

PORTFOLIO

ARQUITECTURA Y DISEÑO

清

EMANUEL KIYOSHI SANCHEZ ROSAS

CURRICULUM VITAE



Emanuel Kiyoshi Sánchez Rosas
ARQUITECTO

Soy un arquitecto con amplia experiencia en diseño y gestión de proyectos, experto en software arquitectónico y principios de diseño sostenible. Mis habilidades en comunicación y colaboración me permiten alcanzar resultados excepcionales. Busco oportunidades para crecer profesionalmente en el ámbito de la arquitectura, contribuyendo con mi conocimiento y experiencia para el desarrollo de proyectos innovadores y sostenibles. Además, poseo habilidades avanzadas en AutoCAD, SketchUp, Adobe Creative Suite, MidJourney y Revit. Mis competencias incluyen liderazgo, resolución de problemas, diseño, renderización y adaptabilidad. Hablo español e inglés con fluidez y estoy constantemente buscando nuevos desafíos que me permitan seguir desarrollándome como profesional en el campo de la arquitectura.

EDUCACIÓN

BUAP

Licenciatura en Arquitectura
Escaparatismo

CREHANA 2019

Curso online de Diseño de Interiores:
Creando la identidad de un espacio

UNAM

Diplomado en Edificación con eficiencia
energética y confort adaptativo

PROGRAMAS



Autocad



SketchUp



3ds Max



Revit



Office



V-Ray



InDesing



Illustrator



Phothoshop

HABILIDADES

Manejo de Personal

Resolución de Problemas

Coordinación Multiple

Diseño Sostenible

Diseño Conceptual

Desarrollo de Planos

EXPERIENCIA LABORAL

SUPERVISOR ROOM SERVICE

2022-2024
Maysan LXR, Qatar

LIDER DE PROYECTOS

2020-2022
Proyecto Cafeina, Puebla

DIBUJANTE 2D & MODELADOR 3D

2018-2020
2Q Ingenieros

IDIOMAS

Español

(nativo)

Ingles

(avanzado)

CONTACTO

Puebla, Puebla

(+521) 2229169823

kiyoshig67@gmail.com

@archipielaqo.arq

01



Complejo Residencial
Puerto Escondido

02



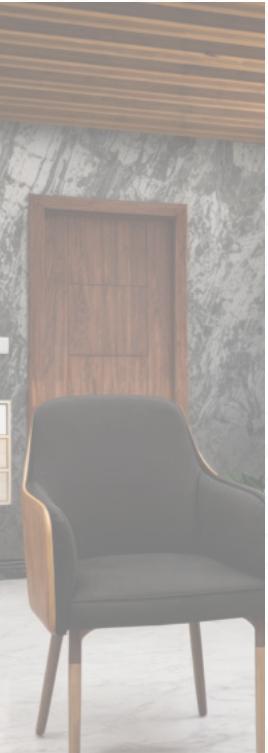
Intervencion Urbana
en la Zona de Analco

03



Diseños de

04



e Interiores

Escaparismo

05



Renderizado



01







El proyecto "Puerto Escondido" se ubica en el estado de Oaxaca, sobre la Calle Zicatela, a escasos metros de la playa Marinero. Este complejo se organiza en tres zonas que llevan nombres alusivos a su entorno: Zicatela, Puerto Escondido y Marinero, comprendiendo un total de 73 villas. Además, el desarrollo incluye 2 estacionamientos, 2 albercas privadas y un jardín botánico. Aprovechando el desnivel natural del terreno, todas las villas gozan de una vista panorámica al mar desde sus balcones. Cada villa también cuenta con una alberca privada, ofreciendo un toque exclusivo y personal a cada residencia.

El diseño del proyecto se adapta meticulosamente al emplazamiento y características del entorno, utilizando materiales autóctonos como el chukum, que se convierte en el elemento distintivo del complejo. La identidad del proyecto se refuerza con un estilo arquitectónico étnico/Wabi-sabi, que resalta la belleza de la imperfección y la simplicidad. Cada villa está diseñada siguiendo principios de arquitectura bioclimática, optimizando el confort térmico y la eficiencia energética, en armonía con el clima de la región.

Este enfoque integral no solo destaca la estética y funcionalidad, sino que también subraya el compromiso con la sostenibilidad y la integración respetuosa con el entorno natural.



Villa Puerto Escondido

Dentro del proyecto residencial de Puerto Escondido, se encuentra el primer nivel del complejo, compuesto por 6 villas con vista al mar. Esta es la zona más amplia en cuanto a dimensiones y espacios, contando con:

3 Habitaciones

Baño con jardín integrado

Baño privado

Área de servicio

Cocina integrada

Comedor

Sala de Estar

Alberca privada

Terraza





Villa Marinero

La segunda etapa del proyecto incluye tres niveles con dos diferentes plantas arquitectónicas, ofreciendo un total de 27 villas. Esta área del complejo cuenta con un estacionamiento asignado para las zonas de Zicatela y Puerto Escondido. Además de tener una alberca privada.









Villa Zicatela

La tercer y ultima etapa del proyecto, contando con 4 niveles y 40 Villas con 2 diferentes tipos de plantas, el ultimo nivel de esta zona cuenta con su propia terraza privada, esta zona cuenta con su propio estacionamiento cubierto por las mismas villas, y en esta misma zona Se encuentra una alberca tipo infinito la cual se extiende a unos cuantos metros del primer nivel y a la cual todas las zonas tiene acceso por medio de un corredor lateral.









