

D

EL DISEÑO COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL

CLASE N° 3

ARQUITECTURA IV
TALLER DE INTEGRACIÓN PORYECTUAL
2022

- **DISEÑAR** Implica planificar para obtener un propósito específico perseguido
- **DISEÑO** se define como el proceso previo de configuración mental, prefiguración, en la búsqueda de una solución en cualquier campo.
- **DISEÑO** Es el arte de ordenar y componer elementos de la misma clase para formar un todo. Con un sentido o un fin determinado.

DISEÑO DE INTERIORES

El **diseño interior** o **interiorismo** es la disciplina proyectual involucrada en el proceso de formar la experiencia del espacio interior, con la manipulación del volumen espacial así como el tratamiento superficial.

No debe ser confundido con la decoración interior, el diseño interior indaga en aspectos de la psicología ambiental la arquitectura, y del diseño de producto, además de la decoración tradicional. Un diseñador interior o de interiores, es un profesional calificado dentro de este campo, quién diseña interiores como oficio.

El diseño interior es una práctica creativa que analiza la información programática, establece una dirección conceptual, refina la dirección del diseño, y elabora documentos gráficos de comunicación y de construcción

DISEÑO DEL PAISAJE

Se enfoca más en la resolución artística del diseño.

El diseño de paisaje y la arquitectura paisajista toman en cuenta ambos, el terreno, el drenaje, el clima y otros asuntos, ya que supervivencia de las plantas dependen de estos.

DISEÑO INDUSTRIAL

Abarca desde tornillos y piezas mecánicas de todo tipo, desde una bicicleta hasta un avión, pasando por los electrodomésticos. a todos los elementos prefabricados de la construcción.

DISEÑO GRÁFICO

Se refiere a todo tipo de composiciones, planos, también fotografías, proyectos de propaganda, etc. Necesarios para la comunicación, dibujos, carteles, portadas de libros, periódicos y revistas.

La Arquitectura es el arte de proyectar y construir edificios.

PROYECTAR Y DISEÑAR implican la misma acción, de allí que hablamos de **DISEÑO ARQUITECTÓNICO**

FASES DEL PROCESO DEL DISEÑO

- El proceso de diseñar, suele implicar las siguientes fases:
 1. **Observar y analizar** el medio en el cual se desenvuelve el ser humano, descubriendo alguna necesidad.
 2. **Evaluar**, mediante la organización y prioridad de las necesidades identificadas.
 3. **Planear y proyectar** proponiendo un modo de solucionar esta necesidad, por medio de planos y maquetas, tratando de descubrir la posibilidad y viabilidad de la (s) solución(es).
 4. **Construir y ejecutar** llevando a la vida real la idea inicial, por medio de materiales y procesos productivos

- HASTA AHORA **3° AÑO** DE LA CARRERA, SE LOS HA FORMADO EN VARIAS ÁREAS DEL DISEÑO.

- DISEÑO DE INTERIORES
- DISEÑO DEL PAISAJE
- DISEÑO ARQUITECTÓNICO
- DISEÑO DE MOBILIARIO O INDUSTRIAL

- El plan de la carrera dispone que en **4° año** el alumno aborde la problemática de la arquitectura social y el diseño urbano

La experiencia que nos da el dictado de esta asignatura desde el 2015 a la fecha, que el estudiante desconoce varios aspectos de la actividad principal que es el diseño, no ha elaborado aún su metodología o proceso de **DISEÑO**, adolece de conocimientos fundamentales para el **DISEÑO ARQUITECTÓNICO**, desde el abordaje conceptual de un diseño, hasta tareas más específicas, como la coherencia entre el concepto y la propuesta, o incluso desconoce el dimensionamiento de los equipamiento que se coloca en un edificio para desarrollar una actividad determinada.

El diagnóstico que hemos hecho en nuestra cátedra, nos dice que el problema es multi-causal.

Por un lado no haber insistido en el desarrollo de una metodología individual de proyectar

Por otro temas no dictados en asignaturas de diseño, que han dejado baches en el proceso formativo.

La intención de ésta cátedra es abordar la arquitectura social, pero debemos contar con alumnos ya formados en la arquitectura doméstica, de escala barrial y urbana.

Situación que no tenemos. Razón por la cual este año hemos cambiado el enfoque de la asignatura y vamos a dedicar el primer trabajo de la cátedra, a tratar de salvar aspectos de la formación de DISEÑADORES.

Esta complementación que pretendemos les dará un panorama más amplio de la actividad futura como DISEÑADORES, agrandando su campo laboral, no limitándolo exclusivamente a lo ARQUITECTÓNICO.

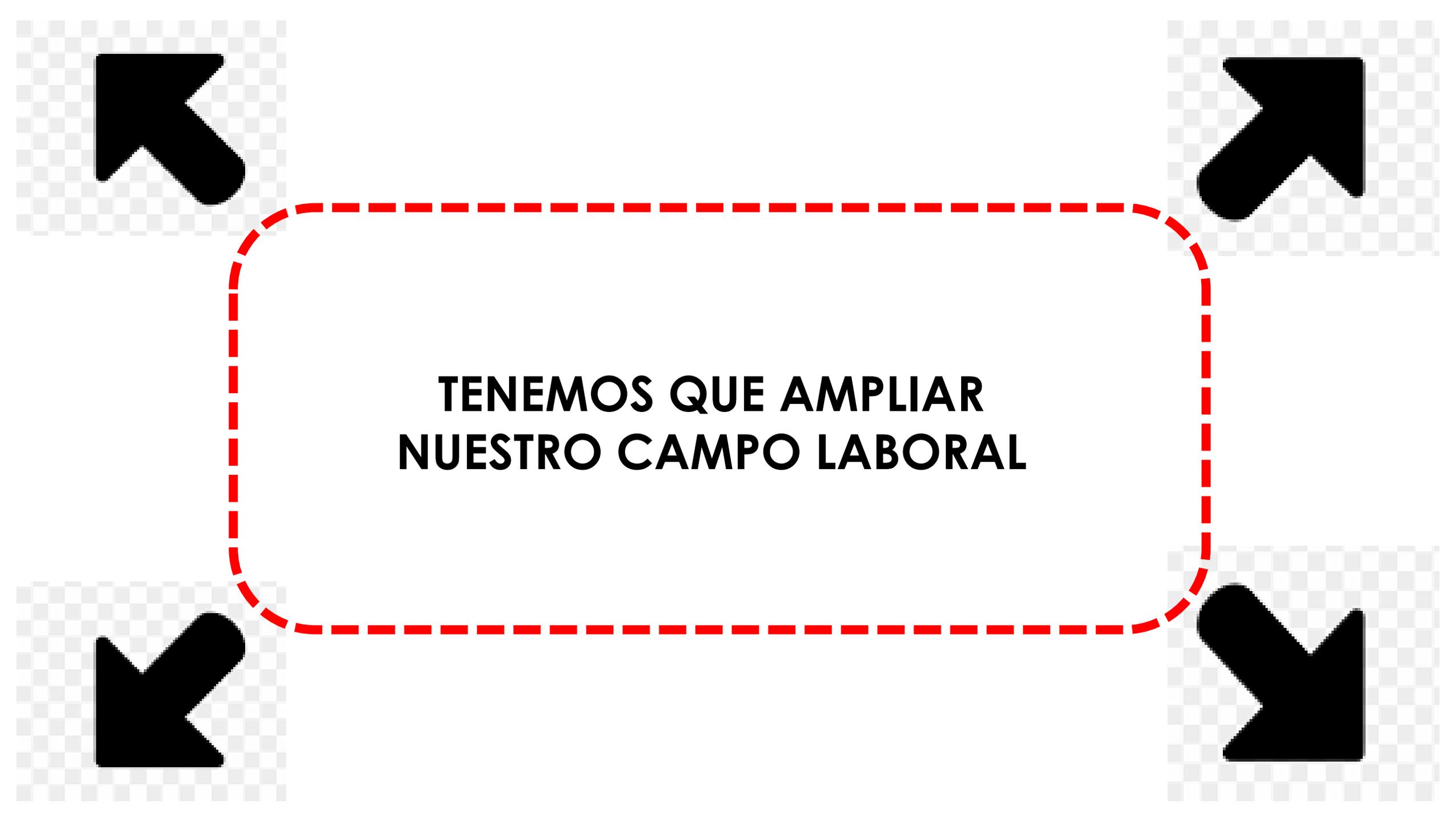
Nuestra disciplina siempre abarcó, el DISEÑO DE INTERIORES, el DISEÑO DE MOBILIARIO, el DISEÑO PAISAJISTICO, DISEÑO BIO-CLIMÁTICO, etc. Y con los conocimientos con los que uds. Llegan a 4º año creemos que adolecen de la formación necesaria.



**EL DISEÑO NOS ABRIRÁ
MUCHAS PUERTAS!!!!**

DI-SE-ÑO





**TENEMOS QUE AMPLIAR
NUESTRO CAMPO LABORAL**

- Entonces vamos a destinar la clase de hoy a presentarles aspectos que creemos necesarios para orientarlos en la forma de encarar un diseño, y también exploraremos los campos de acción de esas áreas del diseño que creemos poco desarrolladas en uds.

La carrera de arquitectura busca formar un
arquitecto integral



Pero en la realidad, han aparecido otras carreras de diseño, que han particionado el campo profesional de arquitecto.

Han creado profesionales especialistas en cada tema, que recorta, la actividad aboral. Y parece que somos espías que intentan obtener información de áreas que siempre pertenecieron a nuestro trabajo.



Especialización:

“Saber cada vez más de cada vez menos para saber casi todo de casi nada.....”

Uds. dirán:

¡“bueno, pero nosotros hemos tenido esas materias”!

Creo que por un lado ha faltado coordinación de contenidos, por otro lado la carga horaria puede ser insuficiente, también debe evaluarse cuales son los contenidos procedimentales que no deben faltar en la formación. Y en ese sentido nosotros en los talleres de arquitectura evaluamos todos los años cual es el nivel que uds tienen en éstas áreas del diseño.

- El día de mañana la salida laboral es bastante compleja, el profesional debe estar formado para moverse en el amplio campo de nuestra actividad, desde el diseño de interiores, de vidrieras, del paisaje, de equipamiento, todo este espectro debemos dominarlo. Para ello tener una metodología de diseño es:

FUNDAMENTAL



Los estudiantes de arquitectura adquieren una amplia gama de habilidades que van más allá de aprender a diseñar edificios. Esto incluye la resolución creativa de problemas, la gestión de proyectos, la gran atención a los detalles, la coordinación del equipo y la respuesta precisa a las necesidades del cliente. **Un título a menudo proporciona las herramientas necesarias para diseñar a cualquier escala – desde diseño urbano hasta diseño de productos – y para explorar otros campos creativos como el arte, la fotografía, el periodismo o el diseño industrial.** De las muchas posibilidades que se abren, es especialmente habitual que muchos den el salto al diseño de mobiliario, en especial al diseño de mobiliario, en lugar de seguir el camino tradicional.

Cómo vimos arquitectos famosos como Frank Gehry, Mies van der Rohe, Le Corbusier y Eero Saarinen, todos diseñaron sillas icónicas. Mirando hacia el siglo XXI, el patrón sigue siendo fuerte; mientras que algunos arquitectos contemporáneos también diseñan edificios en paralelo, muchos se dedican exclusivamente a diseñar muebles y sillas – algunos cambiaron de rumbo después de graduarse, otros dieron el salto después de años de trabajar en la arquitectura convencional.

