

- En la figura se puede observar que la cromática y materialidad utilizada dentro de la tienda, es diferente a los espacios dedicados a la práctica de los juegos. Dándole una apariencia más cálida con el uso de la madera y la iluminación, aportando una mejor visión de los productos. Las figuras utilizadas crean una especie de marco, y con la repetición de líneas rectas aportan una sensación de movimiento.



FIGURA 25. Sala de Competencias

Tomado de: *(HyperX eSports Arena, s/f)*

- En la figura se puede observar el uso de pantallas y una tarima, marca un énfasis en el punto más importante de la Arena, que es en donde se celebran los torneos. Las luminarias empleadas marcan importancia a este espacio, creando un escenario en donde los competidores y su juego proyectado en las pantallas se convierte en el centro de atención.

- **Análisis**

En base a la observación se puede decir que, la amplitud del lugar da una importancia visual a espacios como los de competencia, además el uso de la cromática con colores vivos en contraste con un color neutro como el negro sigue un estilo, lo que visualmente aporta a la temática futurista que se maneja. El uso de formas variadas como hexágonos, líneas y círculos, aportan dinamismo, combinado con el uso de colores oscuros, cálidos y fríos logrados con luminarias, y materiales como la madera del piso. Esto combina estilos, sin chocar visualmente, sino complementándose, dando una apariencia interesante.

- **Aporte**

De este lugar se puede tomar como referencia la utilización de paneles metálicos perforados retroiluminados, los cuales se utilizarán en el proyecto en fachadas e interiores como división de espacios, además de la implementación de tienda, la cual en el proyecto se ubicará en la entrada principal.

2.3.2. Referentes Nacionales

2.3.2.1. Nemesis E-Sports Center

Centro dedicado a los eSports, ubicado en la ciudad de Santo Domingo de los Colorados. Abren sus puertas a jugadores de todas las edades. (Nemesis E-Sport Center, 2019)

El lugar empezó con el nombre de Warriors, en el mismo lugar en el que se encuentra actualmente, dos años después cambiaron su imagen y remodelaron el sitio. (Nemesis E-Sport Center, 2019)

El centro está equipado con dos zonas empleadas para juegos, la zona normal y VIP. Además cuenta con servicio de cafetería, y venta de mercadería oficial del lugar, comics y revistas relacionadas a los juegos de video. (Carbo. J, 2019)



FIGURA 26. Fachada Nemesis

- La fachada se maneja con colores oscuros, predomina el gris, y se acentúa con el color morado.



FIGURA 27. Sala de espera

- Al contar con una ventana y puerta de vidrio, se aprovecha la luz natural, y se cuenta con mobiliario para espera. Junto a este espacio se ubica también el espacio de caja y tienda de productos relacionados, juguetes, y accesorios electrónicos.



FIGURA 28. Sala VIP Nemesis

- El espacio dedicado a la zona VIP, cuenta con mobiliario específico para gamers. Además de ofrecer más espacio entre un jugador y otro.

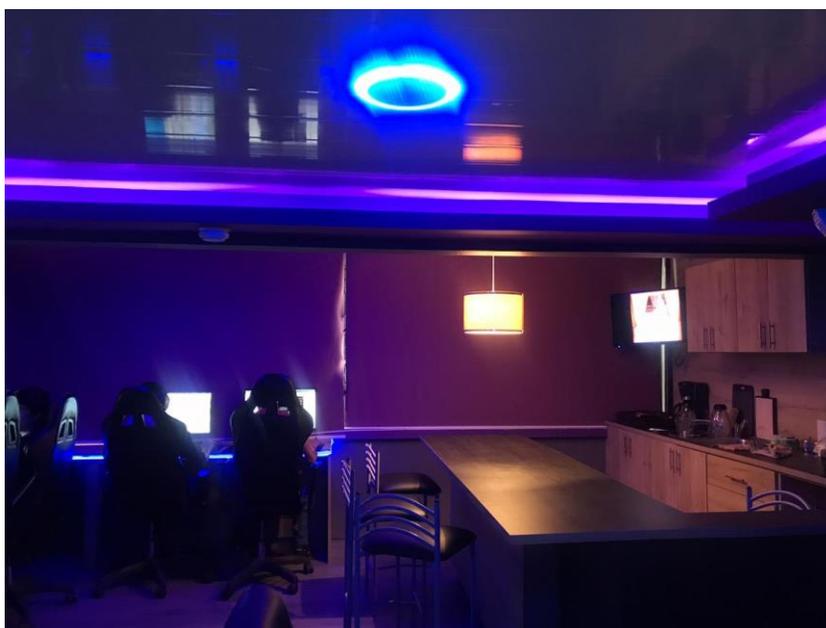


FIGURA 29. Cafetería

Dentro de la Sala VIP, se encuentra un pequeño espacio de cafetería con una barra pensado para que los jugadores tomen un descanso o esperen. Se observa el uso de madera clara y oscura.

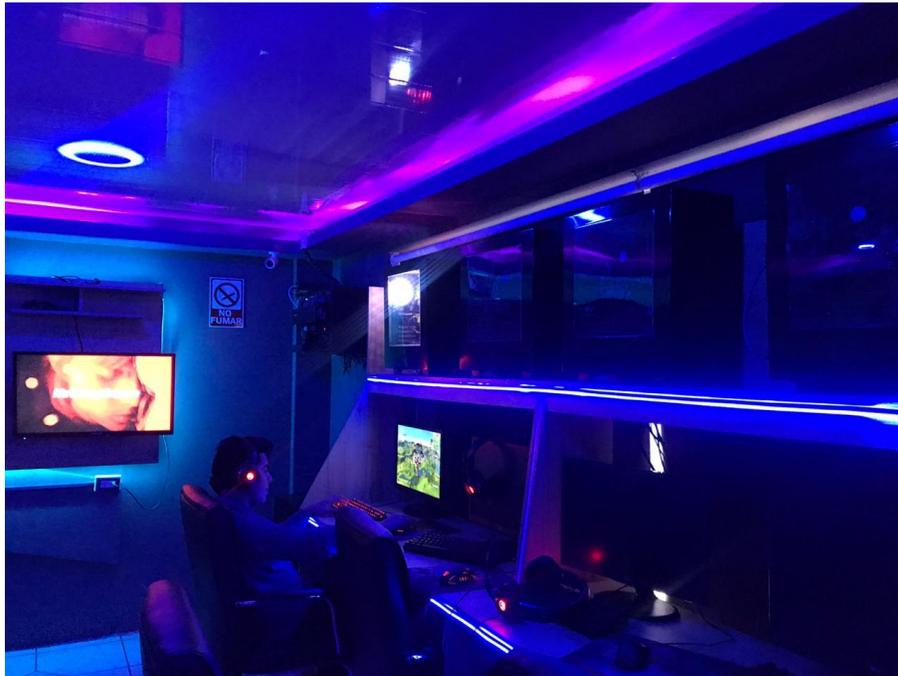


FIGURA 30. Sala de Juegos

- Este espacio cuenta con mobiliario modular, luz LED decorativa indirecta en cielo raso y mobiliario. Las sillas utilizadas no son las creadas especialmente para esta actividad.



FIGURA 31. Sala de Juegos

- El mobiliario utilizado en este espacio no es el correcto, puesto que carece de espaldar, lo cual produce incomodidad al usuario.

- **Análisis**

El local cuenta con salas equipadas para el propósito, sin embargo, la iluminación de los espacios dedicados a jugar no parece ser la adecuada, puesto que tiene muy poca intensidad y crea un espacio oscuro, y al permanecer un tiempo prolongado dentro del lugar y con el uso de las pantallas aumenta la fatiga visual.

También se pudo observar que parte del mobiliario utilizado no es el apropiado para la actividad que se realiza, debido a que este al carecer de espaldar resulta doloroso después de un tiempo al uso del mismo.

Dentro del diseño del nuevo centro electrónico, se planea tomar ciertas características positivas que se consideran importantes, como implementación de

espacios auxiliares como cafetería, tienda, áreas de competencia, lo que aporta con el dinamismo que se planea conseguir. Además, mejorando aspectos relacionados con el confort del usuario dentro del establecimiento, como amplitud en espacios de descanso, y separación entre zonas para de esta manera, evitar la interferencia entre actividades.

- **Aporte**

Del lugar se toman como ejemplos negativos, el mal uso de cielo raso, el cual es de PVC blanco brillante, por lo que llama la atención además de no ser estético, en el proyecto se utilizará cielo raso de gypsum con terminado en pintura gris oscuro y gris claro, por lo que el rebote de luz será mejor, logrando así, una mejor iluminación a la aplicada en este centro de e-sports.

2.4 Marco Edificio

2.4.1 Resumen de línea de fábrica

Oficio N° GADMSD-DPP-I-419-2020
Santo Domingo, 2020-06-08 08:22:27

INFORME DE REGULACION MUNICIPAL
Solicitante : 1724725625 MENESES MENESES EMILY ALEXANDRA
Número de formulario : 0000 Número de caso : 28582
DATOS DE LAS VIAS

Nombre de la calle o avenida	Ancho Metros	Referencia de línea de fábrica	Línea de nivel
AVENIDA ESMERALDAS	30	ESTABLECIDA	

RETIROS, ADOSAMIENTOS, ZONIFICACION

Código	CAM30010
Uso Principal	Corredores actividades múltiples: Residencial densidad alta; Comercial y servicios Centralidad y Ciudad; Equipamiento Centralidad y Ciudad.
Uso Compatible	Residencial densidad media; Industrial Impacto bajo; Comercial y servicios Barrio; Equipamiento Barrio.
Uso Condicionado	Residencial densidad baja.
Uso Incompatible	Todos los demás usos no enunciados en esta tabla.
Lote Mínimo	300 M2
Altura	10 Pisos
Frente mínimo	12 MI
Retiro Frontal	0 MI
Retiro Lateral 1	0 MI
Retiro Lateral 2	0 MI
Retiro Posterior	3 MI
COS-Planta Baja	88 %
COS-Total	880 %
Densidad	550 hab./Ha
Nota	Zonas consolidadas sobre vías arteriales.

TIPO : URBANA

DISPONIBILIDAD DE SERVICIOS				SITUACION DE PROPIEDAD				
				A)	Tiene cerramiento	SI	En línea de fábrica	SI
Agua Potable	SI	Calzada	SI	B)	<i>Por el inmueble o sus inmediaciones muy cercanas cruzan líneas de:</i>			
Bordillos	SI	Luz Eléctrica	SI		Red Eléctrica	SI	Colectores de alcantarillado	SI
Teléfono	SI	Aceras	SI		Tuberías de desagüe	SI	Agua Potable	SI
					Teléfonos	SI		

INFORMES ADICIONALES
La Ordenanza del PDOT 2030 estipula lo siguiente: Art 128 - Volados. Según los riesgos de seguridad y normativa de la CNEL, son elementos construidos, abiertos o cerrados, que sobresalen del plomo de la edificación. En predios con construcción en línea de fábrica pueden existir a partir de una altura libre mínima de 3.00 metros desde el nivel de la acera, siempre que respeten el retiro mínimo de los cables según lo indica las regulaciones de la CNEL; pueden ser hasta 1.20 m. de la línea de fábrica y siempre que el ancho de la vía sea superior a 10 m. En caso que la vía sea menor a 10 m., los volados serán de 0.80 m. Los balcones o voladizos deberán mantener el retiro mínimo de 3.00 metros desde la línea medianera del predio. Tales elementos no podrán ocupar ni los retiros laterales ni los posteriores. Se permitirán volados frontales de 1.50 m. en planta alta en sectores donde el retiro frontal sea igual a 3.00 m.

