

RM
OR

**RESTAURANTE MUSEO
TRANSCENDENTAL**



MANATEE
RGB 87/87/87
CMYK 63/55/35/30

GRAVEL
RGB 181/171/161
CMYK 31/23/39/0



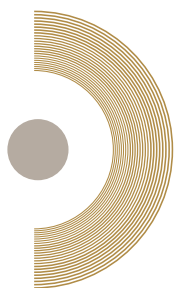
Isabella Guzmán 18-0412
Elsa Carolina Moya 15-0289

Asesora: Arq. Genie González

Proyecto de Grado - Escuela de Diseño de Interiores Universidad Iberoamericana UNIBE

2021

Este proyecto de grado ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros, conforme a las citas y fuentes incorporadas en la bibliografía. Prohibida la reproducción física o digital de este libro sin previa autorización de los autores del mismo.



01

MARCO GENERAL 5

Introducción	8
Motivación	9
Justificación	9
Alcances	10
Objetivo general	10
Objetivos específicos	11

02

MARCO TEÓRICO 12

Antecedentes de los museos	13
Museo	14
Tipos de museos	14 - 15
Zonas de los museos	16
Zona de acogida	16
Zona de servicios de apoyo	16
Zona de exhibición	16 - 17
Espacios semipúblicos	17
Espacios privados	17
Historia de restaurante	18
Restaurante	19
Clasificación de restaurante	19
Restaurante Gourmet	19
Restaurante Temático	19
Restaurante de Comida Rápida	19
Restaurante Tipo Buffet	19
Tipos de restaurantes	20
Restaurante de primera clase (4 tenedores)	20

Restaurante de segunda clase (3 tenedores) 20

Restaurante de tercera clase (2 tenedores) 20

Restaurante de cuarta clase (1 tenedor) 20

Restaurantes temáticos 21

Espacios requeridos en un restaurante 22

Cocina de un restaurante 22 - 23

Las zonas de la cocina 23

Bar de un restaurante 24

Iluminación 25

Materialidad 25

Acústica 26

Moda Dominicana 27

Estilo etnico 28

Biofilia 29

03

MARCO CONTEXTUAL FÍSICO 30

Historia del sector 31 - 33

Clima 34

Hidrografía	35
Vegetación	36
Estructura urbana: uso de suelos	37 - 38
Rasgos y vulnerabilidad	39
Normativo	40
Levantamiento fotográfico	41 - 43

04

MARCO REFERENCIAL	44
Hard Rock Santo Domingo	45 - 46
Bibo Honk Kong	47 - 48
Art square gallery	49
The Art Space Gallery & Restaurant	49 - 50

05

MARCO PROGRAMÁTICO	51
Programa de áreas	52 - 53
Diagrama de burbuja, Relación de áreas	54
Usuario y capacidad de usuarios	55
Ergonomía	55 - 58

06

MARCO CONCEPTUAL	59
Concepto de diseño	60
Materiales, acabados y texturas	61
Branding	62

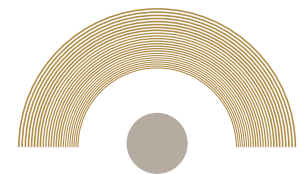
07

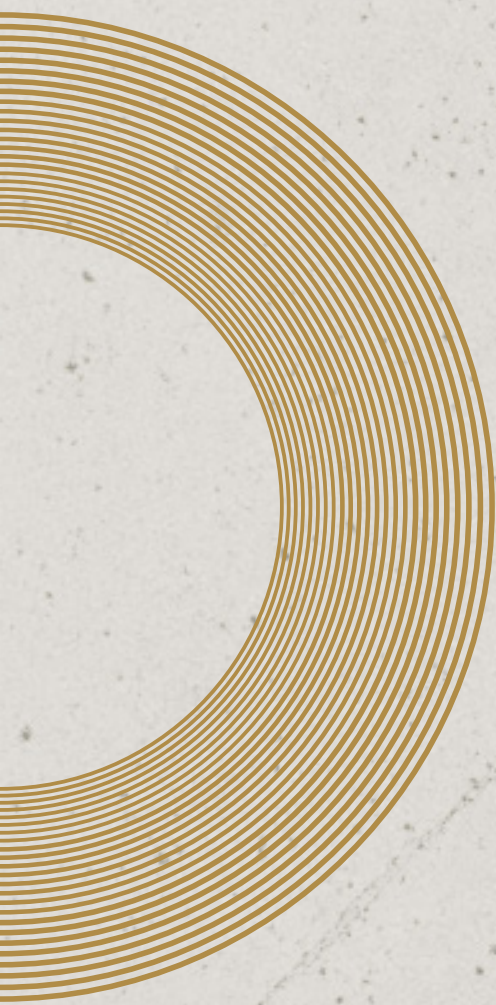
INTERNETGRAFÍA Y BIBLIOGRAFÍA	63 - 65
----------------------------------	---------

08

PLANIMETRÍA	66
Localización y ubicación	67
Planos existentes	68

Zonificación 1er nivel	69
Zonificación 2do nivel	70
Planta de Situación de muros 1er	71
Planta de Situación de muros 2do nivel	72
Planta arquitectónica dimensionada 1er	73
Planta arquitectónica dimensionada	74
2do nivel	
Planta amueblada 1er nivel	75
Planta amueblada 2do nivel	76
Planta diseño de pisos 1er nivel	77
Planta diseño de pisos 2do nivel	78
Planta de plafón y luminarias 1er nivel	79
Planta de plafón y luminarias 2do nivel	80
Planta de salidas eléctricas 1er nivel	81
Planta de salidas eléctricas 2do nivel	82
Secciones	83 - 85
Elevaciones	86
Catálogo de mobiliario	87 - 90
Catálogo de luminarias	91 - 92
Catálogo de puertas	93
Detalles	94 - 104
Vistas	105 - 109





“Dedicamos este proyecto a todos los diseñadores de moda dominicanos emergentes que quieren salir adelante, a nuestras familias y a aquellos que nos ayudaron a completar este proyecto.”


MARCO
GENERAL



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El siguiente proyecto de grado es un restaurante museo al cual le titulamos trascendental, tiene capacidad de comensales de 120 personas, y un metraje cuadrado de 445 m² ubicado en la zona colonial. Es un espacio donde se fusiona la gastronomía, el arte y la moda dominicanas.

MOTIVACIÓN

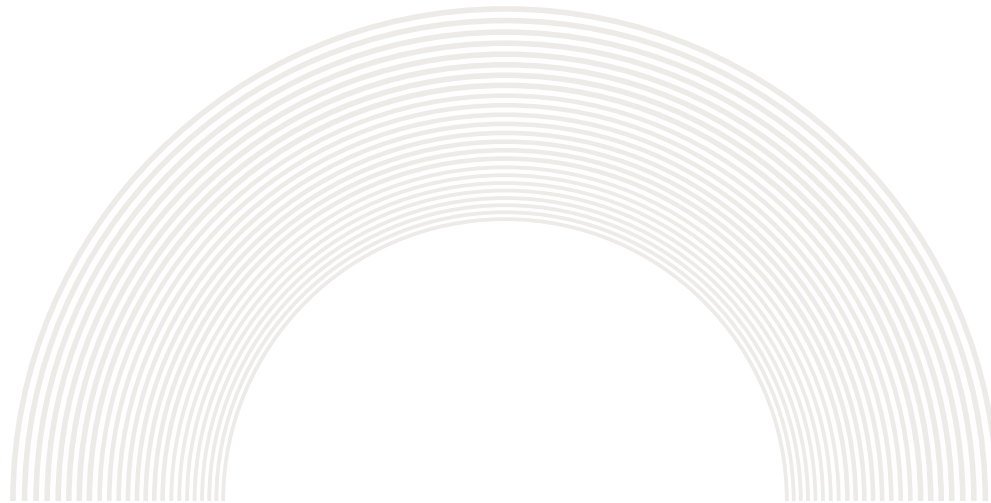
La razón por la cual nos hemos visto motivadas a desarrollar esta propuesta es que nuestro país carece de espacios en donde se pueda apreciar el arte y la moda dominicana. Buscamos resaltar a los diseñadores dominicanos; al igual que los diseñadores dominicanos, contamos también con una gastronomía que tiene una diversidad de platos, los cuales son elaborados con alimentos que son parte de nuestra cultura y nuestra naturaleza, es por eso que decidimos fusionar la moda y parte de gastronomía en un museo/restaurante, donde buscamos brindar una experiencia única, exaltando nuestra cultura, el arte y nuestra gastronomía, en el cual las personas puedan disfrutar de una fusión creativa.

JUSTIFICACIÓN

Con la siguiente propuesta buscamos crear una experiencia única, donde en especial los turistas aprendan acerca del arte, moda y gastronomía dominicanas, y las personas locales se sientan identificados.

En la República Dominicana ha tenido exposiciones de grandes artistas de la moda dominicana, como la exposición de Farah Cabrera, “50 años de la moda dominicana: homenaje a Farah Cabrera”, y actualmente existe el proyecto Indómita, el cual plantea ser emblema en la promoción de la moda y arte dominicanos, se presenta con el objetivo de enaltecer, elevar y promover la moda y el arte dominicanos en todas sus expresiones. Asimismo, es una organización sin fines de lucro.

Pero no se ha visto una propuesta de un restaurante enfocado en la moda y el arte dominicanos, donde el usuario que se enfrente a estas obras exhibidas y valores culturales se convierta en un promotor informal y exportador de la moda y cultura nacional y, además, de convertirse en un multiplicador será un usuario repitente.



ALCANCES

Lo que queremos lograr en este proyecto es la integración de un espacio diferente en el país y que tenga el objetivo de la valoración del diseño de moda dominicano y sus materiales étnicos que merecen ser conocidos tanto internacional como localmente.

Ser los pioneros en realizar la propuesta de restaurante museo en el país, teniendo como beneficios ser una empresa tenga subastas para aportar a fundaciones, y a diseñadores emergentes en el país.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un museo-restaurante de la moda dominicana, que cuente con un ambiente didáctico y llamativo que sea un punto focal para las personas que visiten esta zona que se encuentra en la provincia de Santo Domingo en la Ciudad Colonial.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O1

Innovar, renovar, culturizar y evolucionar el espacio donde se desarrollará nuestra propuesta.

O2

Proponer espacios culturales para brindar información acerca de la moda dominicana.

O3

Utilizar materiales y texturas características del país.

O4

Desarrollar una iluminación óptima para el espacio.

O5

Involucrar la biofilia en el espacio a desarrollar.

O6

Crear un ambiente diferente y llamativo en la Ciudad Colonial.



MARCO TEÓRICO



ANTECEDENTES DE LOS MUSEOS

El museo tuvo su origen en la recogida y conservación de objetos valiosos, a los que hoy daremos el nombre de bienes culturales, y que, en principio, se reunieron para ostentación de poder, admiración de sus características y con fines científicos, para finalmente servirse de ellos con fines educativos, poniéndolos al alcance de la sociedad. Esta institución ha ido desarrollando progresivamente su conciencia de servicio a los demás, y por ello va evolucionando al compás de la sociedad misma, conforme a sus exigencias de cultura.

(* ICOM (International Council of Museums), creado en el año 1946 en París, es la organización internacional de los museos y de los profesionales del museo dedicada a promover los intereses de la museología y de las demás disciplinas relativas a la gestión y a las actividades de los museos.



MUSEOS

“Un museo es un lugar donde se guardan y exhiben colecciones de objetos de interés artístico, cultural, científico, histórico, etc. Suelen ser gestionados por instituciones sin ánimo de lucro que intentan difundir los conocimientos humanos.” (Definición.de, por Julián Pérez Porto y María Merino. 2009)

Los museos se dedican a investigar, conservar y exponer colecciones que tienen un valor cultural.

TIPOS DE MUSEOS

Existe un sin número de tipos de museos, entre los más comunes podemos mencionar:

Antropológico: son museos que tratan sobre los aspectos biológicos y sociales del ser humano.

Arqueológico: son museos dedicados a la difusión de la arqueología.

De arquitectura: son museos cuyos contenidos se dedican a estudiar los procesos constructivos, sus creadores y los edificios diseñados por ellos. Se basa en la exposición de proyectos y materiales constructivos.

De arte contemporáneo: son museos cuyas obras y contenidos tienen una cronología que comprende desde finales del siglo XIX hasta la actualidad.

De artes decorativas: son museos cuyas obras y contenidos se dedican a aquellas artes destinadas a producir objetos funcionales y ornamentales.

De bellas artes: son museos dedicados a las diferentes disciplinas artísticas, y cuyas colecciones están formadas fundamentalmente por pintura y escultura.

Ciencias naturales: son museos dedicados al conocimientos de la diversidad del mundo natural y entre sus colecciones se encuentran, entre otras cosas, muestras de flora, de fauna y geológicas

Científicos tecnológicos: son museos cuyos objetos y contenidos sirven como instrumentos de estudio y difusión de la ciencia entre la sociedad. Suelen ser bastante intuitivos y contener objetos que se pueden manipular e instalaciones interactivas

Etnográficos: son museos cuyos objetos y contenidos tratan del folklore y de los usos y costumbres populares de una sociedad.

Históricos: son museos cuyos contenidos se dedican a difundir la historia general de una ciudad o territorio concreto para ayudar a comprender los sucesos acontecidos en él.

Marítimo y naval: son museos cuyos objetos y contenidos tratan sobre la navegación y todo lo relacionado con el mar.

Militar: son museos cuyos objetos y contenidos están asociados al ejército o a acontecimientos bélicos.

Musical: son museos cuyos objetos y contenidos están asociados a la música y su devenir histórico. Dentro de éste existen varias tipologías: museos de instrumentos musicales, casas museos de compositores, museos asociados a los teatros de la ópera, museos de músicas populares, etc.

ZONAS DE UN MUSEO

En cuanto a las zonas que debe tener un museo de arte se pueden destacar las siguientes:

-Zona de acogida:

Esta es la imagen del museo, es vestíbulo/recepción el cual tiene el objetivo de atraer al visitante y comunicar la misión del museo. Debe ser espacioso para recibir la cantidad de visitantes y una buena circulación. Esta zona debe de ser de fácil acceso, contar con buena iluminación y ventilación, debe tener señalética, la cual facilita los recorridos.

-Zona de servicios sociales de apoyo:

Hoy el Código de Deontología del ICOM (International Council of Museums) reconoce que los museos tienen posibilidades de brindar otros servicios y beneficios públicos siempre que no comprometan la misión de la institución.

En cuanto a los diferentes servicios sociales que complementan la labor del museo se recomienda que estas funciones se adopten según sea el carácter que se decida

otorgar al mismo. Estos servicios se agrupan según la categoría de la actividad de la siguiente manera:

- Servicios gastronómicos: cafeterías, bares y restaurantes.
- Servicios educativos: biblioteca, centro de documentación, aulas, salas de conferencias y talleres de creación de artistas.
- Servicios de recreación: cine, sala polifuncional y auditorio.
- Servicios comerciales: tiendas

Zona de actividades bases de la institución o zona de exhibición

Son los espacios públicos que permiten la interacción directa del espectador con la obra de arte, constituyendo las salas de exhibiciones las cuales ocupan aproximadamente el 50 % de la superficie total propuesta.

Se recomienda que estas áreas expositivas tengan ambientes estables con control de iluminación y la seguridad, al igual que se garanticen la ventilación e iluminación natural básica para complementar la artificial.

El flujo de la zona de exhibición puede ser en forma arterial, de peine, de cadena, de bloque o de abanico, este último al permitir

mayor flexibilidad de variar la forma de circular es la más utilizada en los últimos años.

Espacios semipúblicos:

Esta zona agrupa el área administrativa del museo que es aproximadamente el 5 % de la superficie total propuesta. Forman parte de la misma, los servicios que dirigen, organizan y promocionan el museo y sus colecciones tales como la dirección, la administración, el archivo de las obras, oficinas, el taller de montaje de las exposiciones, el salón de reuniones, así como áreas comunes como el vestíbulo, los servicios sanitarios y las circulaciones de estas últimas.

Los espacios de oficinas en los museos en general presentan los mismos requerimientos que en otras instituciones. Se recomienda que estas áreas tengan iluminación y ventilación natural, así como visuales hacia el exterior u otras zonas del edificio que permitan relajar la tensión laboral de los trabajadores. Por ser una zona restringida al visitante, se diferencian los accesos y las circulaciones de los trabajadores con el público.

Espacios privados:

Esta zona contempla dos grandes grupos: la zona logística y la zona técnica.

Las actividades logísticas son las que garantizan la atención a las obras de arte y al edificio: los distintos almacenes; los talleres de restauración; y el estacionamiento de los trabajadores.

La zona técnica se encuentra distribuida por todo el edificio, pero al igual que en otras grandes edificaciones, debe disponerse de una zona donde se concentran los principales equipos, debido a que en su funcionamiento produzcan ruidos, vibraciones, pérdida térmica.

RESTAURANTE

La palabra restaurante surge a mediados de los años 1700, donde según (Powers y Barrows, 2006) describe lugares públicos que ofrecían a las personas la opción de comer sopa y pan sin tener que prepararlos por su propia cuenta.

En otras palabras, un restaurante es un espacio el cual tiene como objetivo principal preparar alimentos para ofrecerlos a las personas que deseen comprarlos y ser consumidos en el mismo local, cumpliendo con varios requisitos de buen ambiente, refrigeración y correcta iluminación.

CLASIFICACIÓN DE RESTAURANTE

Los restaurantes se clasifican según el tipo de comida que preparan, los servicios que ofrecen, su especialidad y el ambiente del mismo.

Restaurante Gourmet:

Es el restaurante en donde los alimentos ofrecidos son de gran calidad. Se caracterizan por tener un concepto

gastronómico bien marcado, chefs de gran trayectoria y vasto conocimiento culinario.

Restaurante Temático:

Están especializados en un tipo de comida o de un país, tienen una amplia gama de recetas disponibles. Estos restaurantes diseñan su interior de acuerdo con su especialidad, generando una experiencia confortable para los clientes.

Restaurante de Comida Rápida:

Se caracteriza por estandarizar el proceso de cocción de los alimentos, la decoración del lugar es sencilla y ofrecen comida de fácil preparación.

Restaurante tipo Buffet:

Generalmente se encuentran en hoteles y disponen de grandes cantidades de comida para satisfacer a todos los comensales. Funcionan casi de manera autónoma, ya que los clientes son quienes sirven los alimentos, en una gran barra donde se encuentran los alimentos.

TIPOS DE RESTAURANTES

Restaurante de primera clase (4 tenedores)

Estos restaurantes también son conocidos como full service, se diferencia de los de lujo porque su estrategia de venta es diferente, ofrece alimentos a la carta o en menú que puede presentar de 5 a 7 diferentes tiempos de servicio, además, cuenta con una variedad limitada de bebidas alcohólicas.

Restaurante de segunda clase (3 tenedores)

También se le conoce como restaurante turístico, se distingue de los dos anteriores porque no tiene un acceso especial para los empleados y proveedores, utilizan la misma que los clientes pero en un horario donde no hay servicio.

Restaurante de tercera clase (2 tenedores)

En este tipo de restaurantes solo se necesita tener insumos resistentes sin necesidad de ser lujosos, se pueden ofrecer hasta 4 entradas.

Restaurante de cuarta clase (1 tenedor)

En estos establecimientos debe estar separado el comedor de la cocina, solo ofrece un menú sencillo con al menos cuatro entradas. Vajilla, cristalería y mantelería sencillos, limpios y resistentes.

RESTAURANTES TEMÁTICOS

Cuando hablamos de restaurantes temáticos nos referimos a ciertos establecimientos que no solo se identifican porque sirven un tipo de comida en específico sino también al diseño y ambiente tan singular que posee cada uno de estos establecimientos.

Este tipo de restaurantes se han especializado en ofrecer un tipo de comida relacionado con una cultura o país determinado, como:



RESTAURANT NUBEL
MUSEO REINA SOFÍA,
ESPAÑA



RESTAURANTE BIBÒ,
HONG KONG



HR GIGER BAR Y
MUSEO, SUIZA



ESPACIOS REQUERIDOS EN UN RESTAURANTE

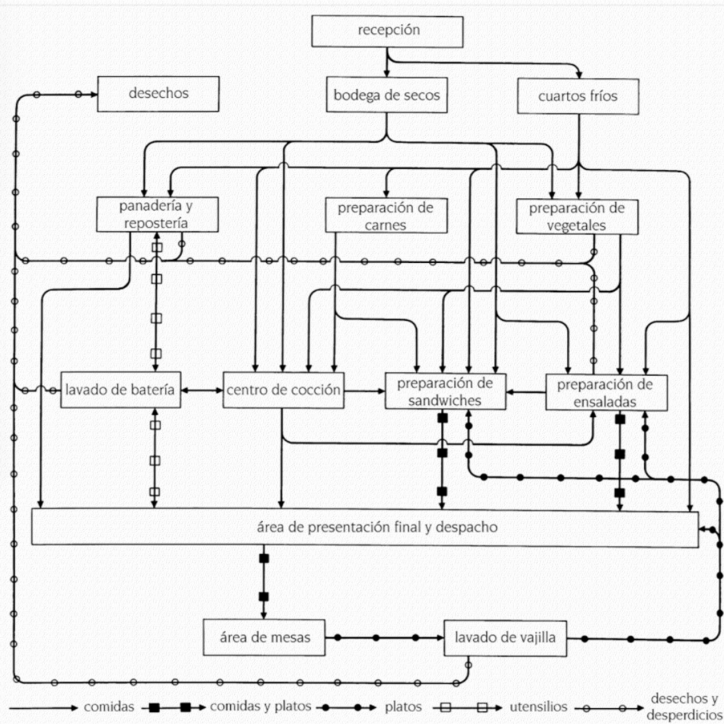
En los restaurantes existen dos grandes zonas: la zona de servicio y la zona de producción, las cuales deben estar conectadas para poder lograr un buen vínculo de actividades y funciones.