ESTOS ARQUITECTOS JOVENES TRABAJAN EN EL DISEÑO DE EDIFICIOS, PERO TAMBIEN REALIZAN DISEÑOS DE MOBILIARIO.

Algunos ejemplos :

Paula Navone: Butaca Nepal Little (2011) por [Baxter](#)



Patricia Urquiola: Butaca Nuez BIO (2020)
de [Andreu World](#) y Butaca Dudet (2021) por [Cassina](#)



Ludovica & Roberto Palomba: [Silla](#) Lama (2006)
por [Zanotta](#)



Ma Yansong: [Silla](#) Gu (2018) por [Sawaya & Moroni](#)



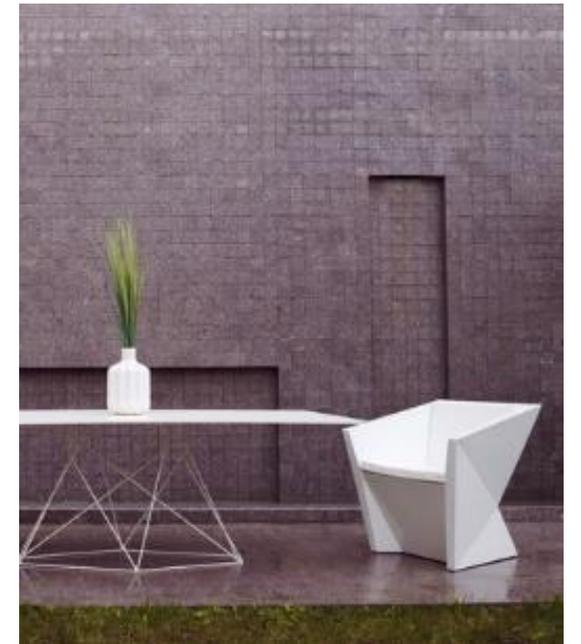
Claudio Dondoli & Marco Pocci: [Silla](#) Koki (2015)
por [Desalto](#)



William Sawaya: [Silla](#) Maxima (2002)
por [Sawaya & Moroni](#)



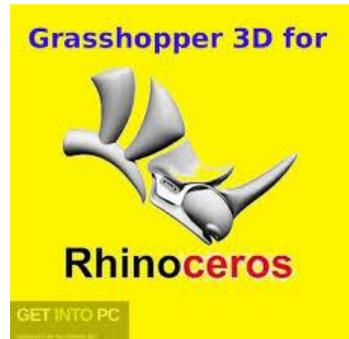
Ramón Esteve: Butaca Faz (2011) por
[Vondom](#)



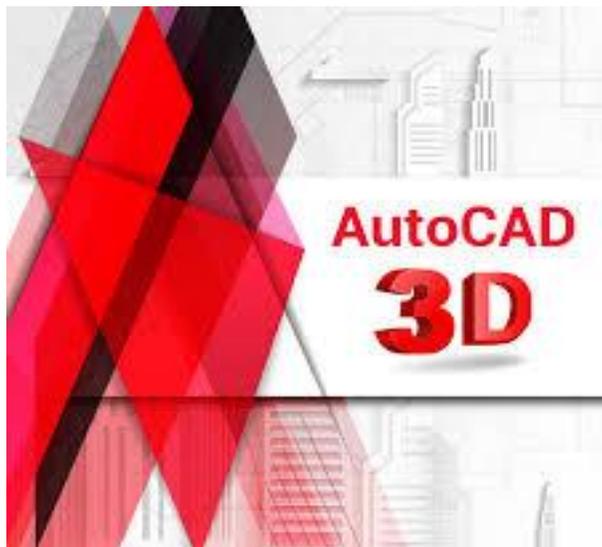
Muchos de Uds. están acostumbrados a trabajar los proyectos en los talleres de diseño en forma grupal.

Esto lleva a que cada integrante del equipo le aporte a su trabajo los conocimientos informáticos que tienen.

Lo que lleva a que algunos compañeros adolezcan del manejo de programas informáticos necesarios para elaborar los proyectos.



LAS HERRAMIENTAS FUNDAMENTALES PARA EL DISEÑO



Para comenzar, empecemos con el DISEÑO DE INTERIORES, sabemos de las actividades que uds. desarrollar en el cursado de esa asignatura en **2º AÑO**.

1 -DISEÑO DE INTERIORES

- LA HISTORIA DEL EQUIPAMIENTO Y DEL DISEÑO INTERIOR
- COMO ENCARAR UN PROPUESTA DE DISEÑO INTERIOR
- CRITERIOS Y ESTILOS QUE SE MANEJAN EN EL CAMPO DE LAS AMBIENTACIONES.
- CRITERIOS PARA DISTRIBUCIÓN DEL EQUIPAMIENTOS EN DISTINTOS AMBIENTES
- MATERIALES, REVESTIMIENTOS, PINTURAS, CORTINAS, TAPIZADOS, ETC.

2- DISEÑO DEL PAISAJE

- CRITERIOS COMPOSITIVOS
- ESPECIES DE BAJO CONSUMO HÍDRICO
- PASIAJISMO
- EQUIPAMIENTO DE EXTERIORES

3- DISEÑO ARQUITECTÓNICO

- COMO ENCARAR UN PROPUESTA DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO
- TIPOLOGÍAS Y DIMENSIONES DEL EQUIPAMIENTO.
- LOS ESPACIOS CIRCULATORIOS
- LA IMPORTANCIA DEL CLIMA EN EL DISEÑO (DISEÑO BIOCLIMÁTICO)

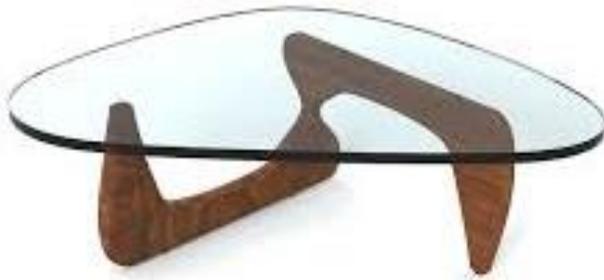
1 - DISEÑO DE INTERIORES

DISEÑO
DE MOBILIARIO

- La falta de conocimiento de equipamiento, y de la evolución del mismo a través del tiempo se aprecia en los trabajos que nos presentan en 4º año. La mayoría de los proyectos utilizan algunos muebles creados por los maestros de la arquitectura, como Mies o Le Corbusier, pero se aprecia que no saben equipar, no conocen de mobiliario, como tampoco aplican conceptos basados en ideas claras de uso y de abordaje de los distintos espacios.
- Nuestra cátedra les ha preparado una **HISTORIOGRAFÍA DEL DISEÑO DE MOBILIARIO**, para que tengan una herramienta sumamente útil, ya que conociendo el mueble que desean utilizar, pueden ingresar a las páginas de las fábricas o empresas comercializadoras, las que mayoritariamente tienen los productos en 3d, para distintos programas para incorporarlos en sus proyectos.

Por ejemplo nos encontramos con uso de muebles emblemáticos de los años 40 y 50, colocados de una forma tradicional, cuando ya en esa época existían diseñadores que ambientaban por ejemplo un estar, generando un remanso, una zona tranquila para el uso requerido.

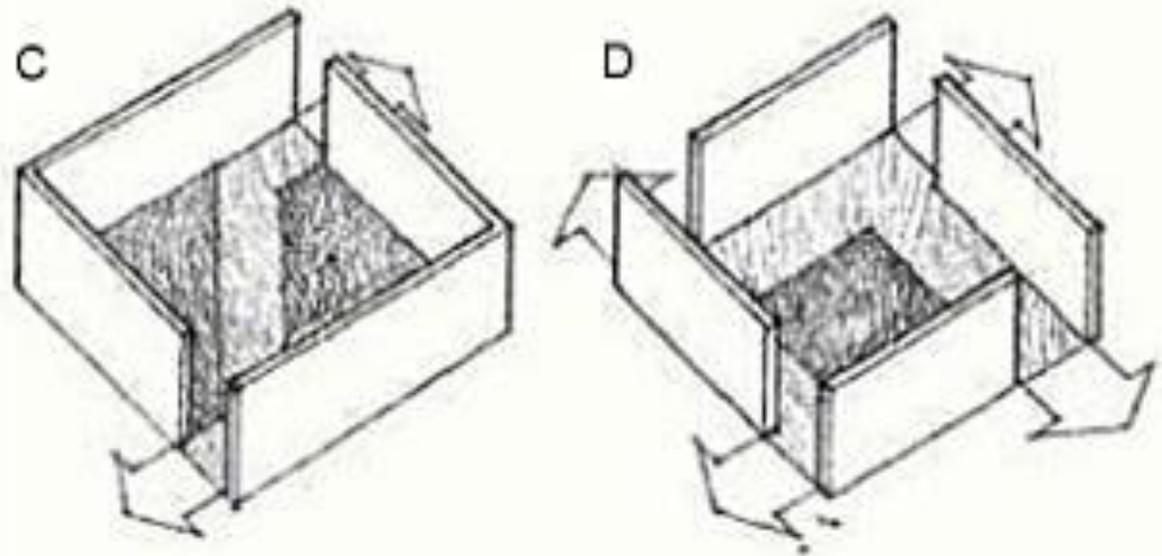
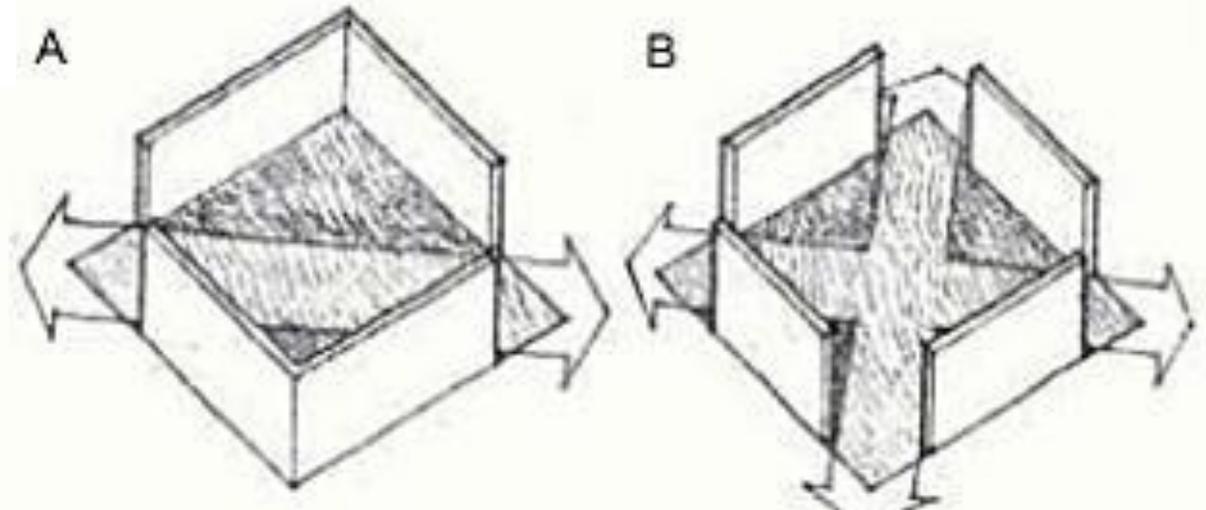
- **ISAMU NOGUCHI,** MUY CONOCIDO POR EL DISEÑO DE UNA MESA DE ESTAR,



- AMBIENTABA EN **1950** ESTE ESTAR DE ESTA FORMA!!!!

