

## **5. CAPÍTULO V. PLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA**

### **5.1. Conceptualización**

#### **5.1.1. Concepto**

Para el desarrollo de esta propuesta interiorista en la ciudad de Santo Domingo, se empleará como concepto de diseño el primer escenario del juego clásico Pac-Man.

Este juego de video fue creado en el año 1979 en Japón por Tohru Iwanati para Namco. La popularidad de este juego se disparó en 1980, en la modalidad de máquina de arcade. (Retro PacMan, s/f)

La elección de este concepto se dio debido a la gran popularidad del juego de arcade, y puesto que estas máquinas dieron paso a lo que hoy conocemos como juegos de video.

La fama que se ganó el juego, tiene algunos puntos, entre ellos la inclusión, puesto que se creó un avatar de pacman en representación a las mujeres. Está además la simplicidad en el formato de juego, el objetivo es desplazarse por el laberinto comiendo puntos mientras evita a los fantasmas. (BBC, 2017)

Gracias a esta aceptación por el público, el videojuego alcanzó un Récord Guinness, por el más comprado de la historia. (BBC, 201)

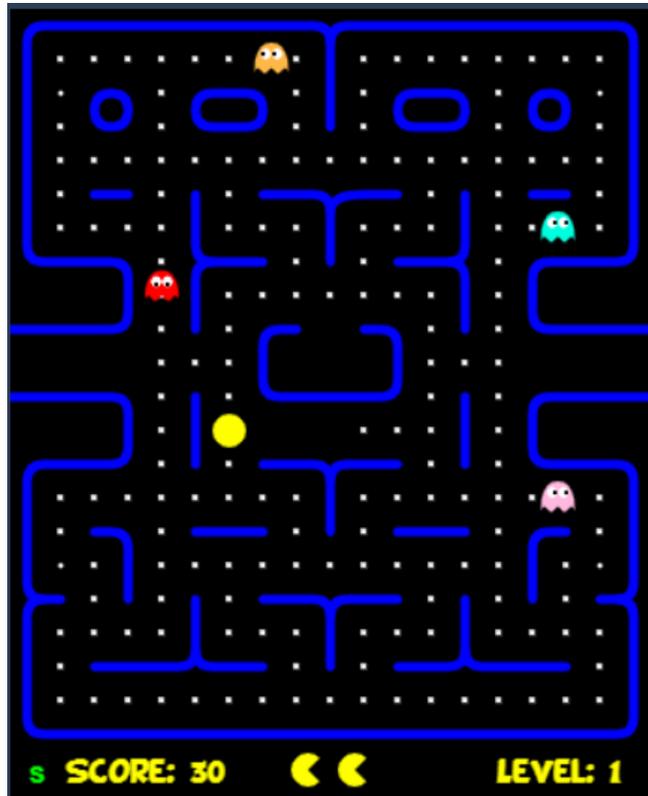


FIGURA 77. Escenario Pac-Man

Tomado de: *(Cockitos)*

En esta imagen se observan varias formas, entre ellas rectas, curvas y una serie de puntos marcando un camino.

Las diferentes formas y colores han sido utilizados dentro del diseño interior, aplicándose en mobiliario, paredes, iluminación, etc.



FIGURA 78. Puff Inspiración Pac-Man

Tomado de: (*Arkipetia*)



FIGURA 79. Interiores Inspiración Pac-Man

Tomado de: (*La Pluma Estilográfica*)



FIGURA 80. Interiores Inspiración Pac-Man

Tomado de: (*Game Lib*)



FIGURA 81. Interiores Inspiración Pac-Man

Tomado de: (*Gramho*)

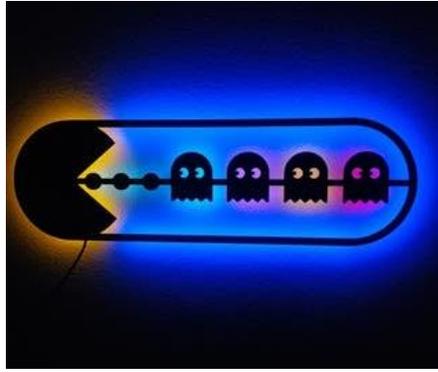


FIGURA 82. Perchero Inspiración Pac-Man

Tomado de: *(Wallapop)*



FIGURA 83. Stand Paco Rabanne Pac-Man

Tomado de: *(Metric3)*

En la Figura 84, se puede observar la aplicación del concepto en una marca reconocida, en la exposición del perfume Million By Paco Rabanne, ubicado en el aeropuerto de Alicante, España. (Metric 3, s/f)

### 5.1.2. Aplicación del concepto

Para el desarrollo del diseño interiorista del proyecto se tomó como elemento generador, la pantalla principal del juego de video Pac-Man, esta se ve como una base en color neutro con elementos que resaltan en colores brillantes.

Para su aplicación se logrará esto al colocar un color en el piso utilizando un porcelanato en gran formato de color negro, colores oscuros en paredes, y utilizando luces LED con sistema RGB para aportar color sobre elementos 3D.

### 5.2. Color y psicología



- 1.- Elegancia – Poder
- 2.- Energía – Revuelo
- 3.- Tranquilidad – Esperanza
- 4.- Velocidad – Modernismo – Dinamismo
- 5.- Contemplación – Encanto
- 6.- Tecnología – Extraversión
- 7.- Alegría – Energía – Fuerza
- 8.- Curiosidad – Diversión
- 9.- Ideal – Limpio