LA COCINA DE UN RESTAURANTE

La cocina es el espacio destinado a la elaboración de comidas, debe contar con recursos para desarrollar las actividades necesarias de transformar los alimentos, la misma está regida por condiciones higiénico-sanitarias óptimas, la cual requiere superficies adecuadas para la actividad de producción y almacenamiento gastronómico.

DIAGRAMA No. 2
DIAGRAMA DE FUNCIONAMIENTO DE LA COCINA



Fuente: American Gas Association. *Commercial Kitchens*. P. 124.

Las zonas de la cocina son:

Zona Caliente

Pescados
Carnes
Verduras

Zona Fría

Ensaladas y verduras
Platos Fríos

Postres

Pastelería
Varios

Zona de Servicio

Bebidas
Cafés

Zona de Lavado

Lavado de Vajilla y Cristalería
Lavado de Ollas y herramienta

Zona de Almacenamiento

Almacenamiento de zonas Comunes
Almacenamiento inmediato de Zonas o Rangos

BAR EN UN RESTAURANTE

El elemento característico en un bar es la barra o mostrador, que es un pequeño muro más o menos a la altura del pecho sobre el que descansa una tabla donde los clientes reciben sus pedidos.

Habitualmente bajo la barra se sitúan los elementos de nevera de frío, encimeras de trabajo, fregadero, equipo de frío para cervezas, básicamente todo el mobiliario que no supera los 80 cm de altura.

En algunos restaurantes la barra funciona también como zona de espera, por esa razón, es frecuente encontrarlos cerca al acceso. Las principales consideraciones para el diseño del bar son el perfil del cliente, el servicio y la eficiencia.

La barra del restaurante debe tener una iluminación específica, pues es un punto de atracción especial y donde los comensales, según el restaurante, se ubicará puntualmente o bien se les servirá. Una buena iluminación general del restaurante, creará una atmosfera confortable y relajante que aportará calidez al espacio y buenas sensaciones en los comensales. Es importante que la luz sea indirecta, o bien

con lámparas decorativas, tanto actuales y modernas, como diseños clásicos, que decoren y realzan el carácter propio del establecimiento.



ILUMINACIÓN

La iluminación de los restaurantes debe ofrecer variedad en todo el espacio creando ambientes funcionales, estéticos y placenteros.

Iluminación natural

La iluminación natural en restaurantes produce menos molestias, es importante aprovechar la mayor cantidad posible de luz natural con ventanales que den al exterior, obteniendo mayor luminosidad en el interior del local.

Iluminación artificial

Para conseguir el nivel de iluminación necesario para el desarrollo de las diferentes actividades en las áreas de un restaurante, se recomienda aplicar los siguientes sistemas de iluminación.

General: es la luz principal que permite ver y desplazarse por un cuarto, sin molestia de sombras o zonas más o menos iluminadas.

Focal: sistema cuyo objetivo es iluminar áreas de trabajo o actividades específicas, está es más puntual y suele focalizarse en zonas específicas, es intensa y centralizada.

Decorativa: genera ambientes de luz. Otorga efectos y resalta componentes, elementos y accesorios decorativos.

MATERIALIDAD

Los espacios creados por su equipo se describen como atmósferas detalladas, que enmarcan la forma de un momento, de un recuerdo o de una experiencia. Es el uso de los materiales lo que les otorga una textura y dimensión peculiar a sus proyectos, generando no sólo un meticuloso trabajo sino también un aspecto estético

ACÚSTICA

El aislamiento acústico permite al usuario disfrutar de un ambiente agradable.

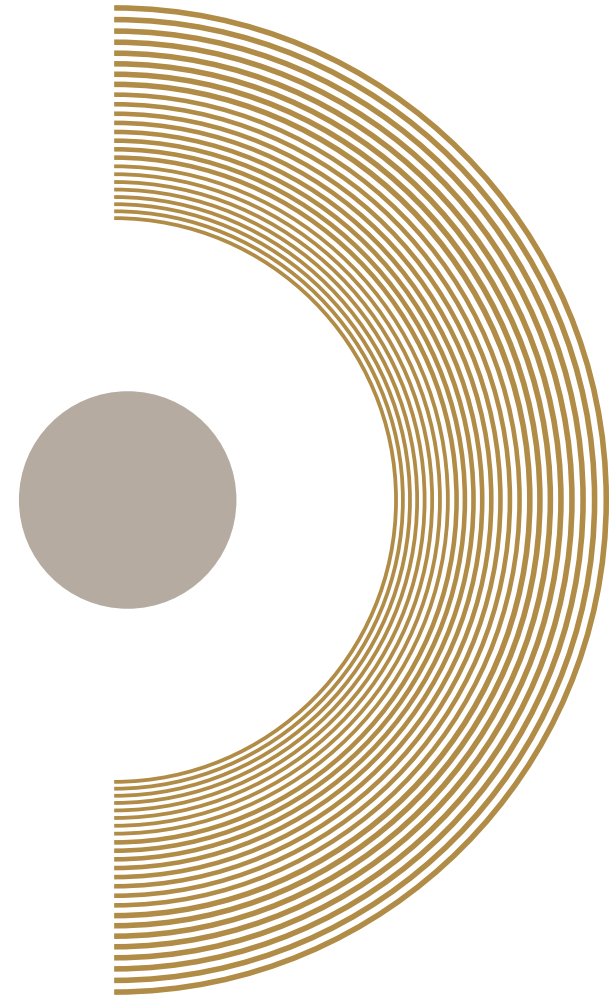
El ruido en un restaurante o foro puede alcanzar de 80 dBa a 95 dBa, convirtiéndolo en un espacio no confortable. Uno de los causantes más comunes es el menor nivel de absorción acústica de los materiales, provocando la ampliación del sonido de las conversaciones.

Recomendaciones:

El ruido en la cocina debe mantenerse entre los 55 y 60 decibeles.

La ambientación del establecimiento debe evitar el uso de materiales de acabados lisos. Deben estar revestidas, mediante el uso de materiales absorbentes, colores y texturas con el propósito de reducir el ruido reverberante. Ventanas con diseño de cámara de aire.

El techo es la superficie más expuesta, por eso es ideal el diseño de techos falsos continuos. Los paneles parabólicos reducen a un 50% la reverberación del sonido en el interior.



MODA DOMINICANA

En la historia de la moda dominicana se han destacados muchos protagonistas, pero dos grandes han sido, Oscar de la Renta y la diseñadora Farah Cabrera, a ellos se les atribuye de inspirar a las generaciones actuales y futuras de diseñadores como Sully Bonnelly, Jenny Polanco, Leonel Lirio, Magaly Tiburcio, Sissy Bermúdez, Marisol Henríquez, Verónica Lora, José Jhan, Moisés Quezada, Josef Sánchez, Luis Meunier, Belkola, Carlos de Moya, Gianina Azar, entre otros

Su origen como punto de partida es la esencia de los pueblos y el reflejo de sus raíces. Se puede evidenciar como en las colecciones de los diseñadores dominicanos existe una mezcla de detalles, como collares o incluso las siluetas que transmiten su estilo ético.

La moda y la cultura se encuentran unidas, esta es la representación del mundo visto desde la óptica del diseñador y por ende, se convierte en el reflejo de la sociedad. En nuestro caso, se representa a través de diseños que reivindiquen nuestras raíces y coloquen de manifiesto la calidad del diseño dominicano.



ESTILO ETNICO

Es estilo ético se destaca por la presencia y de recalcar objetos culturales propios de una región o país. Esto define perfectamente el diseño y arquitectura vernácula, donde en el país el diseño vernáculo refleja la tropicalidad de la isla.

La arquitectura o diseño caribeño se caracteriza por la fuerte dualidad de estilos desarrollados a lo largo de la historia de las sociedades, obteniendo formas, materiales y texturas del medio ambiente, manteniendo consigo la esencia de elementos constantes y tradicionales.

Esta tiene ciertos elementos decorativos, una de ellas es como resalta el color teniendo un papel protagónico ya que es un símbolo de identidad, utilizando colores vivos y cálidos que llamen la atención y causando contraste de colores como: amarillo, rojo, azul, verde, naranja y el blanco para resaltar detalles decorativos.

Este se caracteriza por tener una estima apegada a la tierra y a la cultura local, como también motivos geométricos, la utilización de culturas locales, etc. En cuanto a materialidad se destaca: madera de palma, yagua, caña, cemento pulido, entre otros.



BIOFILIA

La biofilia es un concepto que explica la necesaria unión del ser humano con la naturaleza, de una forma ancestral y evolutiva. Pues, de hecho, todas las especies dependen de su interacción con el medio ambiente que las rodea.

La mayor parte de las civilizaciones antiguas se inspiraban en la naturaleza a la hora de construir sus hábitats. Para generar diseños biofílicos tenemos que tomar en cuenta los principales elementos del diseño biofílico la hora de realizar cualquier proyecto:

- Uso de plantas de Interior
- Visión óptima de un espacio verde a través de las ventanas
- Uso luz natural
- Presencia de agua
- Analogías naturales: materiales naturales, formas, texturas, aromas, etc.
- Contribuir a la circulación del aire
- Imágenes que recuerdan a la naturaleza
- Patrones de la naturaleza en el espacio: sensaciones de riesgo , refugio y panorama

En los últimos tiempos se está experimentando un auge de proyectos donde se introducen los principios de la biofilia en el diseño de interiores. Teniendo en cuenta un informe realizado por la OMS (Organización Mundial de la Salud), que asegura que las personas pasan hasta el 90% de su tiempo en el interior de los espacios, la biofilia se ha convertido en una herramienta clave en el interiorismo y la decoración para generar espacios de bienestar. Existe una moda que quizás será transitoria en lo que respecta a lo estético, pero la conciencia por la salud integral es una tendencia que seguirá creciendo exponencialmente y por ello, consideramos que la aplicación de la biofilia ha venido para quedarse





MARCO
CONTEXTUAL



HISTORIA DEL SECTOR

La ciudad más antigua de Santo Domingo, fue la primera ciudad fundada por europeos en América. El nombre se debe a que esta parte de la ciudad fue fundada por los colonizadores españoles.

Se encuentra ubicada del lado oriental de la desembocadura del río Ozama. Fue fundada por Bartolomé Colón el 5 de agosto de 1496 y trasladada luego al lado occidental en 1502 por Nicolás de Ovando. Fue además la primera ciudad a la que la Corona Española otorgó la Carta Real y sede central de la administración del Nuevo Mundo.

En la ciudad colonial se levantaron las primeras viviendas coloniales del Nuevo Mundo o del Continente Americano. Estas primeras casas, surgieron como producto de una necesidad obligatoria de alojamiento para los conquistadores españoles e inmigrantes, por lo que





Vicente Duarte

La Noria

Ruinas de San Francisco

Fco. Cerón

Juan I. Pérez

Juan I. Pérez

Peter Díaz

19 de marzo

Hostos

Emiliano Tejera

Plaza España

Santiago Rodríguez

Las Mercedes

Ruinas San Nicolás

Gral. Luperón

Las Mercedes

Sánchez

Salomé Ureña

Duarte

Isabel La Católica

Puerto turístico

El Conde

Parque Colón

Av. del Puerto

Santomé

Arzobispo Nouel

Fortaleza Ozama

José Reyes

Hostos

Las Damas


Padre Billini

19 de marzo

Arzobispo Meriño

Arzobispo Portes

RIO OZAM



fueron levantadas en la parte este del río Ozama las primeras viviendas, fundadas por el gran almirante y por su hermano Bartolomé Colón, aunque posteriormente fue trasladada a la parte oeste del río.

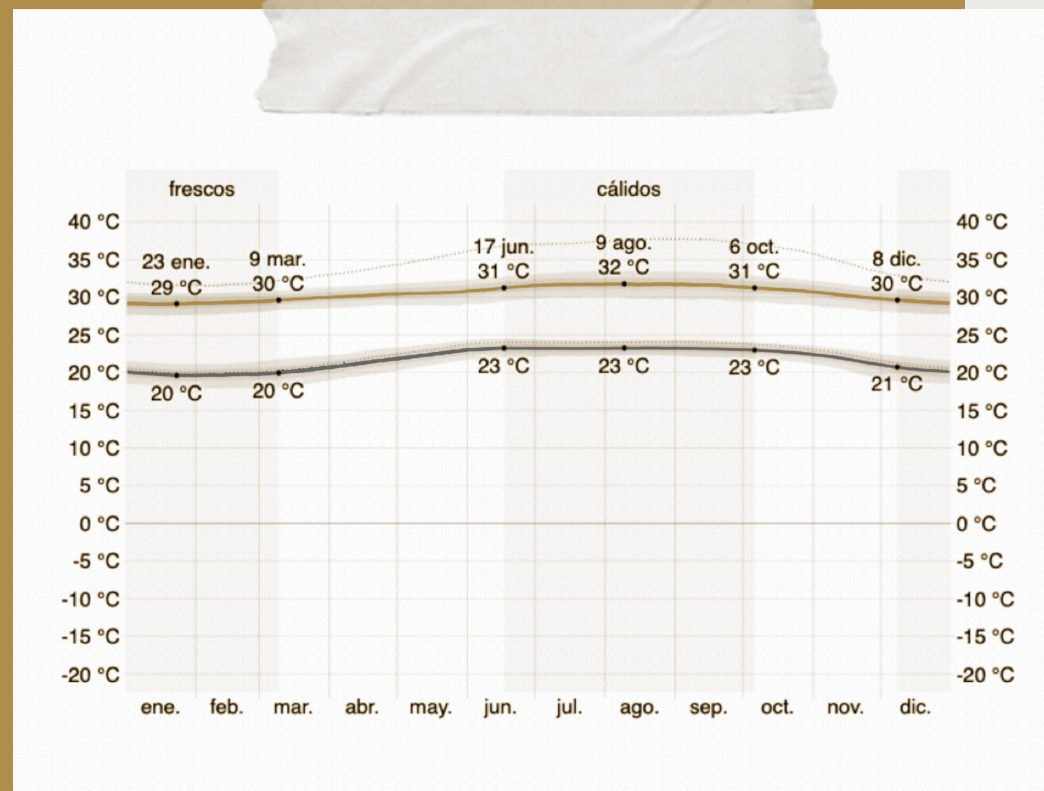
Esta área de Santo Domingo cuenta con edificios coloniales y calles con vetustos adoquines de gran atractivo turístico en la actualidad, como son el Alcázar de Colón, el Museo de las Casas Reales o la catedral primada de América. Debido a eso hay hoteles nacionales, como el Hotel Conde de Peñalba, e internacionales, como el Sofitel Nicolás de Ovando en la casa de Nicolás de Ovando. Y así mismo, cuenta con un sin números de restaurantes y espacios de recreación tanto para los turistas como para los locales.

CLIMA

La Isla de la Hispaniola es, entre las Antillas Mayores, la segunda en tamaño. Precedida por Cuba, esta isla es compartida con Haití (occidente), de donde el territorio de Santo Domingo ocupa los dos tercios de la extensión total, con un área superficial de 48,511.44 Km².

Con un clima predominantemente tropical y donde las lluvias son abundantes, una temperatura media entre los 25–30°C. La estación lluviosa abarca desde mayo hasta noviembre destacándose mayo, agosto y septiembre y, debido a sus lluvias torrenciales, durante esta época se sufren numerosos corrimientos de tierra. Es propensa al paso de huracanes y en promedio ocurre uno cada 7–8 años y una tormenta tropical cada 4 años e inundaciones.

La temperatura máxima (línea amarilla) y la temperatura mínima (línea gris oscuro) promedio diaria con las bandas de los percentiles 25º a 75º, y 10º a 90º. Las líneas delgadas punteadas son las temperaturas promedio percibidas correspondientes.

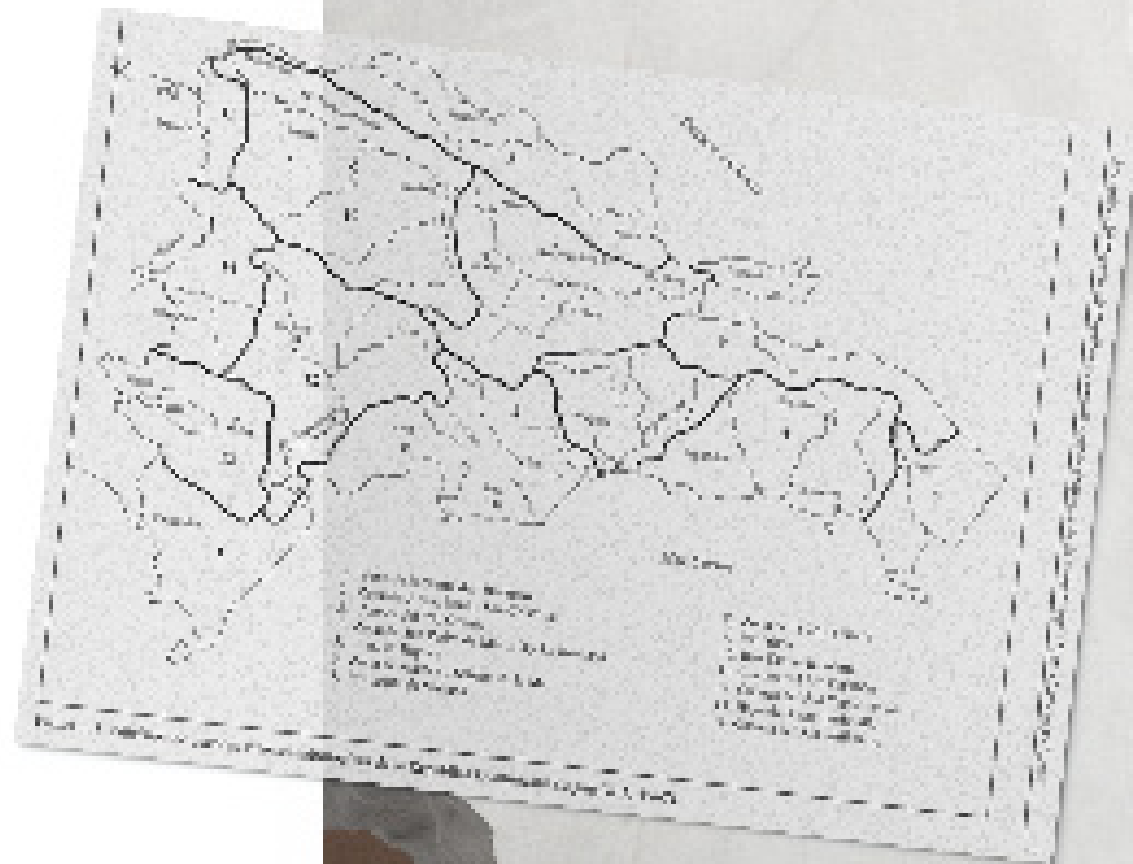


© WeatherSpark.com

HIDROGRAFÍA

La República Dominicana posee recursos hídricos comparables con otros países de mayor extensión en cuanto al número de ríos, arroyos, cañadas, el volumen de sus corrientes de agua y la extensión recorrida por éstas. Debido a su extenso y bien repartido sistema montañoso, los ríos dominicanos tienen cursos sinuosos y, por consiguiente, muy largos en algunas áreas del territorio y de corto curso en otras, especialmente en los ríos del este del país.

Mapa obtenido de: Análisis de riesgos de desastres y vulnerabilidades en la República Dominicana. Natalia Gomez de Travesedo, Paola Saenz Ramírez.





- Plazas Pavimentadas
- Parques y Plazas arbonizada
- Patios y espacios verdes privados

VEGETACIÓN

La Ciudad Colonial está siendo promovida como destino verde, a los fines de que sus visitantes puedan apreciar las 138 especies de aves que habitan en la zona más antigua de Santo Domingo, así como sus árboles de más de un siglo.

Se localizaron árboles como el roble, carpintero y el nativo y peculiar pájaro bobo, de la familia cuculidae, ave endémica de Haití y República Dominicana. Estos son los más predominantes de esta zona.