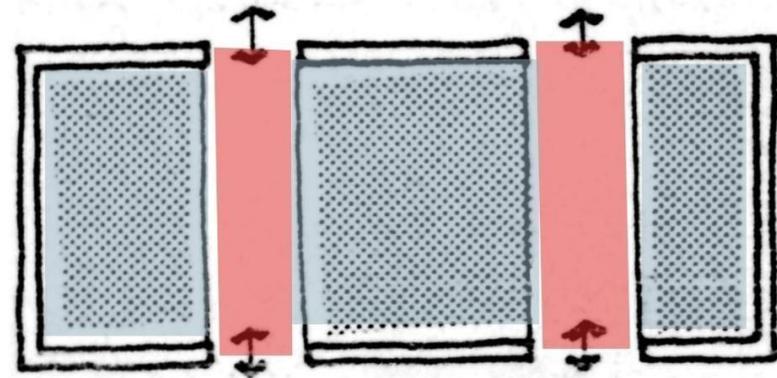
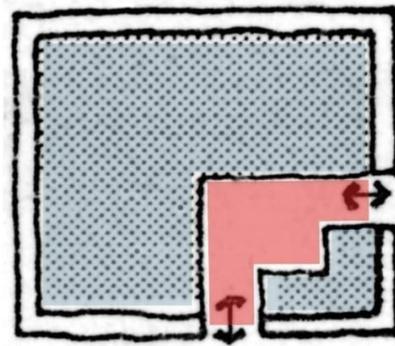
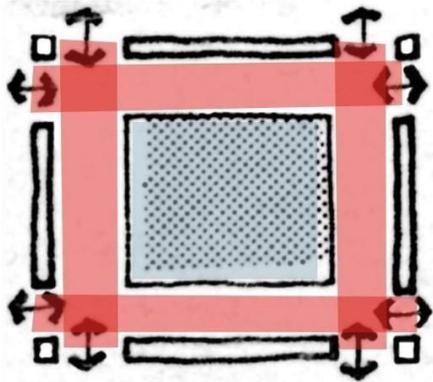
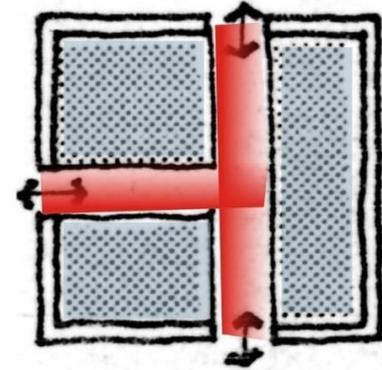
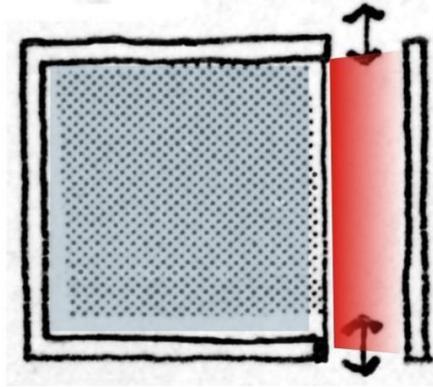
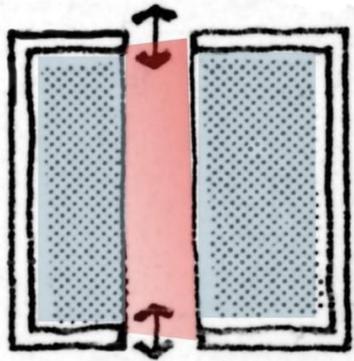


- Para definir el equipamiento es fundamental estudiar las circulaciones virtuales que se desarrollan en cada espacio.
- Si el mismo tiene circulaciones cruzadas, en diagonal o varias puertas que generan pocas áreas útiles, deberemos de replantear la posición de esas puertas para poder hacer que el espacio nos rinda para desarrollar las actividades previstas.



CIRCULACIONES HORIZONTALES

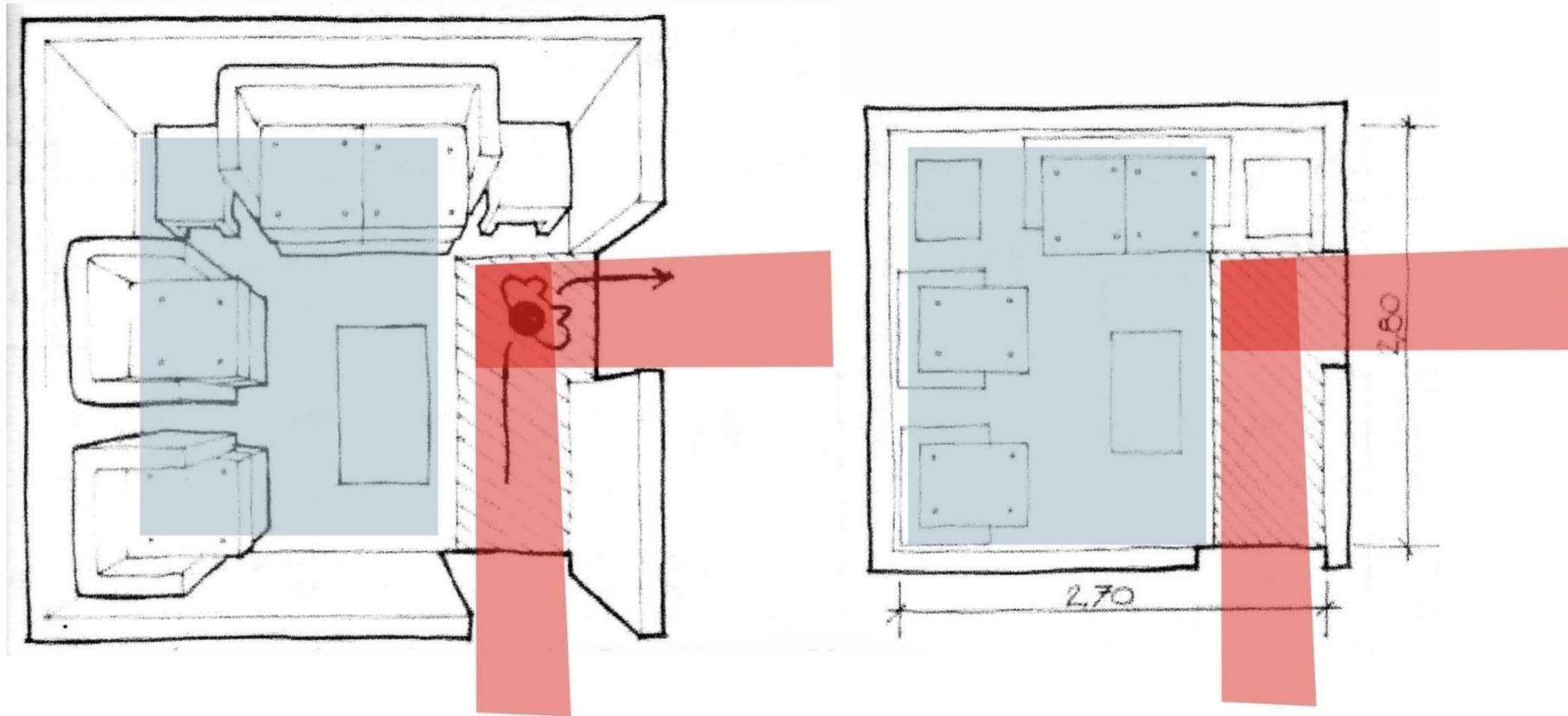
Circulaciones virtuales: ejemplos



Circulaciones virtuales: *aprovechar el espacio.*

CIRCULACIONES HORIZONTALES

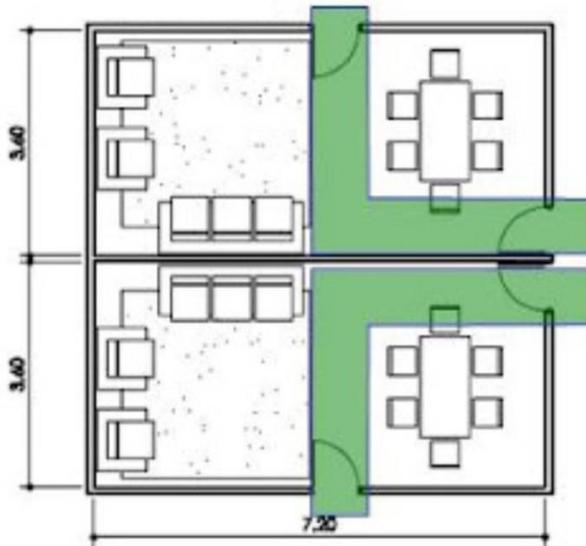
Circulaciones virtuales: ejemplos



CIRCULACIONES HORIZONTALES

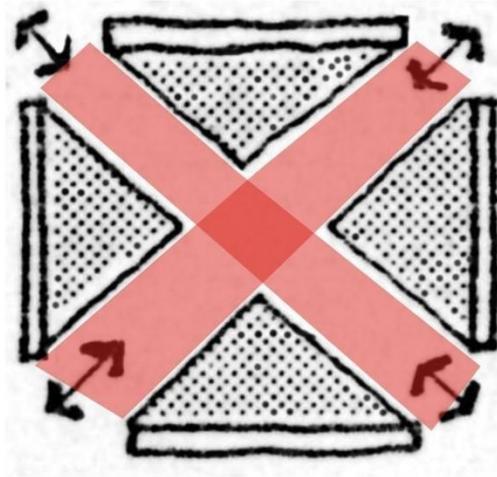
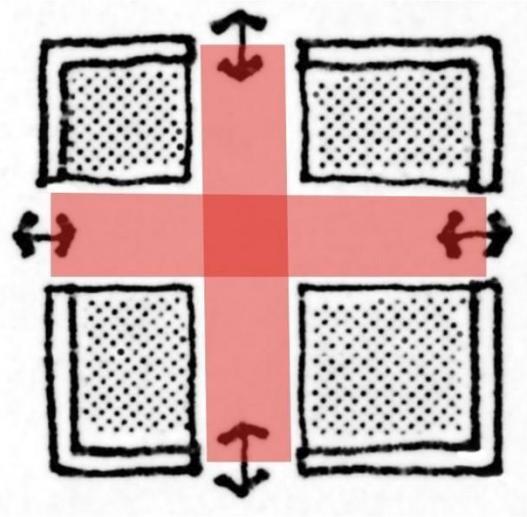


Circulaciones virtuales:
ejemplos

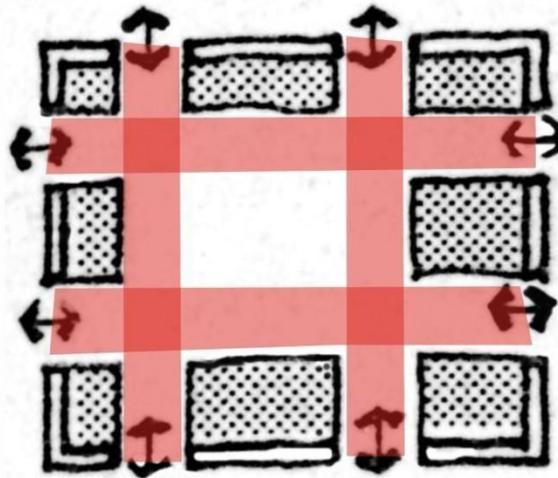
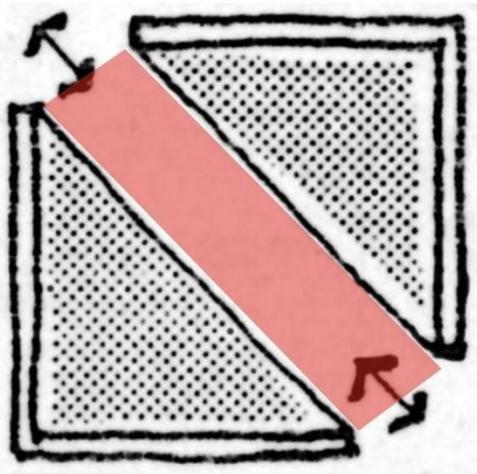