FIGURA 32. Informe de Regulación Municipal

Tomado de: (Municipalidad de Santo Domingo, 2020)

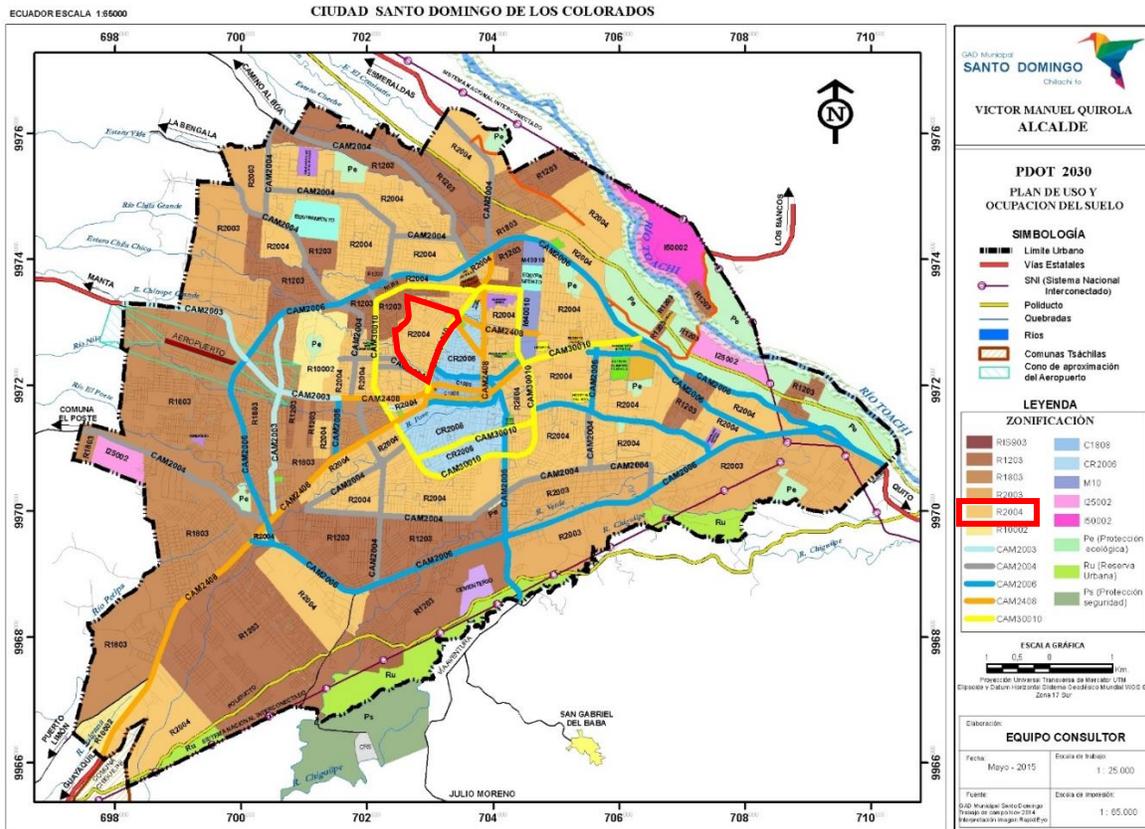


FIGURA 33. Mapa Ocupación y Uso de Suelo

Tomado de: (PDOT GAD Santo Domingo, 2015)

CÓDIGO	R2004
Uso principal	Residencial densidad alta
Uso compatible	Residencial densidad media; Industrial Impacto bajo; Comercial y servicios Barrio y Centralidad; Equipamiento Barrio y Centralidad.
Uso condicionado	Residencial densidad baja; Comercial y servicios Ciudad; Equipamiento Ciudad.
Uso incompatible	Comercial y servicios Centralidad Mecánicas y afines; Todos los demás usos no enunciados en esta tabla.
Lote mínimo	200 m ²
Altura	4 pisos
Frente mínimo	10m
Retiro frontal	0m
Retiro lateral 1	0m
Retiro lateral 2	0m
Retiro posterior	3 m
COS -Planta baja	85%
COS total	340%
Densidad	347 hab/Ha
Nota	Zonas en proceso de consolidación

FIGURA 34. Uso Principal y Compatible del Suelo

Tomado de: (PDOT GAD Santo Domingo, 2015)

Tabla 1											
ZONIFICACIÓN POR USOS Y FORMA DE OCUPACIÓN DEL SUELO URBANO											
Código	Uso principal	Lote mínimo (m ²)	Frente mínimo (m.)	Altura pisos	RETHIOS				eos		Densidad (hab./Ha.)
					Frontal (m.)	Lateral 1 (m.)	Lateral 2 (m.)	Fondo (m.)	PB (%)	Total (%)	
C1808	Comercio	180	9	8	0	3	0	3	100	1.080	570
CR2006	Comercial - Residencial	200	10	6	0	0	0	3	85	510	430
M40010	Múltiple	400	20	10	3	0	0	3	70	700	410
RIS903	Vivienda Interés Social	90	6	3	0	0	0	3	72	216	530
R1203	Residencial	120	8	3	0	0	0	3	80	240	430
R1803	Residencial	180	9	3	0	0	0	3	90	270	280
R2003	Residencial	200	10	3	0	0	0	3	85	255	250
R2004	Residencial	200	10	4	0	0	0	3	85	340	350
R10002	Residencial	1000	25	2	5	3	3	5	57	114	<50
CAM2003	Corredor Actividades Múltiples.	200	10	3	ver Cuadro 10	0	0	3	85	255	180
CAM2004	Corredor Actividades Múltiples.	200	10	4		0	0	3	85	340	250
CAM2006	Corredor Actividades Múltiples.	200	10	6		0	0	3	85	510	400
CAM2408	Corredor Actividades Múltiples.	240	10	8		0	0	3	88	700	500
CAM30010	Corredor Actividades Múltiples.	300	12	10		0	0	3	88	880	550
125002	Industrial 2	2500	50	2	5	3	3	3	74	148	0
150002	Industrial 2	5000	50	2	5	3	3	3	81	162	0
RU	Reserva Urbana	prohibición para habilitar el suelo y edificar									
Pe	Protección ecológica	Zona de Protección ecológica, ambiental; geográfica por susceptibilidad a inundaciones y movimiento en masa Bosques Protectores Públicos: Bombolí, Kasama, Nueve de Diciembre, Jardín Botánico, P. Marreno Bosques Protectores Privados: Chanchay, El Poste, Montecarlo, Sector TRANSELECTRIC Y Cooperativa Maya Moncayo. Prohibición para habilitar el suelo y edificar.									

FIGURA 35. Zonificación por Usos y Forma de Ocupación del Suelo Urbano

Adaptado de: (PDOT GAD Santo Domingo, 2015)

2.4.2 Aporte

Después de analizar el informe de regulación municipal, se puede concluir que la edificación es apta para la realización del proyecto, puesto a que uno de los usos compatibles es comercial, además no se alterará ningún aspecto estructural que pueda interferir con la normativa correspondiente a la zonificación en la cual se encuentra ubicada la construcción.

3. CAPÍTULO III. MATRIZ INVESTIGATIVA

El principal objetivo detrás de la aplicación de encuestas es conocer las preferencias y puntos de vista de potenciales usuarios, lo cual servirá de apoyo en la propuesta y diseño del proyecto, mediante su retroalimentación se logrará crear un espacio inclusivo de acuerdo a las diferentes necesidades de los clientes.

El universo total de personas a encuestar es de 153.000, número correspondiente, de acuerdo al último censo nacional realizado en el año 2010, a la población entre 12 y 45 años en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas. Sin embargo, al ser este un universo muy extenso, y por ende gran dificultad para realizar encuestas a todas estas personas además de tratarse de un ejercicio académico, se obtuvo una muestra representativa de la población objetivo reduciendo el número de encuestados a 55 personas, siendo este el resultado de la exclusión del 7% del universo total, y este valor dividido para el número de parroquias urbanas, asentamientos dentro de la ciudad, y unidades educativas cercanas.

Se decidió realizar dos encuestas enfocadas en dos grupos de personas:

Encuesta 1: Dirigida a potenciales usuarios (clientes). En la encuesta participaron 50 personas entre 12 y 47 años de edad.

Encuesta 2: Dirigida a trabajadores dentro de un centro de entretenimiento similar al planteado en este trabajo de titulación.

3.1. Encuesta 1

Edad_____ Género_____

1.- ¿Conoce usted qué es un centro lúdico electrónico (gaming center)?

Si_____ No_____

2. De acuerdo a su criterio, ¿cómo calificaría a los centros de entretenimiento con enfoque en la electrónica?

Importante_____ Irrelevante_____ No opina_____

¿Por qué? _____

3.- En una escala del 1 al 5, siendo 1 el menos importante y 5 el más importante. Califique los siguientes espacios auxiliares dentro de un espacio dedicado a un centro lúdico electrónico (gaming center).

Cafetería_____ Tienda de productos relacionados_____ Cajero_____

Juegos tipo Arcade_____ Sala de Espera_____

4.- En una escala del 1 al 5, siendo 1 el más importante, y 5 el menos importante. De estas opciones, ¿cuál considera más influyente sobre su deseo de quedarse en un lugar?

Mobiliario_____ Iluminación_____ Materialidad_____

Cromática_____ Amplitud_____

¿Por qué? _____

5.- ¿Qué horario de su jornada dedicaría al descanso/entretenimiento?

Mañana____ Tarde____ Noche____

¿Por qué? _____

6.- Según su criterio, ¿qué estilo de diseño considera compatible al espacio a plantearse?

Futurista____ Moderno____ Minimalista____

¿Por qué? _____

7.- Según su criterio, ¿A qué grupo de personas considera que debe atender estos centros?

Niños____ Jóvenes____ Adultos____

8.- En una escala del 1 al 5, siendo 1 nada importante, y 5 muy importante, ¿Cómo consideraría la implementación de salas de acuerdo a la edad de los jugadores?

1____ 2____ 3____ 4____ 5____

¿Por qué? _____

9. ¿Cuál sería su postura sobre la implementación de un centro de entrenamiento hacia jugadores principiantes?

Interés____ Desinterés____ No opina____

¿Por qué? _____

10.- Según su criterio, de las siguientes opciones, ¿La implementación de cuál o cuáles le parece más acertada en instalaciones de este tipo?

Materialidad__ Mobiliario__ Decoración__ Cromática__

Iluminación__

¿Por qué? _____

3.1.1. TABULACIÓN

1. Pregunta Edad

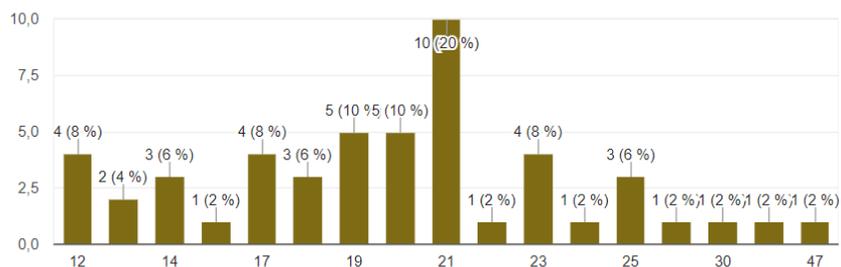


FIGURA 36. Gráfico resultado Pregunta Edad

- **Análisis**

En la gráfica se puede observar que los participantes se encontraron en un rango de edad comprendido entre los 12 hasta los 47 años de edad, siendo la gran mayoría jóvenes de 21 años, representando un 20% del total de los encuestados.

- **Aporte**

El lugar será diseñado con un enfoque en usuarios de este amplio rango de edad, focalizando los espacios acorde a los gustos de cada generación, desde áreas para experiencias en realidad virtual, hasta las más clásicas máquinas de arcade, y juegos de mesa.

2. Pregunta Género

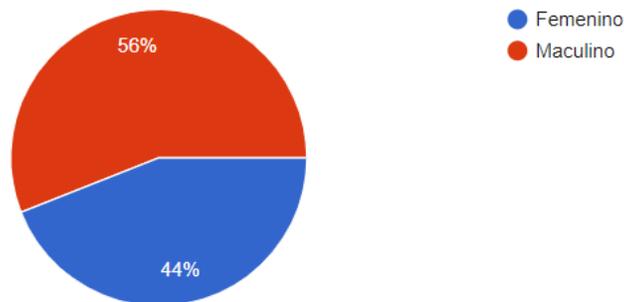


FIGURA 37. Gráfico resultado Pregunta Género

- **Análisis**

En cuanto a género, se puede apreciar que la mayoría de los participantes fueron hombres, representando el 56% de los encuestados, mientras que las mujeres representaron un 44% del total encuestado.