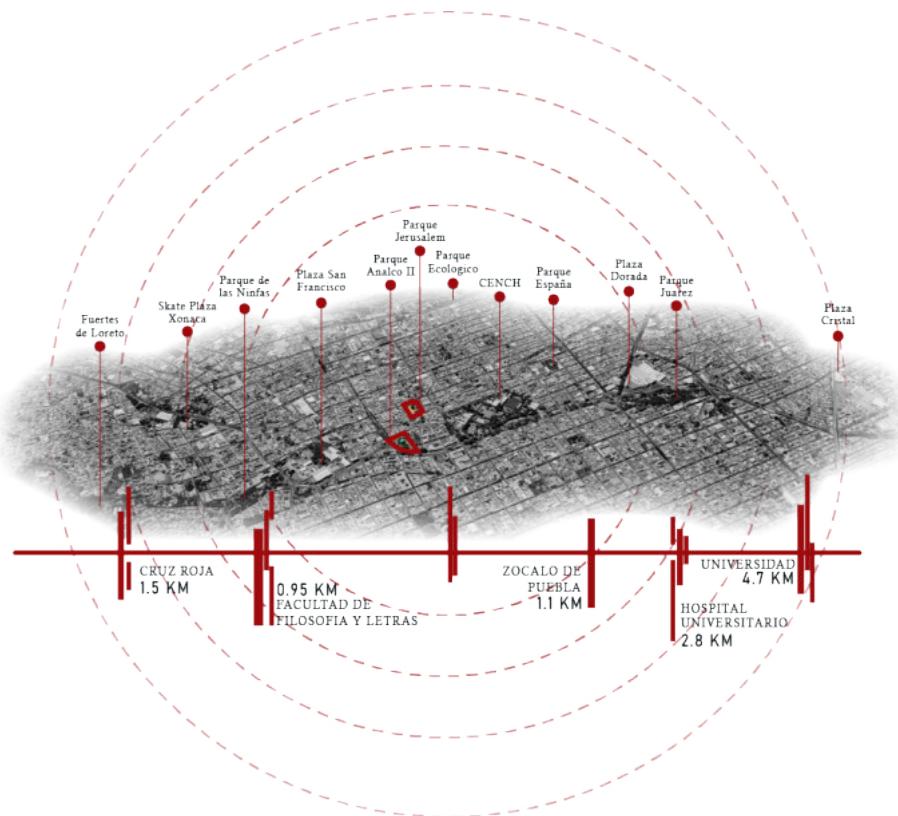




A collage of three images. The top left image shows a woman in a wheelchair on a paved path. The bottom left image shows a German Shepherd dog walking. The right side of the collage features a large, colorful mural of abstract shapes in blue, orange, and black on a brick wall, with a man standing next to it.

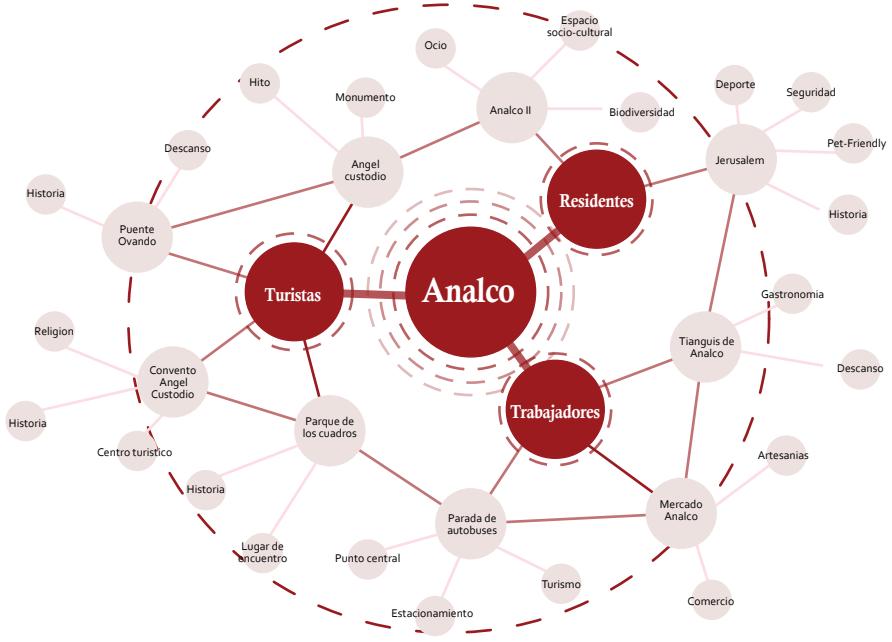
02





Explorando la Cultura de Analco

La integración dentro de todos los puntos de interés en el barrio de Analco se logra mediante la conexión de los espacios urbanos existentes, otorgándole identidad a través de la historia del lugar. Esta integración busca crear un área segura para vivir, con un entorno natural que enriquece estos espacios con experiencias, atractivos y seguridad, tanto para los residentes como para los turistas.