Circulaciones virtuales: *ejemplos de cómo aprovechar el espacio.*

CIRCULACIONES HORIZONTALES

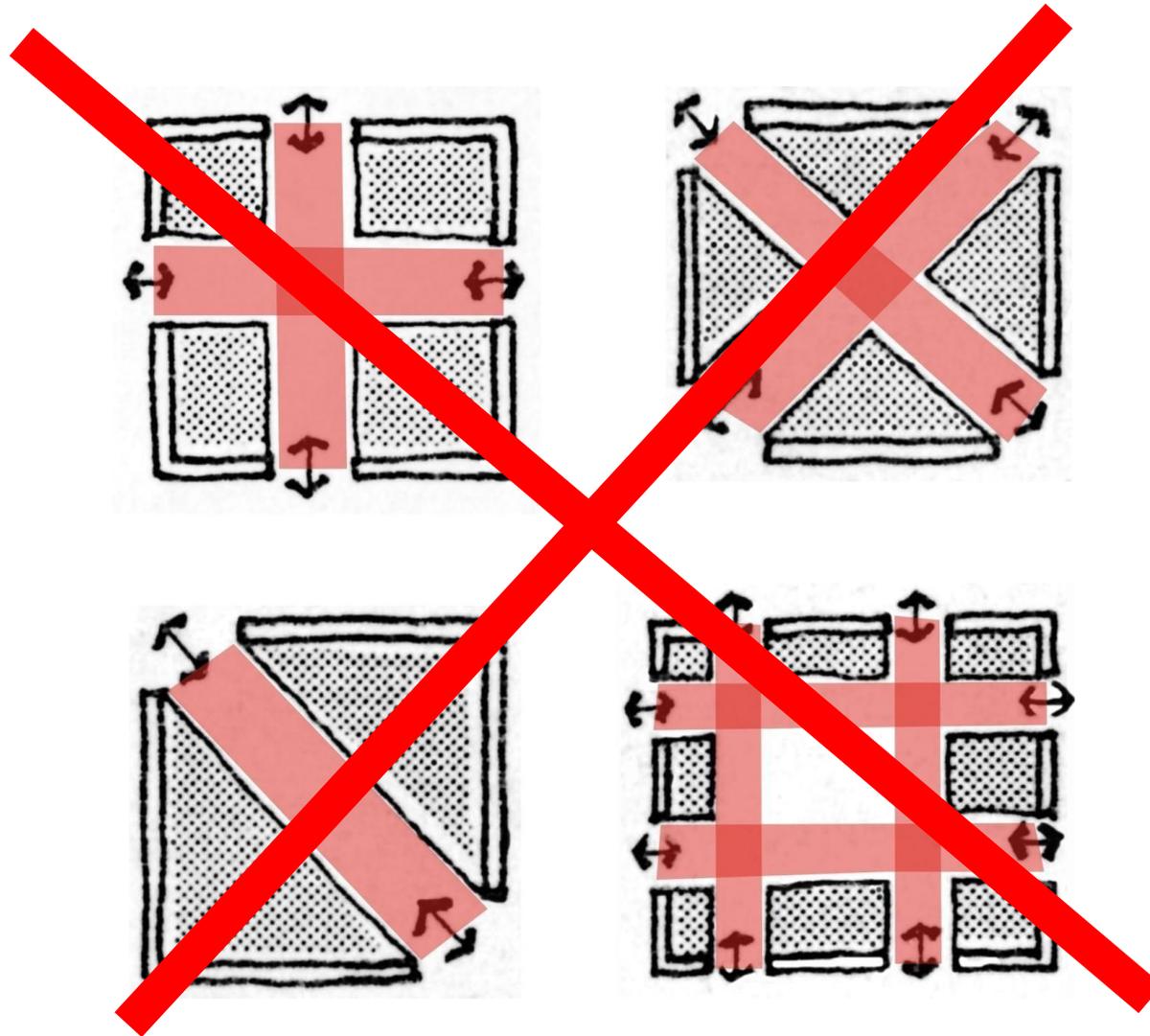


**Circulaciones
virtuales:
ejemplos**



Circulaciones virtuales: *Lo que **no** debería hacerse.*

CIRCULACIONES HORIZONTALES



**CIRCULACIONES.
VIRTUALES:
EJEMPLOS**

Circulaciones virtuales: LO QUE **NO** DEBERÍA HACERSE.

Dentro de la actividad proyectual, si bien es cierto se sabe que este acto sucede, de una manera intuitiva , muy pocos lo pueden explicar y lo que es mas preocupante no logran fundamentar en su proyecto , como se produce este proceso creativo y cuales son las fuentes que lo originan.

“La primera condición del diseño, es saber que hemos de hacer. Saber que hemos de hacer es haber tenido una IDEA; y para expresar esta IDEA debemos tener unos principios y una forma; esto es una gramática y un lenguaje”

Eugene Viollet Le Duc. Sglo XIX

Cualquier propuesta de diseño debemos encararla teniendo clara una IDEA o bien un CONCEPTO.

UN CONCEPTO ES:

LA REPRESENTACION SIMBÓLICA DE UNA IDEA ABSTRACTA Y GENERAL

• UNA IDEA INICIAL

- Un Embrión que se desarrollara y explicara en detalle
- Una Idea acerca de la forma, una **imagen mental** (Prefiguración formal), surgida de una situación existente en el lugar del proyecto .(Referente Interno-externo)
- **Una estrategia** para pasar de las necesidades (Programa) del proyecto a la solución expresada en el Edificio.

“En Arquitecturas la Idea parece formarse por la destilación de los resultados de penetrantes interpretaciones del Lugar, del destino, de la Historia, de la técnica, del significado de lo que ha de Proyectarse.

**Interpretaciones sensibles, por momento Metafóricas, Alegóricas,
Por Momento casi Científicas.**

De tal modo que la Idea queda formada (y cargada) con materiales propios de la Arquitectura, del Lugar y de su Circunstancia”



Arq. Marina Waisman

CONCEPTO DE DISEÑO

La creatividad no siempre esta ligada a un proceso, sino que mas bien es **una idea muy ligada a la Imaginación**, un principio generador de una idea, es ahí donde empieza todo con el concepto de diseño personal para resolver un proyecto.



**Arq. Alfredo
Plazola Cisneros**

“...Practica un diseño seguro: Usa un concepto”

Petrula Vrontikis



**Diseñadora gráfica,
Escritora y Profesora en
Art Center College
of Design, California.**

RESTAURANT **MESTIZO**

SANTIAGO DE CHILE

SMILJAN RADIC



MESTIZO

Dicho de una persona : Nacida de padre y madre de raza diferente , en especial de blanco e india , o de indio y blanca

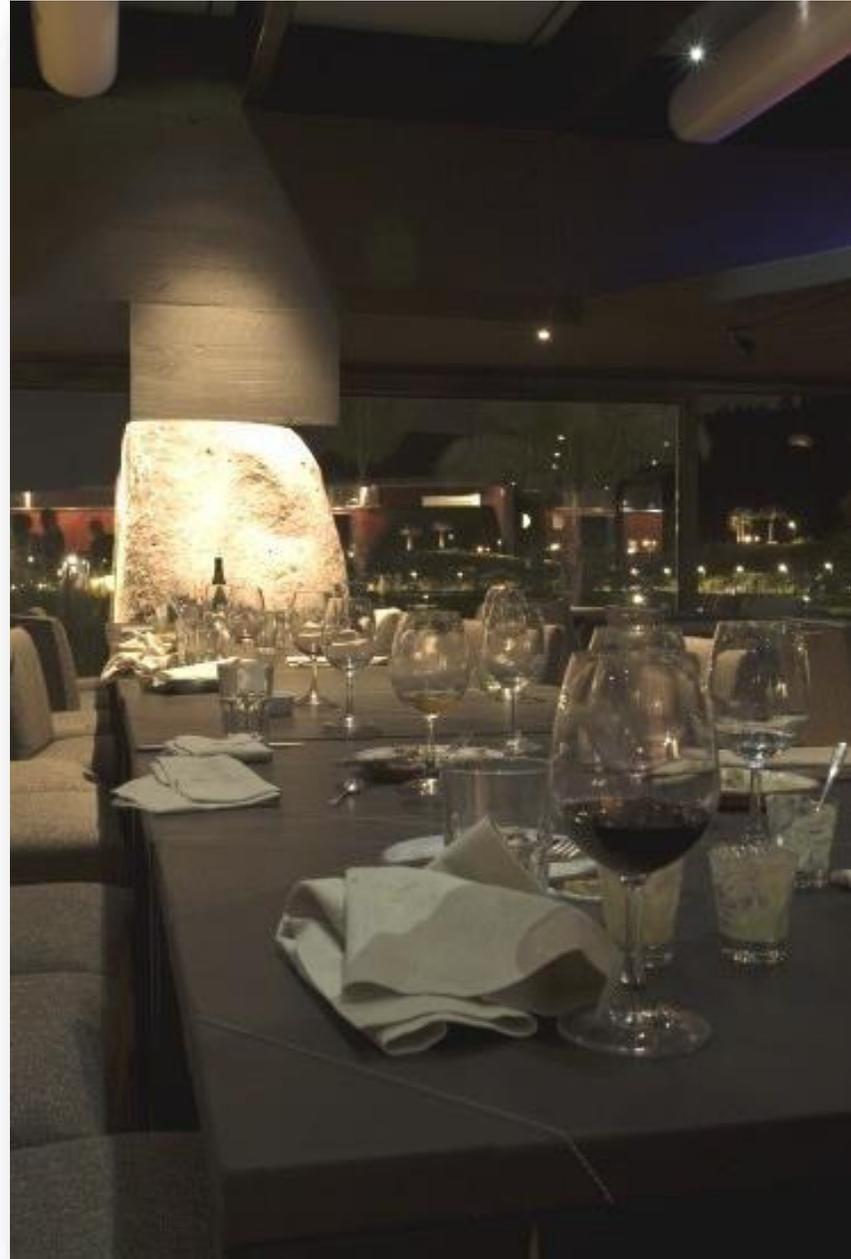
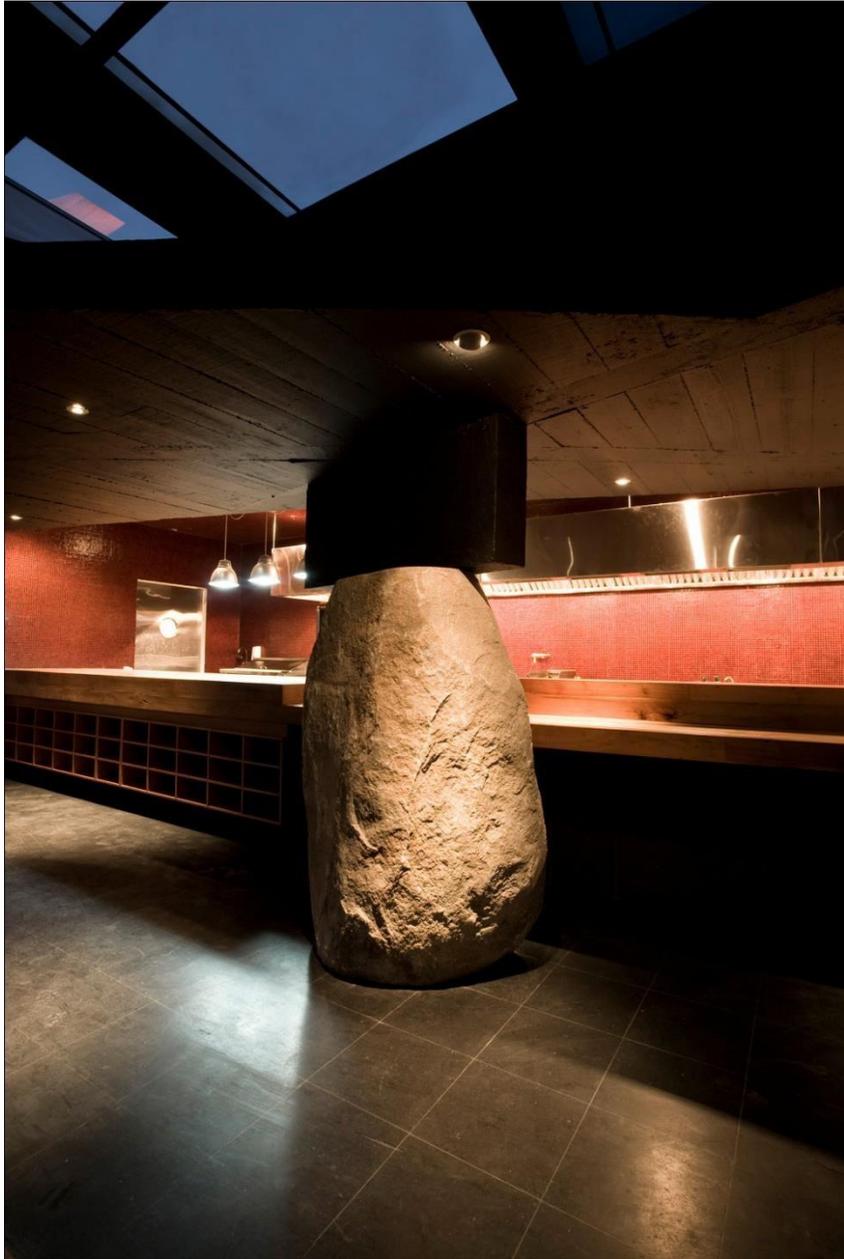
