- **Aporte**

Dentro del diseño, la diferenciación de género puede inferir en el posicionamiento y equipamiento de servicios higiénicos, tomando en cuenta principalmente elementos en el designado para hombres.

3. Pregunta 1 ¿Conoce usted qué es un centro lúdico electrónico (gaming center)?

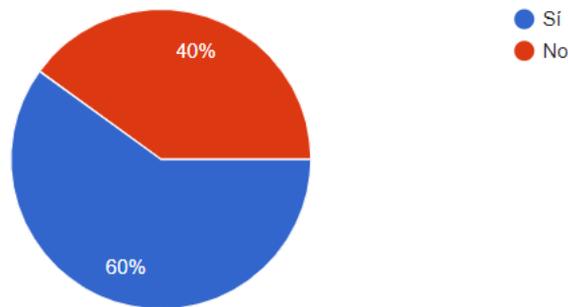


FIGURA 38. Gráfico resultado Pregunta 1

- **Análisis**

El 60% de los encuestados conoce a qué se dedican los centros de entretenimiento enfocados en la electrónica, sin embargo, poco menos de la mitad, un 40%, desconocían del tema. Esto quiere decir que, pese a ser un tópico de gran acogida y que actualmente está en boga, un porcentaje considerable de la población aún desconoce del tema o no está familiarizado con este.

- **Aporte**

Por lo tanto, el trabajo interior novedoso, con diseño conceptual y aplicando materiales tales como espejo de plástico de metacrilato, sistemas de luminarias con diseños dinámicos, todo esto dentro del contexto en el que se encuentra, podría volver popular el lugar y con esto el tópico que en él se trata.

4. Pregunta 2. De acuerdo a su criterio, ¿cómo calificaría a los centros de entretenimiento con enfoque en la electrónica?

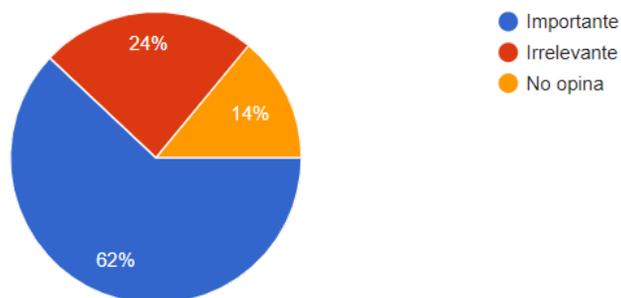


FIGURA 39. Gráfico resultado Pregunta 2

- **Análisis**

El resultado en esta pregunta logra establecer que el 60% de los participantes considera importantes los espacios dedicados al entretenimiento (*gaming centers*).

Esta tendencia va acorde a la realidad actual, en la que las personas no ven a los videojuegos como una mera forma de entretenimiento, sino que, además, a lo largo de los años ha evolucionado hasta convertirse en algo mucho más estructurado, por ejemplo, los *e-sports* ya se consideran deportes, se realizan torneos mundiales, con varias categorías y grandes premios económicos, donde la mayoría de sus participantes usan la plataforma de los videojuegos como una fuente económica sustentable.

- **Aporte**

El espacio a crear en la edificación, ofrece una manera flexible de producción de ganancias en base al tema de la tecnología y videojuegos. Puesto que las instalaciones cuentan con diferentes espacios, estos dedicados a juegos, comercio de mercancía relacionada, y servicio de alimentación tipo cafetería.

5. Pregunta 3. En una escala del 1 al 5, siendo 1 el menos importante y 5 el más importante. Califique los siguientes espacios auxiliares dentro de un espacio dedicado a un centro lúdico electrónico (gaming center).

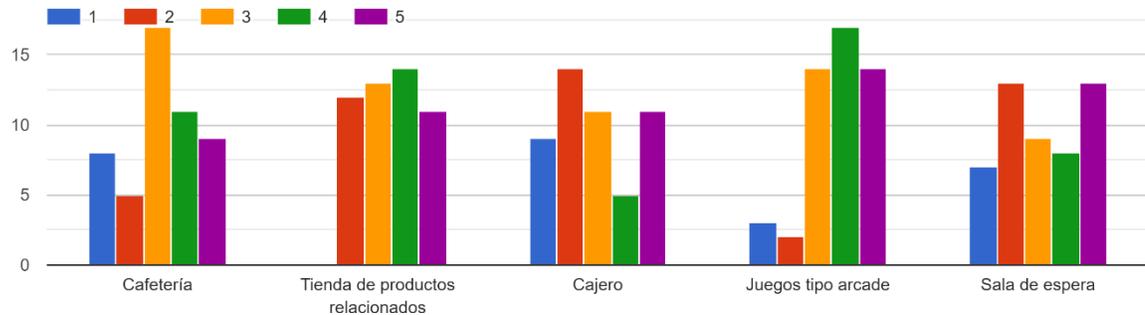


FIGURA 40. Gráfico resultado Pregunta 3

- **Análisis**

Con el resultado de esta pregunta se observa que las personas consideran que un espacio con juegos arcade clásicos es importante dentro de un establecimiento dedicado a este entretenimiento, además de contar con sala de espera y en menor medida tienda de productos relacionados y un cajero, por otra parte, las personas encuestadas encontraron poco relevante la presencia de una cafetería.

- **Aporte**

Para el diseño, se toman en cuenta las preferencias de los usuarios, análisis se puede contando no solo con los videojuegos más recientes, y con la última tecnología disponible (realidad virtual, altas resoluciones 4k, alta calidad de gráficos, etc.) sino que también se cuenta con un amplio catálogo de entretenimiento, incluyendo los clásicos juegos tipo arcade, y es que pese a tener ya varias décadas de estar en el mercado no han perdido popularidad dentro de las diferentes generaciones, puesto que estas máquinas representan el inicio de una era en la que la tecnología se convirtió en parte del diario de las personas.

Además de incluir áreas de sala de espera para socializar y área de tienda de productos relacionados, es decir, videojuegos, consolas de video, accesorios de diversos tipos, etc., junto con cajeros, esto para lograr una experiencia completa en un gaming center en el cual, se espera una plataforma en donde la comunidad cuente con un punto de encuentro.

6. Pregunta 4. En una escala del 1 al 5, siendo 1 el más importante, y 5 el menos importante. De estas opciones, ¿cuál considera más influyente sobre su deseo de quedarse en un lugar?

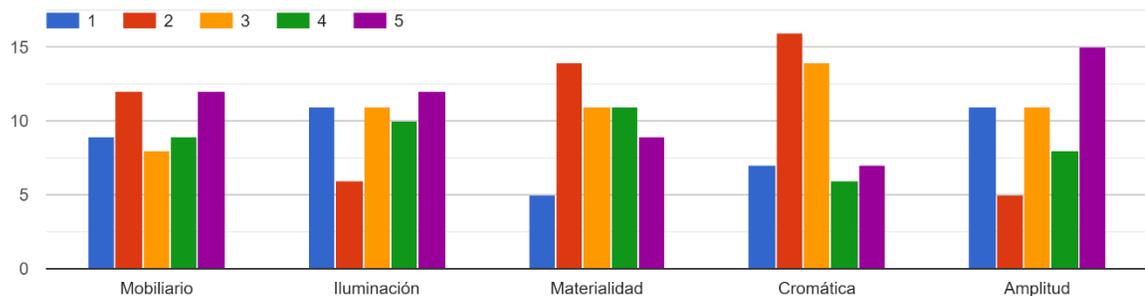


FIGURA 41. Gráfico resultado Pregunta 4

- **Análisis**

Las personas encuestadas consideran que la amplitud es uno de los elementos más influenciados sobre el deseo de permanecer en un lugar.

Esto se infiere a que en un gaming center lo que más se toma en cuenta es el espacio en donde se encuentran las diversas maquinarias, esto con una ambientación conceptual que vaya acorde al tema junto a una gran calidad de materiales, de esta manera se obtendrá gran afluencia de potenciales usuarios.

- **Aporte**

Dentro del proyecto esto se aplicará en la distribución de salas de juego, y zonas de espera. Además, la doble altura propia de la edificación aporta de carácter y espacialidad al lugar.

7. Pregunta 5. ¿Qué horario de su jornada dedicaría al descanso/entretenimiento?

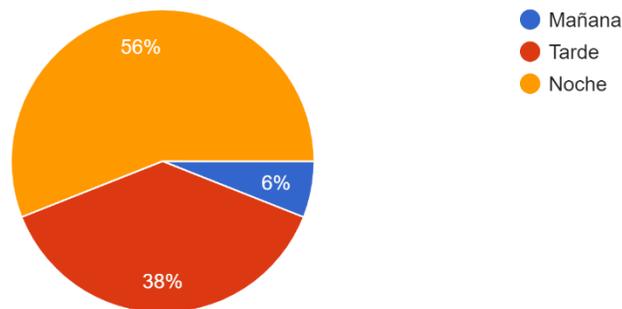


FIGURA 42. Gráfico resultado Pregunta 5

- **Análisis**

La mayoría de los encuestados, el 56%, concuerdan en que el mejor momento para acudir a un centro de entretenimiento de este tipo sería en la noche, esto debido a que a partir de horas de la noche la gran mayoría termina con sus actividades diarias (escuela, universidad, trabajo), y pueden dedicarlo al ocio.

- **Aporte**

La aplicación de iluminación artificial será un factor de gran importancia a la hora de planificar el diseño, debido a que, en el posible horario más concurrido, no se podrá aprovechar de la luz natural. Con lo cual se necesitará un sistema de luminarias en base a un cálculo de la iluminación, para satisfacer las necesidades de los usuarios,

además de ser eficiente en cuanto a consumo, debido a que estas deberán funcionar encendidas gran parte del día y noche.

Esto se podría lograr con paneles tipo LED, rieles con dióicos tipo LED, cintas LED, con diferentes temperaturas de color de acuerdo al área en la que se plantea su uso.

8. Pregunta 6. Según su criterio, ¿qué estilo de diseño considera compatible al espacio a plantearse?

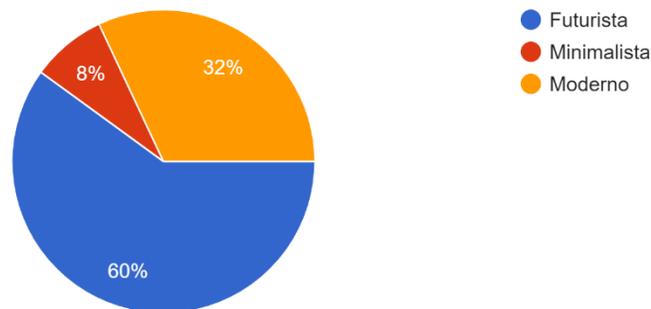


FIGURA 43. Gráfico resultado Pregunta 6

- **Análisis**

Se observa que la gran mayoría de las personas encuestadas consideran un estilo futurista compatible dentro de esta propuesta, debido a la temática que maneja.

Esto debido a que los videojuegos y electrónica siempre han sido temas relacionados con la innovación y el desarrollo de lo inimaginable de manera que se relacionan con el futuro.

- **Aporte**

Para el diseño se tomará como estilo principal el futurismo, aplicándolo de manera explícita en la distribución con formas, en revestimientos, con materiales como

plástico, cemento pulido, porcelanato oscuro, vidrio y luminarias con perfiles led empotrados.

9. Pregunta 7. Según su criterio, ¿A qué grupo de personas considera que debe atender estos centros?

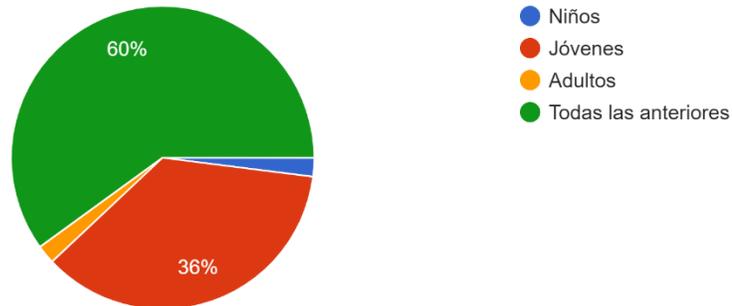


FIGURA 44. Gráfico resultado Pregunta 7

- **Análisis**

Los participantes han considerado que el centro de entretenimiento debe ser apto para acoger a personas de todas las edades, niños jóvenes y adultos, puesto que en la actualidad, no hay edad límite para adentrarse al mundo de los videojuegos, incluso hay diferentes categorías y consolas de videos que se pueden adaptar a las diferentes necesidades de los usuarios de acuerdo a su edad e intereses, por ejemplo los videojuegos con interfaz natural de usuario que reconoce gestos, comandos de voz, y objetos e imágenes como la WII de Nintendo y el Kinect de Xbox Microsoft fomentan la movilidad y coordinación de los usuarios.