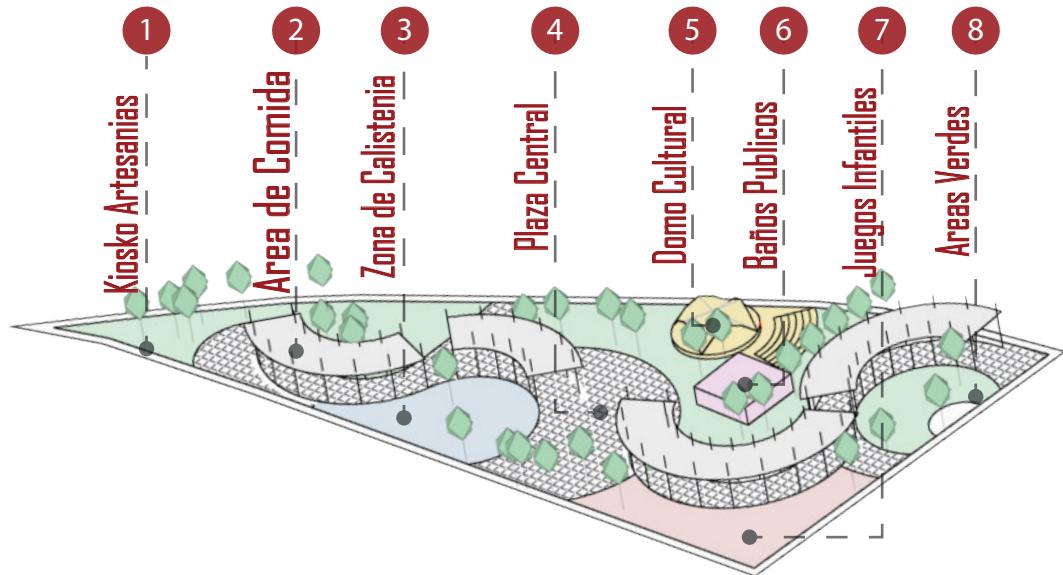
La “Integración” como Concepto

La integración en el barrio de Analco se enfocará en crear una conexión fluida entre los dos parques mediante su contexto histórico, capturando la atención de diversos usuarios. Se otorgará identidad a ambos parques, presentando esta singularidad a los turistas para fortalecer las conexiones sociales. Además, se mejorará la seguridad en todo el barrio a través de la apropiación de los espacios intervenidos y sus respectivas calles.

Programa Arquitectónico del Parque Jerusalén

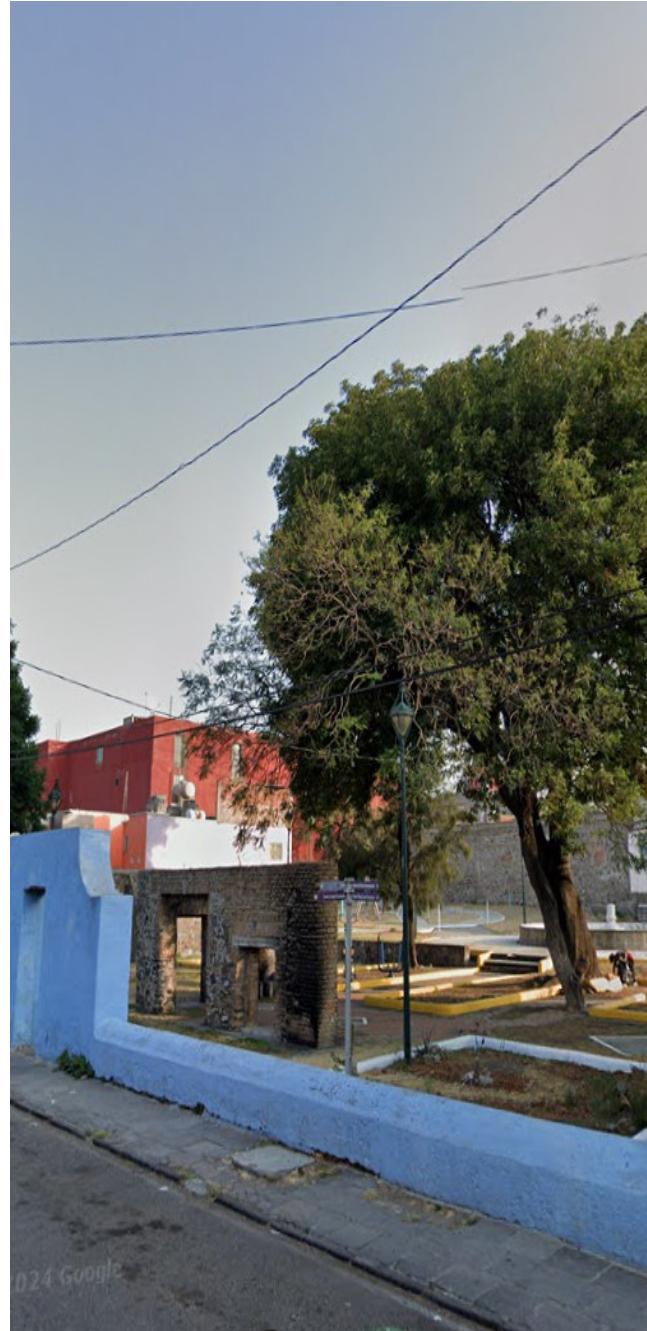
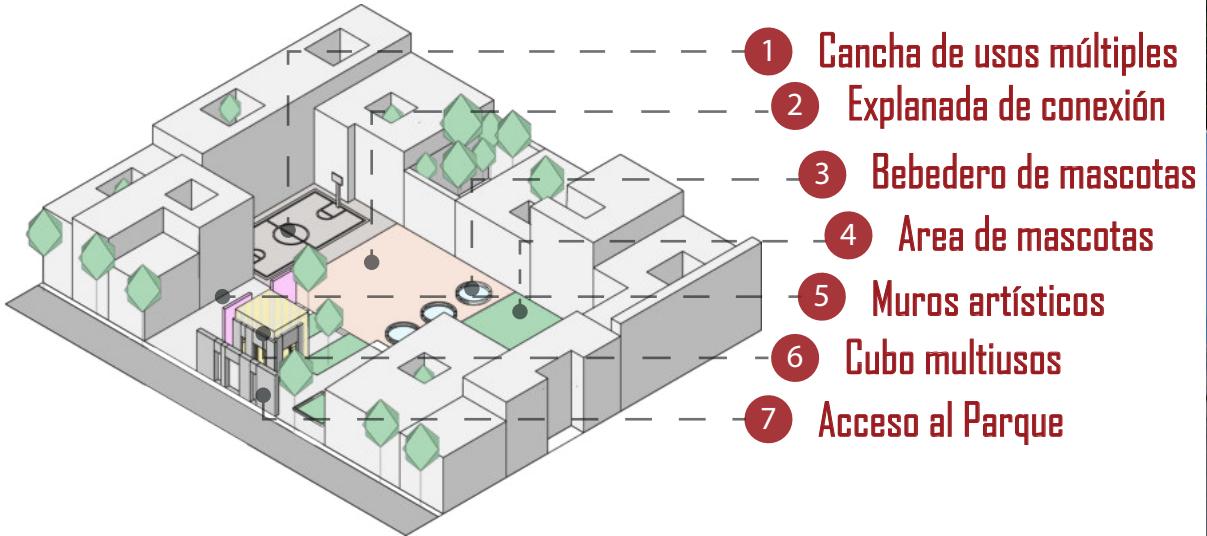