Numero de Pisos

Leyenda

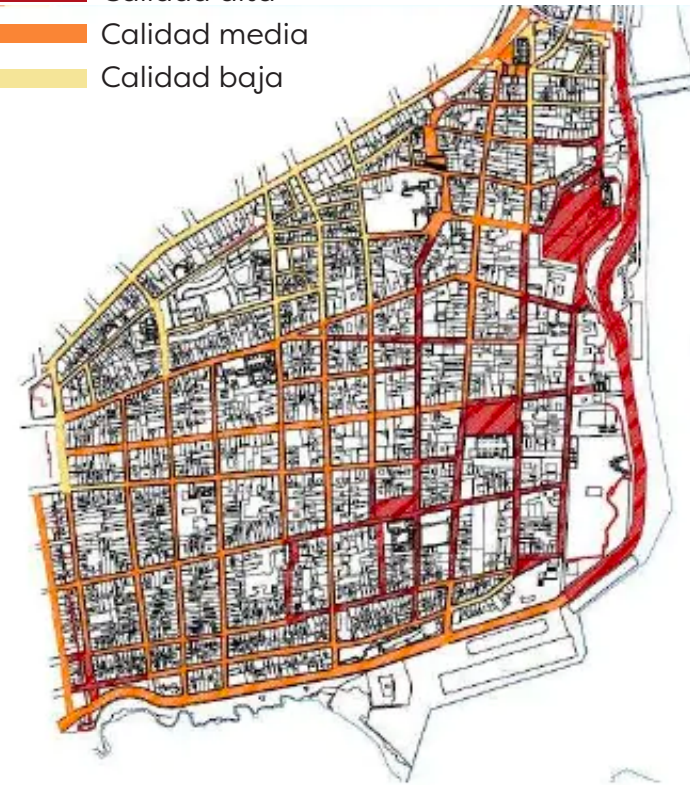
- + 4 niveles
- + 4 niveles
- + 3 niveles
- + 2 niveles
- + 1 niveles



Calidad Ambiental de las Calles

Leyenda

- Calidad alta
- Calidad media
- Calidad baja



ESTRUCTURA URBANA



Uso del suelo de los edificios

Leyenda

- Residencial
- Comercial
- Terciario
- Mixto residencial - terciario
- Mixto comercial - terciario
- Institucional
- ADM Administrativo
- AS Asistencial
- ED Educativo - deportivo
- C Cultural
- R Religioso
- P Portuario
- Turístico - hotelero
- Industrial - artesanal
- Depositos
- Estacionamientos
- Desocupados

RIESGOS Y VULNERABILIDAD

La República Dominicana se encuentra en la trayectoria de huracanes y depresiones naturales. Al tener un clima cálido y húmedo, más el terreno geográfico que es montañoso, las mayores concentraciones poblacionales se dan en las zonas costeras, lo que hace al país vulnerable a efectos del cambio climático tales como mareas de tormenta, huracanes más intensos e inundaciones.

Entre los principales peligros naturales que afectan al país se encuentran los huracanes, las tormentas tropicales, las sequías, las olas de calor, los relámpagos, los deslizamientos de tierra, la ruptura de presas y los incendios forestales. Aunque el país es vulnerable a los huracanes, los desastres naturales más frecuentes son las inundaciones. Las regiones más vulnerables están cerca de las cuencas de los ríos Yaque del Norte, Yaque del Sur, Yuna y Soco, así como también en los márgenes de los ríos de las ciudades de Santo Domingo y Santiago.

Según indica la SEMARN en un informe del año 2000, el deterioro ambiental en el país ha sido resultado de patrones insostenibles de explotación de los recursos naturales que, si bien han proporcionado beneficios económicos de corto plazo, han comprometido las posibilidades de desarrollo de la población.

NORMATIVO

A lo largo de la historia y evolución de la ciudad colonial de Santo Domingo, se han establecido distintas normativas las cuales tienen han tenido como función la regularización de las infraestructuras antiguas, así como también los procedimientos de rehabilitación, reestructuración, construcciones y remodelaciones.

Actualmente la normativa en vigencia es la No.3/2011, la cual hemos interpretado y analizado para así sacar de ella los artículos que se corresponden con nuestro proyecto.

Los artículos que se corresponden a nuestro proyecto son los siguientes:

Artículo 2. OBJETIVO. Los objetivos que esta ordenanza pretende alcanzar son la regulación, control y seguimiento de los siguientes aspectos:

- La conservación del patrimonio urbanístico y arquitectónico.
- El uso adecuado de los inmuebles.
- El uso de los espacios públicos.
- La construcción de todo tipo de obra.
- La subdivisión y fusión de lotes.
- El tratamiento de las áreas abiertas y del entorno paisajístico.

Artículo 8.2.1. Tipologías 2.1 y 2.2. Dentro de la categoría 2 se identifican las tipologías 2.1 y 2.2. La tipología 2.2 corresponde a inmuebles posteriores al 1900. Desde esta fecha hasta hoy, constituyen los documentos culturales más significativos del crecimiento de la ciudad colonial.

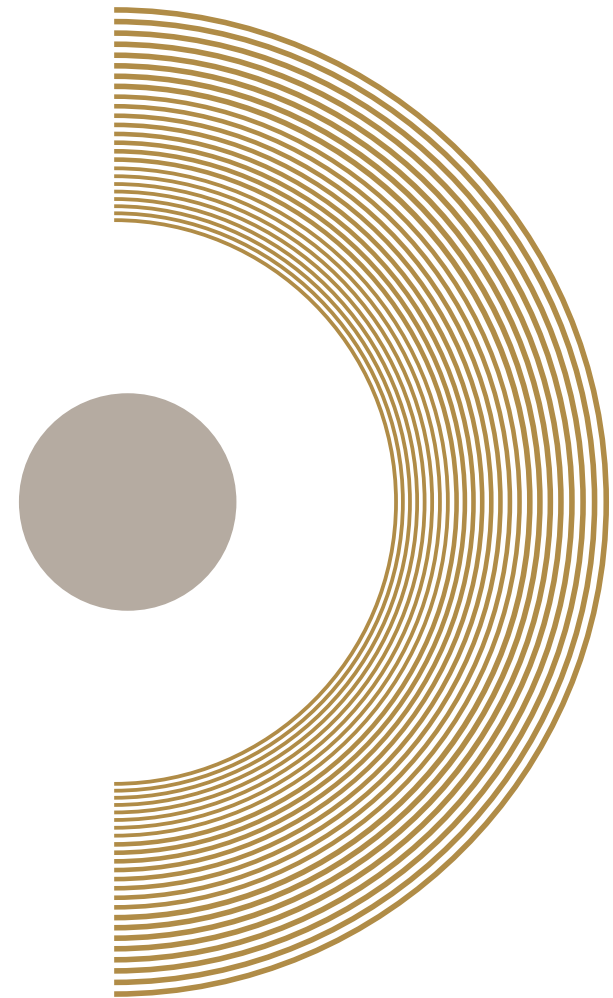
Artículo 9.1.2. Rehabilitación. La rehabilitación es aplicable a las tipologías 2.1, 2.2, 3, 4. Es la intervención sobre edificios antiguos, mediante acciones de modernización, reparación, reposición, o ampliación de algunos elementos y de dotación de servicios básicos y áreas libres, a fin de recuperar, restituir y mejorar las condiciones de funcionalidad, seguridad, y la capacidad de uso y el ambiente urbano.

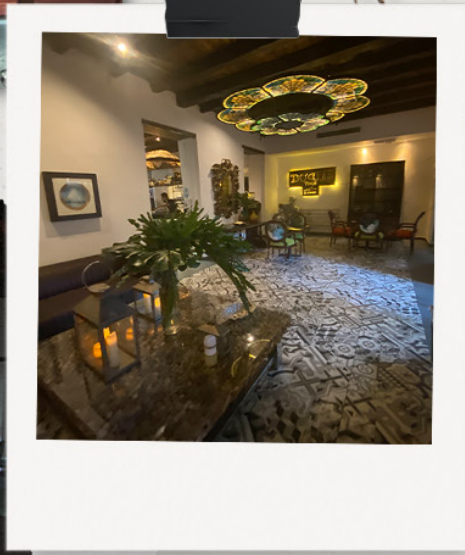
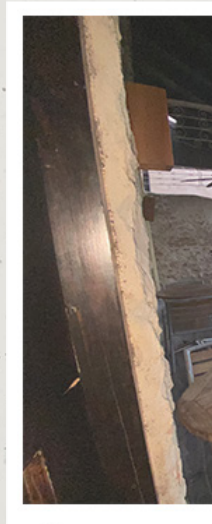
LEVANTAMIENTO FOTOGRÁFICO

Buche Perico

Es un restaurante de comida típica dominicana, con el nombre de Buche Perico. Buche perico es una comida típica dominicana que consiste en una sopa a base de maíz, hortalizas y carnes.

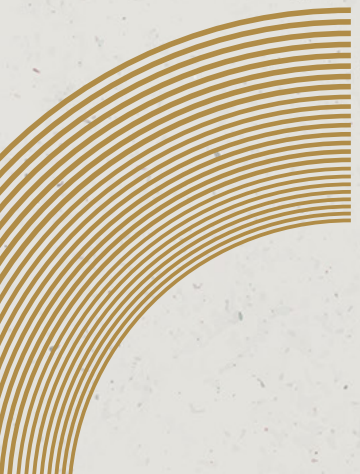
Es una edificación colonial de dos niveles ubicado entre la calle El Conde y las calle Las Damas e Isabel la Católica.

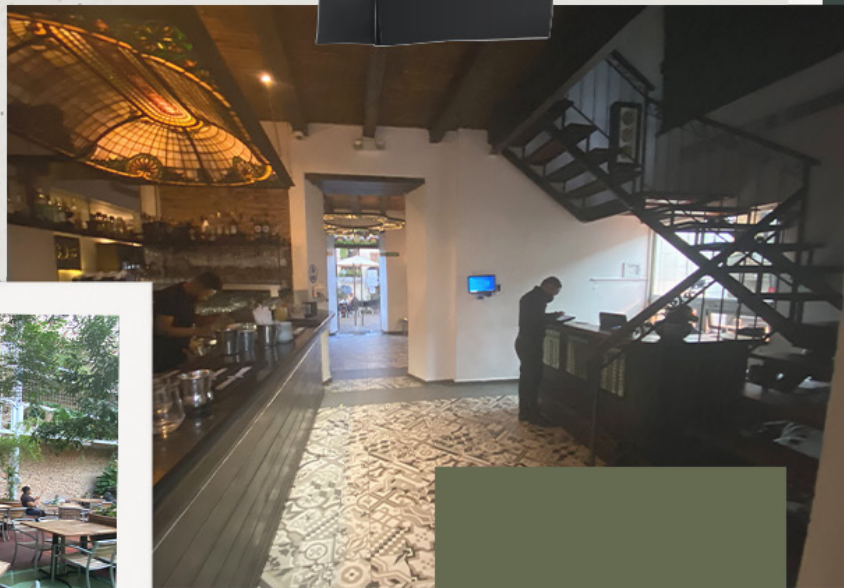




PANTONE®
Warm Taupe 16-1318

CMYK 37 40 45 4
 RGB 175 148 131
 HEX #AF9483






PANTONE®
Cypress

CMYK 62 44 70 30
 RGB 103 105 81
 HTML #676951





MARCO
REFERENCIAL



HARD ROCK SANTO DOMINGO

Hard Rock Café, República Dominicana (2014)

Hard Rock Café es una cadena de restaurantes fundada en 1971 por Isaac Tigrett y Peter Morton. Todos los establecimientos están decorados con objetos de culto del rock como guitarras de grupos famosos.

El principal tema de inspiración es la música, sus instrumentos y diferentes manifestaciones en cada uno de los elementos que componen el proyecto. Este es uno de los restaurantes temáticos que podemos encontrar en la República Dominicana, aunque es una franquicia extranjera, se puede apreciar en su interior cómo aplica su concepto musical convirtiéndolo en un restaurante temático.

El restaurante está ubicado en la Av. Winston Churchill esq. Gustavo Mejía Ricart en el centro comercial Blue Mall. El local consta de 1,211 m². Diseño arquitectónico y de interiores de: Arq. Mariluz Wiese, Arq. Clara M. More, More y Wiese, Arquitectura e Interiores Colaboradores: Arq. Claudia Mercedes, Arq. Vanessa Heredia, Arq. Wagner Valdez, Joan Corporán Ortiz, Augusto García, Emilio Rodríguez.

La entrada rompe la referencia ortogonal de la plaza, lo que ofrece una perspectiva más amplia de las áreas comunes de la plaza. Presenta la icónica guitarra en toda la extensión de la fachada con el logo de la marca en el centro. La entrada al local se realiza a través del cuerpo de la guitarra.





ENTRADA HARD ROCK CAFÉ

A un costado y con entrada independiente, el rockshop completa la lectura temática de la fachada con la transparencia en todo el frente de la tienda.

En esta tienda se continúa el piso negro de la entrada principal de manera que la mercancía pueda mantener el protagonismo en el espacio cuya presencia se acentúa con los efectos de iluminación dirigida hacia cada uno de los elementos.

La decoración en general responde a un estilo victoriano, afrancesado moderno, glamoroso, con materiales que se conjugan con este lenguaje.

Se obtienen efectos de luz y sombra, destellos, elementos de aspecto sofisticado, en contraste con otros que buscan dar sensación de calidez, sencillez y localidad (el llamado sense of place).

Para poder optimizar el uso del espacio disponible se construyó un mezzanine metálico que contiene el lounge VIP, las oficinas y el área de almacenes.

BIBO HONG KONG

El viaje de Bibó comienza en un elegante edificio histórico en Hollywood Road, una entrada indescriptible entre tiendas de antigüedades y galerías de arte. Los toques discretamente opulentos sugieren que esta puede ser una oficina regional para un negocio próspero. Sin embargo, dentro del edificio, la gente se reúne para disfrutar de la excelente cocina francesa en un entorno lleno de importantes y emocionantes obras de arte callejero y contemporáneo.

Dautresme explica: “Queríamos conectar la década, el arte callejero y la gastronomía. Los artistas callejeros a menudo comienzan sus carreras pintando trenes y tranvías. También les gusta ocupar edificios patrimoniales y sitios de construcción en desuso. Se expresan superponiendo su arte a superficies con historia. Este edificio tiene antigüedad y está en una parte de la ciudad con historia y carácter. ¿Y si algu-

na vez hubiera sido la oficina de una próspera empresa de transporte francesa?”

Se inventó una nueva historia para el edificio: como la antigua sede regional de la ficticia “Compagnie Générale Française de Tramways” (CGFT), abandonada cuando los planes de la empresa para administrar los sistemas de tranvía de Hong Kong nunca se concretaron. Algunos restos de esa empresa permanecen; algunos muebles, libros contables financieros, horarios de trenes y rollos de boletos sin usar. Los nuevos habitantes son ocupantes ilegales: artistas callejeros, que se reúnen en el edificio desocupado para compartir comida, bebidas e ideas. Este es el espacio ahora conocido como Bibó.

El espacio encarna un equilibrio parisino de la década de 1930 entre forma y función. La entrada es llamativa y lujosa con suelos de mármol y elegantes luminarias. Todo tiene una

funcionalidad curva, que invoca la ingeniería mecánica y el diseño de transporte.

La historia de la compañía de tranvías imaginada se cuenta físicamente a través de la forma y los accesorios del edificio. El complejo sistema de iluminación y tuberías de latón recuerda a los sistemas y redes de ventilación del metro. Las delgadas líneas de las lámparas de latón que se conectan a las tuberías del techo actúan como puntos de extensión, coqueteando con las formas que se encuentran en las vías del tren. Los artefactos de iluminación en sí mismos parecen luces de señales de trenes. El latón se utiliza ampliamente, un material opulento pero moderno.

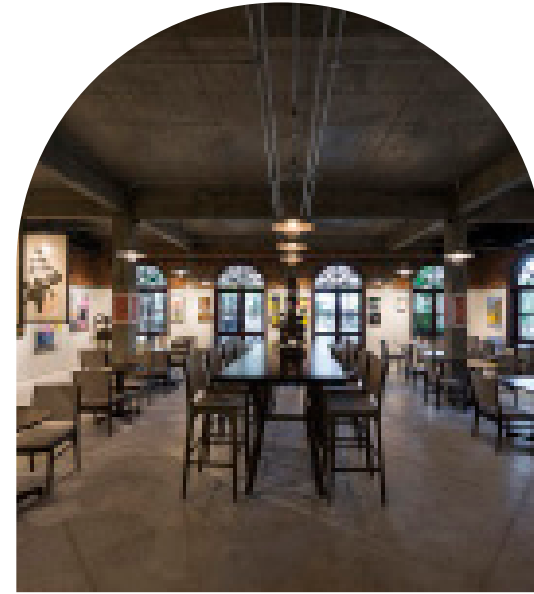
“En el núcleo del proyecto hay un concepto artístico. Invité a artistas callejeros de todo el mundo a crear instalaciones directamente en las paredes, incluso antes de que se finalizara el diseño. Los artistas callejeros han utilizado alcobas, puertas, paredes, techos como superficies para expresarse”, dice Bibo. “Queríamos que las cosas parecieran un poco inacabadas, pero de forma orgánica. Hace que los artistas se sientan más como en casa. De ahí la idea de una sentadilla”.





ART SQUARE GALLERY

La galería de bellas artes ART on the Square representa a más de 30 artistas galardonados y ofrece pintura, fotografía, escultura, cerámica, joyería, vitrales y mosaicos. La galería está ubicada en Nexton Square, rodeada de tiendas y restaurantes de primer nivel en la comunidad de Nexton en las afueras de Summerville, SC.



THE ART SPACE GALLERY & RESTAURANT

Hogar de la primera comida impresa en 3D en el país y nuevas exposiciones de artistas locales, es un espacio para mirar hacia adelante en una ciudad que está llena de patrimonio. En lugar de escribir sobre las identidades históricas arraigadas en el edificio colonial francés existente, queríamos sacarlas a la luz, despojando los revestimientos modernos en ruinas para revelar la estructura original. Colocamos

nuevas paredes blancas para proteger la base de las históricas paredes de ladrillo, cuya materialidad revelada se convierte en parte de la exhibición. Las imágenes icónicas de Hoi An, las linternas y los puentes de la ciudad que se reflejan en el río Thu Bon, también se convirtieron en el centro de nuestro enfoque. La nueva y la vieja pared ilustran un reflejo del pasado y el futuro, a través de un canal de metal divisorio que se convierte en el soporte físico para las obras de arte de la galería. Deambulando por el interior, el arte continúa flotando a tu alrededor, suspendido del techo e incrustado en paredes de vidrio transparente.

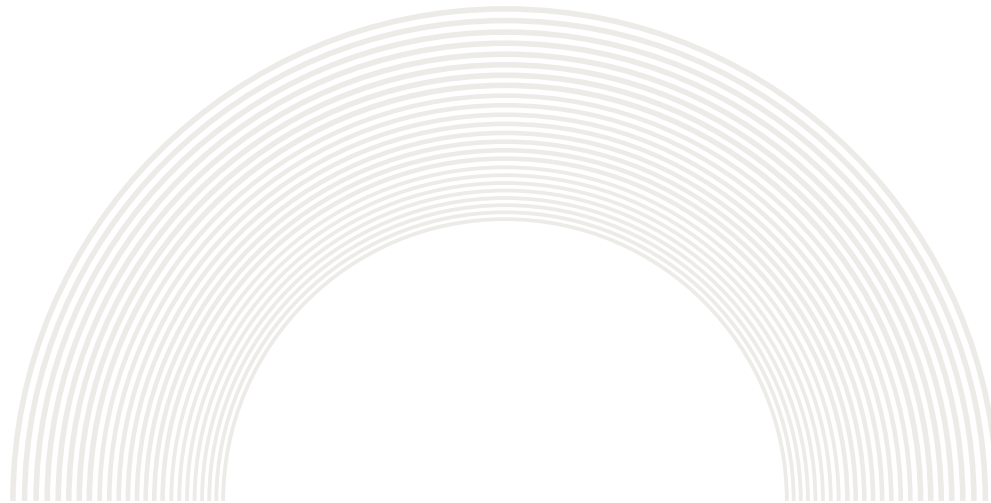
A medida que la galería se mezcla con el restaurante, el espacio central de la habitación está enmarcado por las columnas y vigas de hormigón existentes del edificio. Nuestro diseño de muebles modernos y barra iluminada aportan una suavidad tranquila y cómoda contra el ladrillo visto y el hormigón.

Los elementos de permeabilidad y yuxtaposición de materiales continúan a medida que entramos en el espacio exterior. En el exterior, las vigas de madera se extienden desde la estructura del edificio y bajan progresivamente hacia la calle. Entre las vigas acristaladas y debajo de un delgado techo de vidrio, las pantallas de bambú más tradicionales cuelgan y filtran suavemente la luz solar. El pavimento de la zona de estar se curva alrededor del paisaje y se inclina hacia adentro, invitando a la gente en la calle a entrar.