- **Aporte**

Dentro del proyecto, las salas se adaptarán ergonómicamente a los usuarios, tomando en cuenta las edades para el mobiliario a implementar, por ejemplo, las sillas *gamers* utilizadas cuentan con mecanismo de regulación de altura y espaldar.

10. Pregunta 8. En una escala del 1 al 5, siendo 1 nada importante, y 5 muy importante, ¿Cómo consideraría la implementación de salas de acuerdo a la edad de los jugadores?

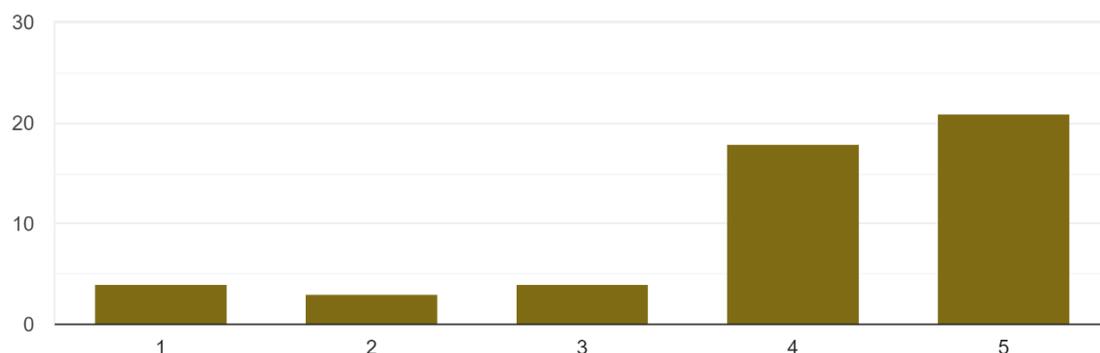


FIGURA 45. Gráfico resultado Pregunta 8

- **Análisis**

En su mayoría, la muestra encuestada considera que es apropiado crear espacios de acuerdo a la edad de los jugadores, esto debido a que existen varios videojuegos con cierta restricción y contenido que no es adecuado para todas las edades, debe ser regulado y controlado el tipo de material que se exhibe a los usuarios.

- **Aporte**

Para cumplir con esto, se crearán diferentes salas de juego en las que se puedan separar grupos por edades y clasificación del juego, brindándole a cada una un amplio espacio.

11. Pregunta 9. ¿Cuál sería su postura sobre la implementación de un centro de entrenamiento hacia jugadores principiantes?

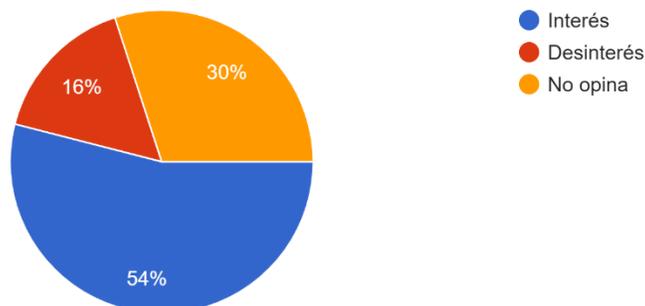


FIGURA 46. Gráfico resultado Pregunta 9

- **Análisis**

El 54% de los encuestados se muestra interesado en la implementación de un espacio de entrenamiento, se puede entender como la necesidad de los usuarios de familiarizarse con los diferentes dispositivos del mercado, beneficios y desventajas antes de adquirir uno de ellos, además de considerar que hay varias personas que no cuentan con los recursos para tener dispositivos a su disposición, o simplemente están interesadas en mejorar, o aprender técnicas en ciertos videojuegos en específico.

- **Aporte**

Dentro de las salas de juego, se adaptarán espacios en los cuales trabajadores del lugar puedan prestar un servicio de asesoría a quien lo solicite.

12. Pregunta 10. Según su criterio, de las siguientes opciones, ¿La implementación de cuál o cuáles le parece más acertada en instalaciones de este tipo?

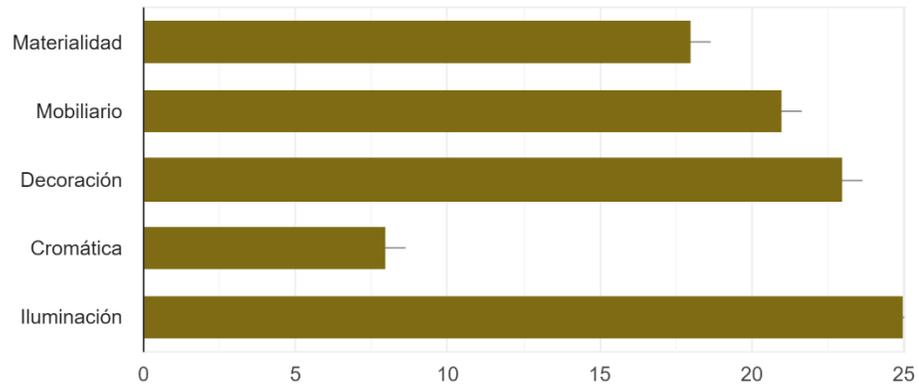


FIGURA 47. Gráfico resultado Pregunta 10

- **Análisis**

El 50% de los encuestados expresaron que una adecuada iluminación es lo más acertado en este tipo de instalaciones, que en su mayoría suelen ser bastante oscuras. Pasar una gran cantidad de tiempo frente a pantallas azules sin ningún tipo de filtro de luz, resulta molesto y puede traer consigo consecuencias a largo plazo en la vista de los usuarios. Esto sin descuidar la implementación de la decoración con mobiliario ergonómico, como sillas gamer y materialidad como metal perforado, y luminarias con sistema RGB, esto con el propósito de hacer de este un espacio llamativo para los visitantes.

- **Aporte**

La implementación de iluminación dentro del proyecto es característica, puesto que aporta con la temática futurista del centro, además de influir de gran manera en la experiencia de los usuarios dentro de este, al permanecer por cantidades de tiempo

prolongadas, se logrará un equilibrio en iluminación usando cintas LED en luminarias de diseño empotradas, y downlights para iluminación general.

Conclusión

Se concluye que este proyecto es viable puesto que existen usuarios potenciales que están interesados en esta tipología constructiva relacionada con juegos de video. Las preguntas se basaron principalmente en la importancia de un sitio de este tipo, y en la experiencia que desearían recibir.

Se determinó que las personas consideran necesario un espacio dedicado al entretenimiento con enfoque en la electrónica, puesto que este campo no se ha explotado de la manera en la que lo han hecho otros países, aprovechando la apertura del público y la creciente demanda.

En base a las respuestas de los encuestados se plantea la implementación de salas de juego con máquinas de videojuegos clásicas tipo arcade, espacios de espera equipados puertos adaptadores para dispositivos electrónicos, elementos interactivos como pisos LED, y una cafetería temática.

Además, con las respuestas, se dio a conocer que la amplitud es de suma importancia al momento en que un usuario decide quedarse en un sitio al que acude, por lo que, dentro de la propuesta, esto será tratado de manera que las áreas de descanso sean abiertas, creando divisiones visuales con ayuda de la luminaria y de esta manera aportar así con la espacialidad visual que se quiere lograr.

La iluminación y mobiliario que se manejará en cada uno de los espacios será pensada exclusivamente para cada uno de ellos, puesto a que son diferentes las necesidades a satisfacer en áreas como las de juego, y en salas de espera y

cafetería, de la misma manera con la iluminación, en oficinas, por ejemplo, se manejarán luminarias con temperatura de 4000°k, correspondiente a luz neutra.

Dentro del estilo arquitectónico, se dio a conocer la preferencia hacia un estilo futurista, puesto que la temática en electrónica tiende a pensarse a futuro.

3.2. Encuesta 2

Edad_____ Género_____

1.- Según su criterio, ¿Cómo calificaría las instalaciones en las que trabaja?

Adecuadas____ Inadecuadas____ No opina____

¿Por qué? _____

2. De acuerdo a su experiencia, ¿Qué grupo de personas acude más a este centro?

Niños____ Jóvenes____ Adultos____

¿Por qué? _____

3.- En una escala de 1 a 5, siendo 1 nada importante, y 5 muy importante, ¿Cómo considera que las instalaciones cuenten con un espacio dedicado exclusivamente al personal?

1____ 2____ 3____ 4____ 5____

¿Por qué? _____

4.- En este tipo de centros, ¿cómo consideraría los espacios aislados (sonido)?

Importantes___ Irrelevantes___ No opina___

¿Por qué? _____

5.- Según su criterio, ¿Cómo considera que los espacios se dividan de acuerdo a las edades de los usuarios?

Importante___ Irrelevante___ No opina___

6.- Según su experiencia, ¿Cómo calificaría el trabajo en un centro de este tipo?

Estresante___ Relajado___ No opina___

¿Por qué? _____

7.- ¿Qué días considera más concurrida la visita de clientes? ¿En qué horario?

Lunes a jueves___ Viernes___ Sábado___ Domingo___

Mañana___ Tarde___ Noche___

8.- ¿Cómo consideraría la implementación de espacios dedicados al entrenamiento de jugadores principiantes?

Necesario___ Innecesario___ No opina___

¿Por qué? _____

9.- Según su criterio, de las siguientes opciones, ¿La implementación de cuál o cuáles le parece más acertada en instalaciones de este tipo?

Materialidad___ Mobiliario___ Decoración___ Cromática___

3.2.1. TABULACIÓN

1. Pregunta Edad

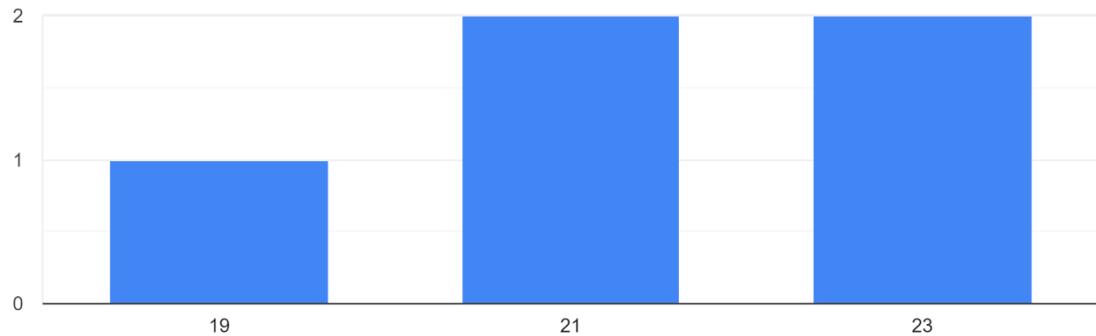


FIGURA 48. Gráfico resultado Pregunta Edad

- **Análisis**

Siendo todos trabajadores de centros de entretenimiento, las personas que participaron en esta encuesta se encuentran en un rango de edad de 19 a 23 años, con una mediana de 21 años.

Estas personas son de igual manera usuarios, encontrándose en el rango de edad que se interesa más en estas disciplinas.

2. Pregunta Género

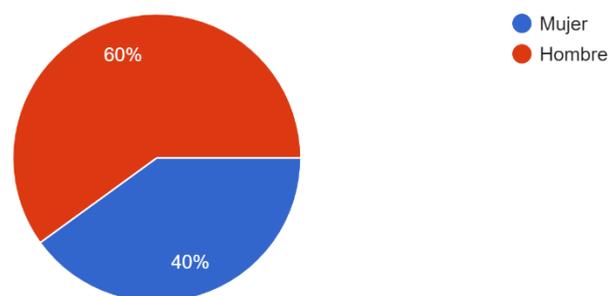


FIGURA 49. Gráfico resultado Pregunta Género

- **Análisis**

De un total de 5 encuestados, 3 fueron hombres, representando el 60%. Frente al 40% que correspondió a mujeres.