El Parque Analco II se rediseñará para integrar turismo, comercio, ocio, actividades socio-culturales, gastronomía y biodiversidad, complementándose con el Parque Jerusalén. Se incluirá un área de comida con mesas permanentes y se remodelarán los baños públicos con una paleta de colores acorde al parque, añadiendo una marquesina de vidrio y madera. El domo de baile mantendrá el kiosco existente y se añadirán gradas para eventos. Habrá un área de juegos infantiles con pavimento de caucho para mayor seguridad, una plaza central con pavimento de concreto permeable para actividades mixtas, y se reemplazará el equipamiento de ejercicio por uno de calistenia con pavimento de caucho. El kiosco de artesanías se mantendrá en su ubicación actual como un hito importante.



Programa Arquitectónico del Parque Jerusalén

El Parque Jerusalén se transformará en un espacio multifuncional enfocado en seguridad, identidad, deporte, arte y convivencia con mascotas. La intervención artística incluirá murales colaborativos en los muros existentes para fomentar el sentido de pertenencia. Se añadirá un cubo multiusos para eventos artísticos y sociales, y muros artísticos pintados por la comunidad separarán áreas de mascotas y personas. La cancha de baloncesto será un espacio multidisciplinario y la explanada conectará las zonas deportiva, recreativa y artística. Se instalarán bebederos para mascotas y se dedicará una parte del parque a su convivencia y paseo, promoviendo la integración comunitaria.







Recuperacion de Espacios

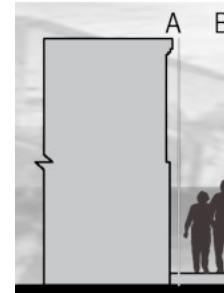
Se busca recuperar espacios en las banquetas para ofrecer mayor seguridad a los peatones y ciclistas de la zona, aprovechando que es una zona de tráfico bajo.

Vialidades ya Intervenidas

Las avenidas 7 y 2 Oriente, junto con la calle 18 Sur, ya forman parte del programa de paseo seguro "Bicicleta". A este programa pueden incorporarse nuevas vialidades en el futuro.

Intervención de Vialidades

Las avenidas 2 y 4 Sur cuentan con una prioridad para los ciclistas, siendo necesaria una intervención, pero se posicionan como las de menor urgencia.



A Franja de fachada (0.15 m. en todos los casos)

B Franja de circulación (medida minima 1.50 m.)

C Franja mixta (medida min. de 0.60, 1.0 m. para arbol)

D Guarnición (0.15 m. en todos los casos)

E Vialidad (Varia segun la calle)

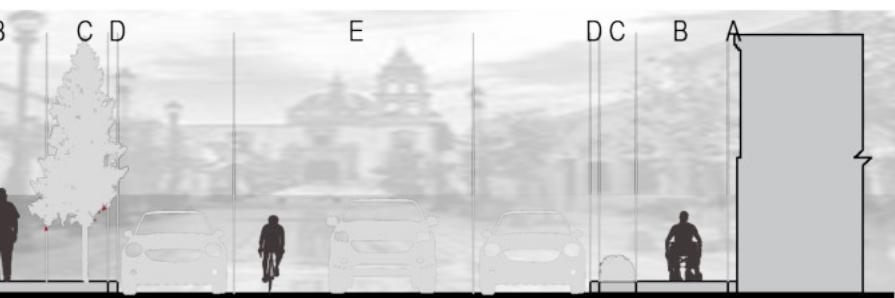


Primer Etapa

Como primera etapa de intervención, se propone comenzar con las calles principales que dan acceso a ambos parques: las avenidas 5, 7 y 9 Oriente. En estas avenidas, donde el tráfico es reducido, se necesita una intervención en las dimensiones de las banquetas y las calles, dando prioridad a peatones y ciclistas mediante la reducción del área vehicular.

Segunda Etapa

En la segunda etapa, se propone intervenir en favor de los ciclistas y la recuperación y/o adecuación de las banquetas en las calles 8, 12, 14 y 16 Sur. Estas calles, siendo vías secundarias, también facilitan el acceso a los parques.







Parque Jerusalém

El Parque Jerusalén se convierte en un hito para el desarrollo artístico, cultural, histórico y deportivo. De esta manera, se busca integrar a toda la comunidad y crear un espacio que tenga un impacto significativo en la población, promoviendo así la apropiación por parte de los vecinos.





Parque Analco II

El parque Analco II abraza la tipología urbana, retomando elementos presentes en su entorno y adaptándolos mientras respeta su esencia y la de sus usuarios. Esto no significa que deba parecerse a los edificios existentes, sino crear una armonía proponiendo un rumbo distinto.