MARCO
PROGRAMÀTICO



PROGRAMA DE ÁREAS

Las áreas necesarias para desarrollar el proyecto de restaurante museo son las siguientes:

1. Recepción: en esta se recibe y acomoda a los clientes, de esta zona dependerá la primera impresión que se lleve el consumidor.
2. Museo: este es un espacio donde se encontrarán las diferentes obras de arte.
3. Tienda souvenirs: un pequeño espacio donde los clientes puedan comprar detalles que les recuerde su visita.
4. Comedor: esta es el área donde los comensales pasan la mayor parte del tiempo, donde les toman la orden y disfrutan de su comida.
5. Bar: aquí se expenden bebidas alcohólicas (cócteles, cervezas, vinos, etc.) y no alcohólicas (infusiones, gaseosas, cafés, refrescos, etc.). Al encargado de esta área se le llama Bartender.
6. Caja: aquí se realizan los pagos de consumo, teniendo que emitir algún comprobante de pago al cliente.

7. Cocina: esta área se dividen en:

PRE COCINA

En esta área se realizan las llamadas preparaciones bases. Por ejemplo, ya sea para aderezos u alguna salsa; pelar y picar alguna materia prima, entre otros.

PANADERÍA

En esta área se prepara todo lo que contenga harina, es decir los diferentes tipos de panes, bocaditos y tortas (en algunos restaurantes que no tienen pastelería).

CALIENTES | PLANCHA

Aunque no se use el fuego directo, para trabajar aquí se deben manejar muy bien las temperaturas y los tiempos de cocción, ya que cada alimento que llega a plancha tiene una cocción determinada.

Esta área trabaja en sincronía con otras zonas (fríos o calientes), ya que se complementarán para poder tener el platillo listo para ser entregado al comensal. Todo esto es posible gracias a un buen 'mise en place'.

ÁREA ADMINISTRATIVA

Esta es responsable de las cuentas del mes, los pagos al personal, los proveedores, etc.

FRITURAS

En esta área también es muy importante la cocción de los alimentos, ya que la temperatura se eleva rápidamente. Asimismo, quienes trabajen aquí han de tener una buena técnica para freír. Hay que tener en cuenta que la mayoría de los insumos se enharinan y esto produce que el aceite se quemé rápidamente.

PREPARACIÓN EN GENERAL

Los platos que se elaboran aquí son más elaborados. El encargado de esta estación es el chef.

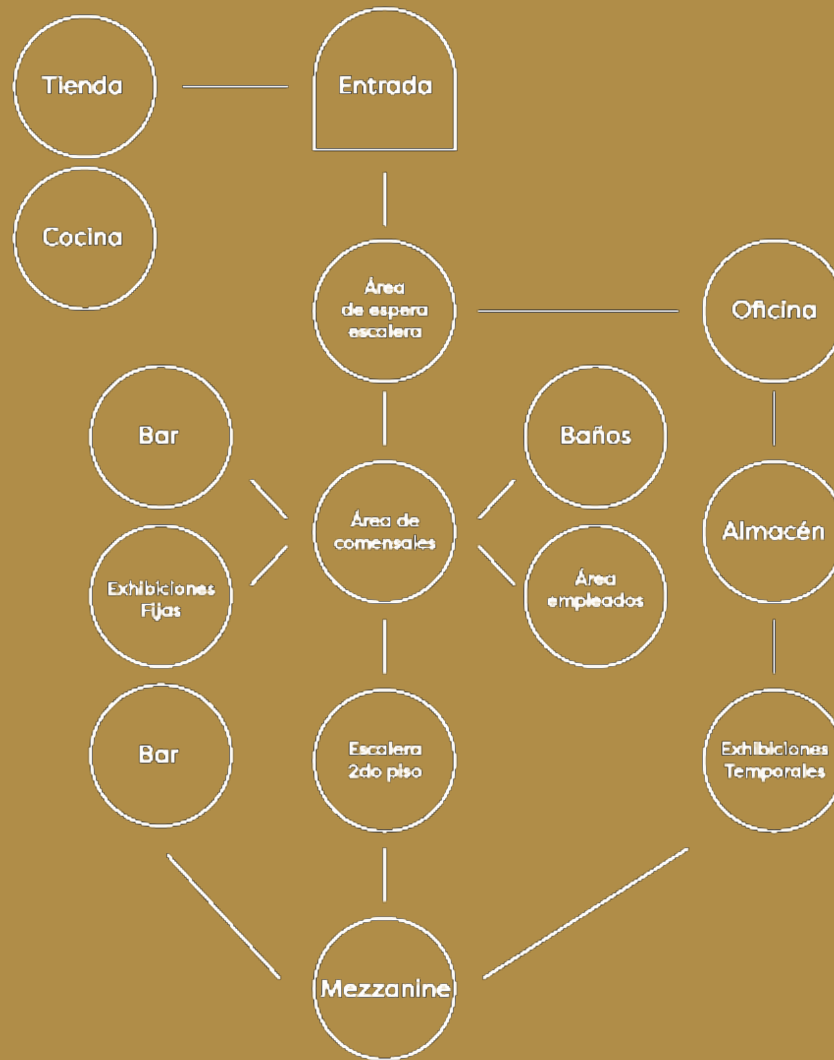
FRÍOS

Esta área se dedica a sacar platos fríos como ensaladas, causas, ceviches, tiraditos, etc. Se pueden hacer entradas, acompañamientos o un plato de fondo. Todo dependerá del tipo de restaurante en el que uno se encuentre.

BODEGA

Aquí se realiza la entrega de las materias primas para la elaboración del producto. Teniendo presente el cuidado de los alimentos separando lo perecedero de lo no perecedero. También se debe tener en cuenta que lo primero que entra ha de ser lo primero en salir.

DIAGRAMA
DE BURBUJAS



USUARIO

Este espacio incentiva el conocimiento artístico y la experiencia local por lo que el proyecto restaurante y museo trascendental es abierto para todo público, es un espacio familiar y social, en este se incluyen todas las edades ya que el objetivo es hacer de este espacio único y enriquecedor en todos los sentidos.

El restaurante museo trascendental cumple con una capacidad de 110 personas, incluyendo los espacios de restaurante, museo y bares.

ERGONOMÍA

Cómo nos basamos en un espacio gastronómico es importante la utilidad de la ergonomía, así se determina el profesionalismo y calidad del ambiente. Nuestro proyecto consta de un Restaurante con una extensión de museo donde debemos llevar a cabo la funcionalidad del espacio.

Ya que nuestro proyecto es para todo público debemos ser inclusivos. El trabajo que se realiza en este sector es 100% manual, y la localización del producto así como el tiempo de procesado son críticos, pues todo ha de estar milimetrado.

El espacio necesario para el área del comedor depende del tipo de restaurante, del número de comensales y de la rotación de mesas. Un restaurante de precio moderado con 100 asientos necesitará de 3,5 a 4,3 metros por silla, mientras que, un restaurante de comidas rápidas sólo necesitará de 2,7 a 3,3 metros por silla.

El espacio del bar del restaurante y del salón de cócteles puede estimarse de acuerdo al tamaño del comedor. Por ejemplo, un restaurante de 70 metros cuadrados con 50 asientos requerirá un salón de cócteles de 14 metros cuadrados con 15 asientos y un bar de 3 metros con un área de trabajo de 11 metros cuadrados. Un restaurante de 2.100 metros cuadrados con 50 asientos requerirá un salón de cócteles de 37 metros cuadrados con 40 asientos y un bar de 9 metros con un área de trabajo de 33,5 metros cuadrados.

Un restaurante requiere al menos 6 metros cuadrados para recibir y controlar los envíos y de 9 a 14 metros cuadrados para almacenar alimentos secos. Un salón con una sola máquina lavaplatos en un restaurante pequeño requiere 16

metros cuadrados. Las áreas de servicio varían dependiendo del tipo de restaurante y pueden ir desde 9 metros cuadrados para el servicio de mesa a 4,6 metros cuadrados para un restaurante de comidas rápidas. Las taquillas de los empleados, los baños y la oficina del gerente requieren un espacio adicional.

La circulación en la cocina de los restaurantes debe de ser eficiente ya que una errónea circulación incita a un mal rendimiento en la cocina. La anchura recomendable de los pasillos de una cocina industrial depende de su uso:

- Pasillos destinados a simple circulación: 0.90 m a 1.20 m (Normativa 0,80 mts).
- Pasillos Auxiliares con superposición de actividades: 1.50 a 1.80 mts
- Pasillos de circulación principal (transporte y cruce de personas en sentidos opuestos: 2.10 a 3.30 mts

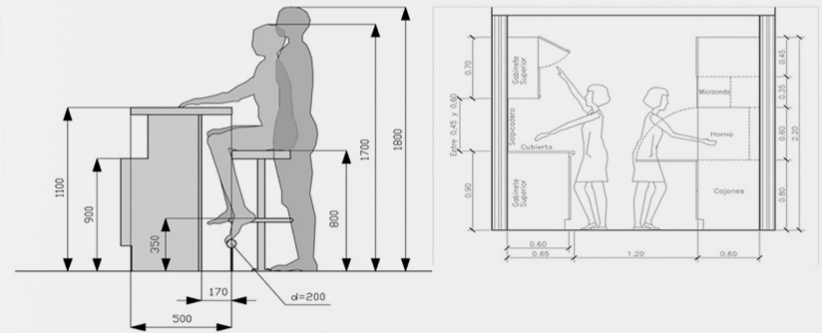
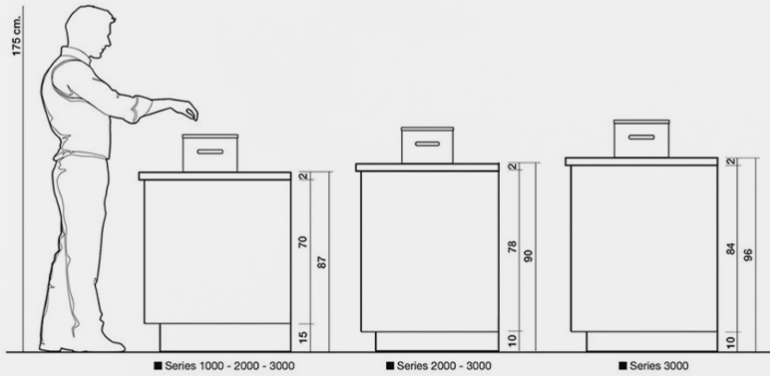
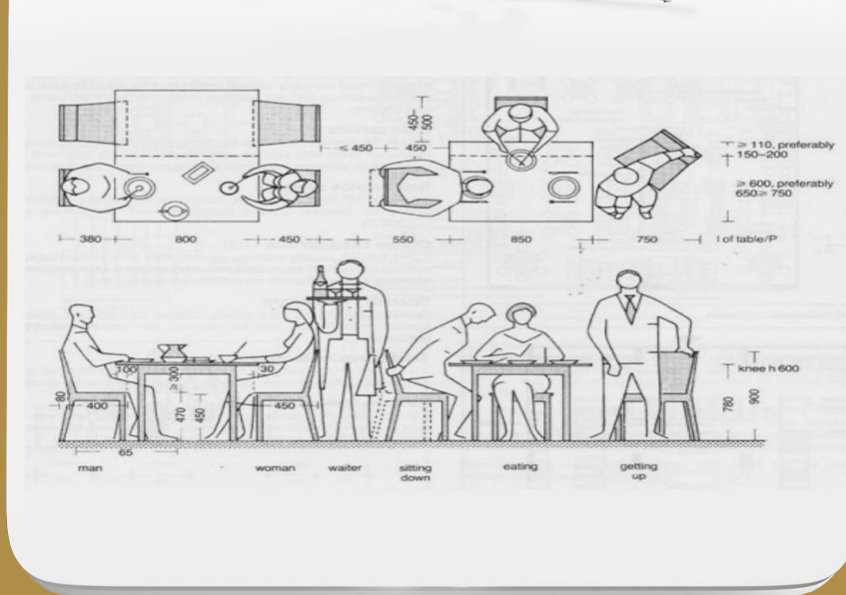
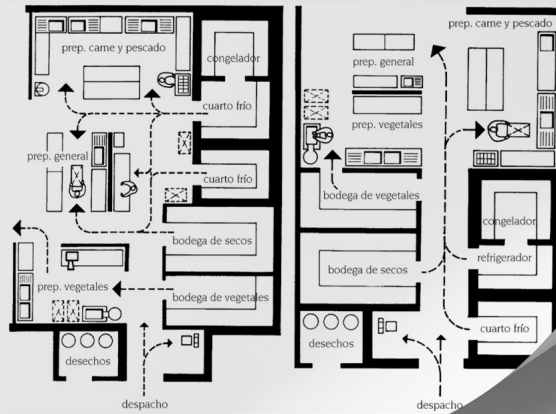
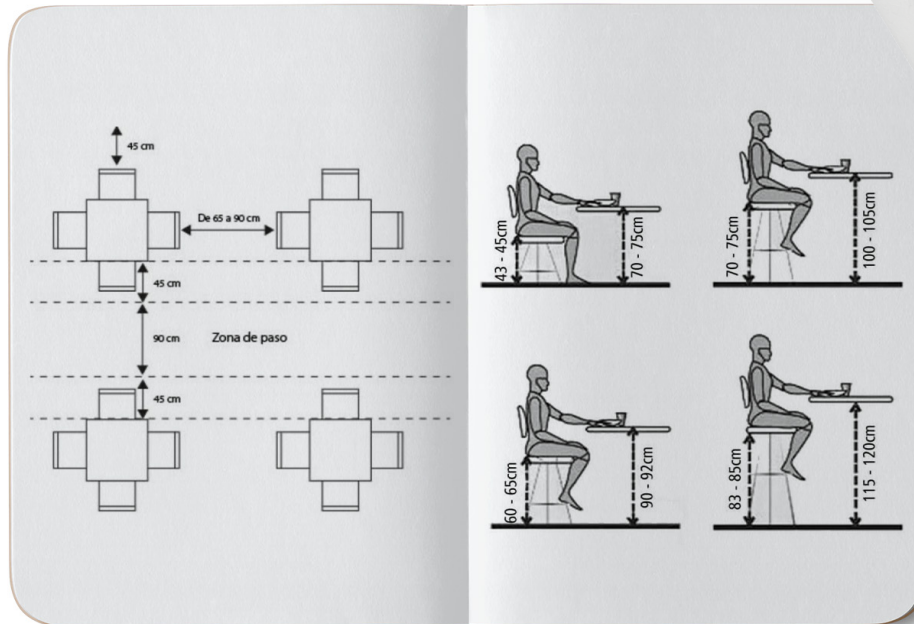
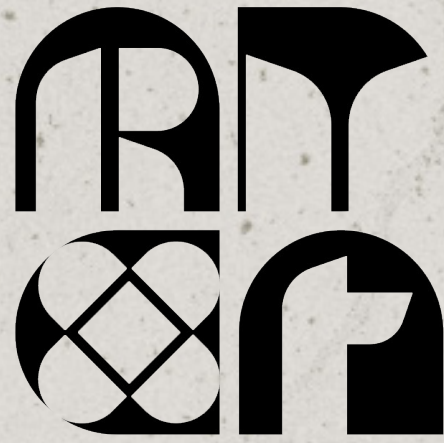


FIGURA No. 2
DIAGRAMA DE CIRCULACIÓN DE LA COCINA



Fuente: Lawson, Fred. *Catering, Diseño de Establecimientos Alimentarios*, P. 38.





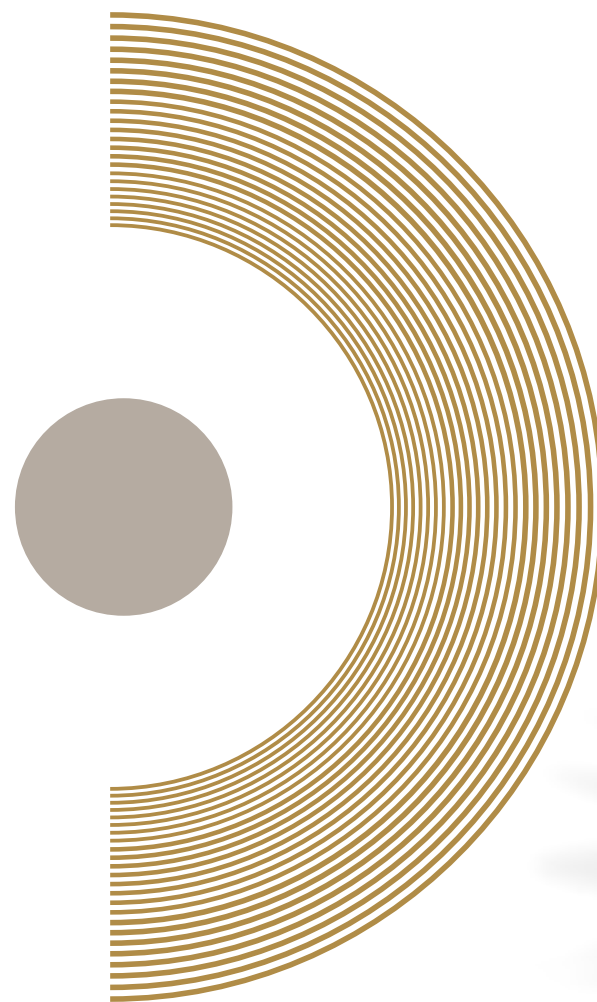
MARCO
CONCEPTUAL

CONCEPTO

El concepto de este proyecto es la huella digital, la cual se define como una impresión muy contundente que alguien o algo ha dejado en otra persona. Queremos resaltar la huella dejada de los diseñadores de moda, cada uno único e inigualable, como la huella, resaltando las piezas más icónicas y contundentes de los mismos. Donde muchos al momento de diseñar se inspiran en la isla, mezclando detalles étnicos y utilizando tonos, colores o elementos icónicos de la isla.

El estilo étnico se destaca por la presencia de objetos de diferentes culturas, especialmente de aquellas más exóticas. La cultura dominicana es una mezcla de la cultura taína, española y africana.

Entendido esto, queremos desarrollar un espacio donde se aprecie la moda, exhibiendo piezas icónicas de diseñadores dominicanos y elementos característicos de la isla, representando nuestra cultura a través de diseños que resalten nuestras raíces y coloquen de manifiesto la calidad de diseño dominicano al igual que a los diseñadores de moda dominicanos.



MATERIALES, ACABADOS Y TEXTURAS



MADERA FINA
DE ROBLE



GRANIPLAS
BEIGE



COBRE



PARED
COLONIAL
PIEDRA

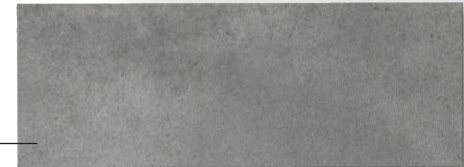
ONYX



PORCELANATO
CÁRNICO GRIS
0.60 X 0.60 M



CEMENTO
PULIDO



BRANDO VERDE
8X8 MATE PORCELANATO



BRANDING



BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Análisis de riesgos de desastres y vulnerabilidades en la república dominicana. Natalia Gomez de travesedo, Paola Saenz Ramírez. Recuperado de:

<http://ayuntamientosde.gob.do/transparencia/wp-content/uploads/2019/02/Análisis-de-riesgos-de-dsastres-y-vulnerabilidades-en-Rep.-Dom..pdf>

Avanlucé. (2021). Cómo Iluminar un Restaurante Moderno, recuperado de:

Cómo Iluminar un Restaurante Moderno | Avanlucé

BARAHONA, POHL, BOLLINI Y FAJARDO (2009), COLOR & RESTAURANT DESIGN, Barcelona – México DF, 1º Edición, 2009.

Blog hostelería. (2021). Medidas mínimas en bares y restaurantes. Secretos de Hostelería, recuperado de:

Medidas minimas en bares y restaurantes - Blog hostelería - Secretos de Hostelería (expomaquinaria.es)

Glocal. (2021). Materialidad en la arquitectura, recuperado de:

Materialidad en la arquitectura - Glocal

Guía para diseñar una cocina industrial - Blog hostelería - Secretos de Hostelería. (2020). Recuperado 1 June 2021, from

<https://www.expomaquinaria.es/wpblog/2020/01/14/guia-para-disenar-una-cocina-industrial/>

Los Restaurantes, su origen e historia - Restaurante Abades Triana. (2016). Recuperado de

<https://abadestriana.com/los-restaurantes-su-origen-e-historia/>

Luciano, L. (2018). Periodico HOY. LA MODA DOMINICANA EN CINCO DÉCADAS. recuperado de:

<https://hoy.com.do/la-moda-dominicana-en-cinco-decadas/>

MONTES, Eduardo (2008) “DISEÑO Y GESTIÓN DE COCINAS. Manual de higiene alimentaria aplicada al sector de la restauración.” Días Santos Editorial.