3. Pregunta 1. Según su criterio, ¿Cómo calificaría las instalaciones en las que trabaja?

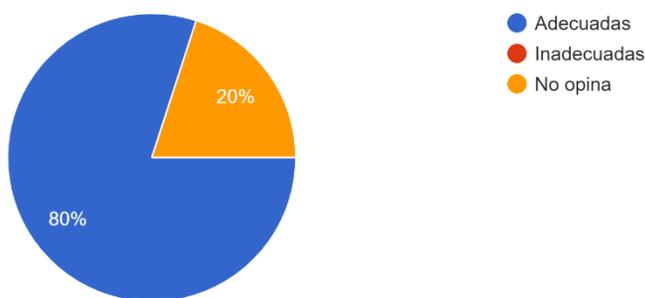


FIGURA 50. Gráfico resultado Pregunta 1

- **Análisis**

El 80% de los encuestados refiere que el espacio de trabajo en el que se desempeñan es adecuado en referencia al ambiente e instalaciones.

- **Aporte**

En el proyecto, se consideró importante contar con un espacio dedicado a los trabajadores del lugar, implementándolo con mobiliario para almacenamiento de pertenencias personales como lockers, y de comida como refrigerador, además de lavadero para aseo de alimentos y utensilios.

4. Pregunta 2. De acuerdo a su experiencia, ¿Qué grupo de personas acude más a este centro?

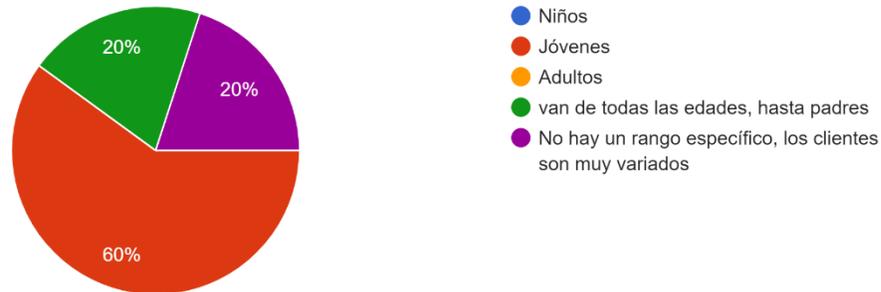


FIGURA 51. Gráfico resultado Pregunta 2

- **Análisis**

Un 60% de los encuestados expresan que la mayor parte de los clientes que acuden a estos gaming centers corresponden a jóvenes, sin embargo, admiten que el público es variado, acudiendo desde niños hasta adultos, un 20% afirma que no hay rango específico, y otro 20% refiere que acuden de todas las edades.

- **Aporte**

Considerando esto, el mobiliario a implementarse deberá ser el que cuente con medidas que puedan ajustarse a personas de todas las edades. Se utilizarán medidas mínimas en mobiliario principal, tales como asientos de sillas a altura de 45cm, escritorios con superficie de trabajo a 75cm, además de sillas gamer con altura regulable.

5. Pregunta 3. En una escala de 1 a 5, siendo 1 nada importante, y 5 muy importante, ¿Cómo considera que las instalaciones cuenten con un espacio dedicado exclusivamente al personal?

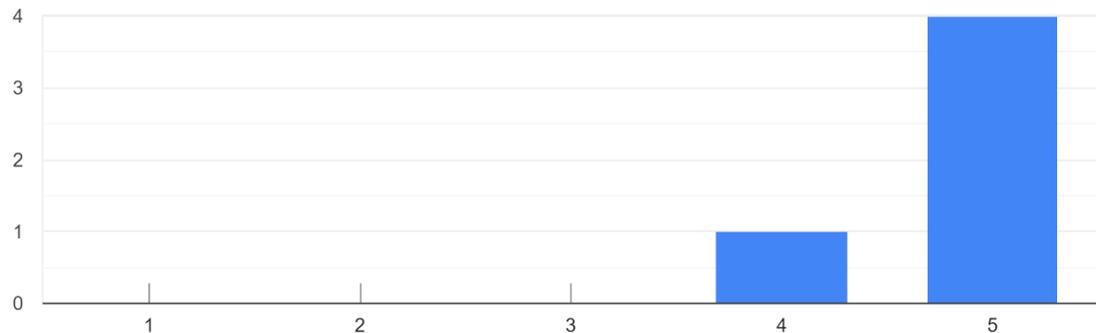


FIGURA 52. Gráfico resultado Pregunta 3

- **Análisis**

Para el 100% de los encuestados es importante y muy importante un espacio dedicado exclusivamente al personal que atiende los centros. Concordando que para el correcto funcionamiento de un establecimiento es necesario el confort y ambiente sano del personal con adecuadas instalaciones de acuerdo a sus necesidades.

- **Aporte**

Se dará énfasis a lo anteriormente expuesto con la propuesta de diseño que resaltarán elementos en el interior, implementando entrada de luz natural, y espacios varios para servicio de alimento y almacenaje.

6. Pregunta 4. En este tipo de centros, ¿cómo consideraría los espacios aislados (sonido)?

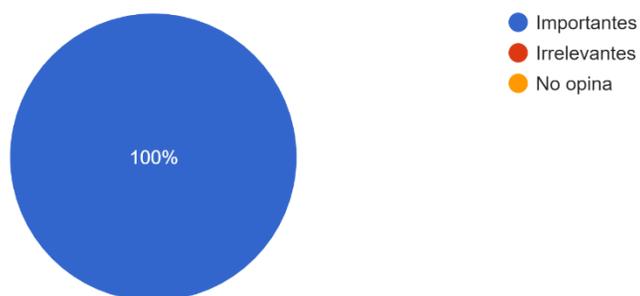


FIGURA 53. Gráfico resultado Pregunta 4

- **Análisis**

Para el 100% de los participantes es considerado importante el aislamiento acústico de estos espacios, esto debido a que con esta característica dentro de los establecimientos la experiencia de clientes mejoraría, aportando un ambiente de individualidad sin interferir con el resto de las personas. Además, que disminuye la contaminación acústica.

- **Aporte**

Para lograr esto se plantea el uso de paneles acústicos en las divisiones de salas de juego, audiovisuales, en el interior. Esto para que no interfiera con las actividades llevadas a cabo en zonas como salas de espera.

7. Pregunta 5. Según su criterio, ¿Cómo considera que los espacios se dividan de acuerdo a las edades de los usuarios?

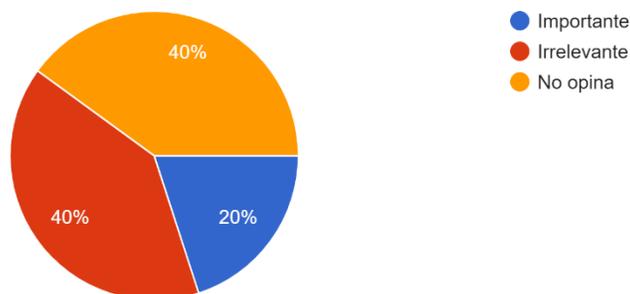


FIGURA 54. Gráfico resultado Pregunta 5

- **Análisis**

Para la mayoría de participantes, la implementación de salas de acuerdo a edades de los clientes no es de gran relevancia, y desde su experiencia laboral, corroboran que la inclusión de niños, jóvenes y adultos en la misma sala no interfiere ni causa problemas entre ellos. Sin embargo, consideran que mientras los niños son separados de las áreas de adultos estos pueden disfrutar de un ambiente más apropiado para su edad con juegos sin restricciones.

- **Aporte**

Se plantea la implementación de salas de juegos en computadora y consola separadas entre sí, para que de esta manera se puedan dividir grupos.

8. Pregunta 6. Según su experiencia, ¿Cómo calificaría el trabajo en un centro de este tipo?

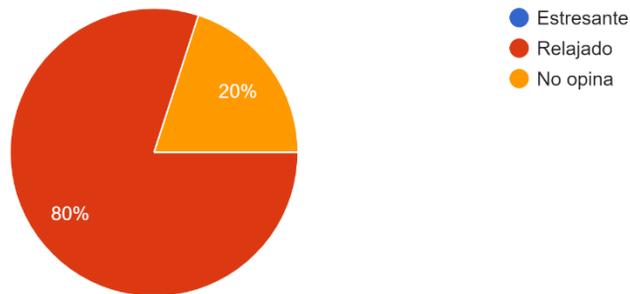


FIGURA 55. Gráfico resultado Pregunta 6

- **Análisis**

4 de los 5 encuestados consideran que el trabajo dentro de estos establecimientos es relajado, debido a que los mismos gustan de la interacción con clientes y la temática del lugar, además de considerarse aficionados a los juegos de video.

- **Aporte**

Dentro del diseño se plantean espacios dinámicos, espaciosos, y con actividades varias para realizar, permitiendo de esta manera la interacción de trabajadores con clientes, creando un ambiente de trabajo óptimo.

9. Pregunta 7. ¿Qué días considera más concurrida la visita de clientes? ¿En qué horario?

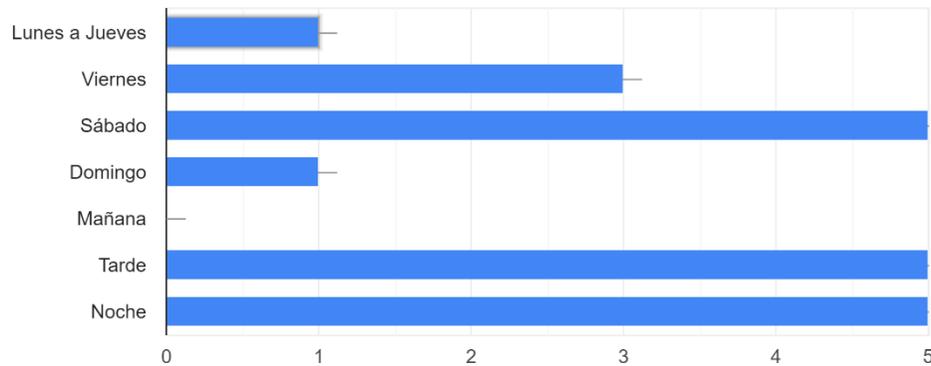


FIGURA 56. Gráfico resultado Pregunta 7

- **Análisis**

El resultado de esta pregunta demuestra que el horario de preferencia de los usuarios para acudir a estos sitios son fines de semana, especialmente viernes y sábado, durante horas de la tarde y la noche.

- **Aporte**

Con esto se plantea la implementación de espacios correctamente iluminados artificialmente, mediante sistemas de luz LED en cinta, downlight, y en ciertas áreas lámparas descolgadas, aprovechando que estas cuentan con una eficiencia energética alta, y teniendo en cuenta que, en los horarios de preferencia, la luz natural es escasa.

10. Pregunta 8. ¿Cómo consideraría la implementación de espacios dedicados al entrenamiento de jugadores principiantes?

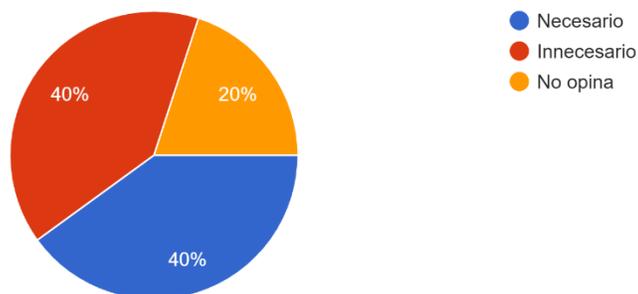


FIGURA 57. Gráfico resultado Pregunta 8

- **Análisis**

La mayoría de los encuestados tienen opiniones divididas de acuerdo si consideran necesarias salas para usuarios principiantes, el 40% considera necesaria la implementación de estas salas de entrenamiento, y el otro 40% lo considera innecesario. Según afirman, esto se debe a que, con el impacto de redes sociales y el fácil acceso a internet, existen páginas web, videos de YouTube con tutoriales, consejos y demostraciones de jugadores más experimentados con lo que los jugadores principiantes pueden aprender.