### 5.3. Partido Arquitectónico

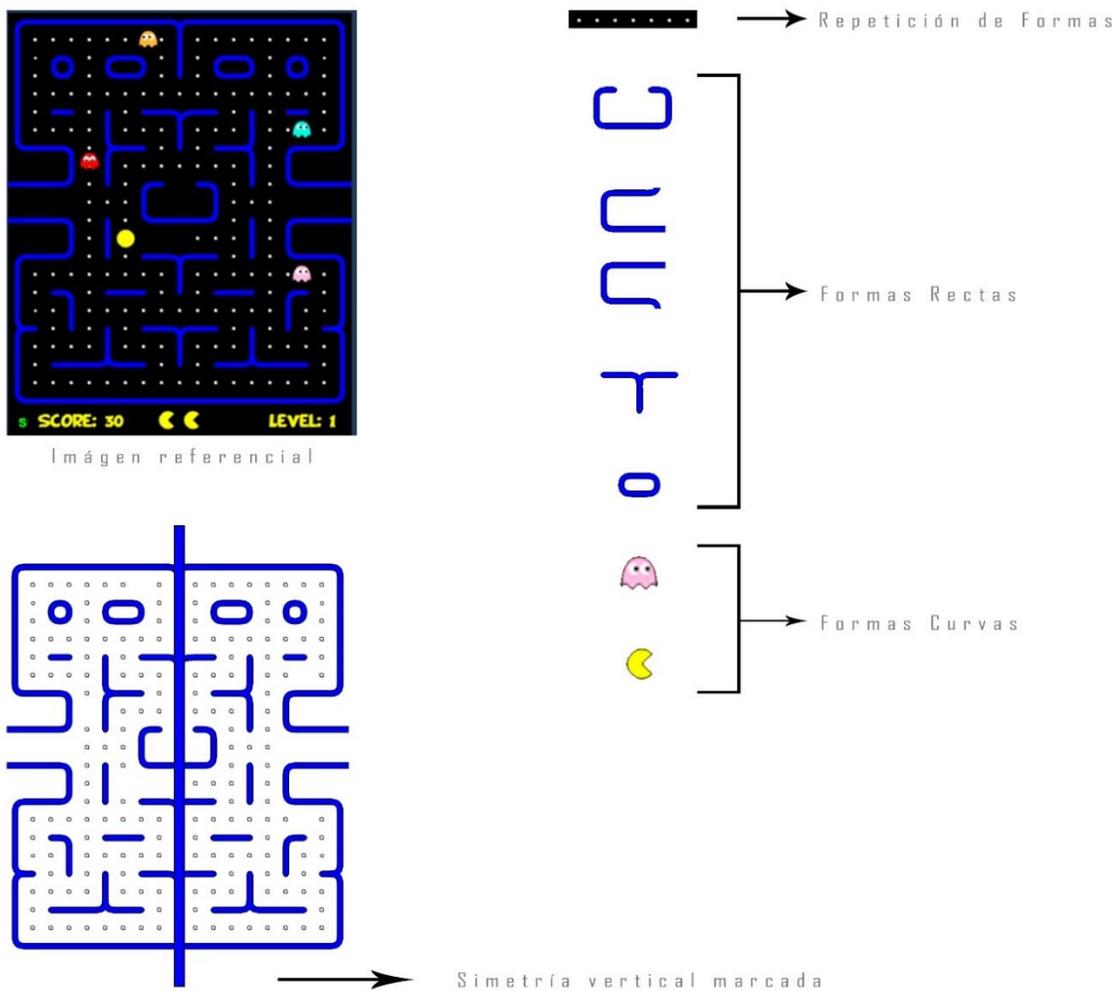


FIGURA 84. Extracción de Formas del Concepto

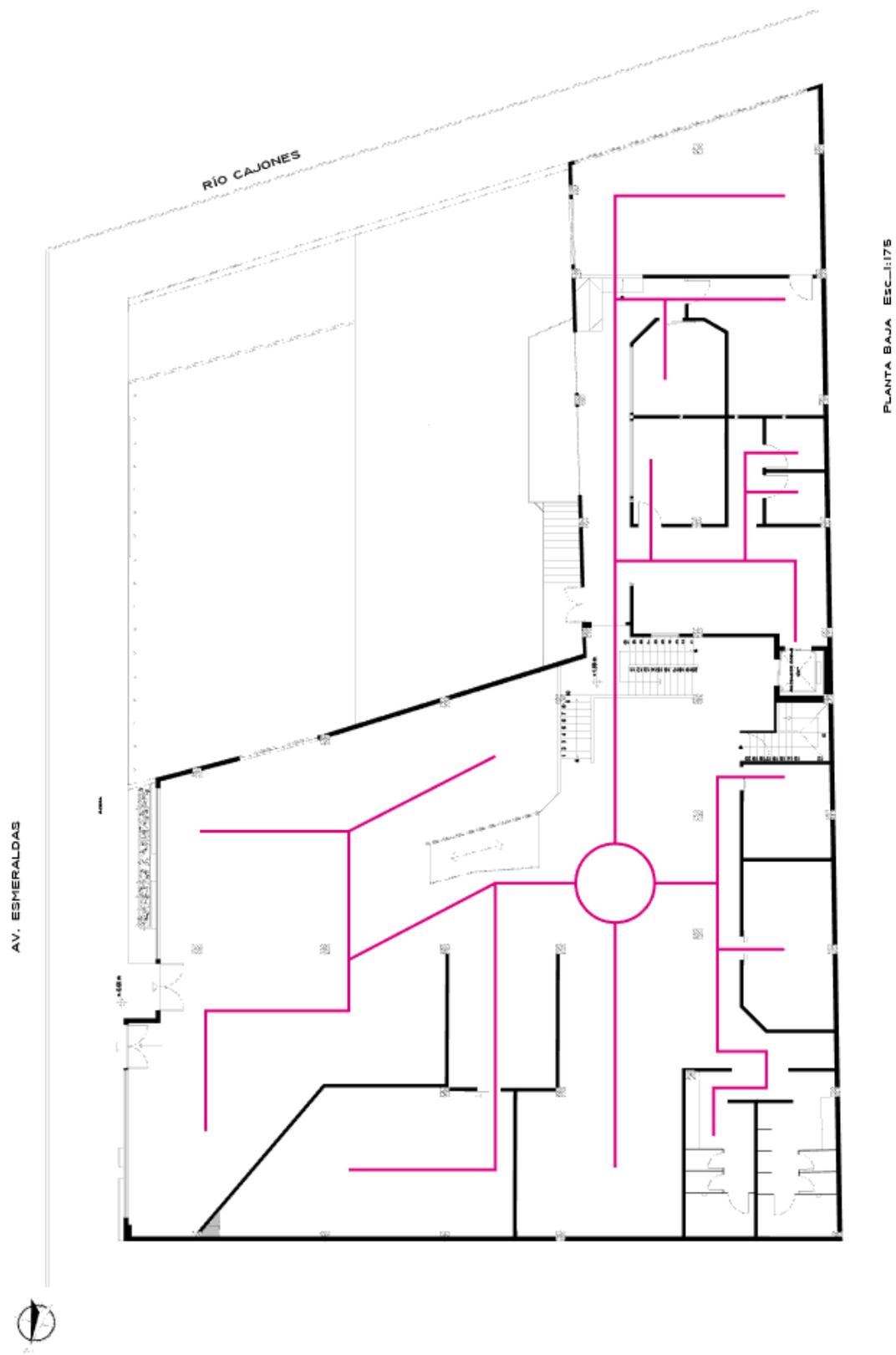


FIGURA 85. Aplicación de formas en planta

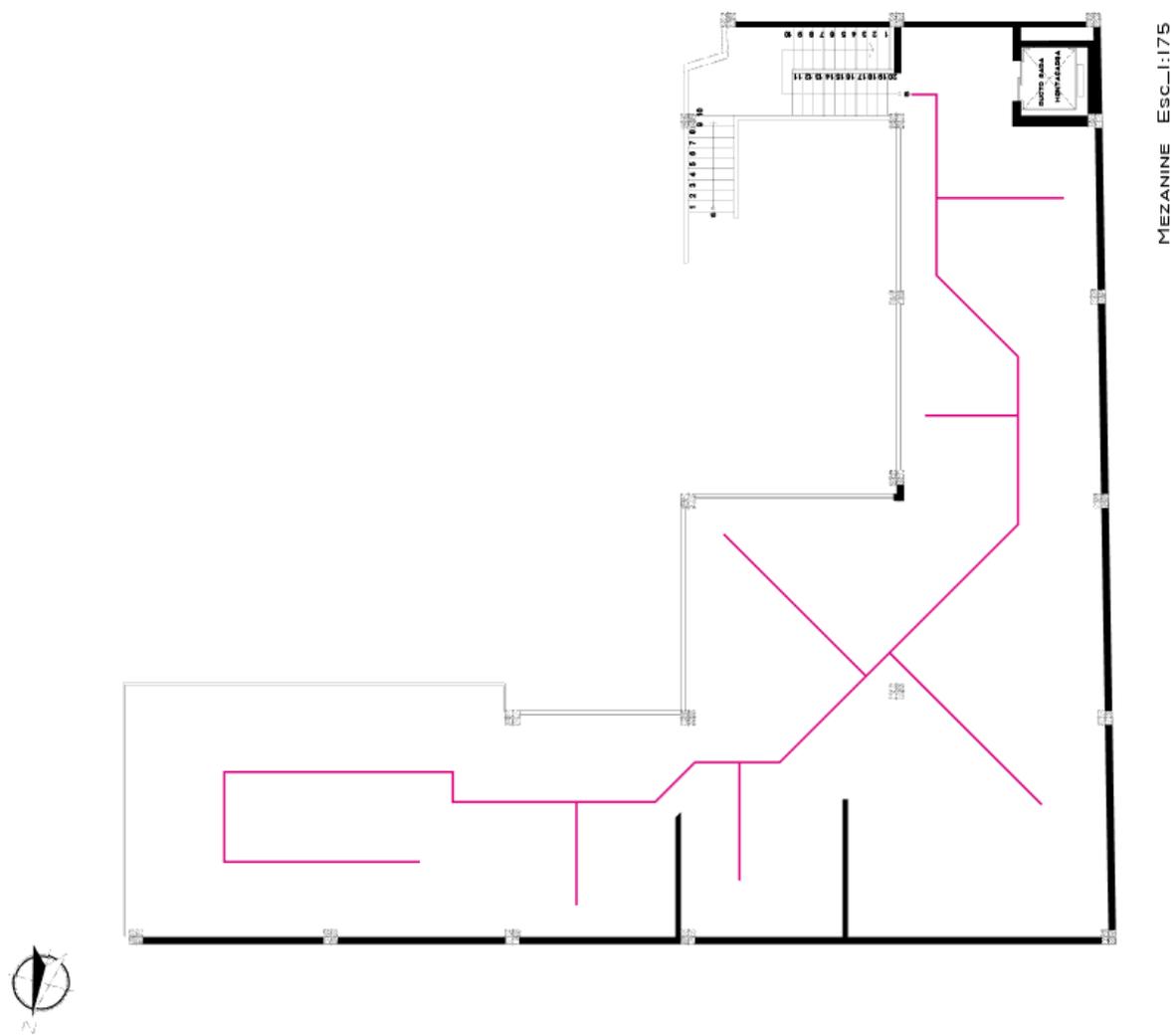


FIGURA 86. Aplicación de Formas en Planta

## 5.4. Programa Arquitectónico

Tabla 4.

### Programa Arquitectónico

ZONIFICACIÓN 1	ESPACIO	ACTIVIDAD	USUARIOS		EQUIPAMIENTO			ÁREA MINIMA m <sup>2</sup>
			TIPO	#	FIJO	MOVIL		
Público	Sala de Espera	Descanso y espera	Clientes	10	Asientos	Plataforma LED	30 - 60	
	Sala de Juegos	Entretención	Clientes	6	-	Escritorios, sillas, butacas	24 - 40	
	Recepción	Información y guía	Personal	2	-	Counter, sillas	5	
	Sala de Realidad Virtual	Entretención	Clientes	10	-	Plataforma	24 - 40	
	Baterías Sanitarias	Aseo personal	Clientes	8	Aparatos sanitarios	-		
	Cafetería	Servicio de alimentos simples, descanso	Personal y Clientes	20	Barra	Mesas, sillas, butacas	40-80	
	Tienda	Venta de productos	Personal y Clientes	10	Counter estanterías	Vitrinas, exhibidores	20-45	
	Sala de Exposición / Modelos a Escala	Presentación de exposiciones rotatorias y permanentes	Clientes	20	-	Exhibidores	20-100	
	Biblioteca	Lectura	Clientes	10	-	Librero, butacas	18-60	
	Sala de Juegos de Mesa / Arcade	Entretención	Clientes	10	-	Butacas, sillas, mesas, máquinas arcade	24-40	
	Audiovisual / Uso Múltiple	Proyección, eventos, reuniones	Personal y Clientes	20	-	Sillas, escritorios	80	
	Semi - Público	Caja	Cobranza	Personal	4	Counter	Sillas	5
Privado	Sala para Empleados	Descanso y almacenamiento de objetos personales	Personal	6	-	Lockers, sillas, mesas	15-30	
	Baterías Sanitarias para personal	Aseo personal	Personal	3	Aparatos sanitarios	-		
	Administración	Trabajo de oficina, reuniones internas	Personal Admin.	4	Estanterías	Escritorio, sofás, mesas auxiliares	15-30	
	Bodega	Almacenamiento general	Personal	3	Estanterías	-		
	Cuarto de Servicio Técnico	Reparación de equipos	Personal	3	-	Escritorio, mesas, sillas	30-60	
	Cocina	Preparación de alimentos simples	Personal	5	Mesón, muebles altos, cocina, lavaplatos	-	30-50	
	ÁREA TOTAL DE LA PROPUESTA							809
ÁREA TOTAL DE LEVANTAMIENTO Y REPLANTEO							1224	
DIFERENCIA							415	





## 5.7. Pros y contras

Tabla 6.

Tabla de Pros y Contras

TABLA DE PROS Y CONTRAS					
TEMA	SUBTEMAS	PROS	CONTRAS	APORTE	
MARCO HISTÓRICO	Historia de los juegos	El juego	Utilización del juego como herramienta de recreación, con una connotación social.	-	Conservando el objetivo principal del juego, se crea un ambiente en el que se puede compartir con grupos de personas con los mismos intereses, teniendo en cuenta la decoración, cromática ligada al concepto, formas y circulación.
		Juegos Panhelénicos			
		Juegos Olímpicos			
		Juegos en la Antigua Roma			
		Juegos en la Edad Media			
		Juegos en el Renacimiento			
	Juegos electrónicos Activos y pasivos	Psicología aplicada a los Juegos	El juego se utiliza como herramienta de aprendizaje.	-	Espacios con mobiliario más cómodo para descanso, puffs, mesas bajas siguiendo el concepto, estos, dedicados a juegos de estrategia, como ajedrez.
		Primeros juegos de video	Nuevas maneras de entretenimiento.	Se abandonan juegos clásicos.	Espacios implementando juegos de video antiguos, salas con consolas modernas y espacios para juegos de mesa.
		Avances dentro de la tecnología y la electrónica	La popularidad de los juegos de video se vuelve mundial.	No todos tienen acceso a los dispositivos.	Áreas que cuenten con el espacio óptimo para la implementación de dispositivos electrónicos para uso público.
		Juegos electrónicos Juegos Electrónicos Activos Juegos Electrónicos Pasivos	Jóvenes encuentran otra manera de mantenerse en movimiento.	Las personas se vuelven más sedentarias.	Zonas con equipos electrónicos activos como, Kinect, y realidad virtual. Además de las formas conocidas de videojuegos, como en consolas y computadoras de escritorio.
Generación nacida dentro de la época de la tecnología	Personas conocedoras de la tecnología y sus aplicaciones.	Generaciones pasadas tienen un mal concepto del entretenimiento electrónico.			
Origen de la región de Santo Domingo de los Colorados	-	La población crece y es más diversa	Crecimiento desordenado.	Ofrecer espacios de entretenimiento variado, para así darle a la población un lugar en el cual puedan escapar de la rutina sin salir de la ciudad.	
Crecimiento de la Provincia	-				
MARCO CONCEPTUAL	El juego	-	El juego es considerado una necesidad para los seres humanos.	El ritmo de vida de las personas adultas no permite mucho tiempo para el descanso.	Generar espacios amplios, con un enfoque futurista y visualmente limpios, en los que las personas relajarse, y salir de la rutina.
	La Lúdica	-	Herramienta de aprendizaje divertido.	En la ciudad existen pocos lugares con esa dinámica.	El espacio se convierte en un centro lúdico en el que personas de todas las edades pueden ir y aprender con opción de interactuando con los objetos, dentro de las salas de exposición, biblioteca, etc.
	¿Qué es un centro Lúdico?	-	Incentivan al jugador a estar en movimiento.	Se requiere de ciertos equipos y espacios más amplios.	Crear espacios amplios para implementación de sistemas de ventilación, mobiliario fijo y móvil, y también dispositivos electrónicos.
	¿Qué son los Juegos electrónicos activos?	-	Los equipos requieren menos espacio para movimiento del usuario.	Las personas pueden creer que son adictivos.	Contar con zonas pasivas y activas para que así el ambiente se vuelva más dinámico.
	¿Qué son los juegos electrónicos Pasivos?	-	Los centros gaming se están volviendo populares alrededor del mundo, a tal punto que e-sports, son considerados un deporte más.	En la ciudad la cultura gamer no es muy popularizada.	Ofrecer un lugar con medidas de seguridad necesarias como cámaras, y sistemas de alarmas en el que las personas con este mismo interés puedan desarrollar sus habilidades, mientras conviven.
	¿Qué son los E-Sports?	-	Optimiza espacios y los adapta a las capacidades y limitaciones de las personas.	-	Crear un espacio inclusivo, con accesos universales, baterías sanitarias acordes a las necesidades de personas con capacidades espaciales, circulación vertical apta con ascensor.
	¿Qué son los Centros Gaming?	-			
	Ergonomía	-	Permite la adaptación de objetos como mobiliario a las	-	Implementación de mobiliario adecuado para las actividades a realizarse como sillas gamer.
	Antropometría	-			