INTERVENCION DE ANALCO

MACRO LOCALIZACIÓN



ANÁLISIS DE SITIO

01

MICRO LOCALIZACIÓN



CONTEXTO HISTÓRICO



UBICACIÓN

30

CONEXIVIDAD

CONTEXTO SOCIO-ECONÓMICO

POBLACIÓN

02

SERVICIOS

03

MACROCLIMA

04

ESTRATEGIAS DE DISEÑO

FACTORES CLIMÁTICOS

05

SERVICIOS

06

MOVILIDAD

07

VISTAS

08

RUIDO

09

VEGETACIÓN EXISTENTE

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

101

102

103

104

105

106

107

108

109

110

111

112

113

114

115

116

117

118

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

143

144

145

146

147

148

149

150

151

152

153

154

155

156

157

158

159

160

161

162

163

164

165

166

167

168

169

170

171

172

173

174

175

176

177

178

179

180

181

182

183

184

185

186

187

188

189

190

191

192

193

194

195

196

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

219

220

221

222

223

224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

239

240

241

242

243

244

245

246

247

248

249

250

251

252

253

254

255

256

257

258

259

260

261

262

263

264

N DE ANALCO

D E DISEÑO

ION

nteres en el barrio de
os urbanos con los que
istoria del sitio. La integra-
un entorno natural llenan-
guindado tanto para los resi-



OS
03 Brindar seguridad a lo largo de todo
el barrio Analco por medio de la
apropiación de los espacios inter-
nados y sus respectivas calles.

02



04 Brindar seguridad a lo largo de todo
el barrio Analco por medio de la
apropiación de los espacios inter-
nados y sus respectivas calles.

PROGRAMACIÓN DE ESPACIOS



PLANOS ESQUEMATICOS

Parque de mascotas: Se proponen un cambio de uso en este parque, enfocándolo a un área más familiar
en la integración de los habitantes del barrio de analco, debido a que era un área que ademas de par-
que fin establecido, por lo que se pensó en destino parte de él para la convivencia y paseo de las mascas

Refugios de mascotas: Se designaron bebederos para que las mascotas puedan beber agua potable

instalación hidráulica que se encontraba en el parque que previamente era utilizada para la fuente.

Explorando: Punto de conexión entre los 3 ejes de desarrollo en el parque en el cual convergen y per-
miten una actividad deportiva, la área recreativa y la zona artística del parque que funciona como espacio de
comunicación.

Cancha de usos múltiples: Debido a que se eliminó el área de la cancha de fútbol del parque Analco,
se decidió modificar el espacio de la cancha de basquetbol ubicado dentro del parque para convertirlo
en una cancha de usos múltiples, donde se realizan actividades como futbol, básquetbol, voleibol, fut-
bolín, entre otros.

Muros artísticos: Se propone la colocación de muros divisorios que sirvan de barrera visual y funcio-
nal entre las zonas de usos múltiples y las zonas que sirven a los peatones. Estos muros serán
hechos a base de un trabajo en conjunto con la comunidad de la zona.

Cubo multifunción: Espacio destinado a un libre para eventos artísticos y ocio que puedan hacer
referencia a la historia del parque y el presente que requiere una intervención para las nuevas generaciones.

Acceso al Parque: Siguiendo la Línea de una intervención artística dentro del parque se propone el
cierre de la calle 14 de diciembre para que los peatones no tengan que cruzar la calle para acceder al
parque ya existentes dando la primera impresión de lo que se encuentra dentro del parque.

señalizar el punto de partida de la calle 14 de diciembre para que los peatones no tengan que cruzar la
calle para acceder al parque.



INTERVENCION DE ANALCO

DISEÑO FINAL

03

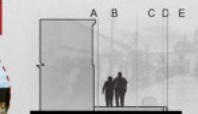
ACADEMICO



DISEÑO DE CALLES



Se busca recuperar espacios de las bocanadas para dar mas agresividad a los peatones y ciclistas de la zona, apoyados por ser una zona de tráfico leve.



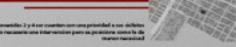
PARQUE JERUSALEM

El parque jerusalense se vuelve un Hito para el desarrollo de la zona, ya que es un espacio que
de esta forma se busca integrar a toda la comunidad y que el espacio cause un impacto en la población para
además a la apropiación por parte de los vecinos.