- **Aporte**

Respondiendo las opiniones, en el centro de deportes electrónicos, no se implementaron salas de juego exclusivas para jugadores principiantes, sino tomando en cuenta lo anteriormente expuesto, un principiante puede ayudarse mucho de ver a otras personas jugar, por lo que las salas se manejarán de manera que varios jugadores puedan utilizarlas al mismo tiempo.

11. Pregunta 9. Según su criterio, de las siguientes opciones, ¿La implementación de cuál o cuáles le parece más acertada en instalaciones de este tipo?

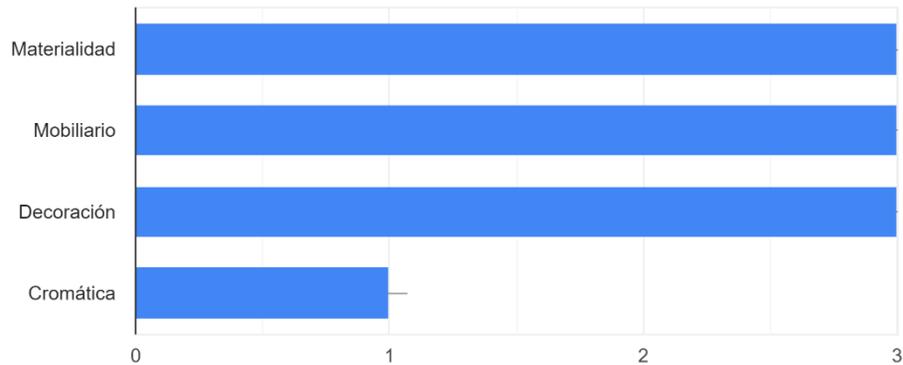


FIGURA 58. Gráfico resultado Pregunta 9

- **Análisis**

Al igual que con las encuestas realizadas a los potenciales usuarios, los trabajadores consideran prioritario una ambientación que se enfoque en la parte decorativa, el mobiliario, y materialidad, todo esto con un enfoque adecuado que armonice con la temática planteada en la propuesta.

- **Aporte**

En el proyecto, se manejará la materialidad de manera que vaya muy acorde con el estilo arquitectónico escogido. Utilizando desde la fachada paneles metálicos perforados, hasta el interior con diseño de luminarias empotradas en cielo raso, mobiliario y paredes. Además de aportar con el concepto de pac-man, utilizando materiales oscuros como fondo y elementos decorativos con resalte de color.

Conclusión

Para la propuesta interiorista se plantea la implementación de materiales relacionados con el estilo futurista, como aluminio, vidrio y plástico. El mobiliario es también de los objetos con gran importancia puesto que los clientes se encuentran sentados la mayor parte del tiempo en juegos electrónicos pasivos, considerando esto, se deben tomar en cuenta sillas ergonómicas con características apropiadas para el uso que se les va a dar.

Por otro lado, la decoración es parte fundamental puesto que es lo primero que se hará notar al ingresar al gaming center, destacará entre los visitantes que acudan y llamará su atención, con esto en mente se acondicionarán espacios para decoración con luces LED con sistema RGB, paneles metálicos perforados y accesorios de colección.

Las salas de uso exclusivo del personal de apoyo son consideradas importantes, debido a que este necesita un espacio apto para el descanso durante sus tiempos libres, con implementación de mobiliario de almacenamiento en donde se pueda guardar objetos personales.

4. CAPÍTULO IV. ANÁLISIS PREVIO

4.1. Diagnóstico

4.1.1. Análisis del Entorno

4.1.1.1. Ubicación del Proyecto



FIGURA 59. Edificio a Intervenir

Tomado de: *(Google Maps, 2019)*

La edificación en la que se plantea el proyecto Centro de promoción de productos lúdicos electrónicos se ubica en Ecuador, en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, ciudad Santo Domingo específicamente en la Av. Esmeraldas entre las calles Río Tiputini y Río Cajones.

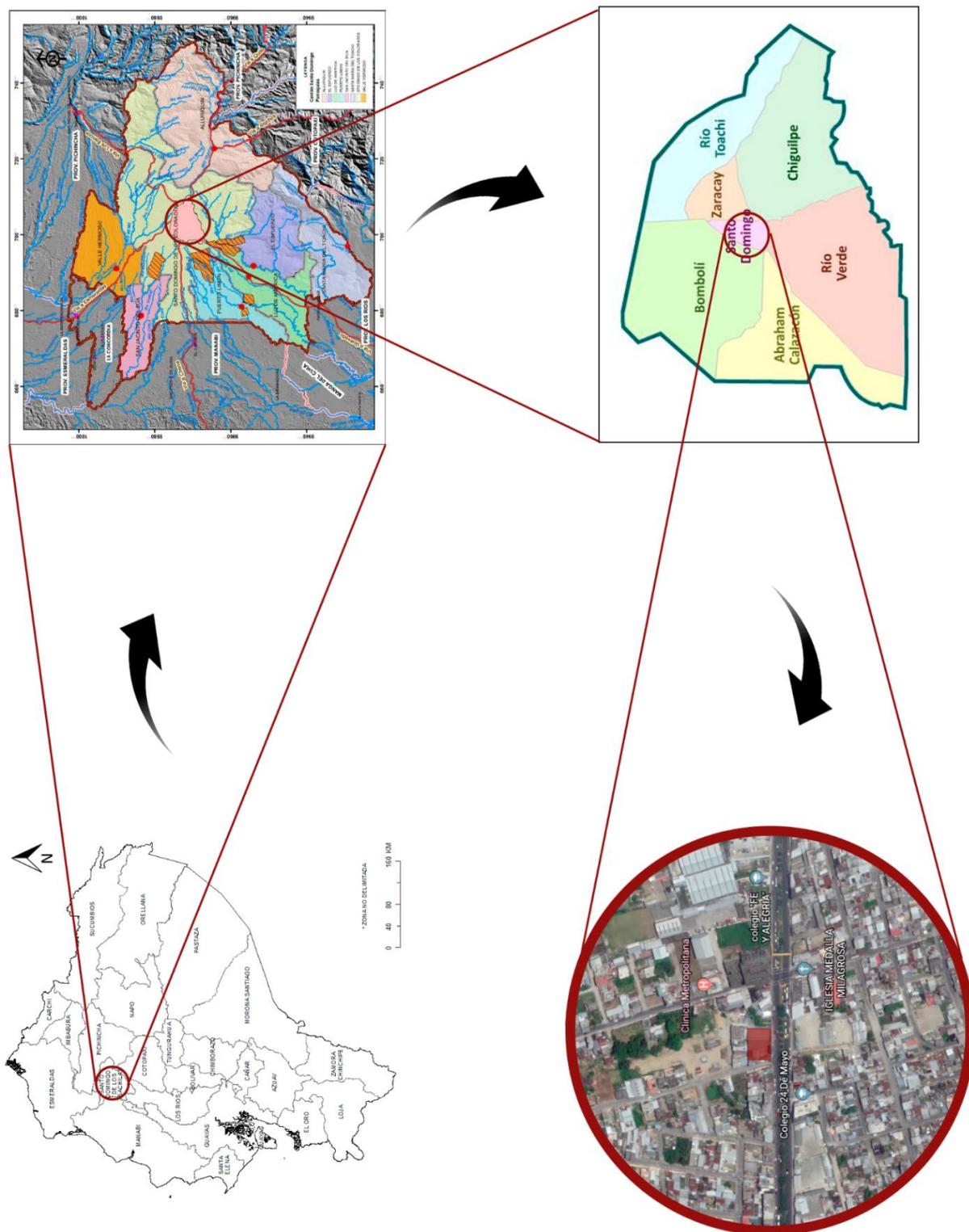


FIGURA 60. Ubicación del Proyecto

Adaptado de: (Google Maps, 2019)

4.1.1.2. Clima

Santo Domingo de los Tsáchilas se encuentra en una zona climática lluviosa tropical. Con una temperatura promedio de 22.8 °C, cuenta con altas precipitaciones la mayoría de los meses, además de una temporada corta seca. El mes considerado más cálido es abril con temperaturas promedio de 24 °C, y el más frío llega a ser noviembre con 22.1 °C. (Climate-Data, s/f)

Además, se registran dos valores de precipitación anual, en la parte adyacente a las cordilleras entre los 2280 mm, y en las partes bajas, 3150 mm. Siendo de enero a abril los meses más lluviosos, a diferencia de julio y agosto que considerados los meses con menos lluvias. (PDOT-SDT, 2009)

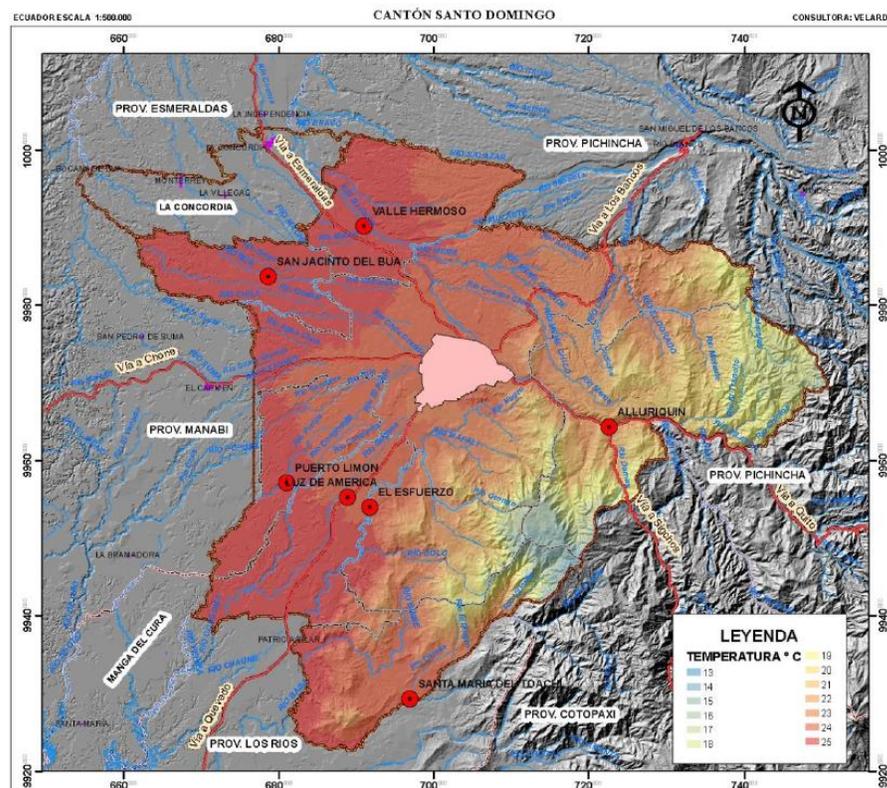


FIGURA 61. Temperatura Santo Domingo de los Tsáchilas

Tomado de: (INAMHI)