	Psicología del Color	-	Se puede producir un efecto positivo en la conducta de las personas y su estado de ánimo.	No todas las personas perciben los colores de la misma manera, para algunos puede ser positivo y para otros, negativo.	Uso de la cromática escogida de la gama del concepto, mediante luminarias LED RGB, bañando objetos decorativos con colores.
MARCO REFERENCIAL	Referentes internacionales	Elite Gaming Center	Utiliza la luz artificial como complemento para acentuar objetos, como logos o paredes 3D.	-	El lugar es amplio, y da la facilidad para poder implementar equipos y salas de competencia, así como de descanso y complementarias como cafetería.
		Hyper X eSports Arena	Utilización de cromática y luminarias que aportan una imagen futurista al lugar.	-	
	Referentes Nacionales	Nemesis E-Sports Center	Diferentes salas implementadas con dispositivos electrónicos, cafetería, sala de espera, tienda.	El espacio no es muy amplio, y el manejo de luz artificial es poco adecuado, es muy oscuro.	En las salas de juegos aplicar iluminación general con un índice adecuado de luminosidad para que el brillo emitido por las pantallas no pueda dañar la vista.
			características físicas de las personas.		
	Ventilación	-	Su correcta ejecución permite mantener interiores con temperaturas adecuadas.	Debido al clima de la ciudad, los interiores muchas veces son muy calurosos y con poco intercambio de aire.	Implementa un sistema de ventilación cruzada, para así poder mantener los espacios frescos.
	Climatización	-	Se crean condiciones adecuadas de temperatura.	Son necesarios dispositivos de apoyo.	Implementación de un equipo de ventilación mecánica centralizada, puesto que el uso constante de aparatos electrónicos produce calor, y esto puede dañarlos.
	Iluminación Natural	-	Su correcta utilización disminuye la implementación de luminarias artificiales.	La mayor afluencia de personas se da en la noche, cuando la luz natural no puede ser aprovechada.	Durante el día aprovechar al máximo la entrada de luz por los ventanales, haciendo que esta llegue a lugares de descanso en donde no se requiera un tipo de iluminación artificial especial.
	Iluminación Artificial	-	Es manipulable, y se pueden crear escenarios, acentuando objetos.	Su uso inadecuado puede ser perjudicial para la salud de los usuarios.	Implementar luminarias con luz cálida y fría de acuerdo al espacio para así poder cumplir con las necesidades de cada actividad realizada.
	Iluminación LED	-	Bajo consumo, se puede jugar con diferentes colores.	-	Implementación de luminarias tipo LED, y cintas LED con sistema RGB, apoyando el concepto y los colores de este.
	Arquitectura Futurista	-	Formas dinámicas e implementación de tecnología.	La implementación de ángulos cerrados puede generar rechazo.	Manejo de líneas rectas en objetos como mobiliario de sala de espera, iluminación con perfiles LED empotrados en el techo, y circulación marcada en cambio de piso.
	Vegetación Interior	-	Ayuda a la mejora de acústica, y regulación de temperatura.	Su instalación suele ser costosa y mantenimiento delicado.	Generar puntos de interés visual con paredes vegetales, y plantas decorativas en zonas de descanso como salas de esperas, cafetería y tienda.

## 5.8. Zonificación

### 5.8.1. Zonificación General

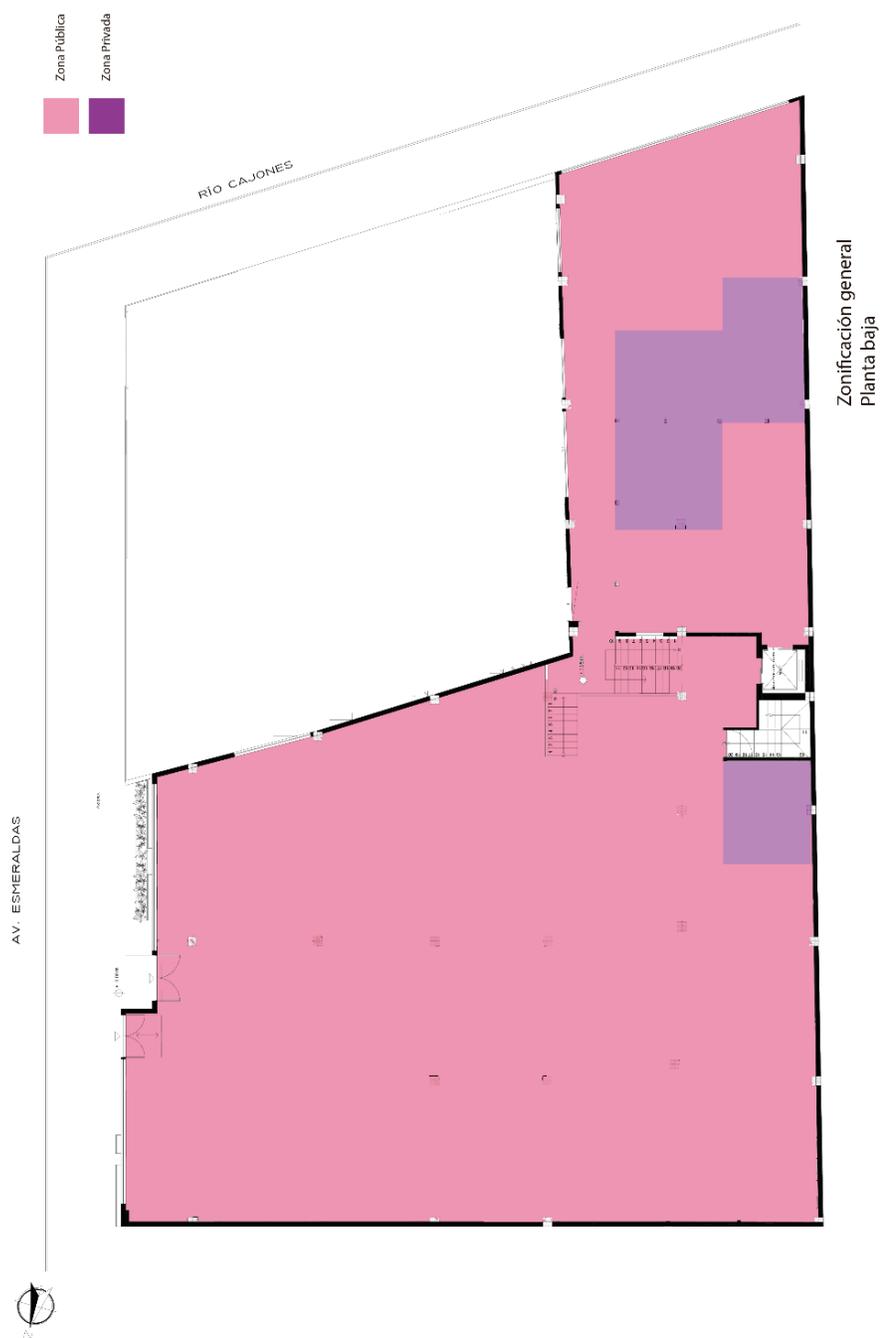


FIGURA 88. Zonificación General Planta Baja

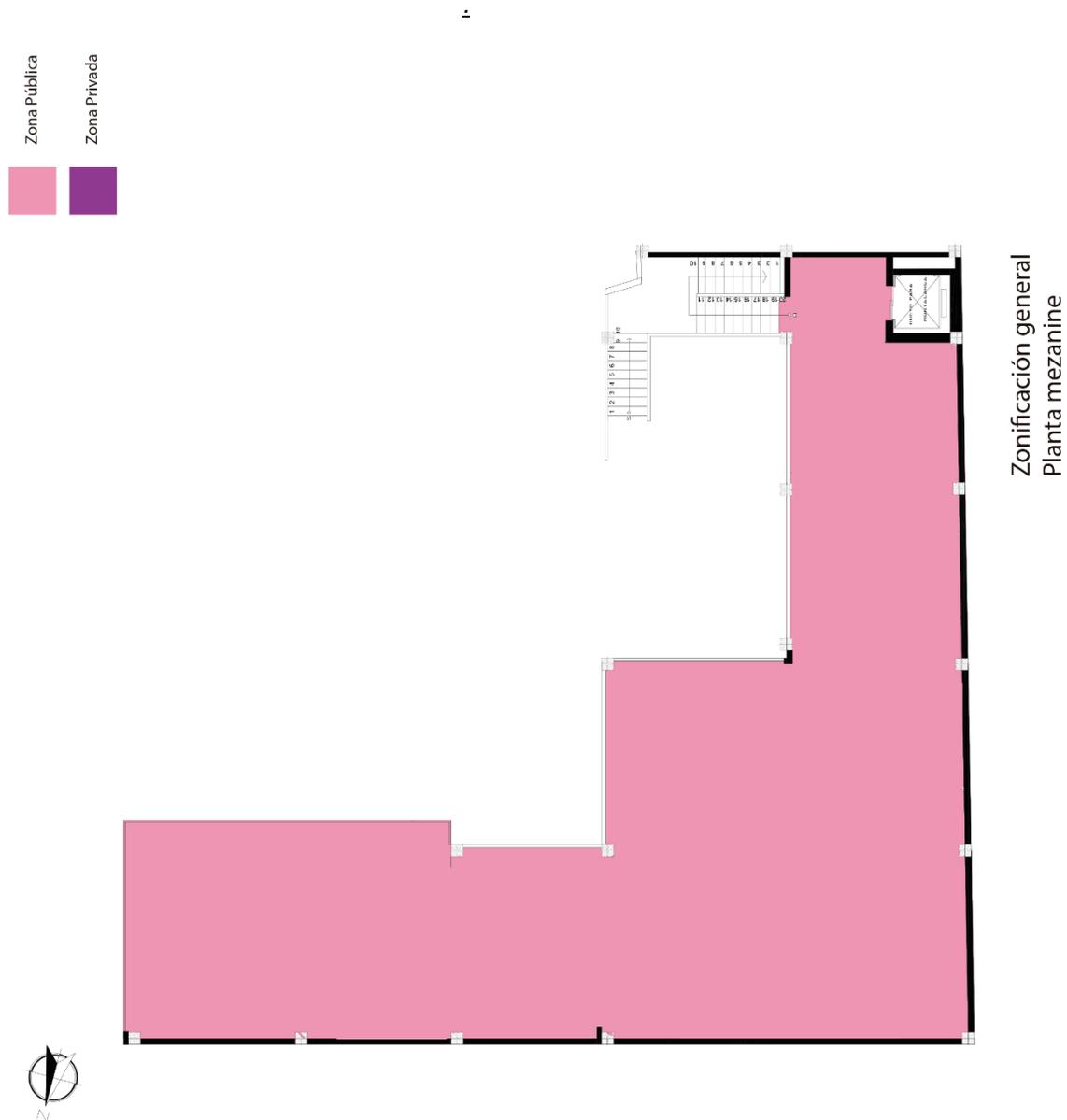
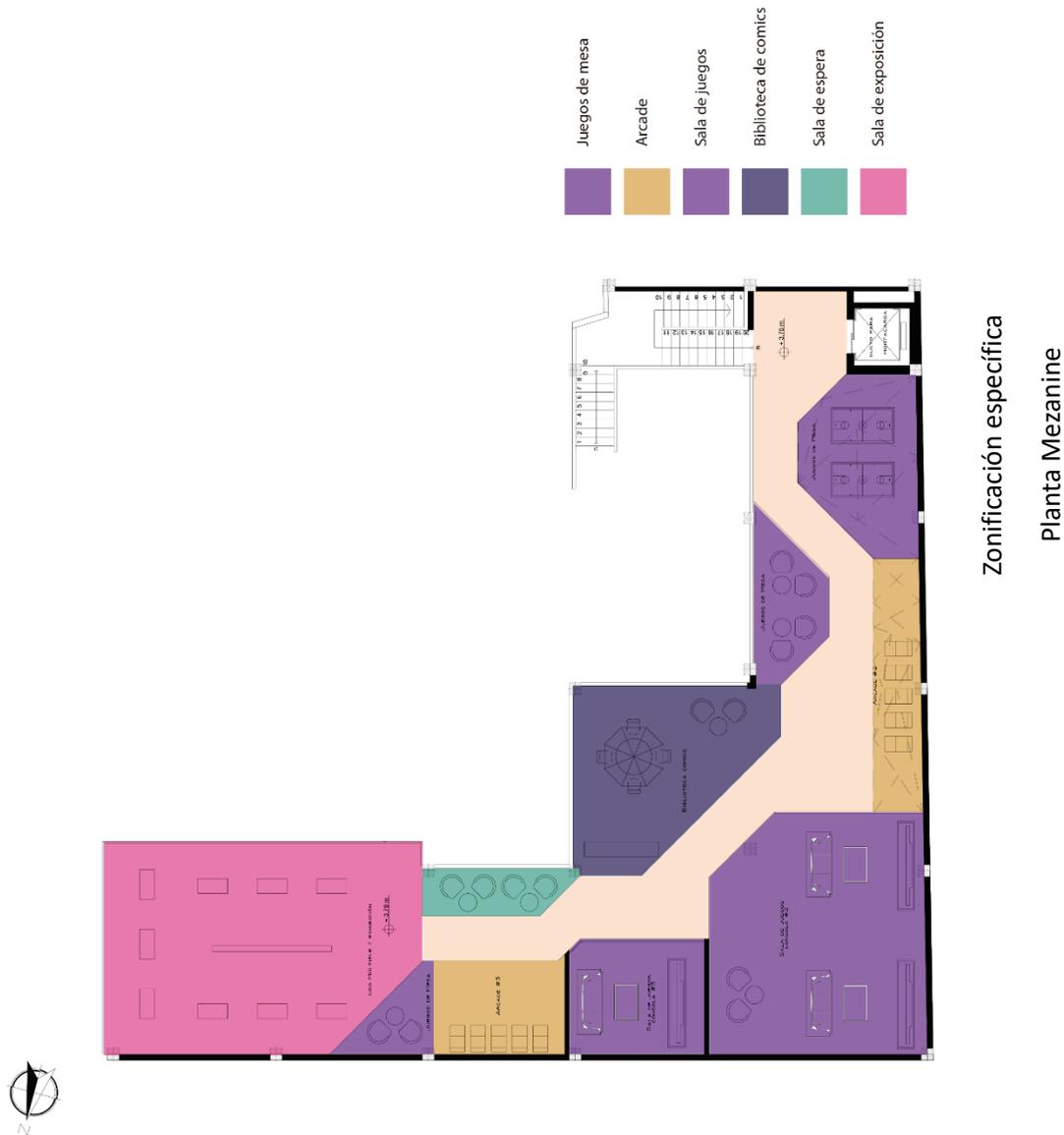