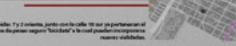


INTERVENCION VIAL

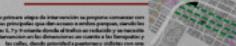
VIAES INTERVENIDAS



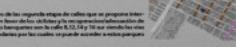
VIAES EXISTENTES



PRIMERA INTERVENCION



SEGUNDA INTERVENCION

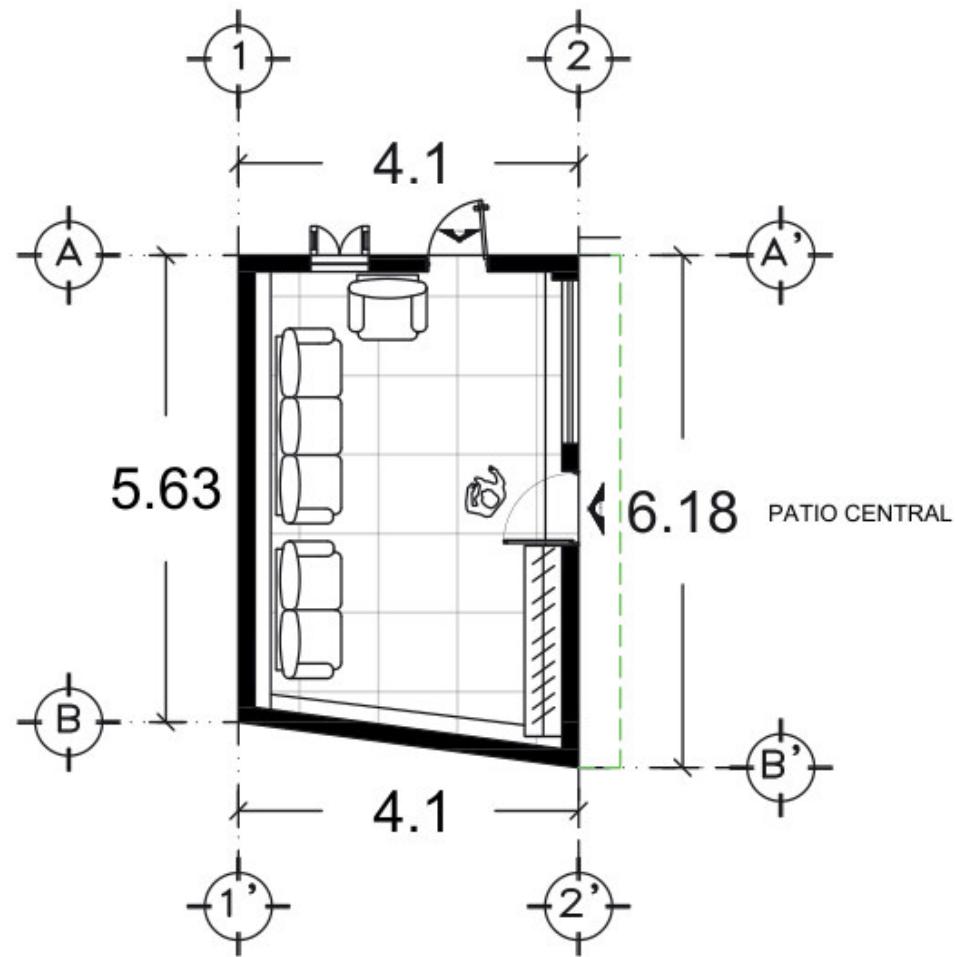




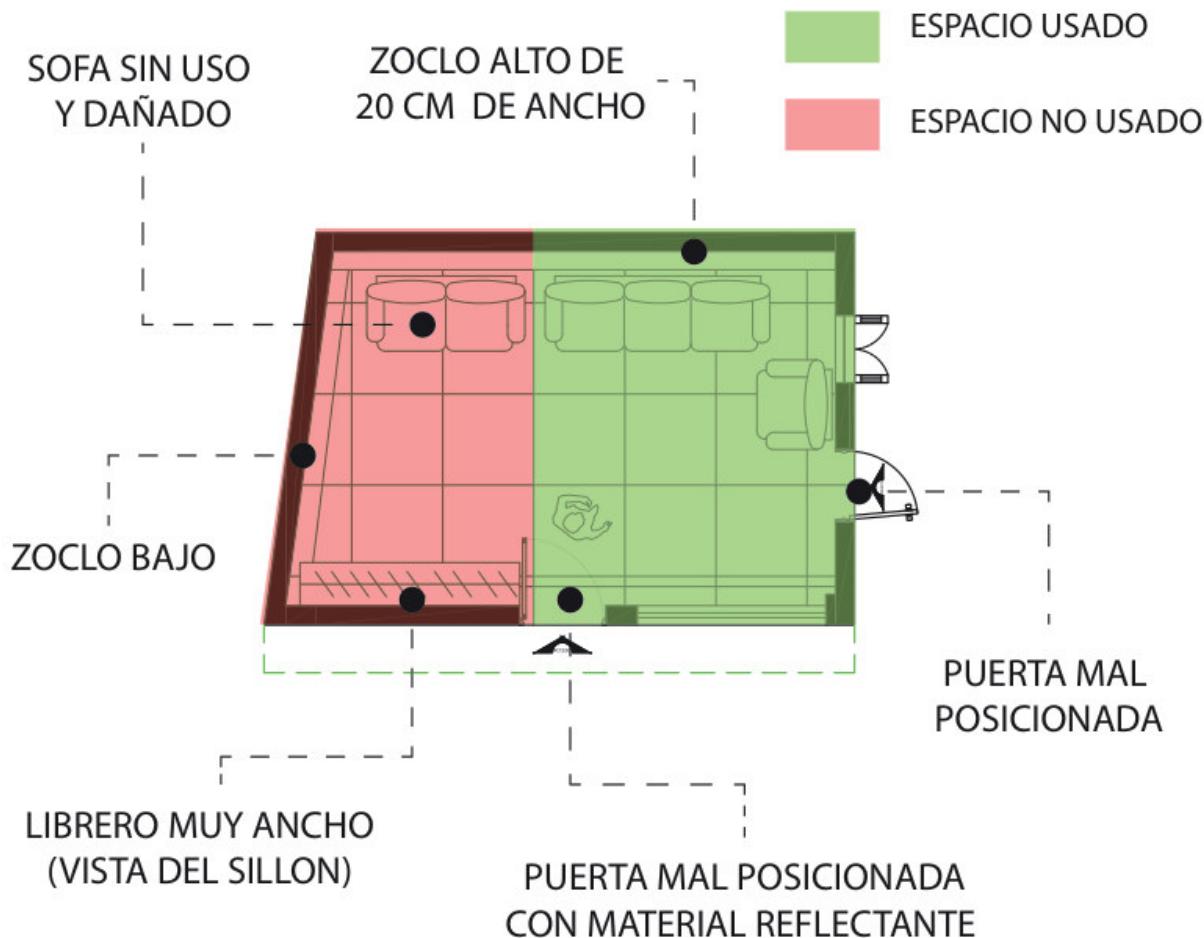
03



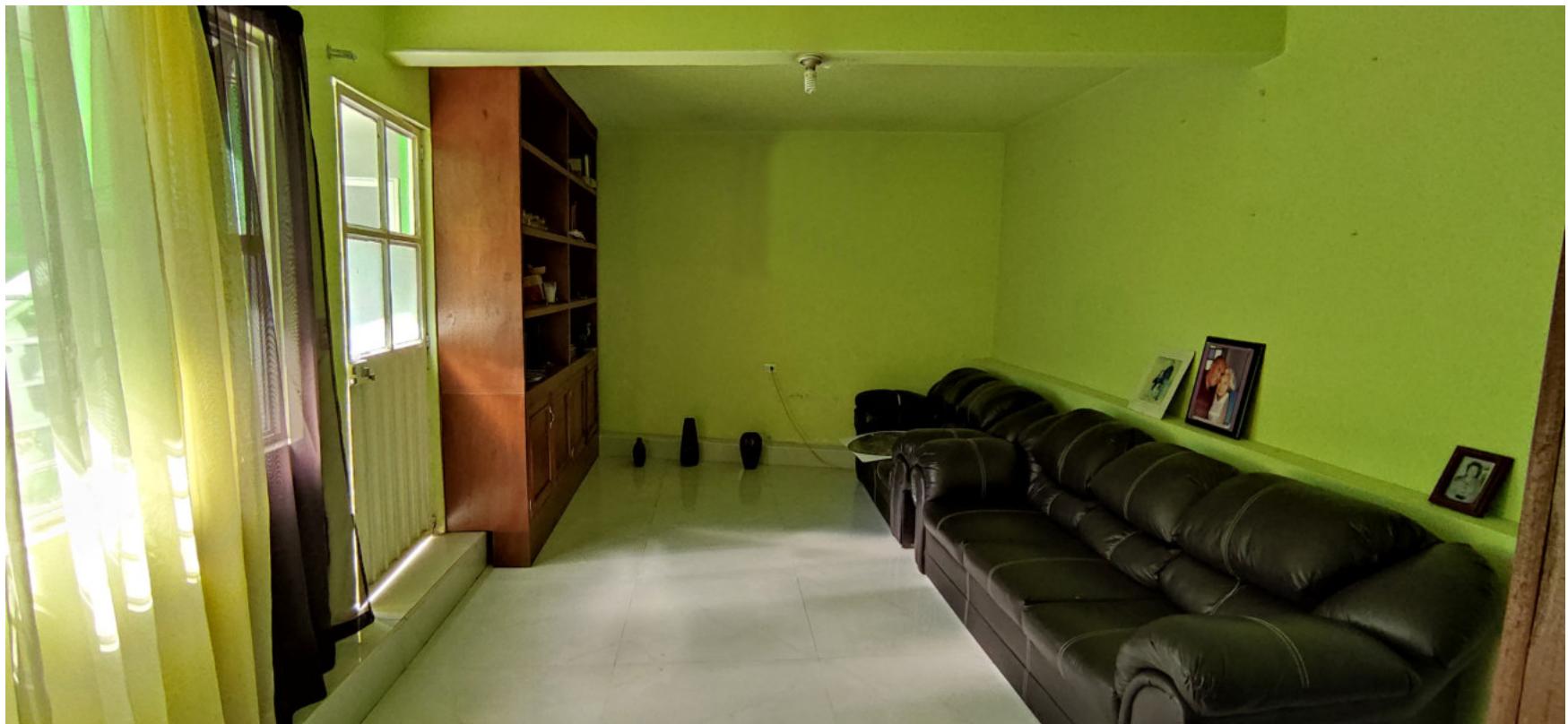
Estado Actual del Espacio



Analisis de Problematicas



Evidencias





Plano Arquitectonico

La intervención propuesta abarca una redistribución funcional del área, optimizando la circulación y creando zonas específicas para el ocio y la interacción social. Además, se considera la incorporación de elementos de diseño que aporten calidez y modernidad, generando un espacio acogedor y estéticamente coherente con el estilo de vida de los residentes.



La propuesta principal de esta remodelación es revitalizar la zona inactiva del espacio, otorgándole una función más allá de simplemente recibir invitados, convirtiéndola en una área de descanso y entretenimiento. Para lograr esto, se divide la sala en dos zonas: una destinada a los invitados y otra para los habitantes, utilizando la reubicación de la puerta principal para delimitar ambas áreas y resolver el problema del reflejo causado por la disposición y material de la puerta actual.



Cortes Arquitectonicos



En la zona pública, los muebles se disponen alrededor de la mesa de centro, destacando acabados de mármol blanco, mármol negro y madera. Esta área incluye un sofá y un sillón con detalles de madera, diseñados para acomodar a un máximo de tres personas, creando un ambiente acogedor y elegante para recibir a los invitados. El muro del fondo se mantiene limpio, exponiendo el elegante y bello estuco en colores oscuros, contribuyendo a la percepción de un espacio amplio y sofisticado. Para lograr esta estética depurada, esta intervención no solo optimiza la funcionalidad del área.



La segunda zona, de carácter más privado, continúa con la idea original de almacenar libros, pero con un nuevo diseño que optimiza el espacio del zócalo del antepecho. Este elemento se expande 20 centímetros, permitiendo la construcción de una biblioteca que abarca todo el muro, con espacios dedicados no solo para libros, sino también para diversas decoraciones y el módem. Además, se añade un gabinete de madera que conecta visualmente con la ventana y la puerta, y se deja un espacio destinado para una cama de perro, anticipando la llegada de una nueva mascota a la familia.