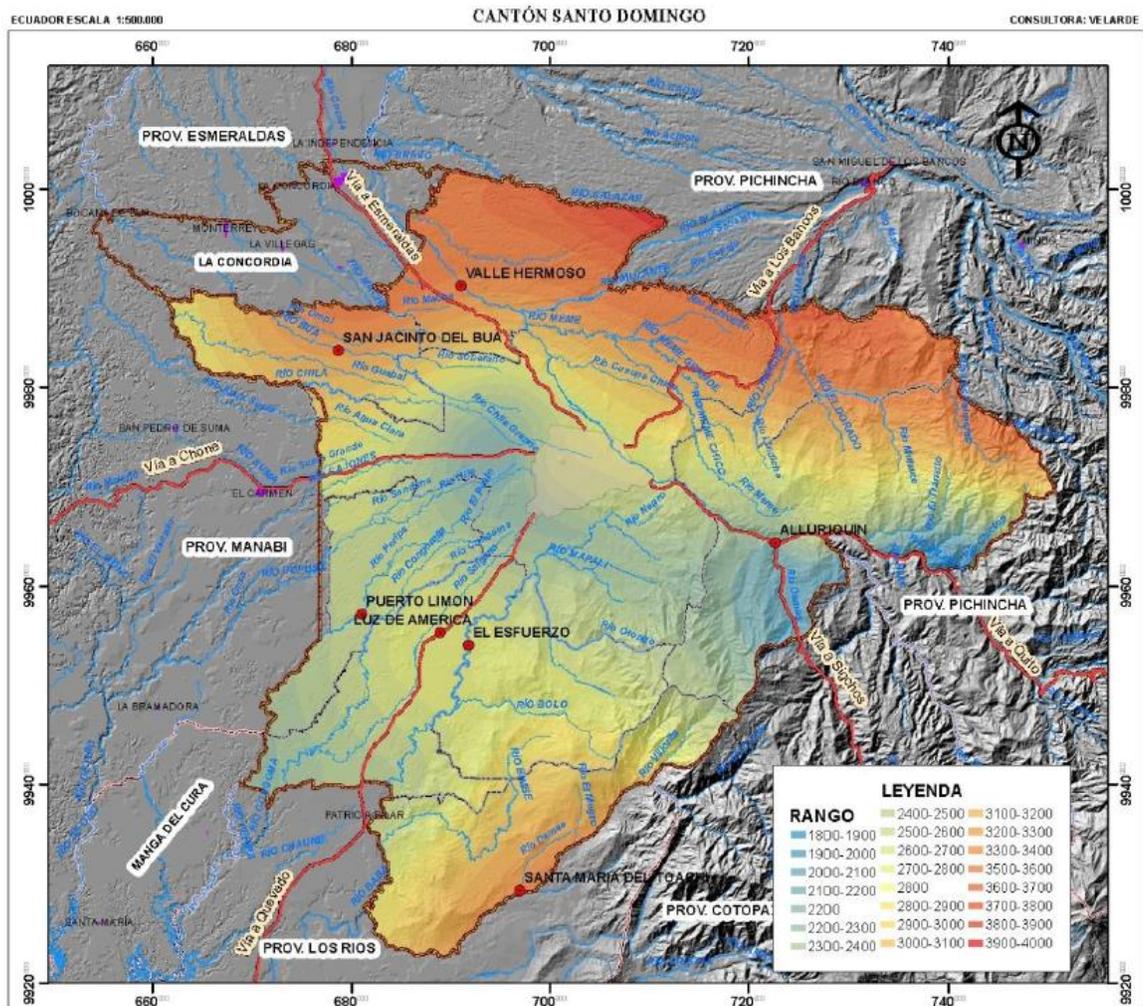


FIGURA 62. Precipitaciones Santo Domingo de los Tsáchilas

Tomado de: (INAMHI)

En la zona además se registra un alto porcentaje de humedad del 88%, esto debido a la influencia del océano y la evaporación de este. La humedad relativa varía durante todo el año, sin embargo, en temporada de verano esta aumenta hasta el 90%. (PDOT STD, 2009)

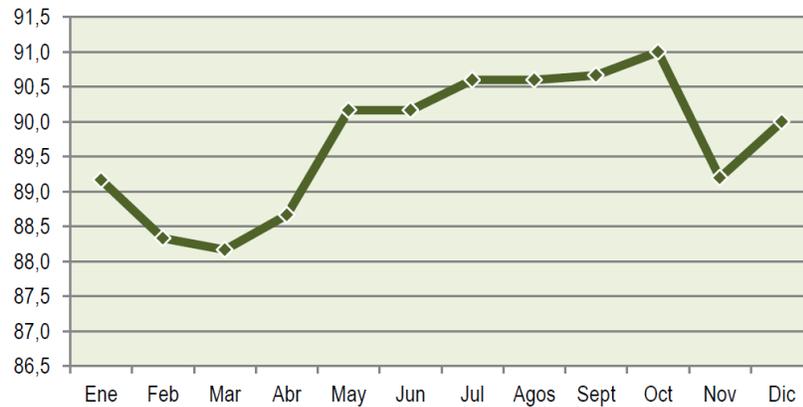


FIGURA 63. Humedad Relativa en la Zona de Estudio

Tomado de: (PDOT STD, 2009)

4.1.1.3. Asoleamiento

Ecuador, al encontrarse sobre la línea ecuatorial el recorrido solar no sufre cambios significativos durante el año, lo que quiere decir que es constante. En Santo Domingo la duración del día solo varía 8 minutos de las 12 horas durante todo el año. (Weather Spark, 2019)

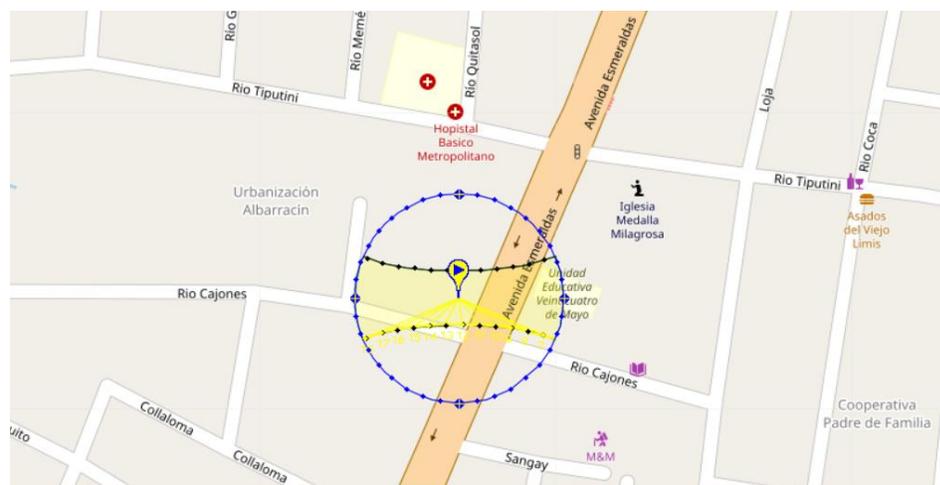


FIGURA 64. Posición del Sol en Mapa

Tomado de: (Sun Earth Tools, 2019)

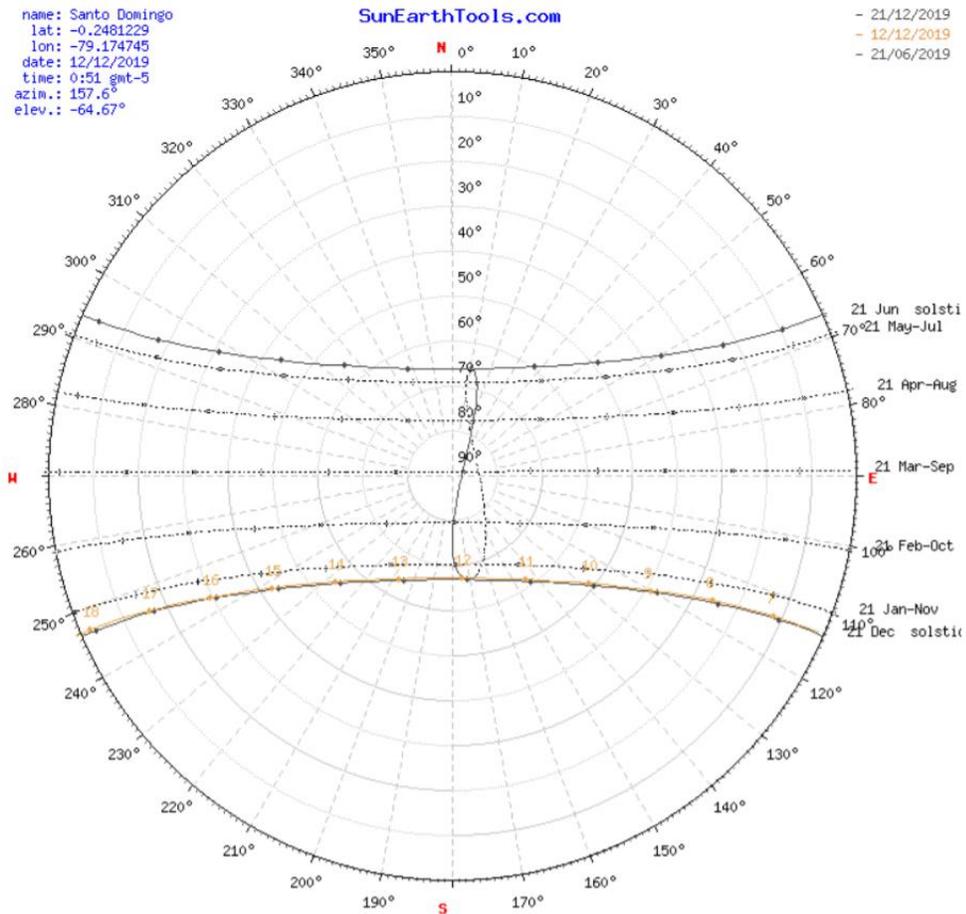


FIGURA 65. Trayectoria del Sol Sobre Santo Domingo

Tomado de: (Sun Earth Tools, 2019)

4.1.1.4. Vías de acceso

La edificación se encuentra ubicada en la Avenida Esmeraldas, considerada una de las Avenidas principales dentro de la ciudad, por lo que el acceso se facilita.

El acceso se encuentra ubicado hacia la Av. Esmeraldas, la cuál es altamente concurrida, y al ser un eje vial importante cuenta con líneas de transporte público cubriendo esta parte de la ciudad.

La edificación cuenta con un lote el cuál es utilizado como parqueadero, lo que facilita el acceso con vehículos particulares.

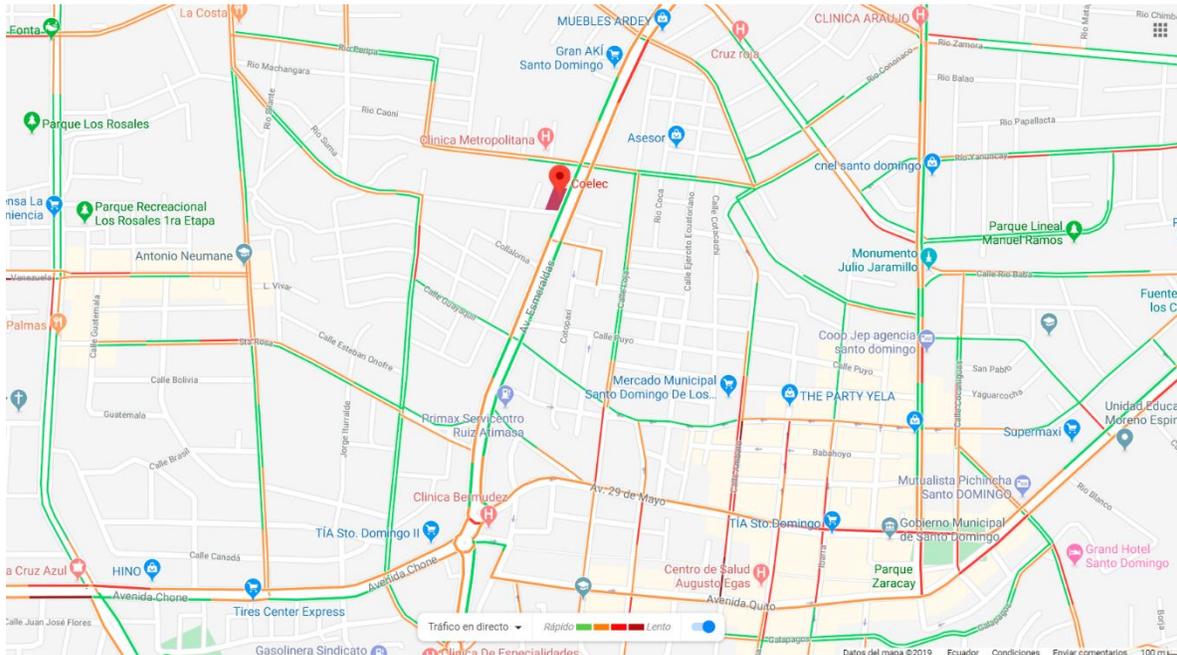


FIGURA 66. Índice de Tráfico en Santo Domingo

Adaptado de: (Google Maps, 2019)