FIGURA 89. Zonificación General Planta Mezanine

### 5.8.2. Zonificación específica



FIGURA 90. Zonificación Específica Planta Baja



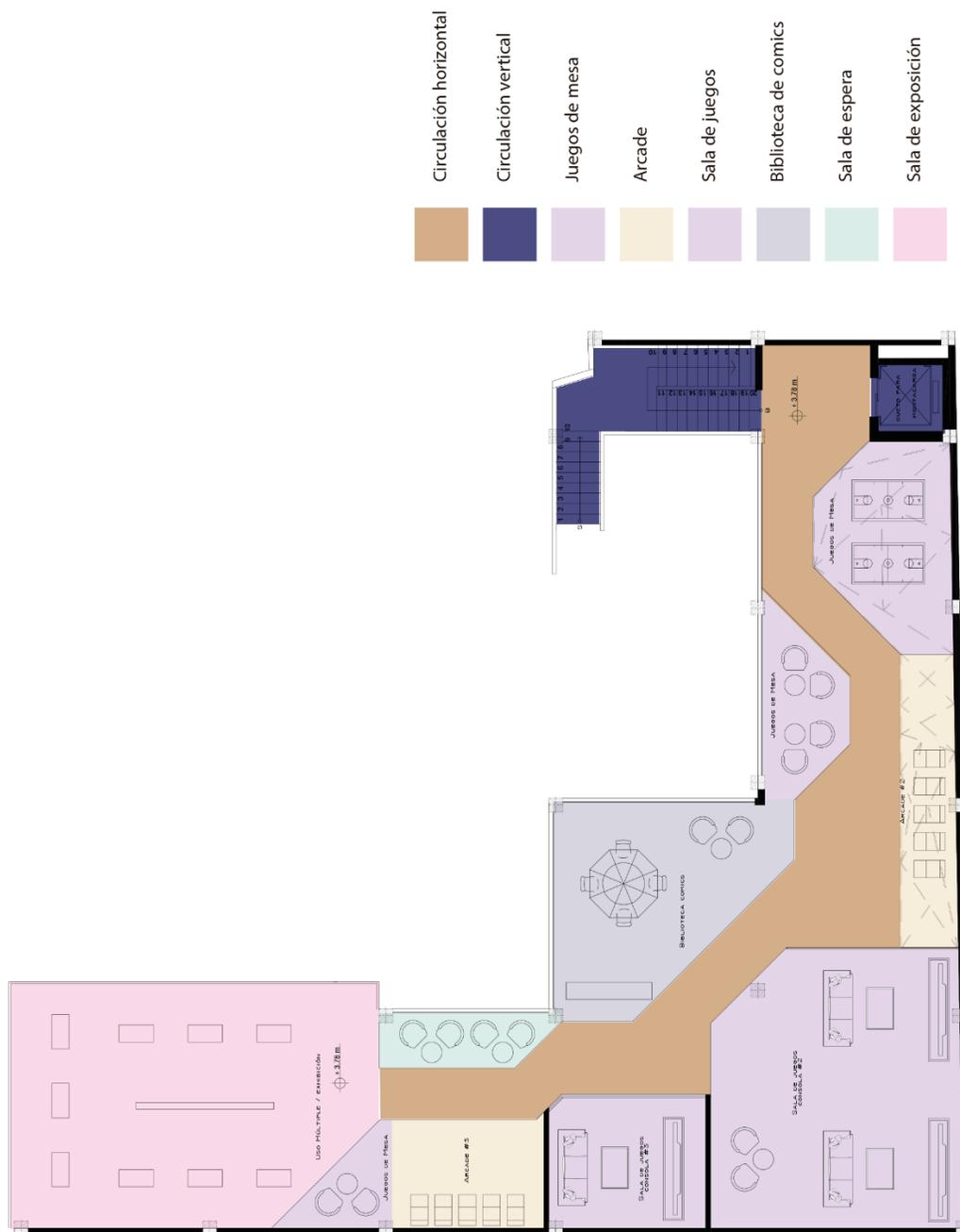
Zonificación específica  
Planta Mezanine

FIGURA 91. Zonificación Específica Planta Mezanine

### 5.9. Plan Masa



FIGURA 92. Plan Masa Planta Baja



Plan masa Planta baja

FIGURA 93. Plan Masa Planta Mezanine

## REFERENCIAS

- Arijón, T. (2018). Pasamos una tarde en un Gaming Center de alto rendimiento. Recuperado de: <https://www.redbull.com/es-es/nightlife-elite-gaming-centro-esports>
- Arijón, T. (2018). ¿Pueden los centros de Gaming hacerle sombra a las discotecas? Recuperado de: <https://www.redbull.com/ar-es/nightlife-elite-gaming-centro-esports>
- Arkinetia. (s/f). Qayot - Mueble Pac Man. Recuperado de: <https://arkinetia.blogspot.com/2008/09/qayot-forma-y-color-en-el-diseo.html>
- Asociación Española de Ergonomía. (s/f). ¿Qué es la ergonomía? Recuperado de: <http://www.ergonomos.es/ergonomia.php>
- Ayala, S. (2017). EL JUEGO PARTE FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO DEL NIÑO | Asociación Mexicana de Psicoterapia y Educación. Recuperado de: <https://www.psicoedu.org/el-juego-parte-fundamental/?v=3fd6b696867d>
- Ayuntamiento de Medina del Campo. (2016). Torneos y Juegos en la Edad Media y el Renacimiento. Medina del Campo. Recuperado de <http://imperialesycomuneros.com/wp-content/uploads/2016/07/TORNEOS-Y-JUEGOS-EN-LA-EDAD-MEDIA-Y-RENACIMIENTO.pdf>
- BBC Mundo. (2017). 3 claves que hicieron de Pac-Man uno de los videojuegos más exitosos. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-38810252#orb-banner>
- Buenos Aires Ciudad. (2017). Centro Lúdico. Recuperado de: <https://www.buenosaires.gob.ar/desarrollohumanoyhabitat/ninezyadolescencia/juegotecas/centro-ludico>
- Cantó, J. (2018). Videojuegos: los 5 perfiles profesionales más demandados por la industria. Recuperado de: <https://www.bilib.es/actualidad/blog/noticia/articulo/videojuegos-los-5-perfiles-profesionales-mas-demandados-por-la-industria/>

- Cantones y Parroquias - Prefectura de Santo Domingo de los Tsáchilas. Recuperado de: <https://www.gptsachila.gob.ec/index.php/la-provincia/parroquias> el 20 de octubre de 2019.
- Carrillo, J., & Aranda, D. (2015). Deportes electrónicos: un fenómeno mediático del siglo XXI. Recuperado de: <https://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero46/articles/Article-Dani-Aranda-Jose-Agustin-Carrillo-Vera.html>
- Chirivella, V. (2013). Historia y Evolución de los videojuegos portátiles. Recuperado de <https://evolucionvideojuegosportatiles.wordpress.com/>
- Ciredeksa. (s/f). Climatizacion ciredeksa ¿Qué es la climatización? | | ciredeksa. Recuperado de <https://ciredeksa.cl/que-es-la-climatizacion/>
- Climate Data. (2019). Clima Santo Domingo de los Tsachilas: Temperatura, Climograma y Tabla climática para Santo Domingo de los Tsachilas - Climate-Data.org. Recuperado de <https://es.climate-data.org/america-del-sur/ecuador/provincia-de-santo-domingo-de-los-tsachilas/santo-domingo-de-los-tsachilas-2979/>
- Cokitos. (s/f). Pacman Original 1980 | Cokitos. Recuperado de: <https://www.cokitos.com/pacman-original-1980/play/>
- Comité Olímpico Argentino. (s/f). Historia de los Juegos Olímpicos. Recuperado de: <https://coarg.org.ar/index.php/institucional/sponsors-coi/item/209-historia-de-los-juegos-ol>
- Criado, E. (s/f). Generaciones / Clases de Edad. Recuperado de: <http://webs.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/G/generaciones.htm>
- Diario de Pontevedra. (2018). La versatilidad de los juegos electrónicos. Recuperado de: <https://www.diariodepontevedra.es/articulo/noticias/versatilidad-juegos-electronicos/20180910180611999654.html>
- Didier, A. (2018). Generación digital: ¿cómo atraer a los millennials a tu negocio? Recuperado de: <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/atraer-millennials-negocio>