Renders Finales





MOODBOARD



RETRO STYLE



El diseño de esta sala de estar se caracteriza por el uso predominante de elementos de vidrio y plástico. Al entrar, destaca un molde 3D de color azul claro en el muro, acompañado de vitroblock con un acabado de color morado que proporciona una fuente de iluminación indirecta y baña parte del espacio. Este diseño retro se complementa con mobiliario que incorpora tonos amarillos, un color característico de la nostalgia que se desea plasmar.







MOODBOARD



INDUSTRIAL



El diseño de esta sala de estar adopta un estilo industrial, destacando el uso de materiales urbanos como acero oxidado, aluminio y cemento expuesto. Estos elementos, con su estética cruda y auténtica, se complementan con detalles de madera que aportan calidez y equilibrio al espacio. La gama de colores sobrios refuerza el carácter industrial, creando un ambiente contemporáneo y sofisticado que resalta el estilo seleccionado.



MOODBOARD ETNICO



El estilo elegido para la propuesta es el étnico wabi-sabi, enfocado en destacar el material de los muebles con una paleta de colores en tonos originales. Se utiliza como elemento textil y alternativo la canasta plana, un elemento étnico y tradicional de varias culturas, en diferentes tamaños para cubrir el muro principal y darle una textura diferente y artesanal. Al piso se le da un acabado de alfombra con tonalidades de gris.







04



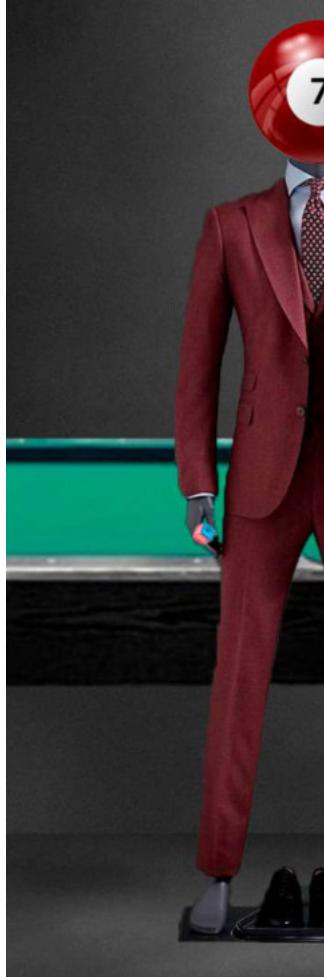
MR. WHIBILL
MANNEQUIN



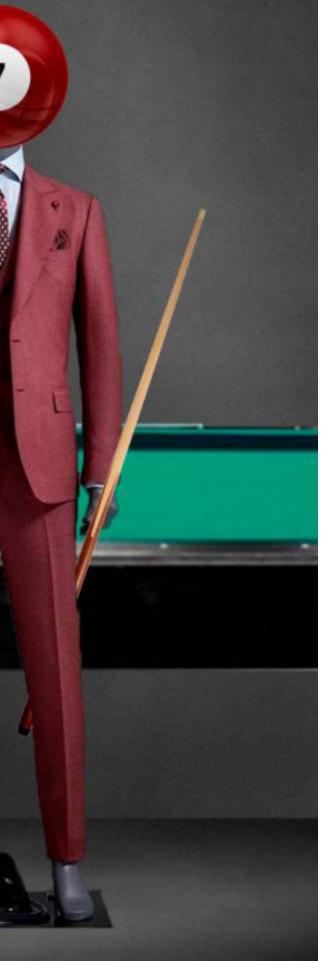
MR. BLABILL
MANNEQUIN



MR. BR
MANN



ROBILL
EQUIN



MR. GREBILL
MANNEQUIN



MR. BLUBILL
MANNEQUIN

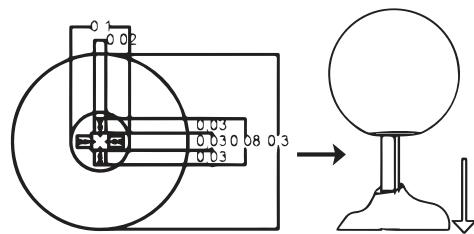




El billar es un deporte que exige precisión y seguridad, características que se reflejan en los trajes confeccionados con meticulosidad para ajustarse perfectamente a cada tipo de cuerpo. Estos trajes brindan la confianza necesaria para enfrentar cualquier desafío, adaptándose a diversas formas y posturas, al igual que las bolas de billar: similares entre sí pero diferentes en esencia.

Maniquí de tipo Formal

Este concepto inspira nuestro proyecto de escaparatismo, en el cual los maniquíes con cabeza de bola de billar simbolizan esta dualidad. Los trajes exhibidos reflejan tanto las diferencias internas como externas de cada individuo, capturando la esencia de lo clásico mientras resaltan la individualidad y la elegancia de cada persona.



El proyecto está diseñado para que el maniquí no sea simplemente un elemento más en la tienda, sino que el concepto de billar se aplique de manera integral, utilizando los distintos elementos de este clásico juego para crear una identidad de marca distintiva y diferenciada.

La propuesta comienza con el uso de las bolas de billar, cuya combinación de colores se alinea con los trajes exhibidos. Cada maniquí tiene un nombre y se asocia con un color y estilo específico, utilizando bolas lisas y rayadas para representar diferentes estilos. Además, los números centrales en las bolas ayudan a enmarcar las tallas de los trajes, facilitando la identificación visual para los clientes.









05

