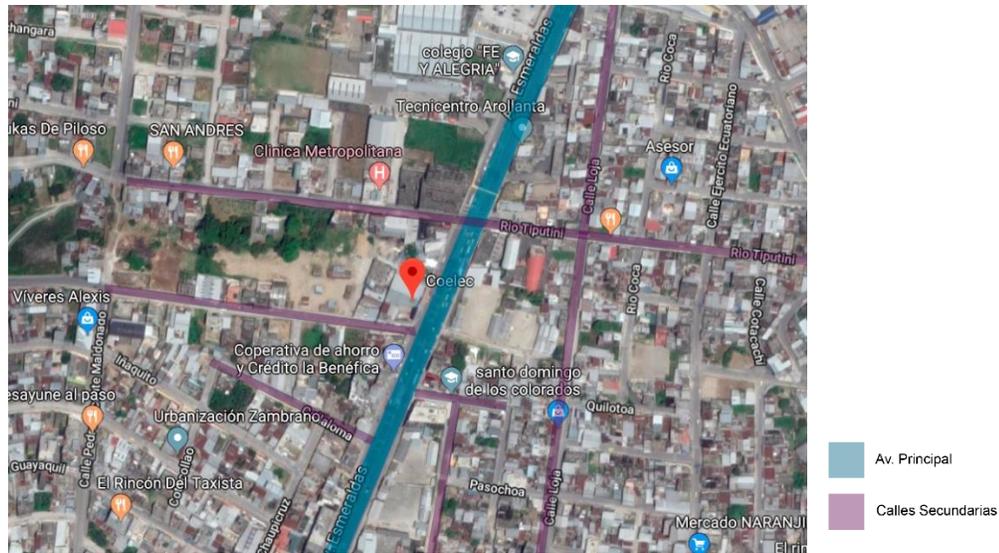


FIGURA 67. Avenida Principal y Calles Secundarias

Adaptado de: (Google Maps, 2019)

4.1.1.5. Flujos

Vehicular

En el sector, la avenida principal y calles secundarias tienen un flujo vehicular alto, sin embargo, la congestión vehicular es considerada media a partir de las 7:00 h, hasta las 21:00 h. Esto se debe a ser una avenida de conexión a lugares estratégicos, como el terminal terrestre, que se encuentra a aproximadamente 8 minutos desde la edificación, actual COELEC.

Peatonal

En cuanto a flujo peatonal se refiere, la avenida principal cuenta con alta circulación, esto debido a la cercanía de unidades educativas, iglesia, locales comerciales, entre otros. En comparación, algunas de las calles secundarias no cuentan con el mismo flujo de circulación debido a la inseguridad presente.

4.1.1.6. Hitos Urbanos

La edificación se encuentra próxima a diferentes puntos de interés, entre los cuales se pueden ubicar los siguientes:



FIGURA 68. Hitos Urbanos

Adaptado de: (Google Maps, 2019)

Tabla 3.
Hitos Urbanos

EDIFICACIÓN	
HITOS	
1.	Coop. De Ahorro y Crédito La Benéfica
2.	Iglesia La Medalla Milagrosa
3.	U.E. 24 de mayo
4.	Clinica Metropolitana
5.	Acero Center
6.	U.E. Fe y Alegría
7.	Kiwi
8.	Gran AKI
9.	KFC
10.	Super Éxito
11.	Salón del Reino de los Testigos de Jehová
12.	Registro Civil
13.	Cruz Roja Ecuatoriana
14.	I.T.S Atlantic
15.	Mercado Municipal

4.1.1.7. Entorno

Con respecto al entorno que circunda la edificación, se puede decir que se observa gran cantidad de comercio, a simple vista se pueden ver edificaciones no muy altas, que llegan hasta los 4 pisos.

Tomando esto en cuenta, se concluye que la zona en la que se encuentra la edificación en la que se plantea el proyecto es en su mayoría de uso comercial y residencial.



FIGURA 69. Entorno

Tomado de: *(Google Maps, 2019)*



FIGURA 70. Entorno

Tomado de: *(Google Maps, 2019)*

4.1.2. Análisis de la Edificación

Para el adecuado planteamiento de la propuesta interiorista, es necesario conocer el estado del espacio sobre el que se va a trabajar.

La edificación en la que actualmente funciona la tienda de artículos eléctricos COELEC, es una construcción con estructura de hormigón armado que se encuentra en buen estado, y maneja un estilo industrial, moderno.

En el exterior se puede observar el uso de materiales como el metal y el vidrio, este último en ventanales de gran tamaño. El revestimiento de placas metálicas de color gris y azul que se utiliza, se extiende hacia arriba lo que le da una apariencia de mayor tamaño, cuando la edificación solo cuenta con dos plantas, y un subsuelo. El revestimiento metálico en fachada, se observa descuidado por falta de limpieza, sin embargo, no presenta signos de desgaste tales como corrosión.

Junto a la edificación se encuentra un lote vacío en no muy buen estado, el cual es utilizado como parqueadero para clientes del local, no se encuentra adoquinado, o encementado, lo que da una apariencia de descuido al resto del lugar.

Al ingresar se puede obtener una vista casi completa del lugar, en el que se percibe un solo espacio; en cuanto a esta primera zona, se puede decir que la cerámica utilizada en pisos se encuentra en buen estado, y en lo que respecta a pintura en paredes y techo, en ciertos lugares se puede observar la presencia de salitre en paredes, esto debido a la humedad.

Gracias a la existencia de ventanales en toda la fachada frontal, se aprovecha la entrada de luz natural, especialmente en horas de la mañana, en las que el sol se encuentra ubicado en el Este, además que no existen edificaciones que bloqueen la entrada directa de luz.

Su planta baja no cuenta con muros divisorios, excluyendo las oficinas las cuales se encuentran separadas con paredes de bloque, paredes livianas (gypsum), y cortinas de vidrio. En el interior, al lado derecho desde la entrada se puede observar una estructura metálica pintada de color café que ocupa un área de aproximadamente 76 m², a manera de terraza que actualmente funciona como sala de espera y exhibición de productos, esta se encuentra en muy buen estado, debido a que fue instalada a poco tiempo de realizado el análisis.

Existen espacios destinados a gerencia, sala de juntas, salón de eventos; estos ubicados en planta baja, y alta, esta última solo se maneja hacia la pared posterior de la edificación. Además, cuenta con un elevador que conecta hacia el subsuelo, el cual está destinado al almacenamiento de mercadería.

4.1.2.1. Servicios existentes

- Acceso Peatonal
- Parqueaderos
- Instalaciones eléctricas
- Instalaciones de seguridad contra incendios
- Instalaciones de agua potable y aguas servidas
- Señalética
- Línea telefónica
- Cuarto de máquinas
- Generador eléctrico



FIGURA 71. Entrada COELEC

Fuente: Emily Meneses

- Se observa la pintura en paredes en mal estado debido a la humedad presente, existe entrada de luz, sin embargo, parte de esta se pierde por la publicidad ubicada en las ventanas.



FIGURA 72. Acceso a Plataforma Interior

Fuente: Emily Meneses

- Escalera de acceso a estructura que crea una segunda planta, esta es completamente metálica con revestimiento de pintura, además de tener cubiertos los escalones con alfombra tipo bucle, de igual manera que el piso de esta estructura.



FIGURA 73. Exhibición de Productos

Fuente: Emily Meneses



FIGURA 74. Planta Baja COELEC

Fuente: Emily Meneses



FIGURA 75. Vista Hacia Oficinas y Taller

Fuente: Emily Meneses



FIGURA 76. Oficinas COELEC

Fuente: Emily Meneses

4.2. Recomendaciones

- Distribuir el área de planta baja, para crear varios espacios destinados a diferentes usos, como salas de juegos, salas de espera biblioteca, salas con juegos clásicos y de mesa, cafetería temática, etc. obedeciendo estos, alternar espacios abiertos y cerrados, con la utilización de divisiones livianas, como paredes de gypsum con aislamiento acústico, y separadores de ambiente livianos, concibiendo espacios limpios y amplios.
- Reemplazar pisos en áreas como salas de espera, cafetería, y tienda por materiales como cemento pulido, esto aprovechando la facilidad del material para crear figuras personalizadas. En áreas húmedas como cocina y baterías sanitarias se plantea también el uso de cemento pulido al ser este un material versátil. Finalmente, para zonas de realidad virtual, salas de juegos, y en general espacios

públicos, se plantea el uso del mismo porcelanato oscuro de gran formato, convirtiendo el espacio, visualmente en uno solo.

- Mantenimiento en ciertas paredes afectadas debido a la presencia de humedad, curando los espacios afectados con productos adecuados como Fijamont de Montó, y pintando nuevamente con pintura latex-acrítica con acabado satinado para interiores de Sherwin Williams.
- Implementación de mobiliario que cumpla con características ergonómicas propias para las actividades a realizarse, como sillas gamers con soporte lumbar, sillones dobles con tapizado en cuerina, escritorios gamers, con la profundidad apropiada de 90cm para poder ubicar monitores a una distancia saludable para el usuario, esta, dependiendo del tamaño de los mismos. incluir accesorios necesarios.
- Implementación de luminarias LED, decorativas y como refuerzo a la iluminación general, complementándola con la luz natural mediante el uso de ventanales, durante el día. Además de luminarias LED con sistema RGB, como decoración puntual, favoreciendo al estilo futurista que se plantea.
- Crear espacios con temperatura ambiental óptima que no sobrepase los 25° C, para el manejo de equipos electrónicos, esto lográndose con el uso de una unidad de ventilación mecánica centralizada.
- Reducción del ruido ambiental interior, mediante el uso de paneles aislantes acústicos con diseño específico 3D fabricados en madera MDP, e interior hueco con acabado de esmalte gris oscuro.
- Planteo de diseño inclusivo, convirtiendo el espacio en un lugar apto para personas con diferentes tipos de capacidades físicas, mediante la implementación de rampas y ascensores para acceso a espacios ubicados en distintos niveles, servicios higiénicos tomando en cuenta dimensiones mínimas para el ingreso con una silla de ruedas, siendo este un radio de giro de 1.5 m.
- Implementación de espacios exclusivos para el personal, incluyendo lockers para almacenamiento, espacio para limpieza y consumo de alimentos, como fregaderos, y refrigeración.

- Utilización de materiales que aporten con el estilo futurista que se propone, siendo estos; vidrio templado con protección UV en ventanales, plástico gloss, aluminio, resinas, etc.
- Calidad de espacio interior, mediante el uso de la cromática y el estudio de los colores vinculados al concepto, tales como azul, magenta, verde, morado, gris, negro, amarillo, y blanco, como una herramienta de apoyo para influir en el comportamiento de los clientes, generando una sensación jovial, moderna, además de elegante.
- Intervención en el terreno contiguo a la edificación, con implementación de espacios delimitados para el estacionamiento de vehículos, motocicletas y bicicletas, además, implementado un acceso desde este hacia un lado de la edificación, creando una salida de emergencia y una circulación fluida.
- Intervención en fachadas, frontal y lateral izquierda, con el uso de láminas de aluminio perforadas manteniendo el estilo futurista utilizado en el interior.

4.3 CONDICIONANTES Y DETERMINANTES

4.3.1. Condicionantes

Pueden ser considerados condicionantes a los elementos dentro de la edificación los cuales podrían ser modificados. Dentro de este proyecto, algunos de los condicionantes son:

- Acceso a la edificación.
- Materiales, acabados y revestimientos utilizados tanto en el interior como en el exterior.
- Uso actual al que la edificación está destinada.
- Espacios internos, como circulación.
- Servicios.
- Iluminación.
- Cielos rasos.
- Mobiliario fijo y móvil.
- Escaleras pertenecientes a estructura metálica añadida posterior a la construcción de la edificación.

4.3.2. Determinantes

Pueden ser considerados determinantes a los elementos dentro de la edificación los cuales no podrían ser modificados. Dentro de este proyecto, algunos de los determinantes son:

- Ubicación de la edificación.
- Clima.
- Estructura original de hormigón.
- Contaminación visual y ambiental.
- Área de construcción existente.