- Díez, T. (2014). Qué se entiende por Climatización · Planeta AHORRO. Recuperado de <https://climatizacion10.com/planeta-ahorro/que-se-entiende-por-climatizacion.html>
- Documento PDOT 2030. (2015). [Ebook] (pp. 56,65,166). Santo Domingo. Recuperado de: [http://www.santodomingo.gob.ec/docs/transparencia/2018/05-Mayo/Anexos/s\)/PDOT%202030/PDOT%202030%20SANTO%20DOMINGO.pdf](http://www.santodomingo.gob.ec/docs/transparencia/2018/05-Mayo/Anexos/s)/PDOT%202030/PDOT%202030%20SANTO%20DOMINGO.pdf)
- EcuRed. (2019). Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas (Ecuador) - EcuRed. Recuperado de [https://www.ecured.cu/Provincia\\_de\\_Santo\\_Domingo\\_de\\_los\\_Ts%C3%A1chilas\\_\(Ecuador\)#Clima](https://www.ecured.cu/Provincia_de_Santo_Domingo_de_los_Ts%C3%A1chilas_(Ecuador)#Clima)
- Elite Gaming Center. (2018). Elite Gaming Center - Franquicia de centros de alto rendimiento para jugadores de videojuegos. Recuperado de: <https://elitegamingcenter.com/index>
- Emowe. (2015). Otra forma de aprender con mapas mentales y visual thinking. Recuperado de: <https://emowe.com/juegos-etapas-de-piaget/>
- Estudio Arquivolta. (2015). Psicología del color en el diseño. Recuperado de <https://estudioarquivolta.wordpress.com/2015/12/21/psicologia-del-color-en-el-diseno/>
- Es.wikipedia.org. (2018). Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas. [online] Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Provincia\\_de\\_Santo\\_Domingo\\_de\\_los\\_Ts%C3%A1chilas](https://es.wikipedia.org/wiki/Provincia_de_Santo_Domingo_de_los_Ts%C3%A1chilas) el 26 de septiembre de 2019.
- Facultat d'Informàtica de Barcelona. (s/f). Historia de los videojuegos. Recuperado de: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Gálvez, M., & Rodríguez, N. (2005). La importancia del juego. Puebla. Recuperado de: [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldf/galvez\\_s\\_mi/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf)

- Grijalva, M. (2018). Ciudad de Santo Domingo y asentamiento inadecuado del barrio Zaracay. Universidad Central Del Ecuador.
- Heller, E. (2008). Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón (pp. 17,18). Barcelona: Gustavo Gilli.
- Huizinga, J. (1972). Homo ludens. España.
- HyperX Esports Arena Las Vegas. (2019). HyperX Esports Arena Las Vegas at The Luxor. Recuperado de: <https://www.hyperxesportsarenalasvegas.com/>
- Iluminadecora. (2015). Luz natural...luz artificial... | Blog de Iluminación y Decoración. Recuperado de: <https://www.iluminadecora.com/blog/luz-natural-luz-artificial/>
- Jiménez, C. (2007). LÚDICA...JUEGO...NEUROPEDAGOGÍA. Recuperado de: <http://ludicacarlosjimenez.blogspot.com/>
- Juegos Olímpicos. Olimpiadas. Guía de Grecia. (s/f). Recuperado de: <http://www.guiadegrecia.com/general/juegos.html>
- La Pluma Estilográfica. (2018). INTERIORISMO: ¿UNA MANSIÓN O UN JUEGO DE MESA GIGANTE?. Recuperado de <https://laplumaestilografica.com/2018/02/21/interiorismo-una-mansion-o-un-juego-de-mesa-gigante/>
- LeBlanc, A., Chaput, J., McFarlane, A., Colley, R., Thivel, D., & Biddle, S. et al. (2013). Active Video Games and Health Indicators in Children and Youth: A Systematic Review. C. Mary Schooling. Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3683002/pdf/pone.0065351.pdf>
- Levis, D. (2012). Videojuegos: Estigmatización acrítica en los medios de comunicación. .... [online] Es.slideshare.net. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/dlevis/videojuegos-estigmatizacin-actrica-en-los-medios-de-comunicacin-buscando-comprender-por-qu-muchos-jvenes-ocultan-que-juegan-14508527> el 26 de septiembre de 2019.
- Los Juegos Electrónicos. (s/f). Recuperado de: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/a023.pdf>

- Luxor Las Vegas. (2019). New Esports Arena in Las Vegas. Recuperado de: <https://luxor.mgmresorts.com/en/entertainment/esports-arena-las-vegas.html#/Gallery>
- Mendotecnologics9. (2016). mendotecnologics. Recuperado de: <https://mendotecnologics.wordpress.com/author/mendotecnologics/>
- Meneses Montero, M; Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25(2), Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44025210>
- Molano, A. (2014). Generaciones digitales: entre épocas y tecnologías. Recuperado de: <https://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/6199-generaciones-digitales-entre-epocas-y-tecnologias>
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El Efecto de los Videojuegos en Variables Sociales, Psicológicas y Fisiológicas en Niños y Adolescentes. Murcia. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Moreno, G. (2016). Infografía: ¿Quién juega más a los videojuegos? [online] Statista Infografías. Recuperado de: <https://es.statista.com/grafico/5529/quien-juega-mas-a-los-videojuegos/> el 26 de septiembre de 2019.
- Municipalidad de Santo Domingo. (2017). Historia - Municipio de Santo Domingo. Recuperado de: [http://www.santodomingo.gob.ec/?page\\_id=3204](http://www.santodomingo.gob.ec/?page_id=3204)
- Museo Informática. (2012). Historia de las consolas – Historia de la Informática. Recuperado de <https://histinf.blogs.upv.es/2012/12/14/historia-de-las-consolas/>
- National Geographic. (2018). Los juegos en Grecia: Olímpicos, Ístmicos, Píticos y Nemeos Recuperado de: [https://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/los-juegos-en-grecia\\_9163/1](https://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/los-juegos-en-grecia_9163/1)
- Nemesis E-Sports Center. (2019). Nemesis E-sport Center. Recuperado de: [https://www.facebook.com/pg/NemesysEC/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/NemesysEC/about/?ref=page_internal)

- Neufert, E., Neufert, P., Neufert, C., Neff, L., Franken, C., Beneitez-Heinrich, L., & Siguán, J. (2012). Arte de proyectar en arquitectura. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Nintendo. (2019). La Historia de Nintendo. Recuperado de <https://www.nintendo.es/Empresa/La-historia-de-Nintendo/Nintendo-Entertainment-System/Especificaciones-Tecnicas/Especificaciones-Tecnicas-627027.html>
- Paopove. (2012). Sistemas de Ventilación. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/paopove/sistemas-de-ventilacion>
- Peritore, N., & Kurzynske, J. (2014). Active Gaming - Physical Activity Video Games. Lexington. Recuperado de: [https://fcs-hes.ca.uky.edu/sites/fcs-hes.ca.uky.edu/files/active\\_gaming.pdf](https://fcs-hes.ca.uky.edu/sites/fcs-hes.ca.uky.edu/files/active_gaming.pdf)
- Provincia Santo Domingo de Los Tsáchilas. (2017). Recuperado de: <http://tsachilas.com/uncategorized/provincia-santo-domingo-de-los-tsachilas/>
- Ramos, L. (2015). Arquitectura futurista - The Lighting Mind. Recuperado de: <http://www.thelightingmind.com/arquitectura-futurista/>
- Redação gameLib. (2013). Recuperado de: <http://antigo.gamelib.com.br/xbox-360/simulacao/cabelas-outdoor-adventures/noticia/ja-pensou-em-jogar-pac-man-em-primeira-pessoa-de-terror>
- Retro Pac – Man. (s/f). La historia de Pacman (Nacimiento e Historia). Recuperado de: <http://www.retropacman.com/es/history.html>
- Rodríguez, A. (2016). 5 beneficios de la vegetación en el diseño de interiores. Recuperado de: <https://www.paredro.com/vegetacion-elemento-del-diseno-de-interiores/>
- Rodríguez, D. (2016). El origen de los juegos olímpicos antiguos Recuperado de: <http://www.laizquierdadiario.com/El-origen-de-los-juegos-olimpicos-antiguos>

- Sáez, G., & Monroy, A. (2010). Evolución del juego a lo largo de la historia. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- Sánchez, A. (s/f), DEFINICION DE ANTROPOMETRIA – ERGONOMIA. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/ergonomiasanchezriveraanayelit/1-2-definicion-de-antropometria>
- Santamaria, P. (2012). ¿Qué es la iluminación LED? Especial: Iluminación LED. Recuperado de: <https://www.xatakahome.com/iluminacion-y-energia/que-es-la-iluminacion-led-especial-iluminacion-led>
- Sanz, A. (s/f). Pac-Man – Paco Rabanne | Metric3. Recuperado de: <http://metric3.com/es/pac-man-paco-rabanne/>
- Semana. (2013). En la adolescencia, ¿juegos activos o pasivos? Recuperado de: <https://www.semana.com/vida-moderna/articulo/en-la-adolescencia-juegos-activos-pasivos/368870-3>
- Sun Earth Tools. (2019). Calculation of sun's position in the sky for each location on the earth at any time of day. Recuperado de [https://www.sunearthtools.com/dp/tools/pos\\_sun.php#top](https://www.sunearthtools.com/dp/tools/pos_sun.php#top)
- Tripero, A. (2019). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. Recuperado de: <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.XcGakuhKhPZ>
- Velastegui, H. (2006). (3rd ed.). Santo Domingo. Recuperado de: <http://zaracayradio.com/upload/DocRadioZaracay/Historia/LibroUnaGranRegion2012.pdf>
- Vergara, C. (2017). Piaget y las cuatro etapas del desarrollo cognitivo. Recuperado de <https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>
- Weather Atlas. (2019). Santo Domingo de los Colorados, Ecuador - Información detallada del clima y previsión meteorológica mensual | Weather Atlas. Recuperado de <https://www.weather-atlas.com/es/ecuador/santo-domingo-de-los-colorados-clima>

- Weather Spark. (2019). Clima promedio en Santo Domingo de los Colorados, Ecuador, durante todo el año - Weather Spark. Recuperado de <https://es.weatherspark.com/y/19366/Clima-promedio-en-Santo-Domingo-de-los-Colorados-Ecuador-durante-todo-el-a%C3%B1o>
- Weinberger, M. (2018). La industria de los videojuegos vive una auténtica revolución (y nadie está a salvo). Recuperado de: <https://www.businessinsider.es/asi-es-revolucion-industria-videojuegos-351043>
- ¿Qué es Juego? Su Definición y Significado [2019]. (2019). Recuperado de: <https://conceptodefinicion.de/juego/>





FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

TOMO II

CAMBIO DE USO DE UNA TIENDA DE ARTÍCULOS ELÉCTRICOS A UN  
CENTRO DE PROMOCIÓN DE PRODUCTOS LÚDICOS ELECTRÓNICOS  
EN LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS

AUTORA

EMILY ALEJANDRA MENESES MENESES

AÑO

2020



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

TOMO II

CAMBIO DE USO DE UNA TIENDA DE ARTÍCULOS ELÉCTRICOS A UN  
CENTRO DE PROMOCIÓN DE PRODUCTOS LÚDICOS ELECTRÓNICOS  
EN LA CIUDAD DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS.