Payamps, C. (2015). Ensayo: ARQUITECTURA VERNÁCULA. Santiago, Rep. Dom. recuperado de:

https://issuu.com/arquitecturavernaculadominicana/docs/revista_arquitectura_verna__cula__c

Proyecto z. c. Urbanismo. Miércoles, 16 de diciembre de 2009. Por Carlos N. Valdez Rodriguez
Recuperado de:

<http://proyectozc01.blogspot.com>

Puyuelo, Montañés, Garmendia y Sanaustin. (2017) “introducción a la historia de bares y restaurantes”. fecoga editorial.

Rodriguez, S. (2020). Revista OH Magazine. Moda dominicana: Descubre en este reportaje cómo surgió en el país. de:

<https://ohmagazinerd.com/moda-dominicana/>

SANTO DOMINGO TIMES MAGAZINE. 2020. INDÓMITA: NACE UN NUEVO ESPACIO PARA EL DISEÑO DOMINICANO. Recuperado de:

<https://santodomingotimes.com/2021/08/10/indomita-un-nuevo-espacio-para-el-diseno-dominicano/>

(2021). Áreas de un Restaurante, recuperado de:

ÁREAS DEL RESTAURANTE – TÉCNICAS DE MESA Y BAR – TÉCNICO PROFESIONAL EN HOTELERÍA (wordpress.com)

2021. Cultura Dominicana: características, tradiciones, y mucho más. Editora Listín Diario, recuperado de:

<https://planlea.listindiario.com/2021/02/cultura-dominicana-caracteristicas-tradiciones-y-mucho-mas/>

(2021). Recuperado 8 Junio 2021, de

<https://cdigital.uv.mx/bitstream/handle/123456789/30665/zapata%20fernandez%202d2.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

<https://www.sismap.gob.do/Municipal/uploads/evidencias/636596497656151632-ORDENANZA-03-2011.PDF>

PLANIMETRÍA

LOCALIZACIÓN Y UBICACIÓN



PROYECTO DE CALIDAD
RESTAURANTE MUSEO TRANSCENDENTAL

CLIENTES:

En Maya 150209
Lucilla Güner 18-0412

LEYENDA

↑ Nombre

UNIVERSIDAD DE COAHUILA

Facultad de Artes

Escuela de Diseño de Interiores

PLANTA DE UBICACIÓN Y LOCALIZACIÓN

ESCALA: 1:150

FECHA: DICIEMBRE 2021

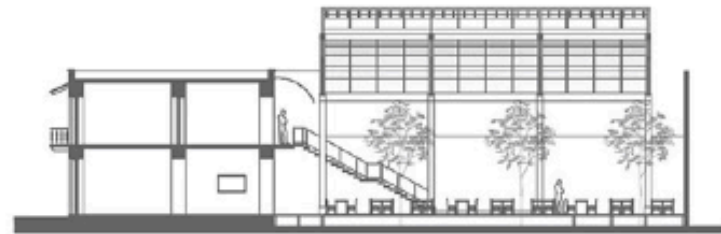
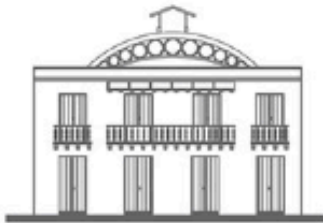
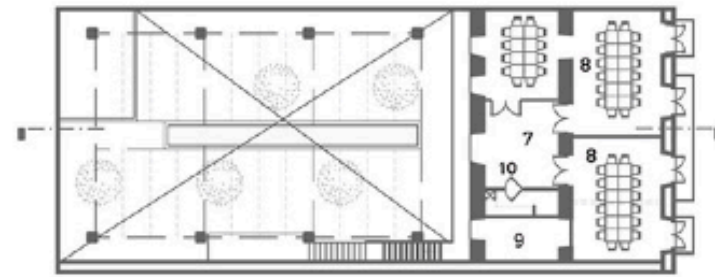
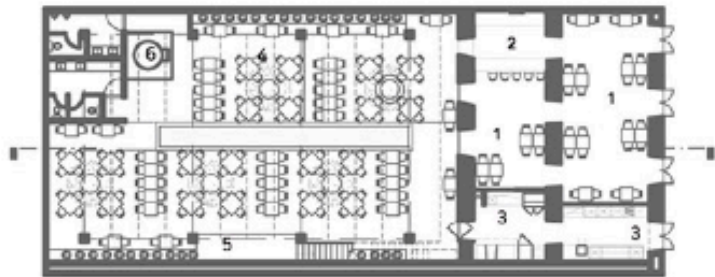
01

20

PLANOS EXISTENTES

Plantas arquitectónicas de primer y segundo nivel, elevación y sección longitudinal

Leyenda: 1 Área de mesas y bar 2 Barra 3 Cocina 4 Patio 5 Escenario 6 Horno de ladrillo 7 Vestibulo 8 Salón privado 9 Oficina 10 Servicio y montaplatos



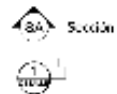
PROYECTO DE GRADUACIÓN
RESTAURANTE MUSEO TRANSCENDENTAL

SUSTENTANTES:

Enri Moya / MARI
Isabella Gómez / 18-0412

LEYENDA

— SPT 0.05 Nivel Piso Terminado
— NIT 0.00 Nivel Techo Terminado



UNIVERSIDAD DE COLOMBIANA

Facultad de Arte

Escuela de Diseño de Interiores

PLANOS EXISTENTES

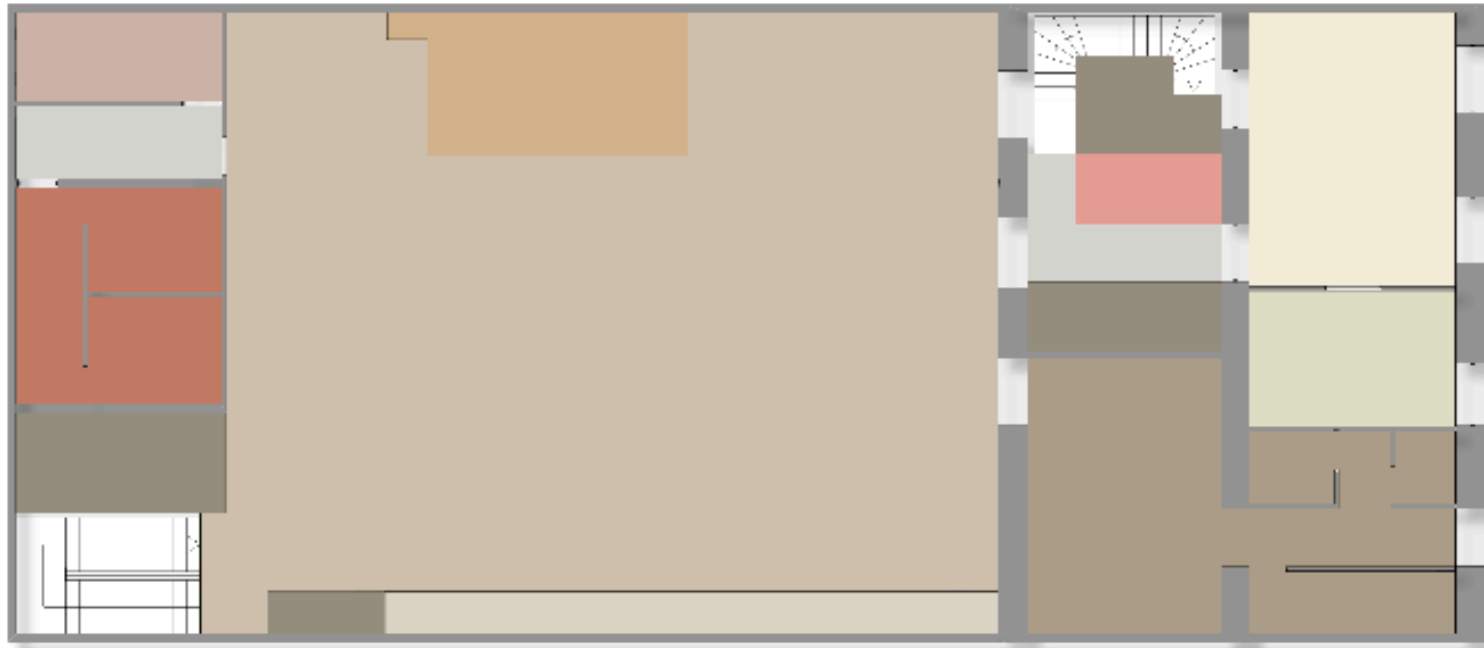
ESC.: N/E

FECHA: DICIEMBRE 2021

02

20

ZONIFICACIÓN 1ER NIVEL



PROYECTO DE CIUDAD:
RESTAURANTE / MUSEO TRANSCENDENTAL

SUSTENTANTES:

Fernando Méndez
Bucilla Gómez 18-0412

LEYENDA

- Recepción
- Tienda de Souvenirs
- Cocina
- Jardín Interior
- Área de reposo
- Área comercial
- Bar
- Baños
- Servicio
- Escalera
- Pasillo
- Norte

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Facultad de Arte

Escuela de Diseño de Interiores

PLANTA ZONIFICACIÓN 1ER NIVEL

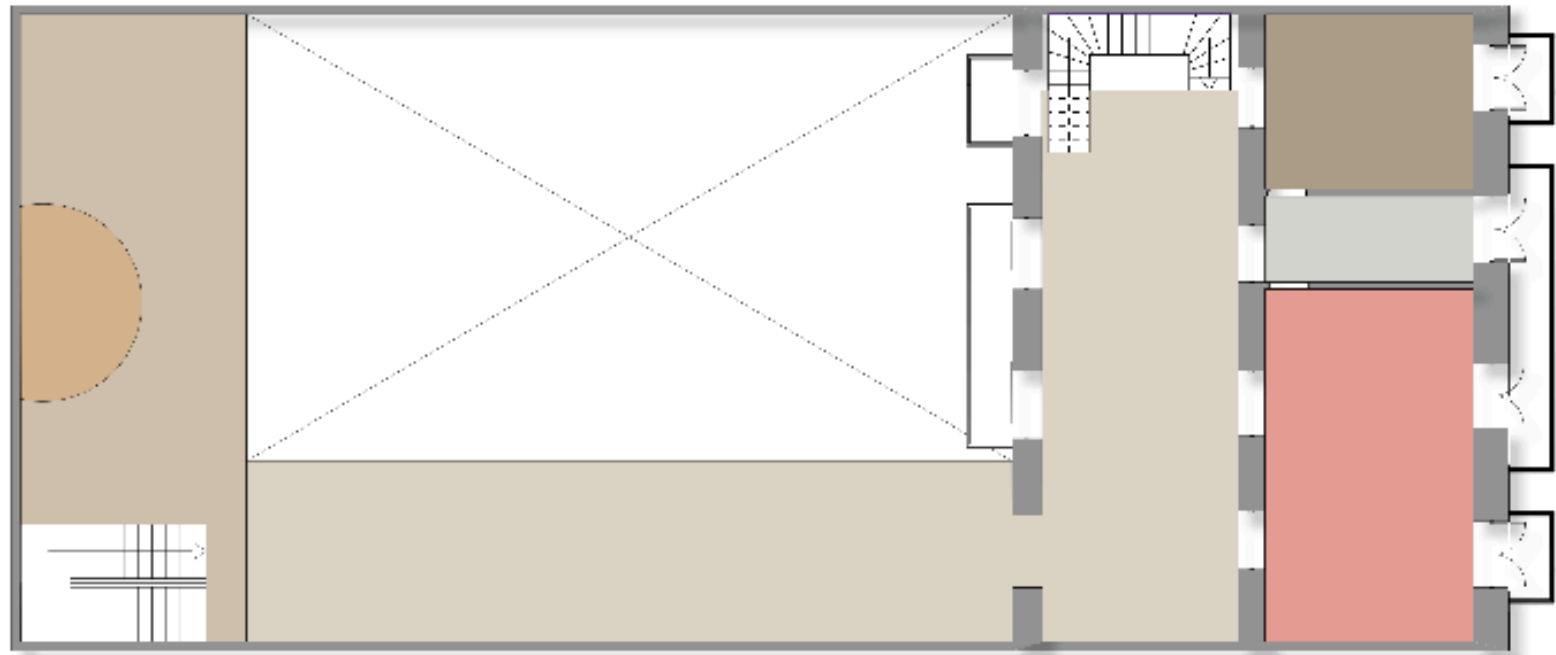
ESCALA: 1:150

FECHA: DICIEMBRE 2021

03

20

ZONIFICACIÓN 2DO NIVEL



PROYECTO DE CALIDAD
RESTAURANTE MUSEO TRANSCENDENTAL

SUSTENTANTES:

Diez Moya 15-0219
bubela G. Carran 18-0412

LEYENDA

- Oficina
- Almacén
- Exhibiciones
- Área comunes
- Bar
- Pasillo
- Norte

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Facultad de Arte

Escuela de Diseño de Interiores

PLANTA ZONIFICACIÓN 2DO NIVEL

ESCALA: 1:100

FECHA: DICIEMBRE 2021

04

20

PLANTA DE SITUACIÓN DE MUROS 1ER NIVEL



PROYECTO DE GRADO:
RESTAURANTE MUSEO TRANSCENDENTAL

SUSTENTANTES:

Dier Moya 15-0219
Isabella Gómez 18-0412

LEYENDA

- Muros a Eliminar
 - Muros a Mantener
 - Muros Propuestos
- ↑ Norte

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

PLANTA SITUACIÓN DE MUROS 1ER NIVEL

Facultad de Arq.

ESC.: 1:150

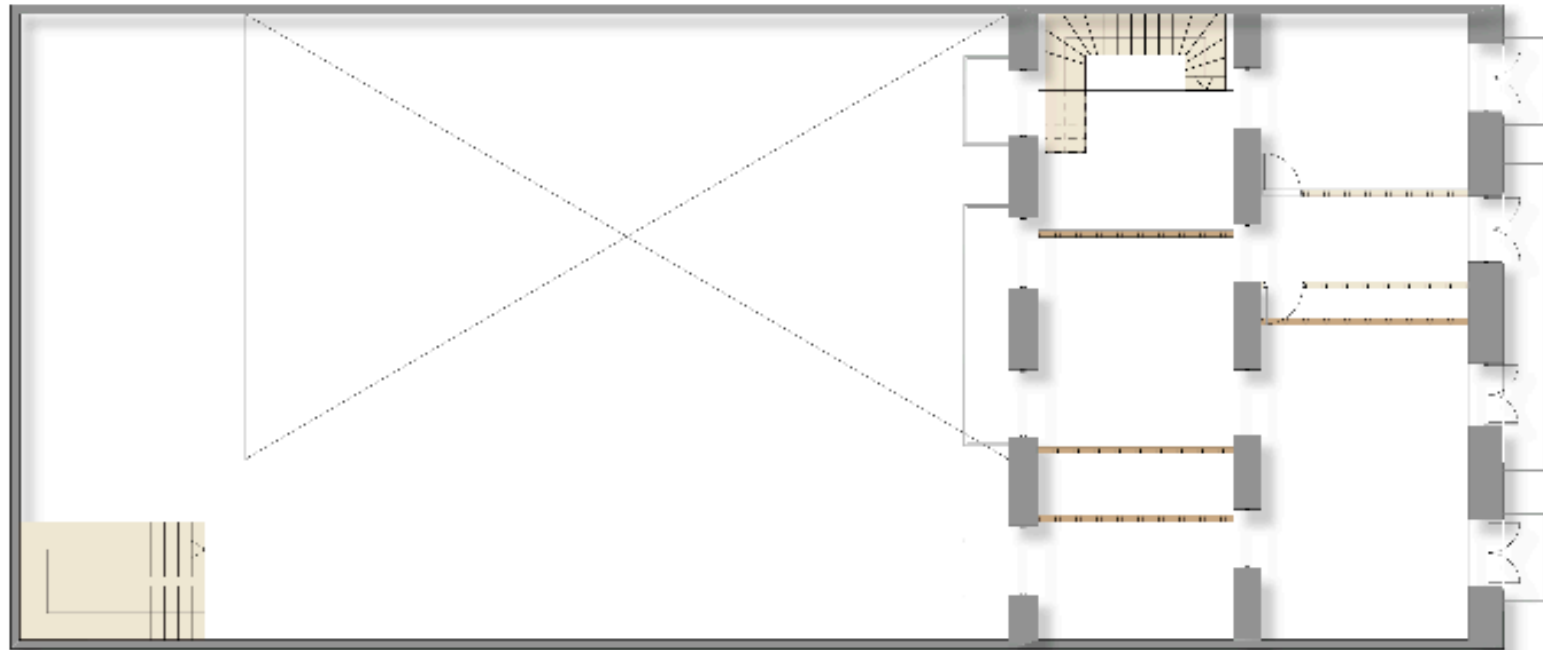
05

Escuela de Diseño de Interiores

FECHA: DICIEMBRE 2021

20

PLANTA DE SITUACIÓN DE MUROS 2DO NIVEL



PROYECTO DE GRADO
RESTAURANTE MUSEO TRANSCENDENTAL

SUSTENTANTES:
Dora Moya 15-0218
Isabella Gómez 18-0412

LEYENDA

- Muros a Eliminar
- Muros a Mantener
- - - Muros Propuestos
- ↑ Norte

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Facultad de Arte
Escuela de Diseño de Interiores