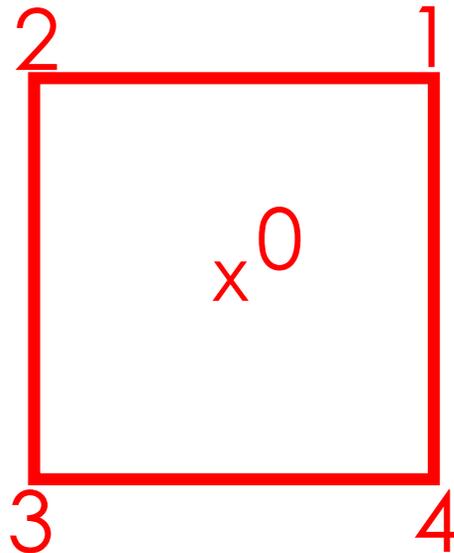


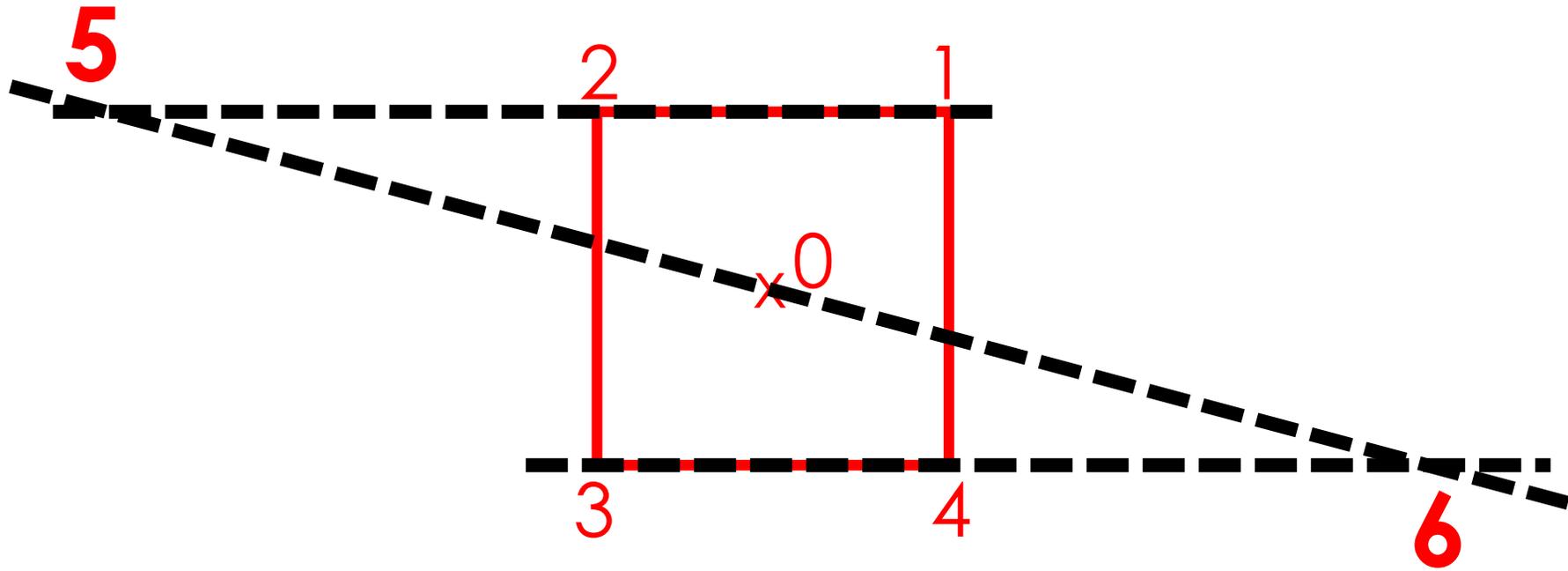




Cómo elaborar un concepto en Arquitectura: investigando el tema, viendo como han tratado el tema que desarrollamos, en la historia, en las artes, el significado que tiene para la gente, cual va a ser el perfil que nuestro mandante quiere imprimir al emprendimiento, etc. Buscar, indagar, bucear en el tema.

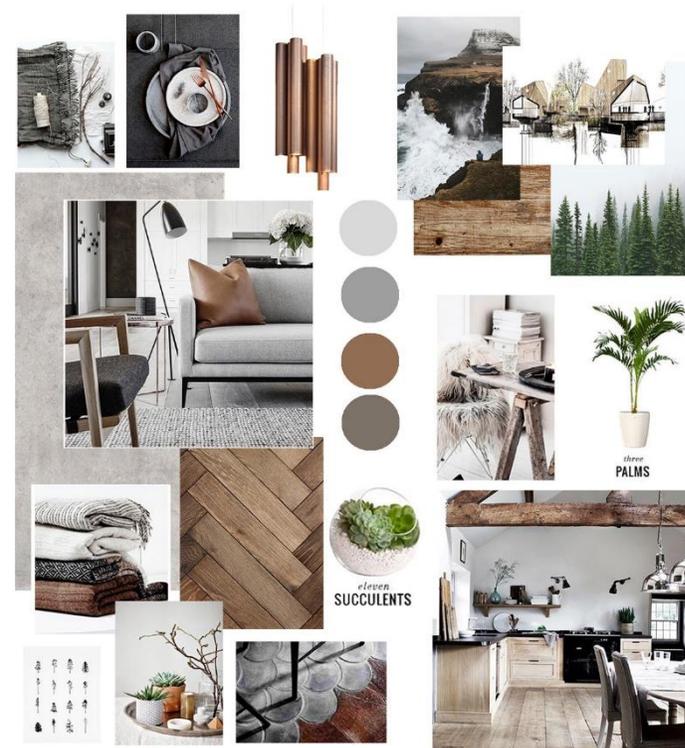
Veamos un ejemplo si yo les dijera que tienen que unir el punto central y los vértices con 3 líneas, sin levantar el lápiz del papel.....





Los puntos **5** y **6** , no estaban en el enunciado del problema, para poder resolver el tema tuve que buscar puntos fuera del planteo inicial.
Que quiero decirles con esto que muchas veces mi propuesta toma valor conceptual y elaboro la **IDEA**, hurgando fuera del enunciado.

Existe una **METODOLOGÍA** en el **DISEÑO DE INTERIORES**, para llevar el concepto al diseño concreto.
Una herramienta muy importante es realizar un **MOOD BOARD**,
o **TABLERO DE INSPIRACIÓN**.



En el DISEÑO DE INTERIORES, existen varias formas de ambientar, **se maneja mucho por la moda**, por las tendencias imperantes. Podríamos hoy minimizar las tendencias en **10 tipos de ambientación de interiores** más difundidos.

En esta lista encontrarás que cada estilo prefiere ciertos materiales que en ocasiones pueden parecer difíciles de replicar, pero no te preocupes, más allá del origen o naturaleza de los materiales, te recomendamos enfocarte en los colores para casa, sus contrastes, armonía, así como la atmósfera que intenta reproducir cada estilo

Para realizar un **proyecto de Diseño de Interiores** se realizan bocetos, planos escalados y perspectivas para poder definir las cuestiones más técnicas, que serán completados con detalles más puramente estéticos como el color, acabados, iluminación, materiales, tejidos, elementos decorativos...

Todo proyecto de interiorismo, por pequeño que sea, tiene unas fases que el cliente debe conocer para saber exactamente a lo que se enfrenta.

Otro tema que uds. deben manejar es todo lo referido a la gran variedad de revestimientos y pisos, tanto de exterior e interior, , cielorrasos, terminaciones, cortinados, tapizados. Temas que no han sido abordados en ninguna asignatura, y hacen al bagaje que debe tener un arquitecto.

