinestésicos que generan atención constante y definición de zonas de trabajo.	Se aconseja diseñar superficies delimitadas por texturas en pisos en áreas donde además de con la textura de suelo específico, se pueda detallar la atención de los usuarios sobre las mismas para reforzar la percepción táctil. Por ejemplo enfatizar salas de reunión de trabajo, debajo de la mesa de colaboración.	EXPERIENCIA Y CINESTESIA



Centro de Innovación para el  
Aceleramiento del Desarrollo Económico

## DISEÑO DE AULA TECNOLÓGICA DE COLABORACIÓN

DISEÑO INTERIOR Y DE EXPERIENCIAS:

**LUIS OTHON VILLEGAS SOLIS**  
*Arquitecto | MdesS*

PROYECTO ARQUITECTÓNICO:

**3Arquitectura®**