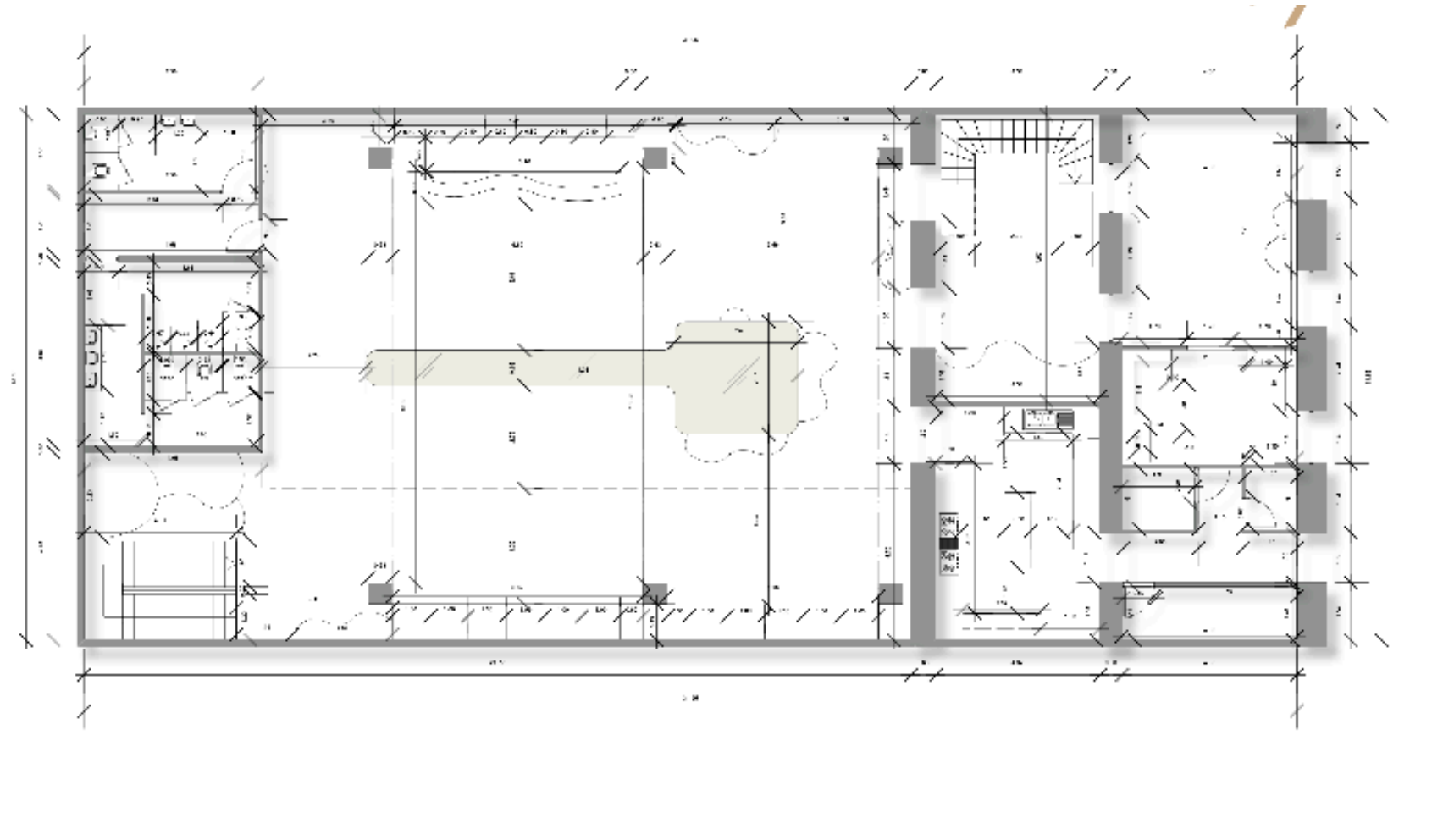
PLANTA SITUACIÓN DE MUROS 2DO NIVEL

ESCALA: 1:100
FECHA: DICIEMBRE 2021

06

20

PLANTA ARQUITECTÓNICA DIMENSIONADA 1ER NIVEL



PROYECTO DE CIVILIDAD
RESTAURANTE MUSEO TRANSCENDENTAL

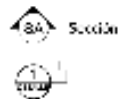
QUISQUANTINOS

En Mayo 15-2018
Luzella Gómez 18-0412

LEYENDA

— SPT
0.05 Nivel Piso Terminado

— NIT
0.03 Nivel Tierra Terminado



UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Facultad de Artes

Escuela de Diseño de Interiores

PLANTA ARQUITECTÓNICA DIMENSIONADA 1ER NIVEL

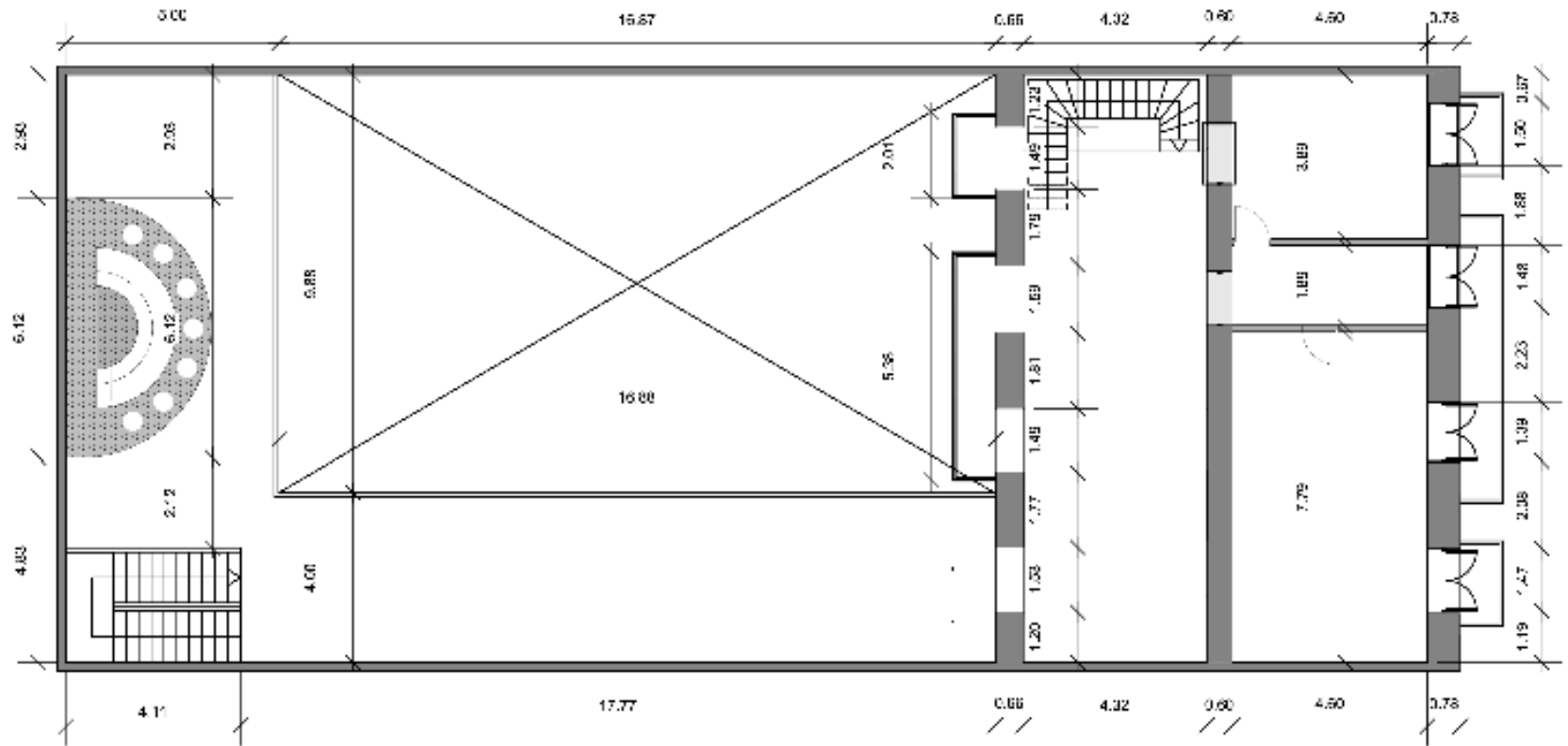
ESCALA: 1:150



FECHA: DICIEMBRE 2021

07

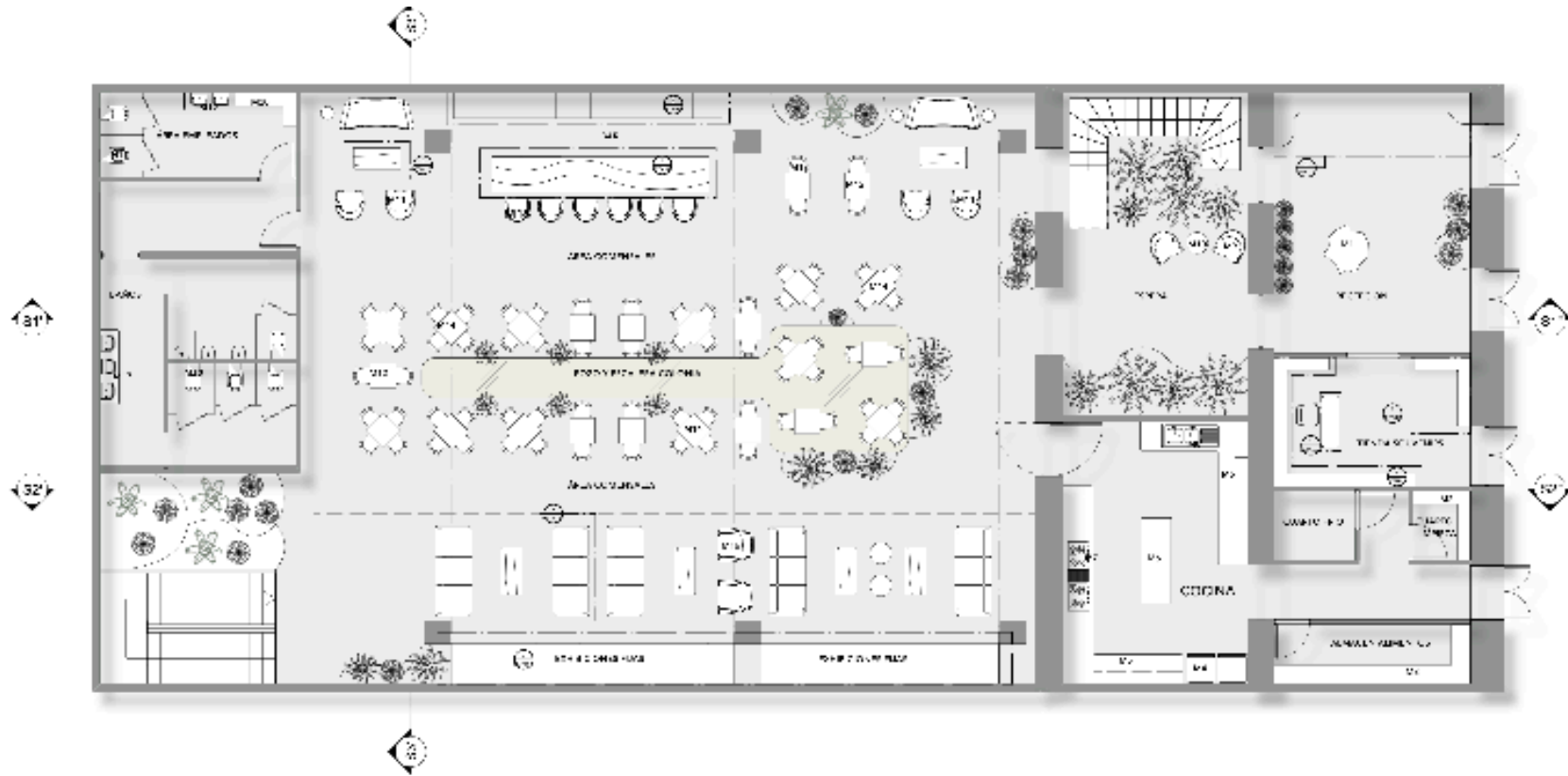
20

PLANTA ARQUITECTÓNICA DIMENSIONADA 2DO NIVEL



	PROYECTO DE GRADO: RESTAURANTE - MUSEO TRANSCENDENTAL	LEGENDA	UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA	PLANTA ARQUITECTÓNICA DIMENSIONADA 2DO NIVEL	
	SUSTENTANTES: Elsa Moya 1540219 Isabella Gómez 18-0412	— NPT 0.00 Nivel Piso Terminado — NPI 0.00 Nivel Techo Terminado		Facultad de Arte Escuela de Diseño de Interiores	ESC: 1:100 FECHA: DICIEMBRE 2021

PLANTA AMUEBLADA 1ER NIVEL



PROYECTO DE GRADUO:
RESTAURANTE MUSEO TRANSCENDENTAL

SUSPENDANTES:
Ella Moya 15-0219
Iacobi Gáman 18-0412

LEYENDA

- NPT 003 Nivel Piso Terminado
- N 003 Nivel Techo Terminado
- SA Sección
- 1 30-00-00

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Facultad de Arte
Escuela de Diseño de Interiores

PLANTA AMUEBLADA 1ER NIVEL

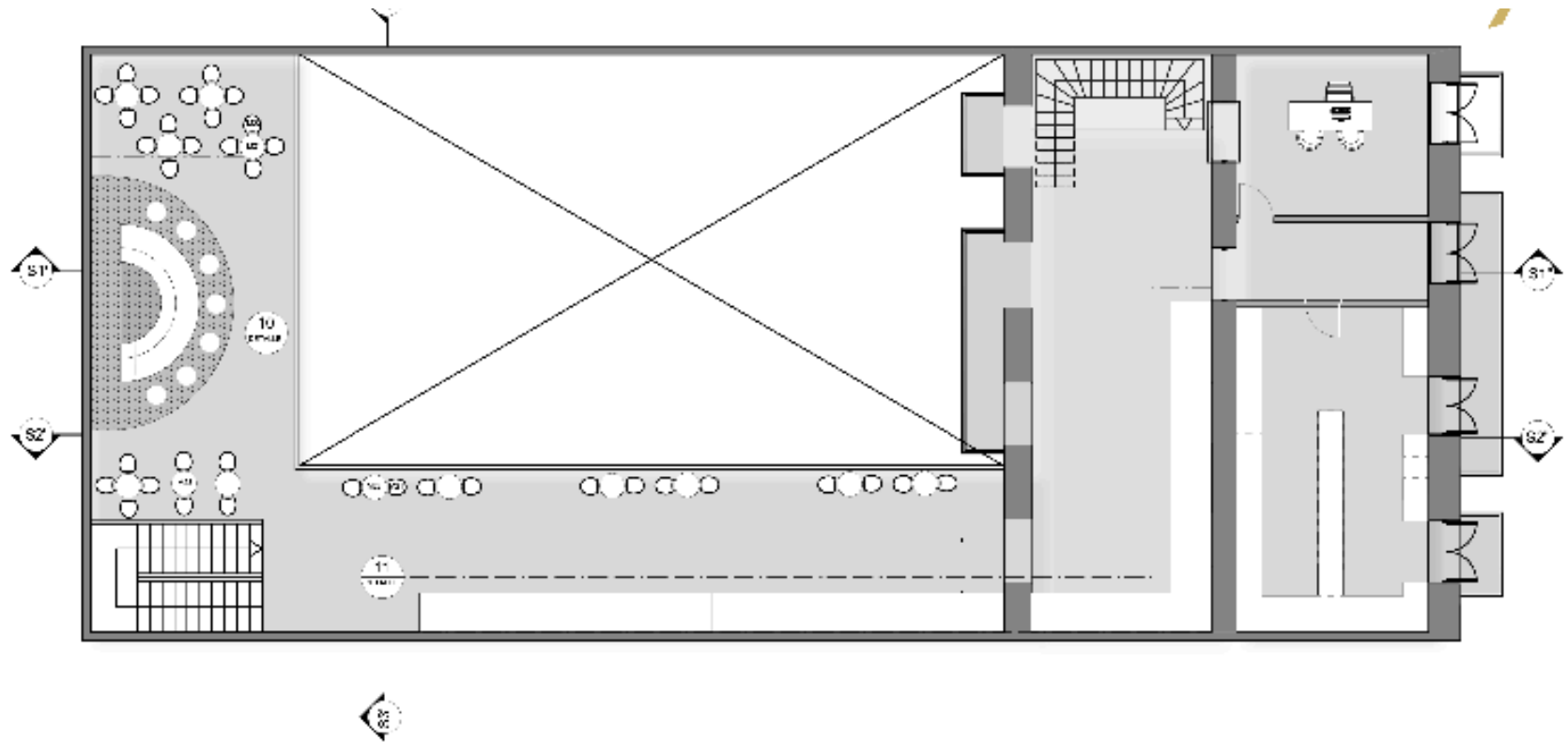
ESC.: 1:100





FECHA: DICIEMBRE 2021

09

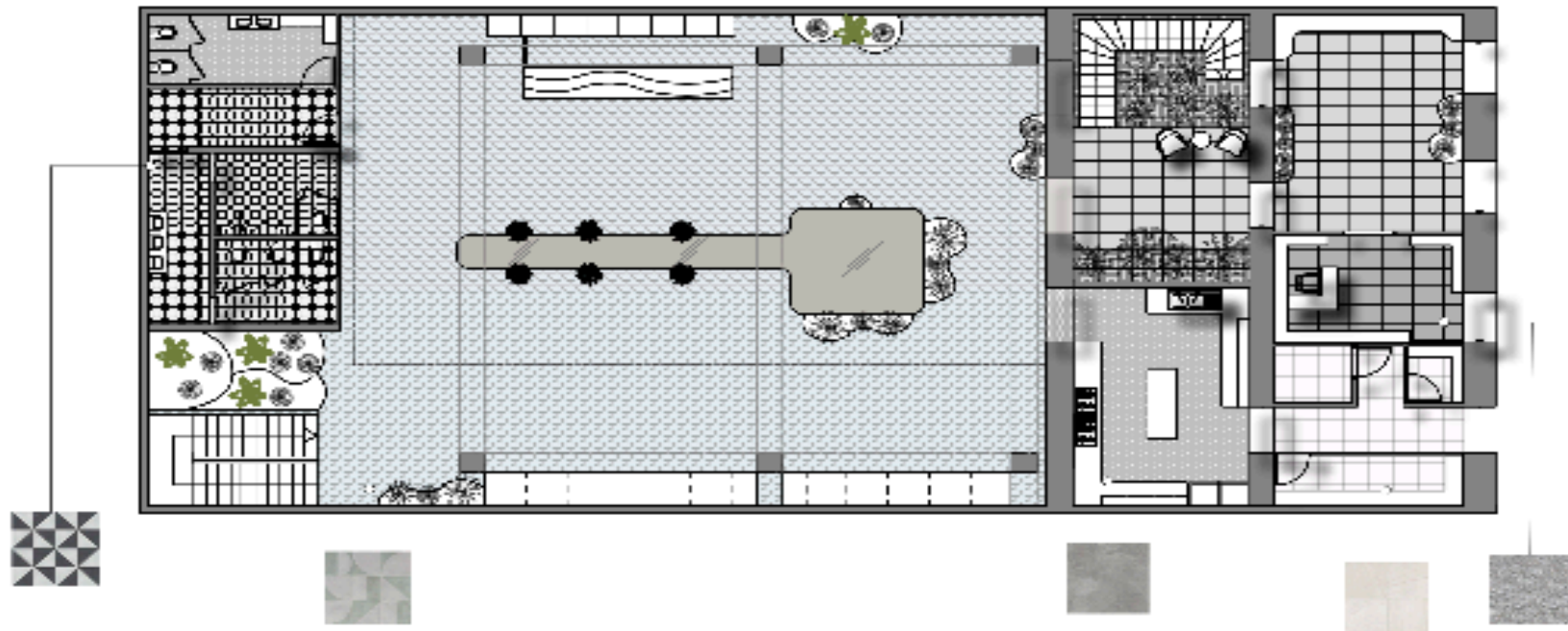
20

PLANTA AMUEBLADA 2DO NIVEL



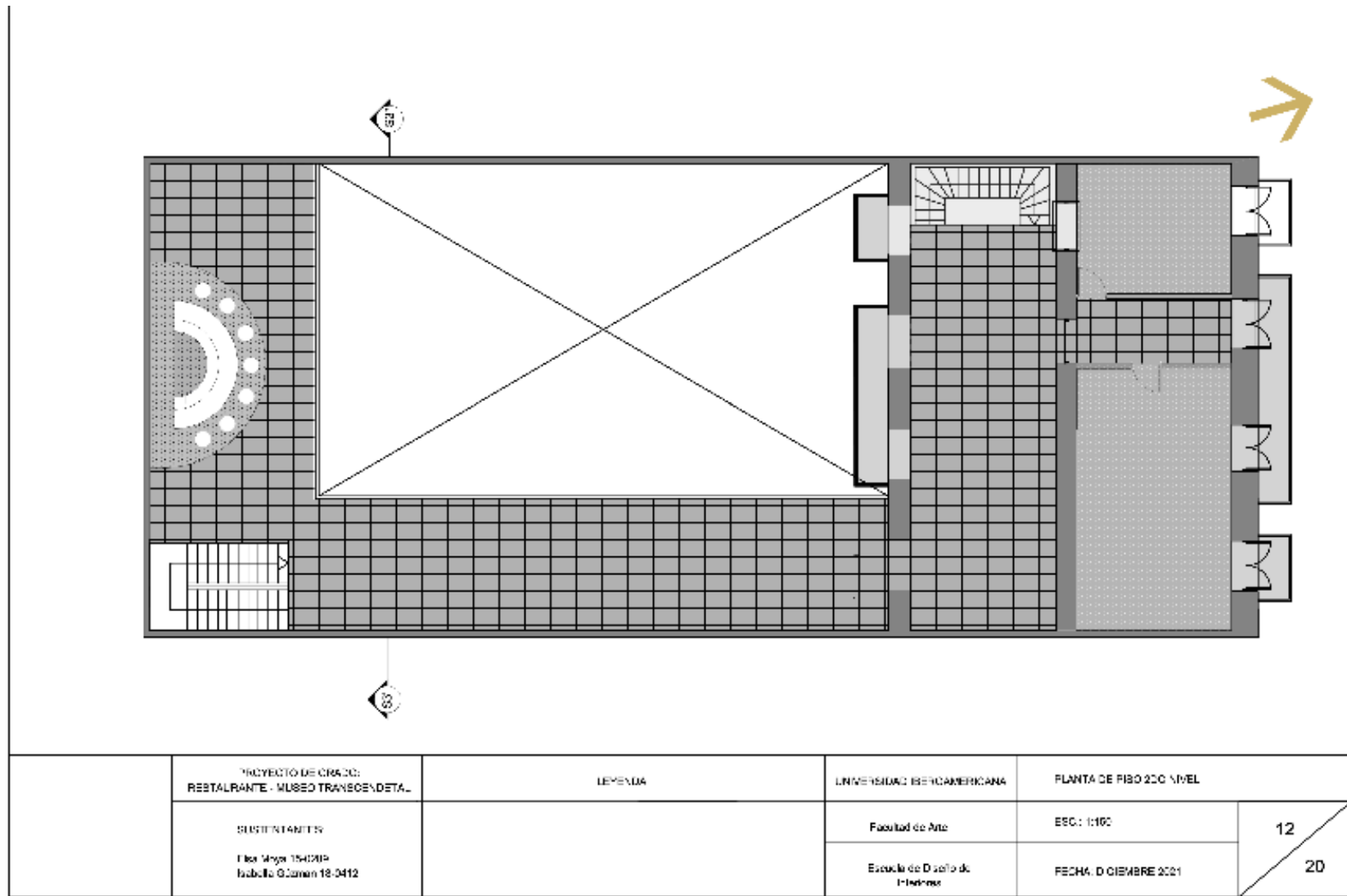
	PROYECTO DE CREAÇÃO: RESTAURANTE - MUSEO TRANSCENDENTAL	LEGENDA	UNIVERSIDAD BICENTENARIA	PLANTA AMUEBLADA 2DO NIVEL	
	SUSTENTANTES Flor Maya 15421P Calle G. Gómez 18-0412	— NPT 0.00 5 Nivel Piso Terminado	 S1 Suelo  S2	Facultad de Arte	ESC: 1:100
	— NPI 0.00 5 Nivel Fachada Terminada	 S3	Escuela de Diseño de Interiores	FECHA: DICIEMBRE 2021	20