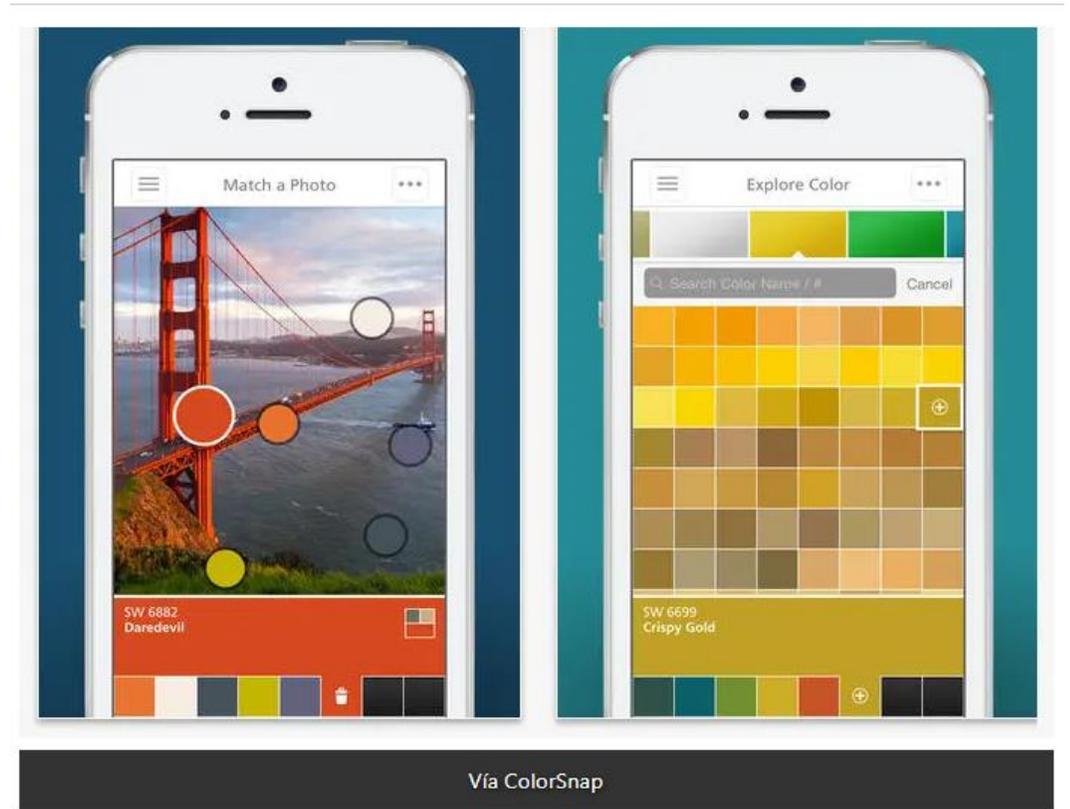
Para poder armar una buena **MOOD BOARD**, necesitamos conocer todos éstos temas para seleccionar con mucha destreza aquellas terminaciones más acordes a la expresión conceptual que queremos conseguir.

LA SELECCIÓN DE LA PALETA DE COLORES

La tecnología nos está proporcionando herramientas para mejorar nuestras soluciones técnicas en el color que podamos a utilizar.

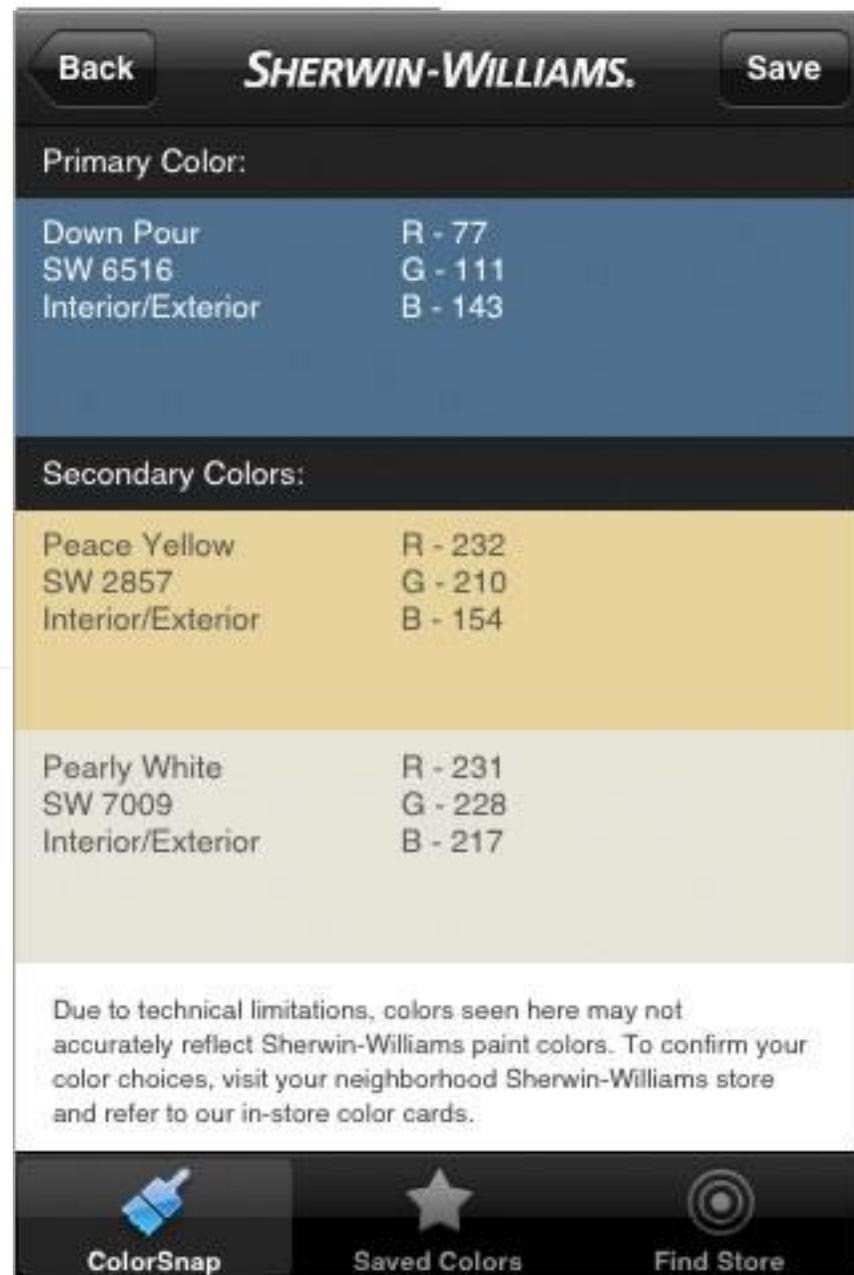
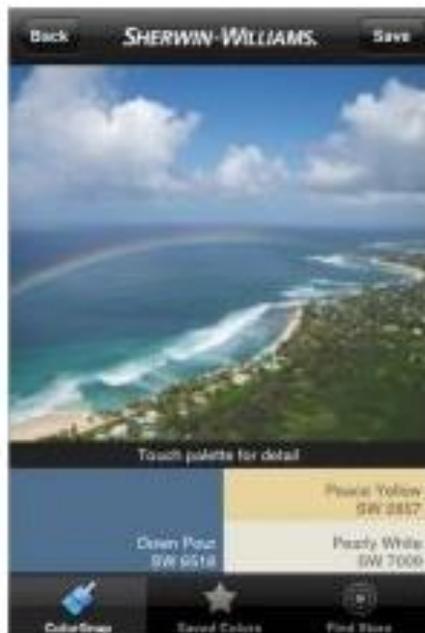
Recomendamos una aplicación **APP de Itunes Apple denominada Colorsnap.**

Fotografía un espacio y obtén los colores que aparecen en la imagen, así de simple! Podrás encontrar los colores que más te gusten si has visto un espacio que realmente de gusta.

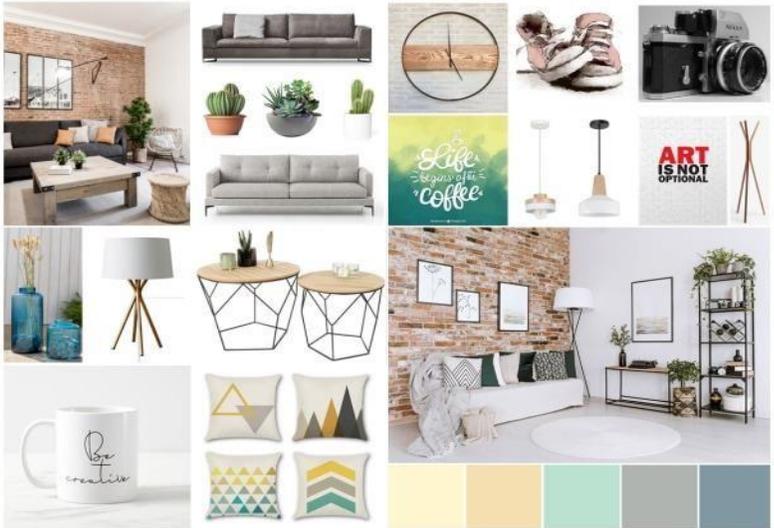


ColorSnap es una aplicación gratuita de la firma Sherwin Williams que ayuda a los usuarios a coordinar los colores de la decoración del hogar. Entre las principales características de la aplicación encontramos la posibilidad de comparar colores con muestras y encontrar el exacto tono buscado, buscar una paleta que complete y complemente el color elegido, localizar la tienda Sherwin Williams más cercana y armar una galería de colores favoritos que se almacena en el dispositivo.

La aplicación permite usar una fotografía tomada con la cámara o que tengamos en la biblioteca de fotos de nuestro iPod para seleccionar el color que luego deseamos y **ColorSnap** nos muestra la pintura que más se asemeja



LA OTRA FORMA ES UTILIZAR LIBROS DE PALETAS DE COLORES, PARA SELECCIONAR LA PALETA. EN MUCHOS DE ELLOS CADA COLOR SE HA DETERMINADO CON 3 INDICADORES, **CIAM-AMARILLO Y MAGENTA**, PARA REGULAR EN EL PROGRAMA QUE ESTAMOS UTILIZANDO Y OBTENER EL COLOR EXACTO QUE ELEGIMOS



Color Lisa ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ⓘ

A SUNDAY ON LA GRANDE JATTE BY GEORGES SEURAT

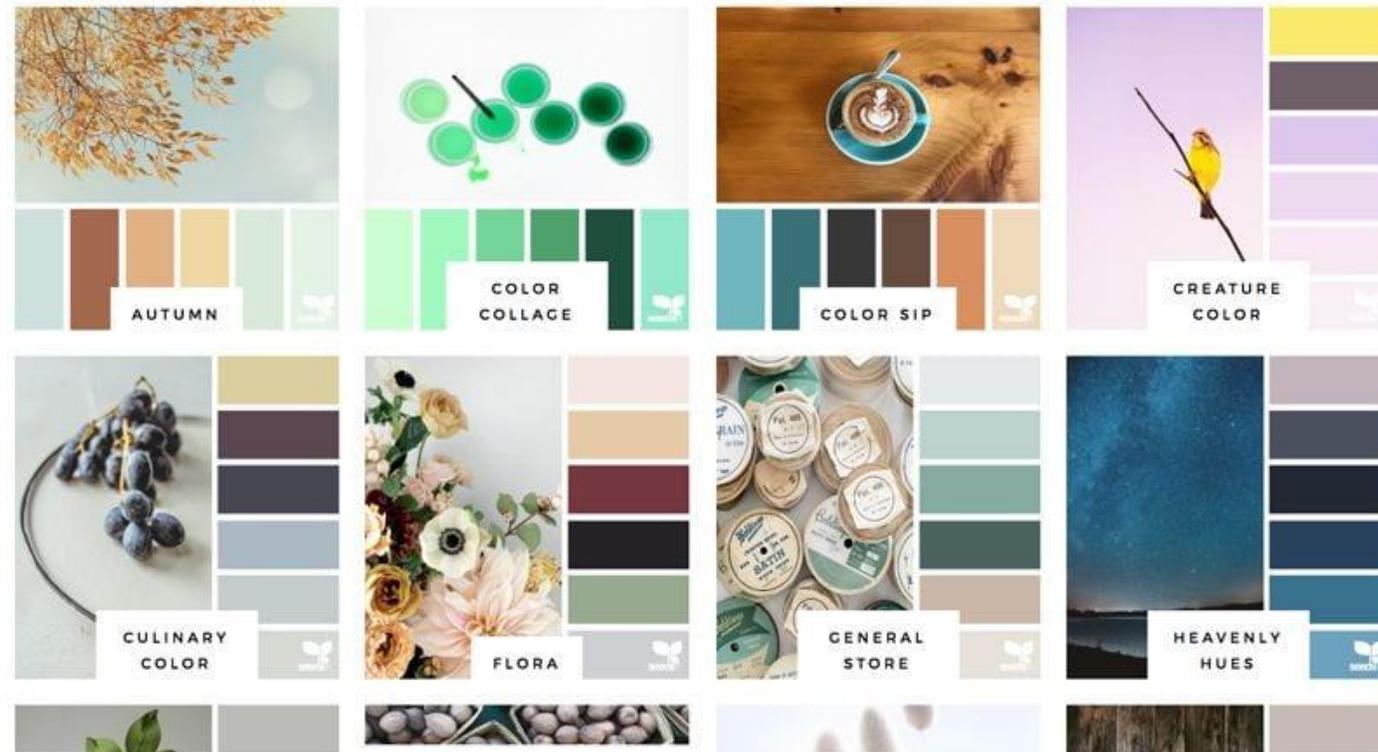


También puedes utilizar la página : **Design Seeds**, que si bien esta hecha para seleccionar colores para paginas web, es útil para lo que necesitamos.