AUTORA

EMILY ALEJANDRA MENESES MENESES

PROFESOR GUÍA

MCS. WILHEM RUPERTO MONTALVO ESPINOSA

AÑO

2020

# ÍNDICE

Memoria gráfica primera parte .....	PLANOS INTERIORISTAS
Memoria gráfica segunda parte .....	
PLANOS ARQUITECTÓNICOS	
Ubicación .....	1
Planta baja actual .....	2
Planta mezanine actual .....	3
Implantación .....	4
Planta baja arquitectónica .....	5
Planta mezanine arquitectónica .....	6
Planta baja interiorista .....	7
Planta mezanine interiorista .....	8
Cuadro de áreas .....	9
Planta baja de intervención .....	10
Planta mezanine de intervención .....	11
Corte arquitectónico A- A' .....	12
Corte arquitectónico A- A' Sección 1 .....	13
Corte arquitectónico A- A' Sección 2 .....	14
Corte arquitectónico B- B' .....	15
Corte arquitectónico C- C' .....	16
Elevación frontal .....	17
Elevación lateral izquierda .....	18
Implantación ilustrada .....	19
Planta baja ilustrada .....	20
Planta mezanine ilustrada .....	21
Corte A- A' ilustrado .....	22
Corte A- A' Sección 1 ilustrado .....	22
Corte A- A' Sección 2 ilustrado .....	23
Corte B- B' ilustrado .....	24
Corte C- C' ilustrado .....	25
Elevación frontal ilustrada .....	26
Elevación lateral izquierda ilustrada .....	27
Isometría .....	28
Renders .....	29
Detalle constructivo 1 .....	38
Detalle constructivo 2.....	39
Detalle constructivo 3 .....	40

# ÍNDICE

Moodboard .....	A1
Esquema Cromático .....	A2
Catálogo de Pisos .....	A3
Planta de pisos .....	A4
Detalles Constructivos de Pisos .....	A6
Catálogo de Paredes .....	A9
Planta de Paredes .....	A12
Catálogo de Cielo Falso .....	A14
Planta de Cielo Falso .....	A15
Cortes Interiores .....	A17
Detalles de Cielo Falso .....	A18
Catálogo de Luminarias .....	A20
Planta de Iluminación .....	A22
Cálculo de Luminarias .....	A24
Renders .....	A25
Catálogo de Mobiliario .....	A26
Planta de Mobiliario .....	A32
Catálogo de Textiles .....	A34
Mobiliario Emblemático .....	A36
Catálogo de Vegetación .....	A45
Señalética .....	A46
Mobiliario Emblemático .....	A47

# ÍNDICE

Instalaciones Hidrosanitarias .....	A1
Instalaciones Sanitarias .....	A3
Señalética de Seguridad .....	A5
Sistema Contrincendios .....	A7
Ventilación .....	A9
Voz y Datos .....	A12
Potencia .....	A14
Circuitos Eléctricos .....	A16
Presupuesto .....	A19

## IMPLEMENTACIÓN DE CENTRO DE PRODUCTOS ELECTRÓNICOS

### DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

En la actualidad la tecnología es una herramienta que se ha implementado en distintas áreas, una de ellas es el entretenimiento.

La de los juegos de video en los últimos años se ha convertido en una fuente de ingresos muy significativa y continúa ganando popularidad.

### UBICACIÓN



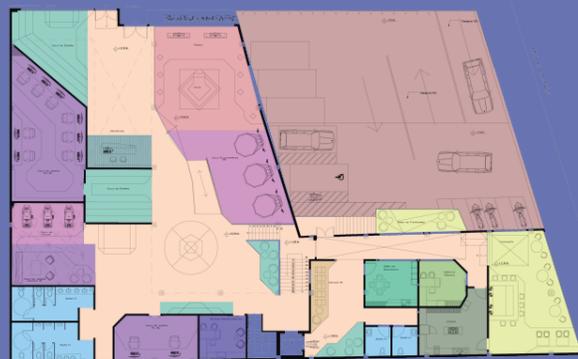
Av. Esmeraldas y Río Cajones



### ESTADO ACTUAL



### ZONIFICACIÓN ESPECÍFICA



- Salas de espera
- Tienda
- Salas de Juego
- Realidad virtual
- Recepción
- Oficina administrativa
- Biblioteca de cómics

- Arcade
- Sala de empleados
- Servicio técnico
- Cocina
- Cafetería
- Baños
- Sala de exposición

- Circulación
- Parqueaderos

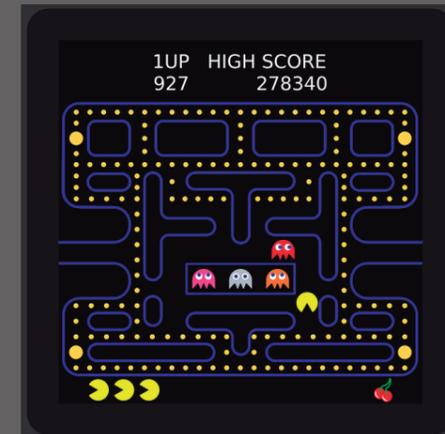
### CONDICIONANTES:

- 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.

### DETERMINANTES:

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

## ELEMENTO GENERADOR DEL DISEÑO DEL DISEÑO



PANTALLA DE JUEGO PAC MAN

## JUSTIFICACIÓN

PAC MAN es uno de los juegos de video más icónicos, considerado un clásico.

Se ha tomado como base para el diseño la apariencia de la pantalla del juego, siendo esta un fondo en color oscuro con acentos de color en los elementos.

## OBJETIVOS:

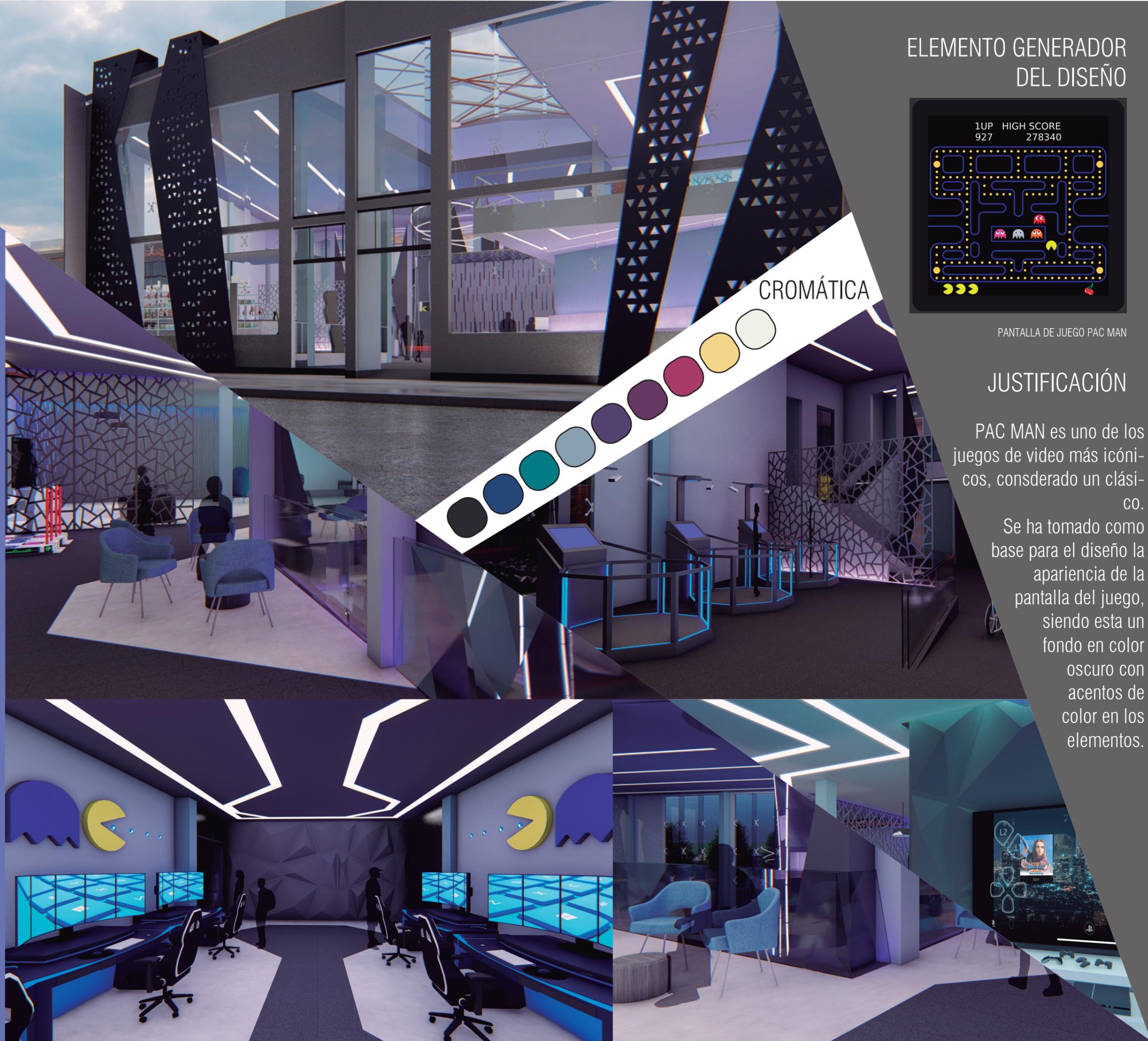
- Incorporar materiales que transmitan modernidad y complementen la temática del proyecto.

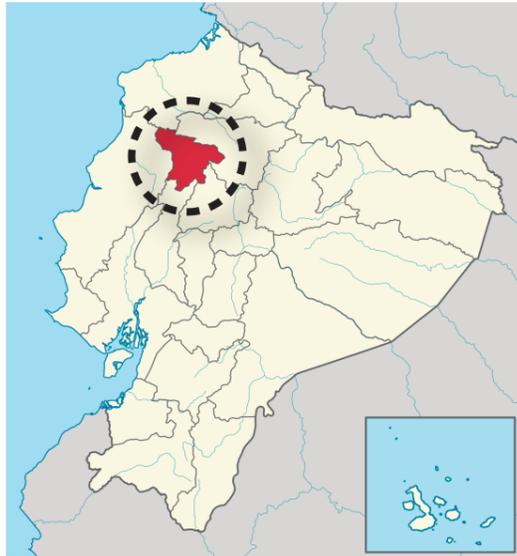
- Realizar un diseño ergonómico, mediante el uso del estudio antropométrico con la implementación de mobiliario.

- Elaborar una propuesta de iluminación que destaque elementos de detalle dentro de cada uno de los espacios, y que favorezca las actividades a realizarse en cada una de las áreas, para que esta no perturbe visualmente las gráficas proyectadas.

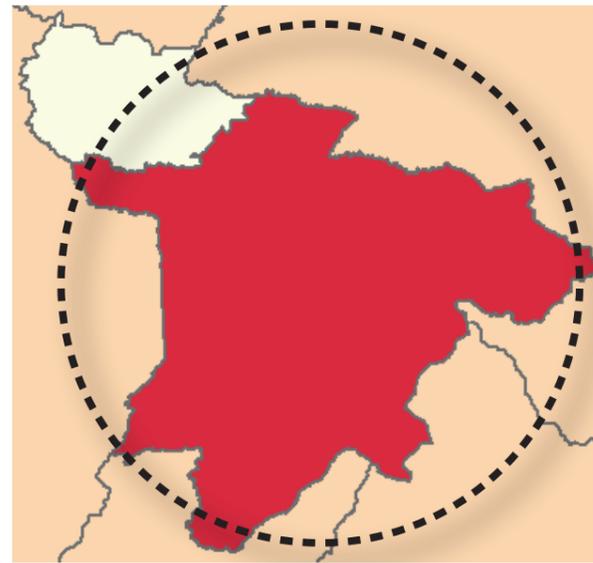
- Generar áreas con el aislamiento acústico necesario para que así el ruido no interfiera con el funcionamiento de las diferentes salas propuestas.