PLANTA DISEÑO DE PISOS 1ER NIVEL

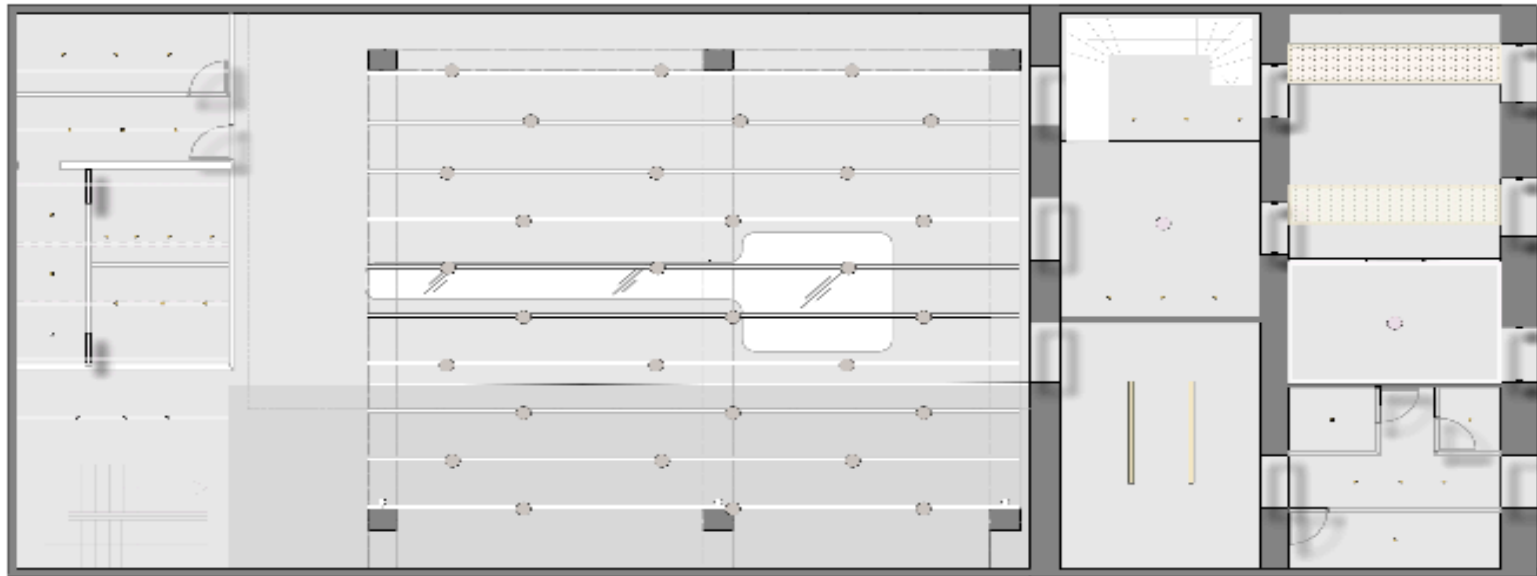



	PROYECTO DE DISEÑO RECEPCIÓN Y SALIDA DE PASAJEROS	10-2023	INGENIERO EN ARQUITECTURA	PROYECTO DE DISEÑO DE INTERIORES	11 20
	20-2023 INGENIERO EN ARQUITECTURA LICENCIADO EN DISEÑO DE INTERIORES			FORMA DISEÑO 2023	

PLANTA DISEÑO DE PISOS 2DO NIVEL

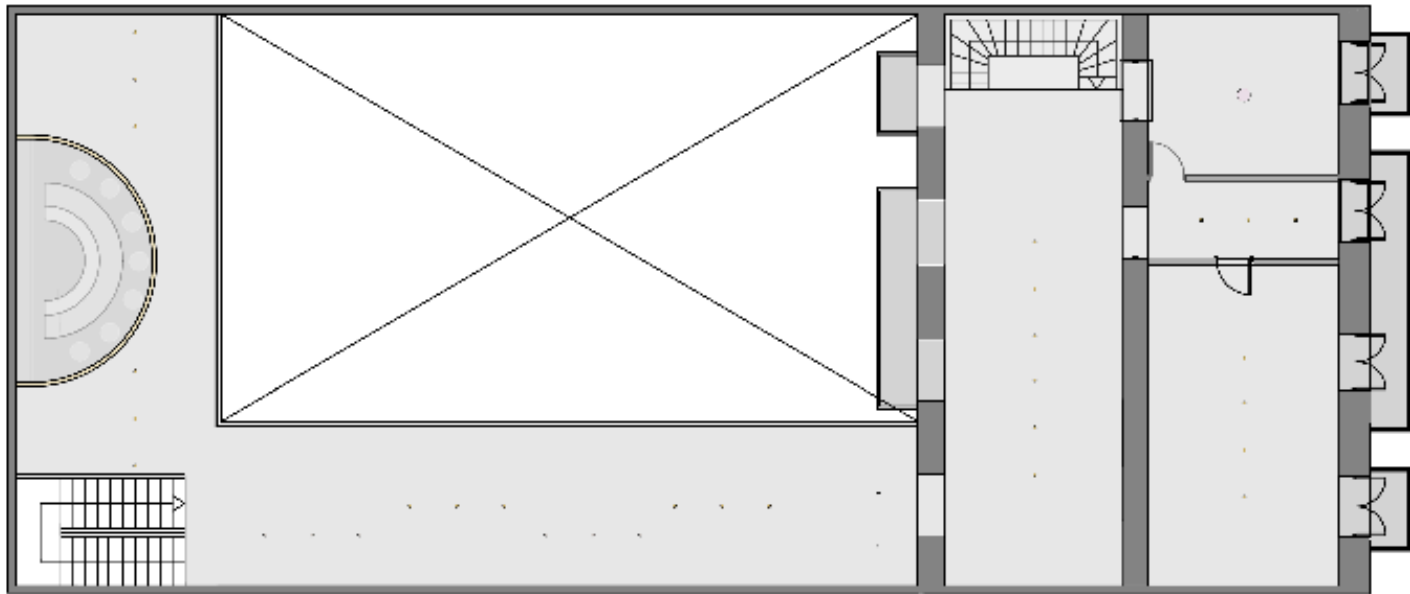


PLANTA DE PLAFÓN Y LUMINARIAS 1ER NIVEL



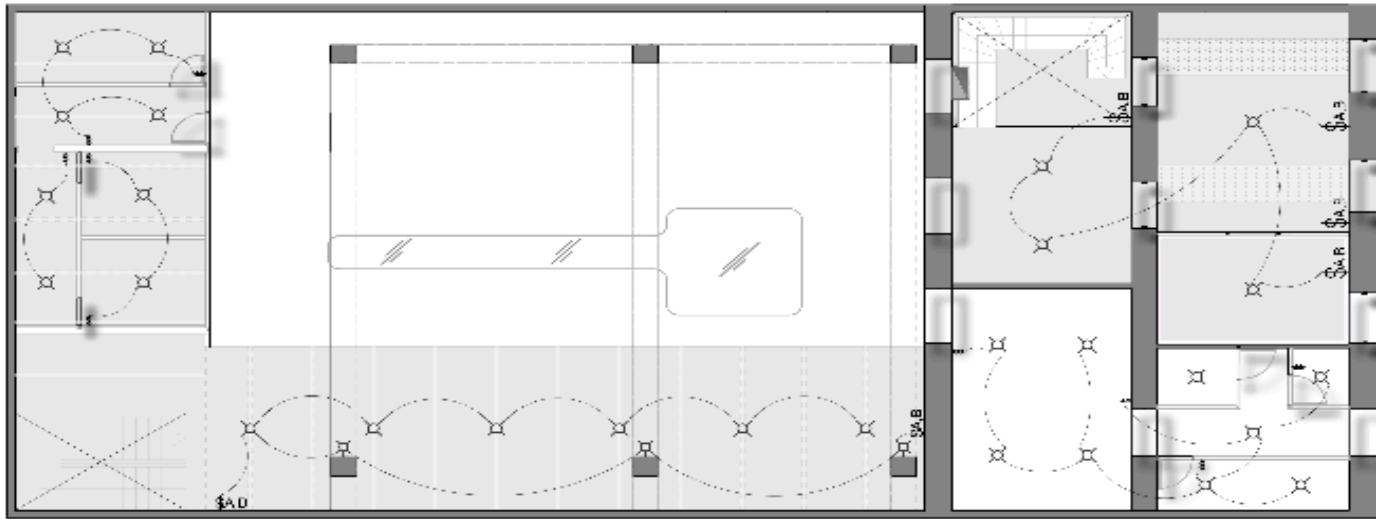
	PROYECTO DE GRADO: RESTAURANTE - MUSEO TRANSCENDENTAL	LEYENDA	UNIVERSIDAD PERUANA FACULTAD DE ARTES	PLANTA LUMINARIA 1ER NIVEL	
	SUBSISTEMAS Tercer Nivel 1540219 Tercer Nivel 020118-0412	<ul style="list-style-type: none"> ● LUCES EMPOTRADAS ● LUCES COLGANTES ● LAMPARA DE TECHO ● TIRAS LED 	ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES	ESC: 1:100 FECHA: 01 DICIEMBRE 2021	13 20






PLANTA DE PLAFÓN Y LUMINARIAS 2DO NIVEL



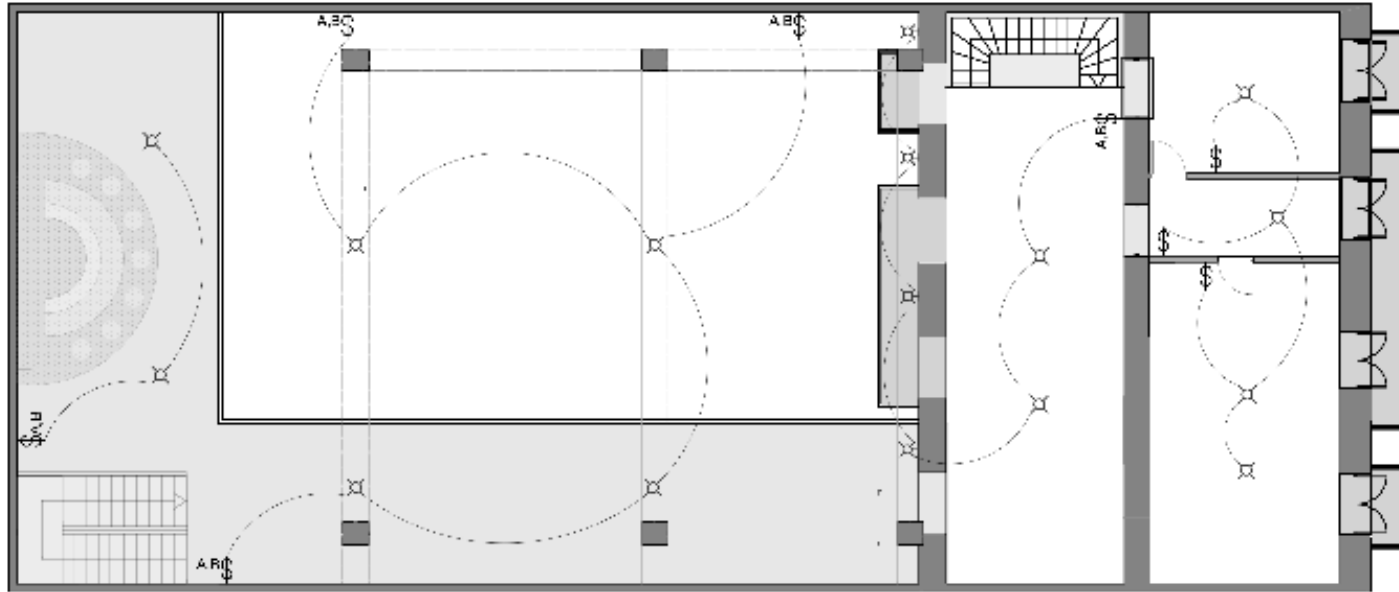
 <p>PROYECTO DE GRADO: RESTAURANTE - MUSEO TRANSCENDENTE...</p>	<p>LEYENDA</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LUCES EMPOTRADAS ● LUCES SPOTLIGHTS ● LAMPARA DE TECHO ● TIRAS LED 	UNIVERSIDAD BICENTAMERICANA	PLANTA LUMINARIA 2DO NIVEL	
		<p>Facultad de Arte</p> <p>Escuela de Diseño de Interiores</p>	<p>ESC.: 1:100</p> <p>FECHA: DICIEMBRE 2021</p>	<p>14</p> <p>20</p>






PLANTA DE SALIDAS LUCES 1ER NIVEL



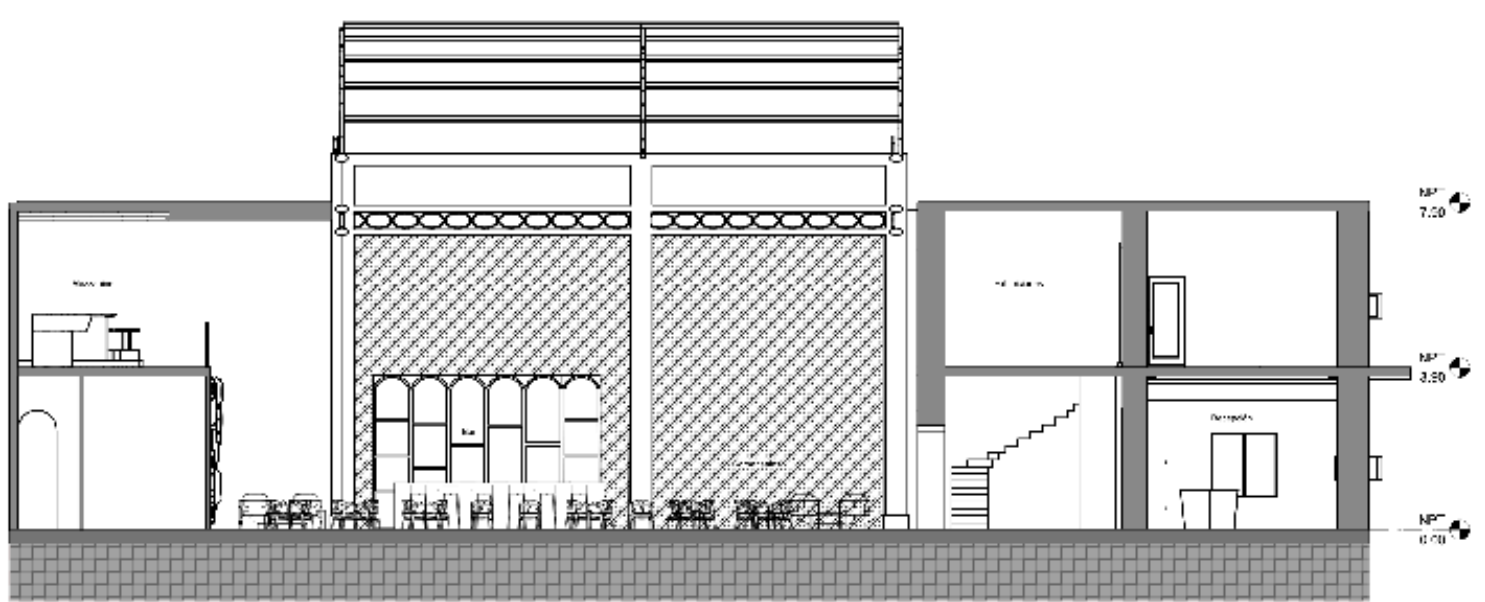
	PROYECTO DE OBRAS: RESTAURANTE - MUSEO TRANSCENDENTAL	LEYENDA  Salida de luz control  Salida de luz de emergencia  S.A.D. interruptor de luz  interruptor de luz	UNIVERSIDAD BENICAMERICANA	PLANTA SALIDA ELÉCTRICA 1ER NIVEL	
	SUSTENTANTES Flor Moya 1542819 Gabriel Gómez 18-0412		Facultad de Artes	ESC. 1:100	15
	Escuela de Diseño de Interiores	FECHA: 0 DICIEMBRE 2021	20		




PLANTA DE SALIDAS LUCES 2DO NIVEL



	PROYECTO DE GRADO: RESTAURANTE - MUSEO TRANSCENDENTAL	LEYENDA	UNIVERSIDAD BENICOMEJANA	PLANTA SALIDA ELÉCTRICA 2DO NIVEL	
	SUS TITULANTES: Elié Moya 1540219 Isabella Gáman 18-0412	 Salida de luz canal  Salida de luz de puerta	 A.D. Interruptor de luz  Interruptor de luz	Facultad de Arte	ESC.: 1:100
			Escuela de Diseño de Interiores	FECHA: DICIEMBRE 2021	20




SECCIONES



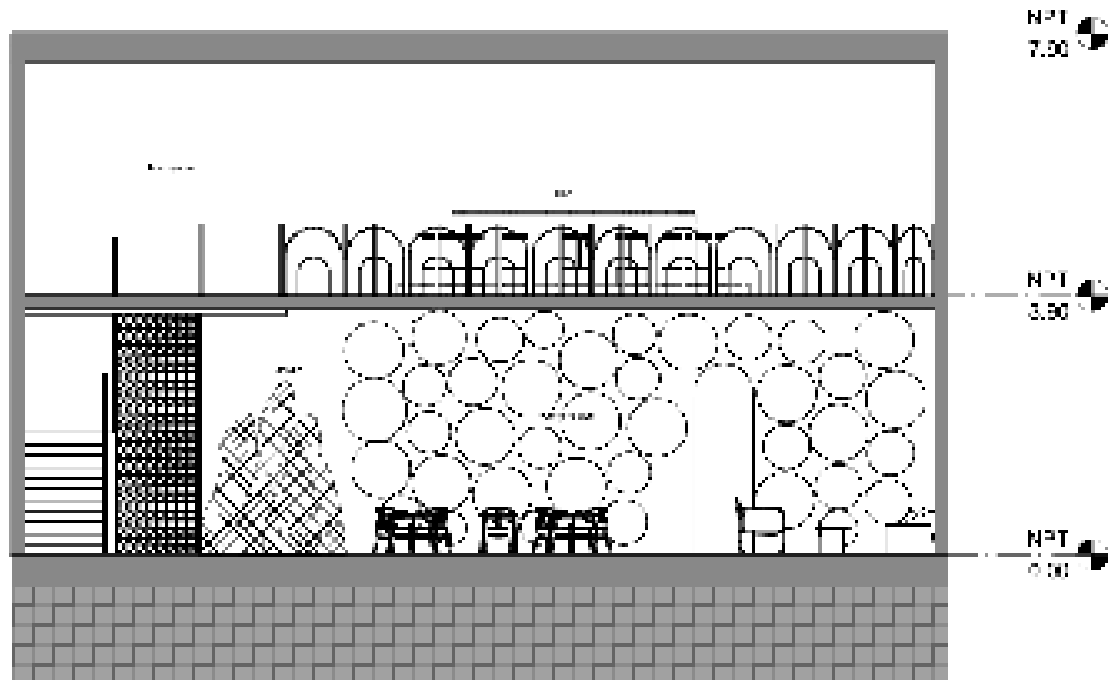
	PROYECTO DE GRADUACIÓN RESTAURANTE MUSEO TRANSCENDENTAL	LEYENDA	UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA	SECCION TRANSVERSAL 1 / 1	
	SUSPENDIANTES: Fina Maya 15-02019 Lucelia Gómez 18-0412	— NPT 7.50 Nivel Piso Terminado — NPT 3.50 Nivel Techo Terminado	 Sección  1/20	Facultad de Arte Escuela de Diseño de Interiores	ESC.: 1:150 FECHA: DICIEMBRE 2021


SECCIONES



	PROYECTO DE GRUPO: RESTAURANTE MUSEO TRANSCENDENTAL	LEYENDA	UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA	SECCION TRANSVERSAL 2-2*	
	SUSPENDIENTES: Fina Maya 15-02019 Lucelia Gómez 18-0412	— NFT 3.00 Nivel Piso Terminado — N 3.00 Nivel Techo Terminado	 Sección 	Facultad de Arte Escuela de Diseño de Interiores	ESC: 1.150 FECHA: DICIEMBRE 2021

SECCIONES



	PROYECTO DE GRADUO: RESTAURANTE MUSEO TRANSCENDENTAL	LEYENDA	UNIVERSIDAD DE COAHUILA	SECCION TRANSVERSAL 3-3"
	SUSPENDIENTES: Eric Moya 15-0219 Lucelia G. Jarama 18-0412	— NPT 0.00 Nivel Piso Terminado — N 0.00 Nivel Techo Terminado	— SA Sección — T	Facultad de Arte Escuela de Diseño de Interiores