Cuenta con un montón de paletas muy bellas y elegantes inspiradas en imágenes de la vida real, tales como arte, decoración, manualidades o bodas.

De este modo, puedes usar los colores de **Design Seeds** para crear, por ejemplo, diseños, ilustraciones o manualidades.

Además, las paletas de colores está organizadas en diferentes categorías: por estaciones, por colores y por colecciones



2 - DISEÑO DEL PAISAJE

CLASE N1: DISEÑO
DE PAISAJE -
COMPOSICIÓN

CLASE N° 1: DISEÑO DEL PAISAJE-COMPOSICIÓN

CLASE N° 2: DISEÑO DEL PAISAJE- ESPECIES

CLASE N° 3: DISEÑO DEL PAISAJE-PAISAJISMO XEROFILO Y DE BAJO CONSUMO HIDRICO

CLASE N° 4: EQUIPAMIENTO URBANO

En ésta área la mayor falencia que encontramos en los alumnos que llegan a nuestra cátedra son conocimientos de composición del paisaje, fundamentalmente en lo referido al DISEÑO.

El diseño de paisaje cuenta con una serie de herramientas básicas de composición. Estos elementos de diseño incluyen el **punto, pivot, masa, forma, línea, textura, color y escala.**

Si bien el color y la textura agregan interés y riqueza a un diseño, se considera que la masa, la forma y la línea son fundamentales para organizar el espacio y proporcionar estructura.

Comprender estos elementos clave de diseño es el primer paso para crear un paisaje armonioso y unificado

**CLASE N2
PAISAJISMO-ESPECIES**

**CLASE N3
PAISAJISMO XERÓFILO**

En el aspecto de conocimiento de especies, descartamos que este tema se haya desarrollado convenientemente, pero apoyamos con fichas de árboles, arbustos, enredaderas, etc.

Para complementar y sobretodo aportamos una lista de especies de bajo contenido hídrico.

En nuestras fichas no sólo detallamos las distintas partes de la especie, sino también su forma, su foliación, y la aplicación concreta en diseños de paisaje. Incluso plantas acuáticas para el armado de estanques

También hemos realizado fichas de especies xerófilas, y algunos tips de tratamiento del paisaje con ésta vegetación.

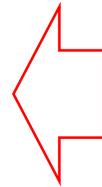
Por último en ésta área del diseño, se apoya con una presentación de equipamiento urbano, el cual puede ser útil para ingresar en las páginas de los fabricantes y conseguir los 3d de los distintos equipamientos, a fin de poder completar la propuesta de cada uno de los alumnos.

1º TEMA DE PROYECTO AÑO 2022

RESTAURANTE

EXISTEN EN GENERAL SIETE(7) TIPOS DE RESTAURANTES:

1. **Restaurante** Gourmet. ...
2. **Restaurante** Temático. ...
3. **Restaurante** de Comida Rápida. ...
4. **Restaurante tipo** Buffet. ...
5. **Restaurante** de autor. ...
6. **Restaurante** Familiar. ...
7. **Restaurante** Fusión.



EXISTEN LOS ESCRITORES EN ROJO SON LOS ADMITIDOS PARA ESTE TRABAJO

1. Restaurante Gourmet



Este tipo de restaurantes **se caracterizan porque los alimentos ofrecidos son de gran calidad**, el menú ofertado es a la carta con platos de una exquisita elaboración.

El menú y estilo de cocina responde a las decisiones y recetas de los chefs, de allí su originalidad y el uso de determinado tipo de alimentos, especias y condimentos en la preparación de un platillo.

Los restaurantes gourmet se caracterizan por tener un concepto gastronómico bien definido con alimentos de primera clase para los paladares exigentes, chefs con una gran trayectoria y vasto conocimiento culinario

2. Restaurante Temático



De los tipos de Restaurantes existentes, **los temáticos se suelen especializar en un tipo de comida o de un país**, tienen una amplia gama de recetas disponibles para que las personas disfruten sus platos favoritos..

Estos restaurantes hacen su ambientación acorde con su especialidad, con la música que disponen y en algunas ocasiones la presentación de espectáculos dentro del lugar, generando una experiencia muy confortable para los clientes.

Los restaurantes temáticos son locales especializados en una gastronomía exótica determinada, en recrear el ambiente de un país, de una época histórica, de una temática cinematográfica... en un entorno en el que la decoración y el servicio juegan un papel fundamental.

Juegan con la sorpresa y la originalidad. Estos locales ofrecen además de gastronomía, vivir una experiencia diferente

4. Restaurante tipo Buffet



Los restaurantes tipo Buffet generalmente se encuentran en hoteles y disponen grandes cantidades de comida para satisfacer a todos los comensales.

Estos tipos de restaurantes funcionan casi que de manera autónoma, ya que los clientes son quienes se sirven los alimentos, en una gran barra donde se encuentran alimentos calientes, fríos y mixtos y finalmente bebidas y postre previamente separado en porciones y platos pequeños.

El costo por comer en un restaurante Buffet puede ser por plato, por porción o por peso, a pesar de que es autoservicio estos restaurantes cuentan con personal que se encarga de recoger los platos, limpiar y organizar las mesas

5. Restaurante de autor



En estos restaurantes el chef presenta a los comensales recetas novedosas, donde su conocimiento gastronómico y experiencia le permiten ser capaz de poner su propio estilo a las comidas.

Siendo estos restaurantes atractivos para encontrar nuevos sabores, texturas que atraen a los comensales asistir a dichos restaurantes.

La cocina de autor es una perfecta representación de tendencia gastronómica. Esta tipología de cocina, tan celebrada y curiosa, se basa en la creación de platos en base a la creatividad y experiencia del chef. Es decir, el chef como autor de una obra, que en este caso es un plato. Es una cocina que manifiesta grandes rasgos de personalidad e innovación, y donde el sello de identidad juega un papel crucial.

La utilización de múltiples productos y técnicas culinarias permite crear platos innovadores en los que se combinan diferentes colores, texturas y sabores. La suma de estos elementos consigue convertir una comida o una cena en una experiencia gastronómica en la que los cinco sentidos del comensal entran en juego

7. Restaurante Fusión



En este tipo de restaurantes el elemento distintivo es la combinación de recetas de países o regiones diferentes, dando como resultado nuevos platillos que resultan exóticos para los comensales.

La estrategia para lograr dichos platillos reside en la perfecta combinación de los ingredientes, de los dos lugares que se quieren representar y ser creativo para lograr un resultado con buen sabor y armonía.

La cocina fusión es un concepto general que se emplea en gastronomía para indicar tanto la mezcla de estilos culinarios de diferentes culturas como la mezcla de ingredientes representativos de otros países, mezcla de condimentos y/o especias, prácticas culinarias, etc. La fusión de las cocinas se realiza por diversas vías, en algunos casos puede ser motivada por la creatividad de una comunidad de cocineros (como ocurrió a comienzos de los 70), por la simple fusión de culturas debidas a desplazamientos físicos de las mismas (inmigración, diáspora, etc.) o por influencias geográficas o económicas (cercanía del país a la frontera, colonización, etc).



El concepto se inicia y se define formalmente en los Estados Unidos en los años 1970s ensayando platos de contraste entre occidente-oriental y buscando la sorpresa del comensal. Se atribuye su nacimiento a este país debido a la gran mezcla de diferentes culturas y etnias que lo componen y que le dio origen: cada una de sus gentes, de esas diferentes etnias tratando de recrear la gastronomía de su país natal con ingredientes locales, a veces muy distintos. Asimismo, en varios países americanos, es común encontrar restaurantes de cocina fusión que mezclan elementos de la gastronomía indígena local con platos de su cocina tradicional criolla (herencia de la gastronomía española en Hispanoamérica) o de otros grupos étnicos presentes en el país donde se encuentra, como los afroamericanos y de otros inmigrantes europeos.¹²

Con lo cual esta cocina requiere de un conocimiento profundo de varias cocinas regionales o de un equipo multi-étnico para su elaboración. Su resultado es usualmente atrevido y dependerá de la capacidad creativa del Chef involucrado

¿CÓMO SE CLASIFICAN LOS RESTAURANTES?

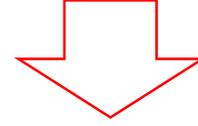


La clasificación de los restaurantes se da generalmente por número de tenedores de uno a cinco, dicho distintivo se sustenta por la calidad de los servicios como el menú que se ofrece al público, las instalaciones y capacidad de atención para los comensales, preparación de los alimentos, entre otros aspectos.

De acuerdo a la Secretaría de Turismo de México SECTUR la importancia de estos distintivos es velar por la competitividad de las empresas turísticas, con el propósito de ofrecer a los visitantes/turistas un excelente servicio.

A continuación se describen las condiciones que debe tener un restaurante para su clasificación de uno o más tenedores

EL TRABAJO PRÁCTICO SERÁ CON ESTE TIPO DE RESTAURANTE



RESTAURANTES **5** TENEDORES

Estos tipos de restaurantes se caracterizan por tener los materiales de la mejor calidad en cuanto a vajilla, cubiertos, cristalería, amoblado y elementos de decoración del restaurante.

- Cuentan con dos entradas, una para clientes y otra para trabajadores/personal.
- Usualmente tienen lobby o sala de espera para darles confort a los clientes mientras aguardan a que una mesa se encuentre disponible (este espacio podría tener bar).
- Tiene guardarropa para los clientes.
- Cuenta con servicio de aire acondicionado y/o calefacción de acuerdo a las necesidades del restaurante.
- Servicios de lavabo/baño independientes para damas y caballeros, con servicio de agua caliente y fría.
- Servicio de lavabo/baño para trabajadores/personal.
- Ascensores y escaleras en caso que el restaurante cuente con más pisos/plantas.
- Presentación de la carta en varios idiomas. Menú nacional e internacional con carta de vinos variada para los comensales.
- Jefe de meseros con cocimientos de varios idiomas para una excelente atención a los clientes.
- Personal uniformado y acorde a la capacidad del restaurante.
- Cocina con equipamiento fregaderos, neveras, fuegos, cámara frigorífica, almacén, despensa, extractores, bodega, hornos, parrillas y gratinador.
- Cubertería inoxidable o en plata, vajilla de loza, cristalería en cristal y servilletas de tela.

RESTAURANTES 4 TENEDORES

Los restaurantes de 4 tenedores presentan unas pequeñas diferencias frente a los de 5 tenedores en cuanto al equipamiento de la cocina y otros aspectos a detallar a continuación.