SECCIONES



CATÁLOGO DE MOBILIÁRIO



DESIGN-MILK.COM



M9 | GEBRÜDER THONET VIENNA
GMBH
LOÏE LOUNGE CHAIR



M11 | KALMAR ARMCHAIR
OVERALL: 33"H, 32"W, 34.25"D



M13 | DC10 BY INODA&SVEJE
MIYAZAKI CHAIR
W570 X D510 X H740 (SH425/455)MM



M15 | BLAKEY CHAIR
MEZZO COLLECTION
W50 CM | 19,69" D 53 CM |
20,87" H 112 CM | 44,09"



M16 | MARTE LOUNGE CHAIR
DIMENSIONS: 32"L X 28.25"W X
34.25"H

CATÁLOGO DE MOBILIÁRIO



TROUVA: TABITTA BAR STOOL
NATURE RATTAN



M1 ROOT CONSOLE TABLE
MEDIUM: 55" - 62" L
WOODLANDCREEK FURNITURE



M10 BRYANT ROUND TABLE AGED
PINE - SERTA 17.3 INCHES (H) X 39.4
INCHES (W) X 39.4 INCHES



M13 | DC10 BY INODA&SVEJE
MIYAZAKI CHAIR
W570 X D510 X H740 (SH425/455)MM



DIAMOND DINNERWARE SET
(SET OF 12 PLATES)
ARTICTURE



M13 | DC10 BY INODA&SVEJE
MIYAZAKI CHAIR
W570 X D510 X H740 (SH425/455)MM

CATÁLOGO DE MOBILIÁRIO



LAMPARA COLGANTE CLEAR GLASS
3000 K



M17
ORB CONCRETE WASHBASIN
GRAVELLI R= 30 CM



M3 | ESTANTE AJUSTABLE DE ACERO
CON 4 REPISAS, COLOR CROMO
90.8D X 35.2W X 136H CM



M4 | HBCO
SE28HCSX
30 1/2" X 78



M5 | VOGUE CC360
1800X 600 MM



M6 | VOGUE GJ507
1200 X 700 MM

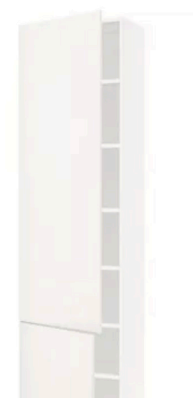
CATÁLOGO DE MOBILIÁRIO



M7 | LINCAT OE8017
900 X 800 MM



M8 | VOGUE DY824
1500 X 600



M2 | SEKTION
24X 15X 90



LICUALA CORDATA



STRELITZIA NICOLAI



EXALTA BOSTONIESIS

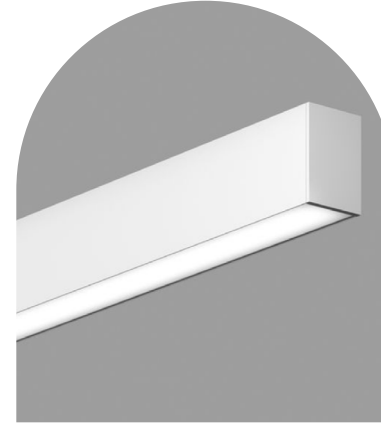
CATÁLOGO DE LUMINARIAS



LAMPARA COLGANTE CLEAR GLASS
3000 K



LAMPARA COLGANTE
KNOT CILINDRO PC1019
2700 K 30 W



PANEL DE ILUMINACIÓN
CAVA 4000K



LAMPARA COLGANTE
SERENA AND LILY
2700 K 30 W



LAMPARA COLGANTE
CATALYST CHANDELIER BY
MODERN FORMS



LUMINARIA SPOT DIRIGIBLE
3000K 10W

CATÁLOGO DE LUMINARIAS



LUMINARIAS

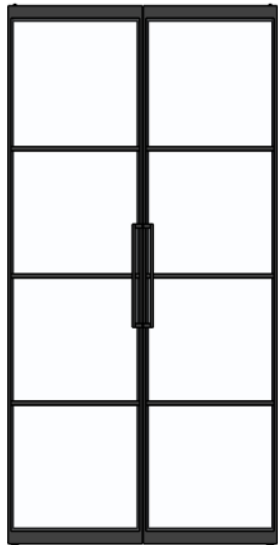


LUZ INTERIOR ENCASTRABLE
3000 K 4 W

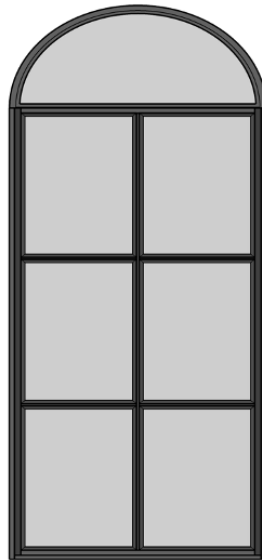


M1TIRA LED
TIRA LED SMD3528 60L/M IP20 12V
BLANCO CÁLIDO |
125 W 24 V

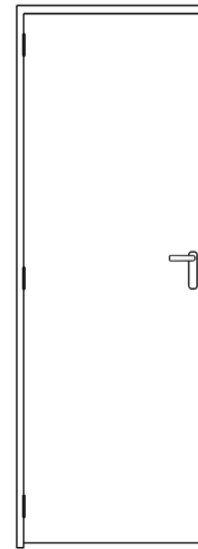
CATÁLOGO DE PUERTAS



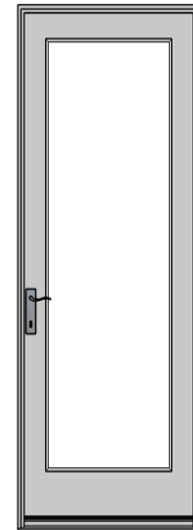
1.50 X 3.00
PUERTA DE METAL Y VIDRIO
ABATIBLE
CANTIDAD: 8



1.30 X 2.85
VENTANA DE FIJA
METAL Y VIDRIO
CANTIDAD: 7



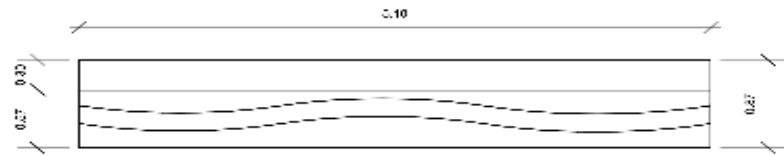
0.91X2.00X
PUERTA CUARTO FRIO
ABATIBLE HACIA AFUERA
ACERO INOXIDABLE
CANTIDAD: 1



0,90X2.20
MADERA LACADA BLANCA
ABATIBLE
CANTIDAD: 3

DETALLES

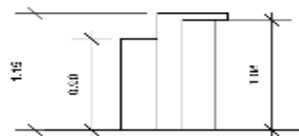
BAR IER NIVEL



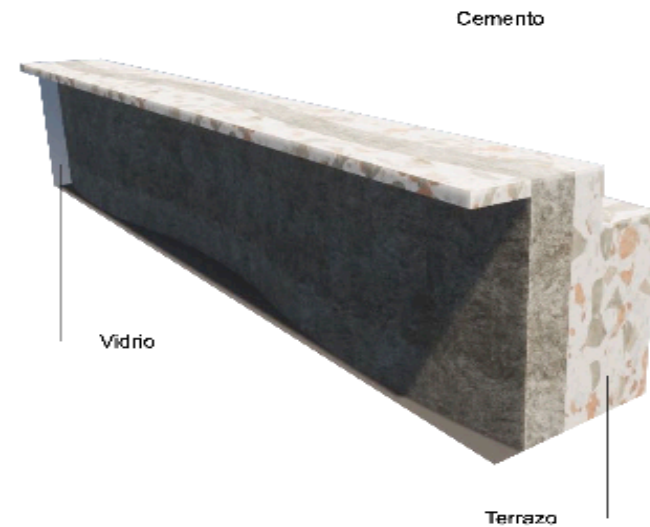
PLANTA



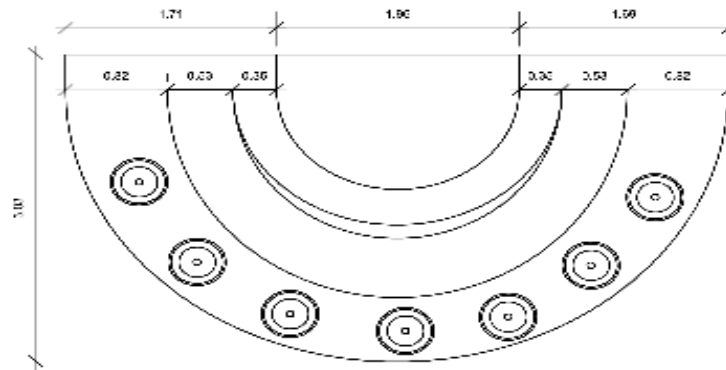
ELEVACIÓN FRONTAL



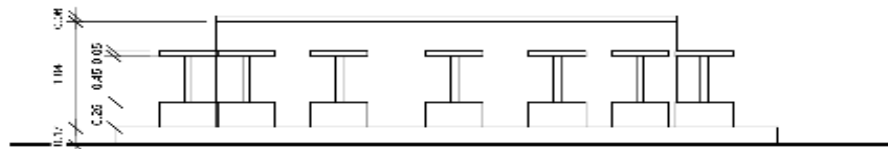
ELEVACIÓN LATERAL



BAR 2DO NIVEL



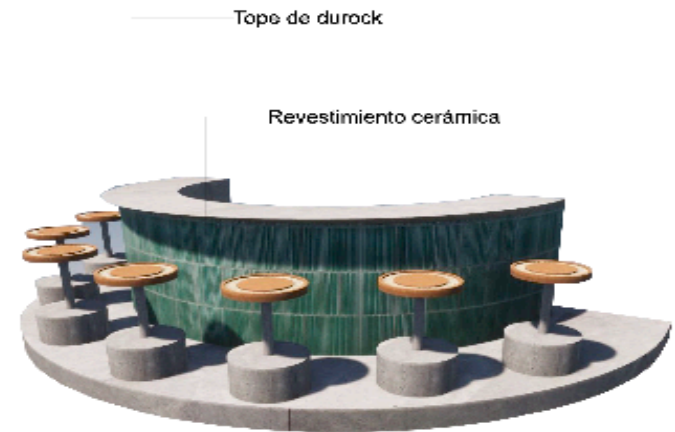
PLANTA



ELEVACIÓN FRONTAL

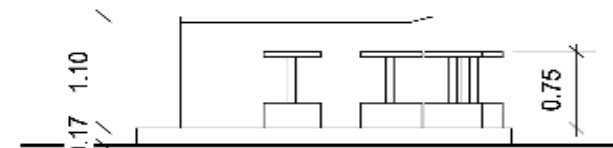


ELEVACIÓN POSTERIOR



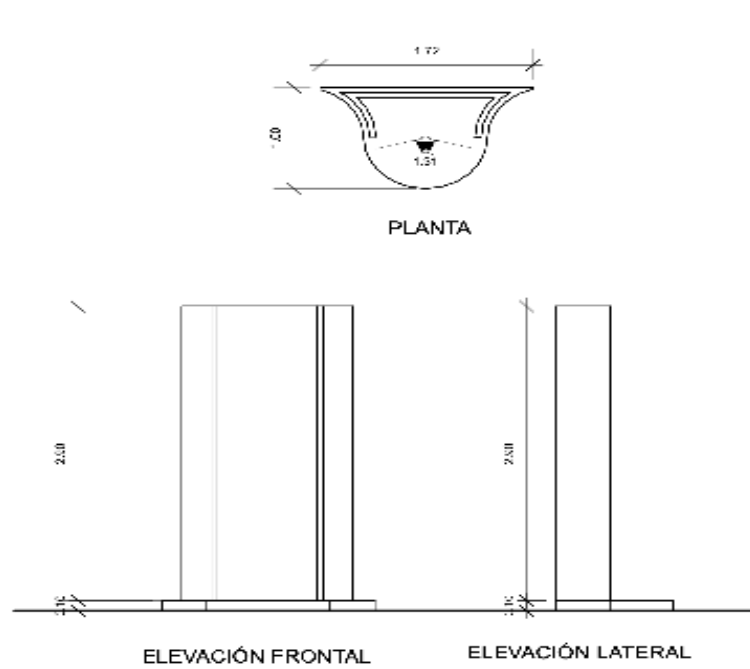
Asiento de madera con rattan

Tubo de metal



ELEVACIÓN LATERAL

EXHIBIDOR TEMPORAL



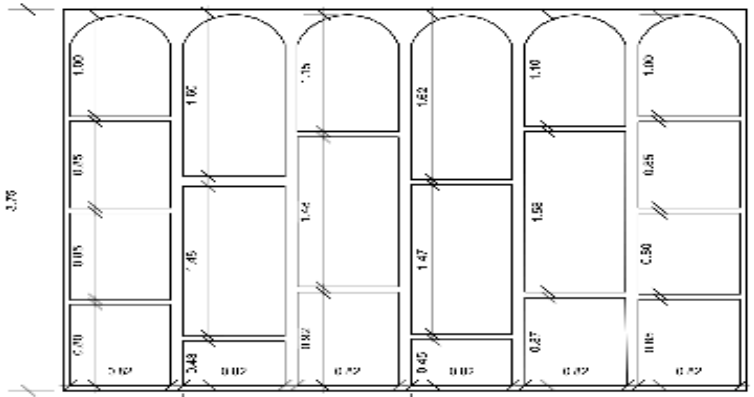
Madera MDF hidrófugo



EXHIBIDOR FIJO

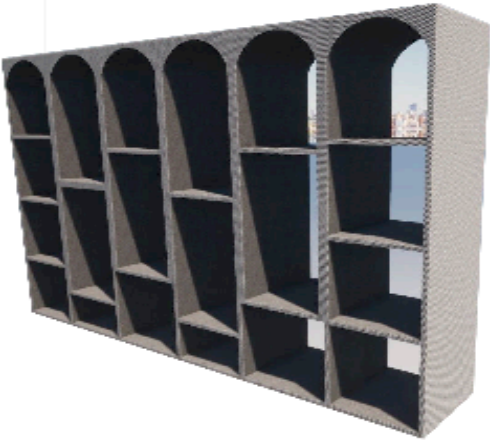


PLANTA

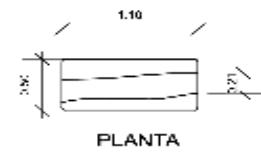


ELEVACIÓN FRONTAL

EXHIBIDOR DE METAL

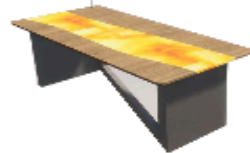


MEJA ÁREA LOUNGE



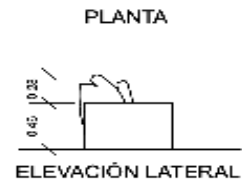
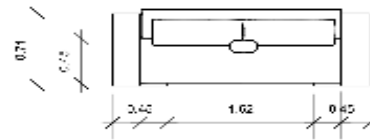
Onyx ambar

Madera de roble color natural

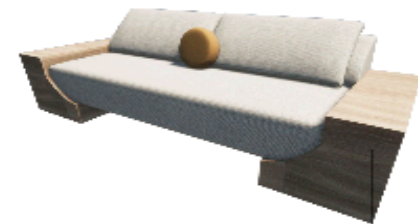


Patatas de metal

SOFÁ ÁREA LOUNGE

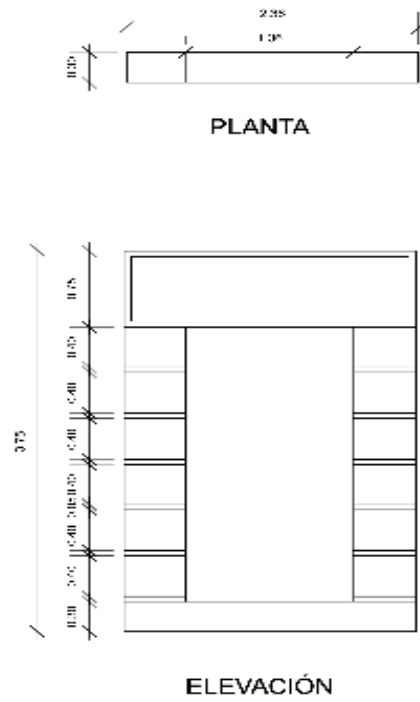


Tela impermeable

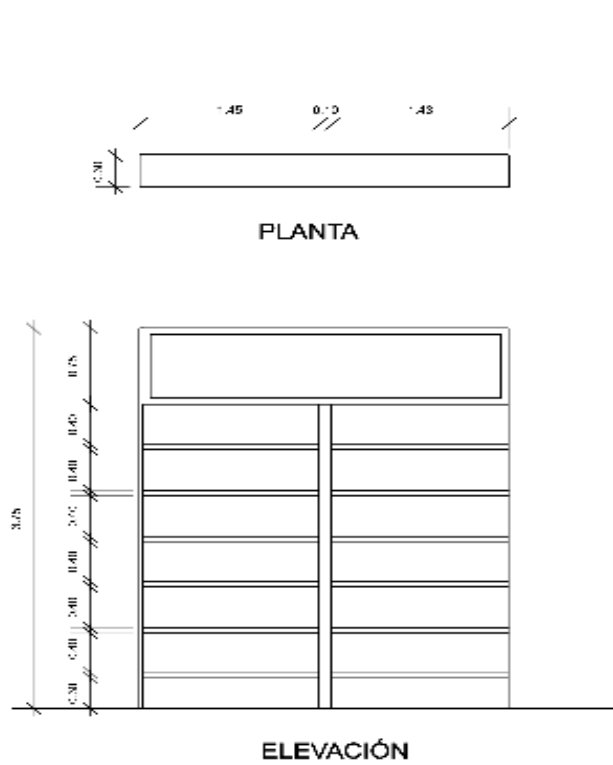


Patatas y Descansa
bravos en madera

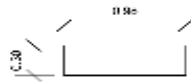
MOBILIARIO MODULAR TIENDA SOUVENIRS



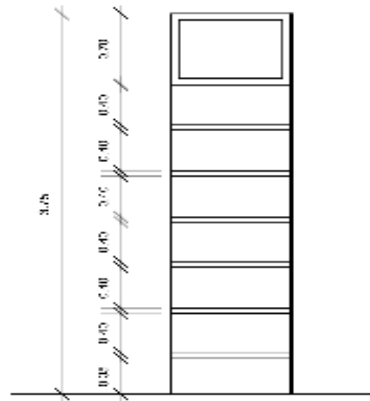
MOBILIARIO MODULAR TIENDA SOUVENIRS



MOBILIARIO MODULAR TIENDA SOUVENIRS



PLANTA



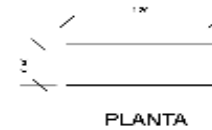
ELEVACIÓN FRONTAL

Madera MDF, revestida en yeso, pinta de azul menta

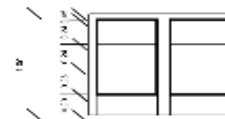


Detalle en cobre

Productos



PLANTA



ELEVACIÓN FRONTAL

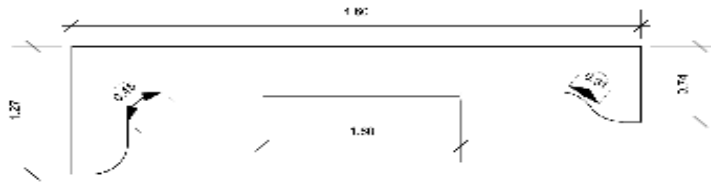
Madera MDF, revestida en yeso, pinta de azul menta



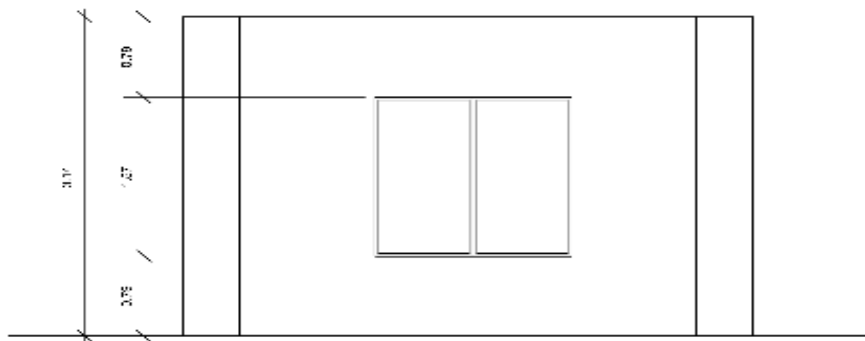
Productos

Detalle en cobre

PANEL INFORMATIVO



PLANTA



ELEVACIÓN



RECEPCIÓN



COMENSALES



EXHIBICIONES COMENSALES



EXHIBICIONES FIJAS



EXHIBICIONES TEMPORALES



COMENSALES



COMENSALES



COMENSALES



MEZZANINE