- Entrada independiente para clientes de los trabajadores/personal.
- Tienen guardarropa para clientes.
- Cuenta con Lobby o sala de espera para los clientes (este espacio podría tener bar).
- Cuenta con aire acondicionado y/o calefacción acorde a las necesidades del restaurante.
- Servicio de lavabo/baños independientes para damas y caballeros, con servicio de agua caliente y fría.
- Servicio de lavabo/baños para trabajadores/personal.
- Ascensores y escaleras en caso que el restaurante cuente con más pisos/plantas.
- Presentación de la carta en dos idiomas. Variado menú comidas nacionales e internacionales, limitada carta de vinos.
- Jefe de meseros con conocimientos en dos idiomas para una buena atención en el comedor.
- Personal uniformado y acorde con la capacidad del restaurante.
- La cocina está equipada con nevera, fuegos, fregadores, despensa, extractores, cámara frigorífica, almacén, horno y bodega. Cubertería inoxidable, vajilla de loza, cristalería en cristal y servilletas de tela

RESTAURANTES 3 TENEDORES

Los restaurantes de 3 tenedores cuentan con una mayor diferencia entre los dos primeros, por servicios, equipamiento, decoración y menú.

- La entrada es la misma para clientes y trabajadores/personal. Para los proveedores se deberá disponer de otra entrada para no incomodar a los comensales.
- Cuenta con aire acondicionado y/o calefacción.
- Servicio independiente para lavabo/baño para caballeros y damas, con servicio de agua fría y caliente.
- Carta variada de acuerdo al servicio del restaurante.
- Trabajadores/personal uniformado y acorde a la capacidad del restaurante.
- Los equipos en la cocina están compuestos por nevera, fuegos, lavaplatos, despensa, extractores, cámara frigorífica y almacén. Cubertería inoxidable, vajilla de loza, cristalería en cristal y servilletas en tela.

RESTAURANTES 2 TENEDORES

Para esta clasificación de restaurantes es importante decir de antemano que es más sencillo que los anteriores y debe contar con las siguientes características:

- Debe contar con un espacio agradable para el comedor.
- Servicios sanitarios/lavabo independientes para hombres y mujeres.
- Carta acorde los servicios del restaurante, por lo general es sencilla.
- El personal tendrá un uniforme más sencillo como una chaqueta blanca u oscura.
- La dotación de la cocina tiene lavaplatos, nevera, fuegos, despensa y extractores, cubertería inoxidable, vajilla de loza, cristalería en vidrio sencillo y servilletas en tela o papel.

RESTAURANTES 1 TENEDOR

De los tipos de Restaurantes, esto son los más sencillos de esta clasificación, con precios bajos y accesibles a cualquier tipo de persona, con las siguientes características:

- Se ofertará una carta sencilla de alimentos y variadas recetas. Aunque también es válido para estos restaurantes emplear un menú del día con precio fijo y número de porciones.
- Comedor independiente de la zona de cocina.
- El personal de deberá tener uniforme, pero deben tener una presentación pulcra y acorde al servicio del restaurante.
- Los baños son mixtos.
- La cocina cuenta con nevera, lavaplatos y fuegos. Cubertería inoxidable, vajilla en loza, cristalería vidrio sencillo y servilletas de tela.

Esta clasificación de restaurantes no debe confundirse con las estrellas Michelin, ni con algún otro reconocimiento que se pueda otorgar a un restaurante en el arte culinario, **los aspectos de mayor relevancia que se revisan son los de cocina excepcional** donde el chef y su equipo gracias a sus platillos son dignos de este reconocimiento y entran a la guía Michelin.

Para elaborar el concepto del restaurante se tienen además de los datos definidos respecto al tipo y clasificación, otro tema que el alumno tendrá definido es el estilo de interior a DISEÑAR.

1	NORDICO O ESCANDINAVO
2	MINIMALISTA
3	RUSTICO O FARM HOUSE
4	CLÁSICO MODERNO O ECLÉCTICO
5	INDUSTRIAL
6	ROMÁNTICO
7	ART DECÓ
8	NAÚTICO
9	ORIENTAL
10	PARAMÉTRICO

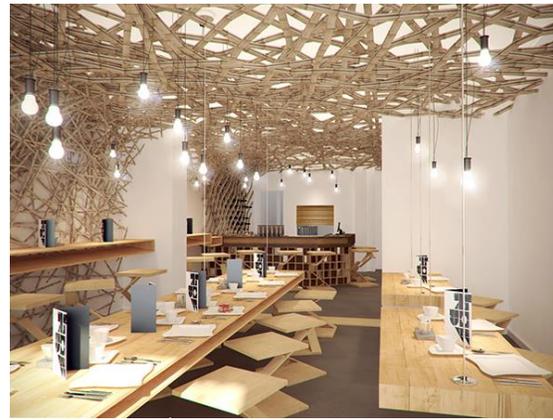
POR EJEMPLO:

NORDICO O ESCANDINAVO

RESTAURANTE GOURMET











EL TERRENO

- LA LOCALIZACIÓN DEL RESTAURANTE ESTARÁ A CARGO DEL ALUMNO, DEBE CONTAR CON PLANO TOPOGRÁFICO, CON CURVAS DE NIVEL Y ABUNDANTE CANTIDAD DE FOTOS DEL LUGAR, DEL ENTORNO, DE LAS VISTAS PRINCIPALES DE ESE PREDIO.
- CONSIDERANDO QUE EL TERRENO DEBE CONTAR CON ESPACIO PARA COMEDOR AL AIRE LIBRE – Y ESTACIONAMIENTO.
- LA CÁTEDRA TIENE TERRENOS CON CURVAS DE NIVEL EN EL DIQUE POTRERILLOS, PPOLVAREDAS Y PUENTE DEL INCA.
- SI EL ALUMNO DECIDE UBICARLO EN OTRO LUGAR, QUE PUEDE SER FUERA DE LA PROVINCIA, DEBE CONTAR CON LA INFORMACIÓN ANTES DESCRIPTA.
- PARA ALGUNOS TEMAS PODEMOS SUGERIR ALGUNOS LUGARES INTERESANTES:
NORDICO O ESCANDINAVO,
RÚTICO O FARM HOUSE,
ROMÁNTICO,
NAÚTICO,
ORIENTAL



• CHILE-ZAPALLAR



• LA ANGOSTURA-BAHÍA MANZANO





• **SAN MARTIN DE LOS ANDES**





• **BARILOCHE**



- PARA OTROS ESTILOS, COMO:
INDUSTRIAL



- ALGUNA DEPENDENCIA
DEL FERROCARRIL,
ABANDONADA



- PARA OTROS ESTILOS, COMO:
INDUSTRIAL



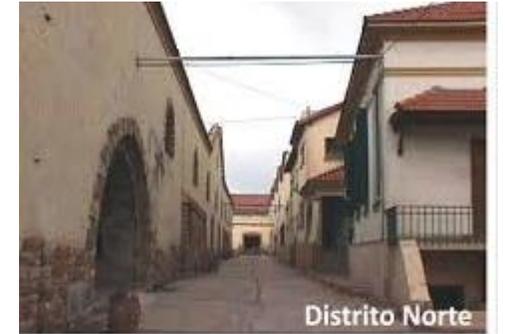
- **ALGUNA BODEGA EN DESUSO**



- PARA OTROS ESTILOS, COMO:

INDUSTRIAL

- OTRA OPCIÓN ES ARMAR ALGO COMO PUERTO MADERO, EN ALGUNA BODEGA CÉNTRICA COMO LA BODEGA ARIZU.



- O BIEN PROPONER EL RESTAURANTE EN EL MISMO PUERTO MADERO, EN BUENOS AIRES.





- **PARA OTROS ESTILOS, COMO:
CLÁSICO MODERNO O ECLÉCTICO,
ART DECÓ**

**EN UNA ZONA MÁS URBANA, DE CATEGORÍA, EN MENDOZA O EN OTRA CIUDAD.
CERCA DE UNO HOTEL DE CATEGORÍA, O EN ALGUN POLO GASTRONÓMICO DE IMPORTANTE.**

- **EN TODOS LOS CASOS EL ALUMNO DEBE`A CONOCER LOS PRINCIPALES LINEAMENTOS DEL
CÓDIGO DE EDIFICACIÓN DEL LUGAR.**

PUERTO MADERO



- 1. Puente de la mujer
- 2. Hilton Hotel
- 3. Plaza Holanda
- 4. Repsol-YPF

- 5. Parque Mujeres Argentinas
- 6. Torres Le Parc
- 7- Viviendas El Faro
- 8- El Porteño Building
- 9. Faena Hotel + Universe

- 10. La Porteña
- 11. Parque Micaela Bastidas
- 12. Anfiteatro
- 13. Museo de Calcos
- 14. Espigón Plus Ultra









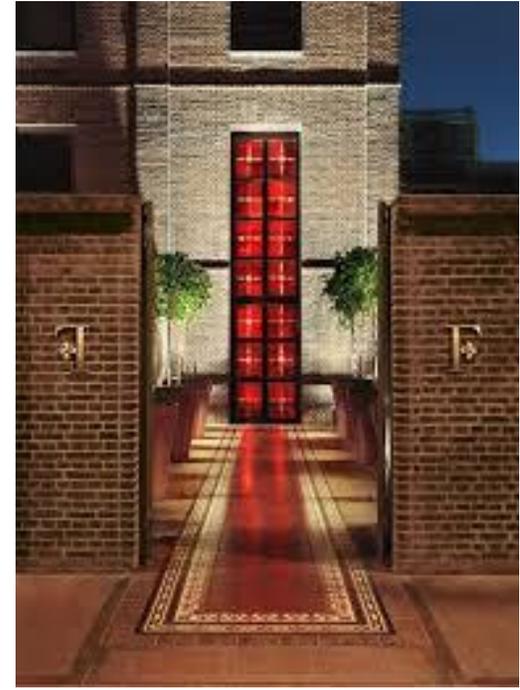
PAIN BIOLOGIQUE AU LEVAIN

Petit déjeuner - Déjeuner - Brunch



HOTEL ALAN FAENA- PHILIPPE STARK-PUERTO MADERO





- LA CÁTEDRA HA ELABORADO MATERIAL DE CONSULTA **OBLIGATORIO**, EN LOS TRES TEMA QUE ABARCA ESTE TRABAJO PRÁCTICO N°1, DISEÑO DE INTERIORE, DISEÑO DEL PAISAJE Y DISEÑO ARQUITECTÓNICO. LAS CLASES ESTÁN NUMERADAS Y IDENTIFICADAS POR COLOR.

DISEÑO DE INTERIORES CLASES DE LA N° 4 A LA 8	DISEÑO DEL PAISAJE CLASES DE LA N° 9 A LA 11	DISEÑO ARQUITECTÓNICO CLASES DE LA N° 12 A LA 14
DISEÑO DE MOBILIARIO 8 PARTES Y 1 ANEXO	EQUIPAMIENTO DE EXTERIORES	

- Es **OBLIGATORIO** el uso de bloques 3d, en renders, y plantas, de los equipamientos utilizados en cada restaurante. Los mismos serán bajados de las páginas de las empresas que venden los mismos, datos que se encuentran en DISEÑO DE MOBILIARIO cátedra ha elaborado.
- Lo mismo para especies vegetales y equipamiento de exteriores.

PROF. TITULAR: ESP. ARQ. JUAN CARLOS ALÉ
PROF. JTP.: MG. ARQ. FACUNDO ANTONIETTI

2022

ARQUITECTURA IV
TALLER DE INTEGRACIÓN PORYECTUAL