## CROMÁTICA

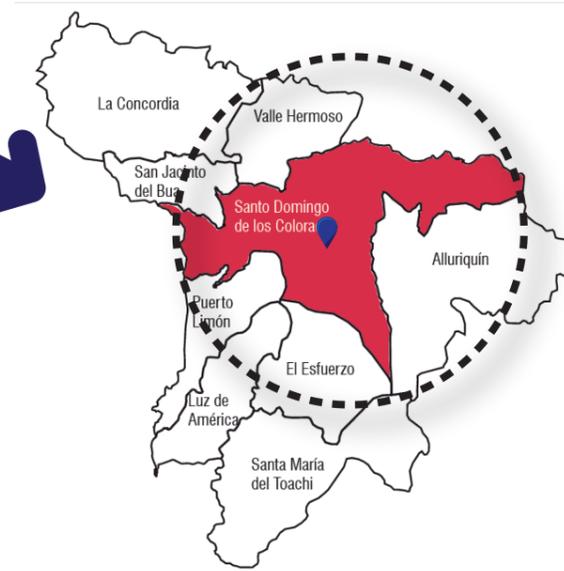




PAIS  
ECUADOR



PROVINCIA  
SANTO DOMINGO DE LOS  
TSÁCHILAS



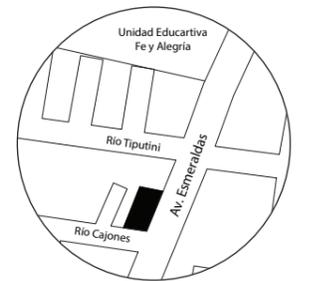
PARROQUIA  
SANTO DOMINGO DE LOS  
COLORADOS



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

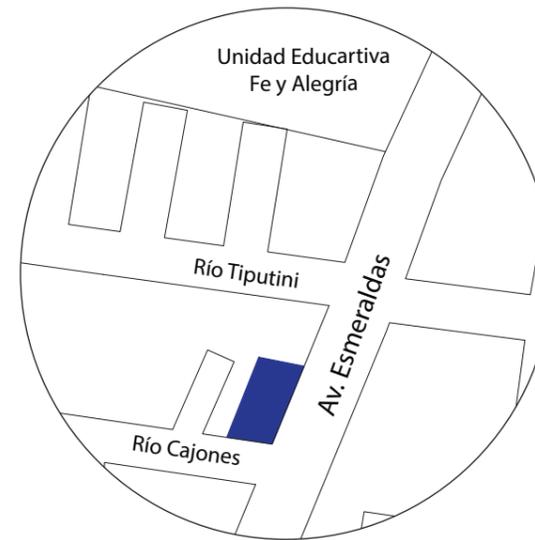
AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
UBICACIÓN

ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:	Fecha:
-	2020

Lámina:  
1



PARROQUIA URBANA  
SANTO DOMINGO

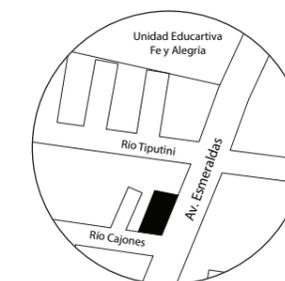




FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

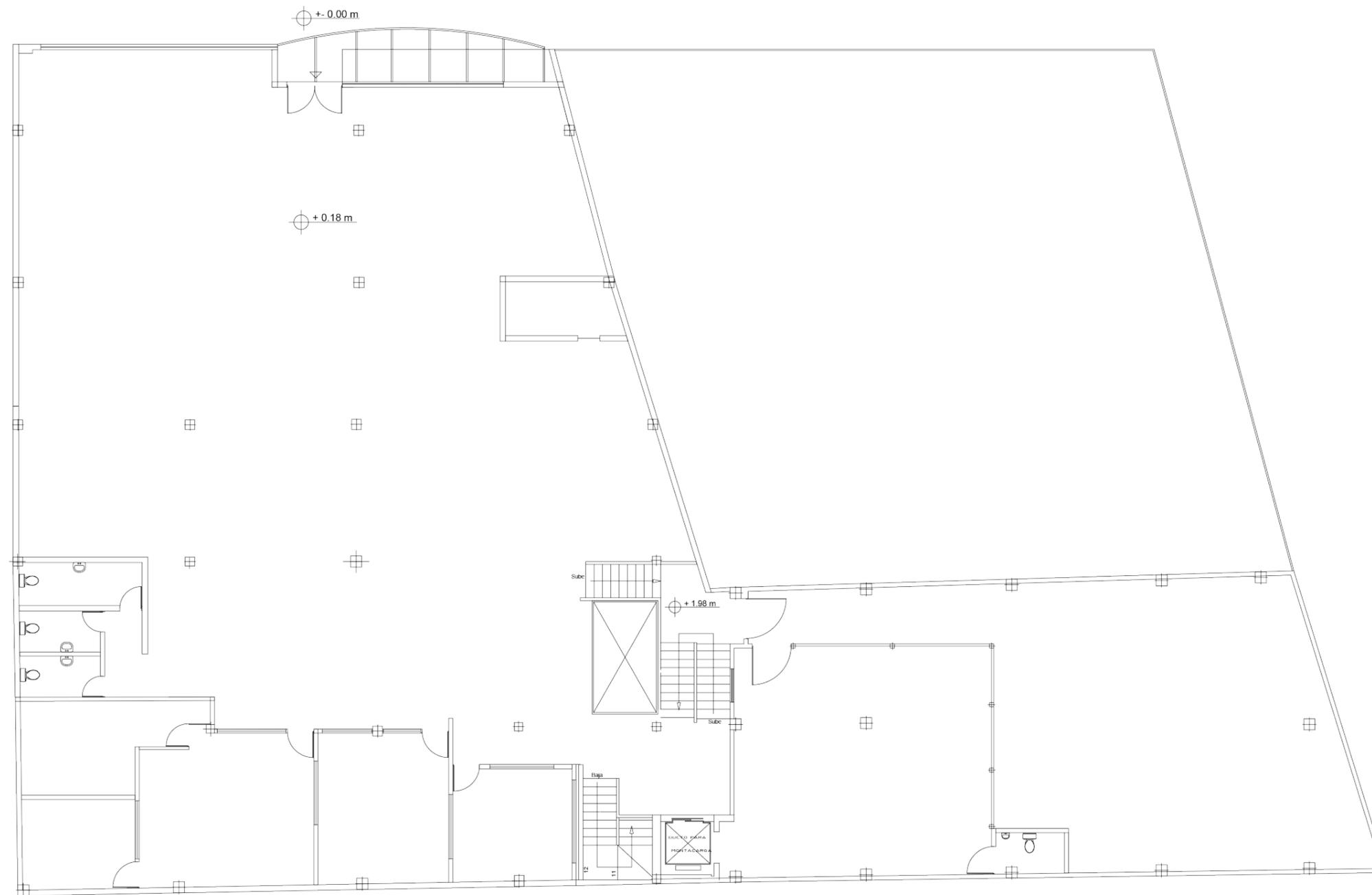
AUTOR:  
**EMILY MENESES**

CONTENIDO:  
**PLANTA BAJA  
ACTUAL**

ASESORA:  
**ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO**

Escala: 1:175	Fecha: 2020
------------------	----------------

Lámina:  
2



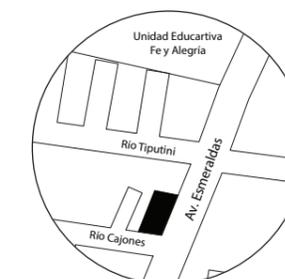
PLANTA BAJA ESC\_1:175  
PLANTA BAJA N+ 0.18  
PLANTA BAJA N+ 1.98



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

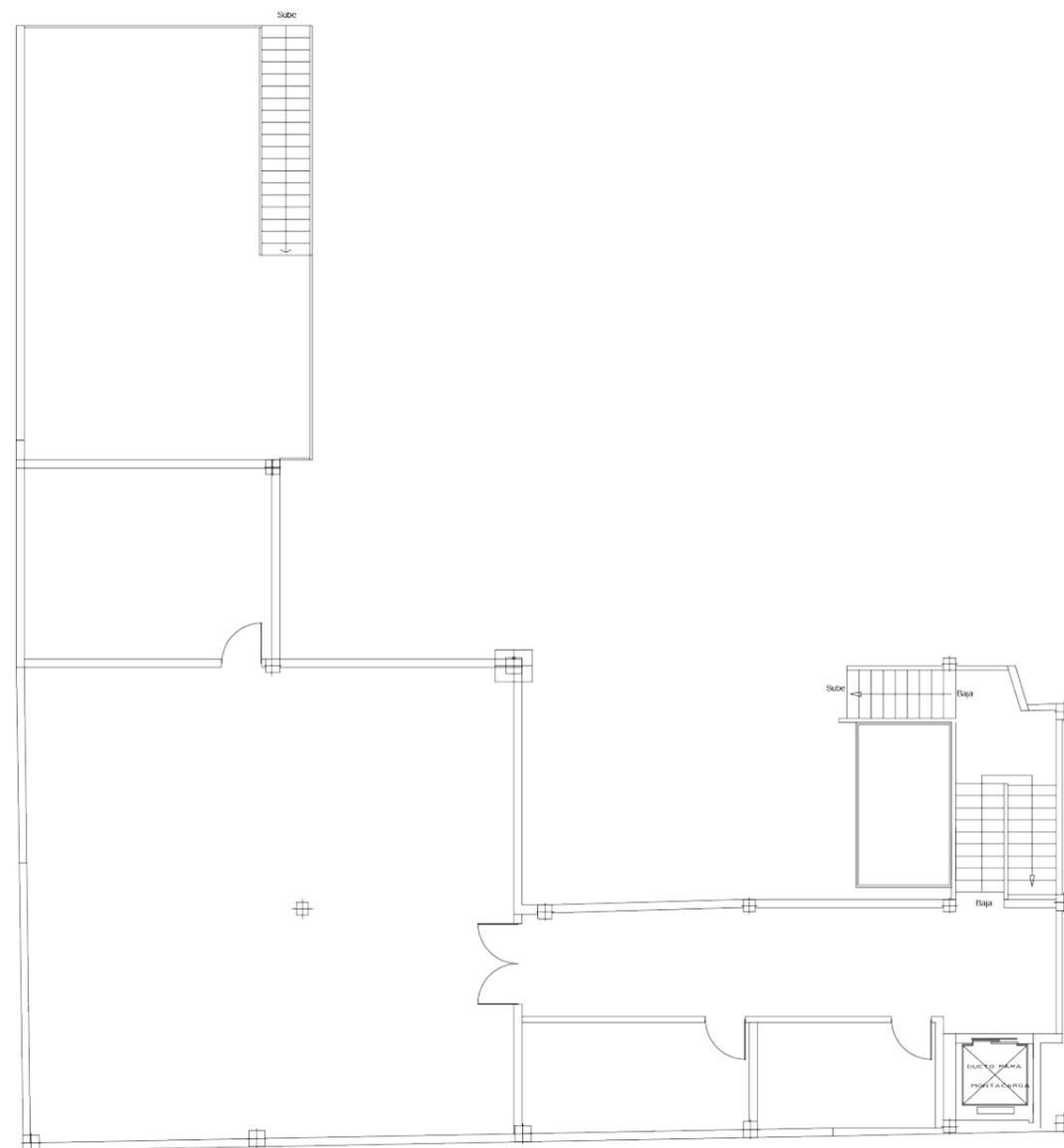
AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
PLANTA MEZANINE  
ACTUAL

ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala: 1:175	Fecha: 2020
------------------	----------------

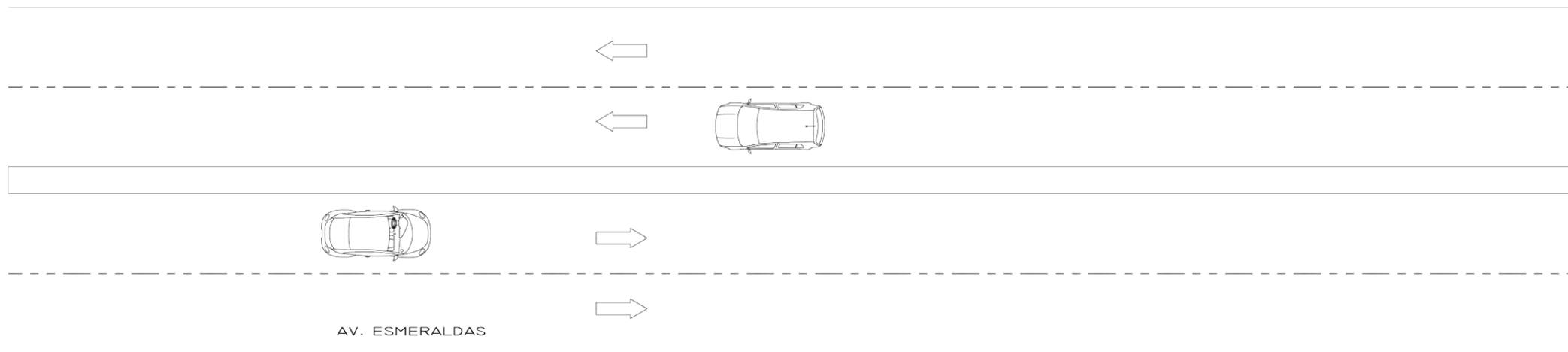
Lámina:  
3



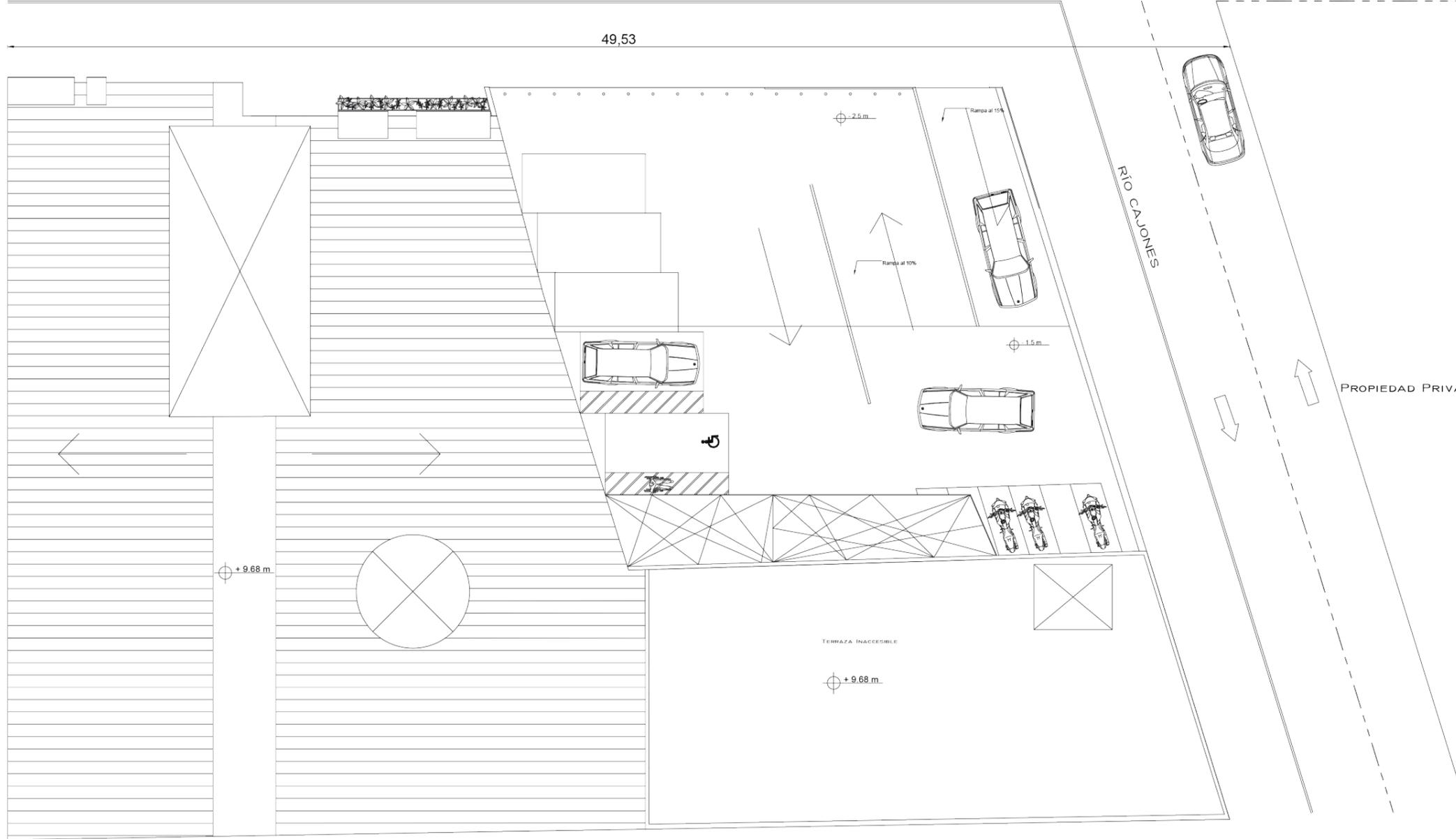
PLANTA MEZANINE Esc.1:175



PROPIEDAD PRIVADA



49,53



PROPIEDAD PRIVADA

30,91

PROPIEDAD PRIVADA

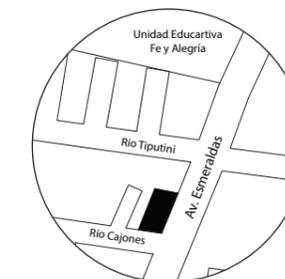
IMPLANTACIÓN Esc\_I:200



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de artículos eléctricos a un Centro de promoción de productos lúdicos electrónicos en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
IMPLANTACIÓN

ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM MONTALVO

Escala: 1:200	Fecha: 2020
------------------	----------------

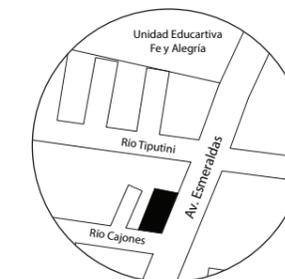
Lámina:  
4



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:  
EMILY MENESES

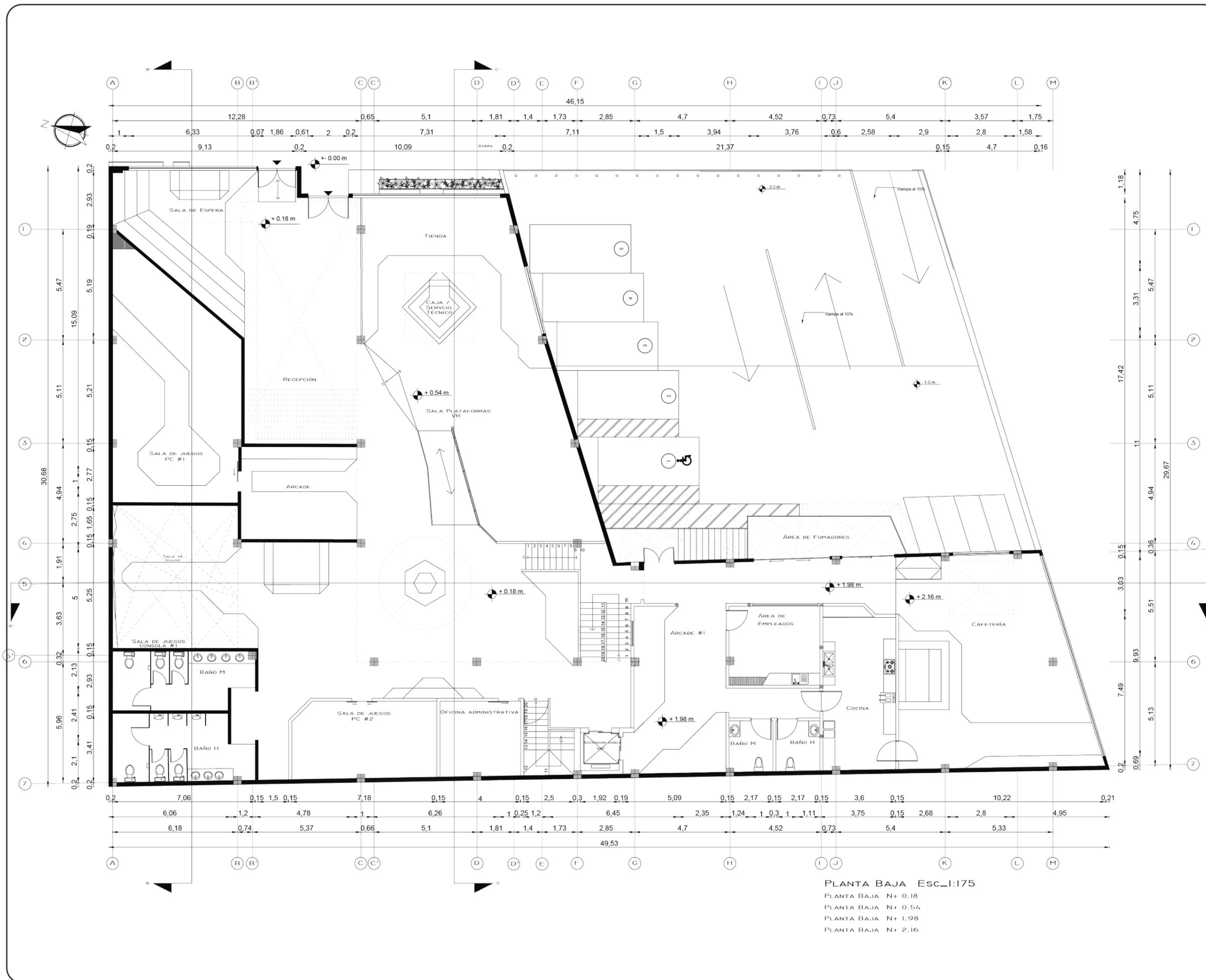
CONTENIDO:  
PLANTA BAJA  
ARQUITECTÓNICA

ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:  
1:175

Fecha:  
2020

Lámina:  
5



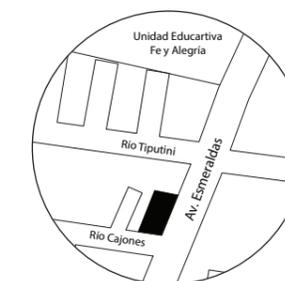
PLANTA BAJA Esc.1:175  
PLANTA BAJA N+ 0.18  
PLANTA BAJA N+ 0.54  
PLANTA BAJA N+ 1.98  
PLANTA BAJA N+ 2.16



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:  
EMILY MENESES

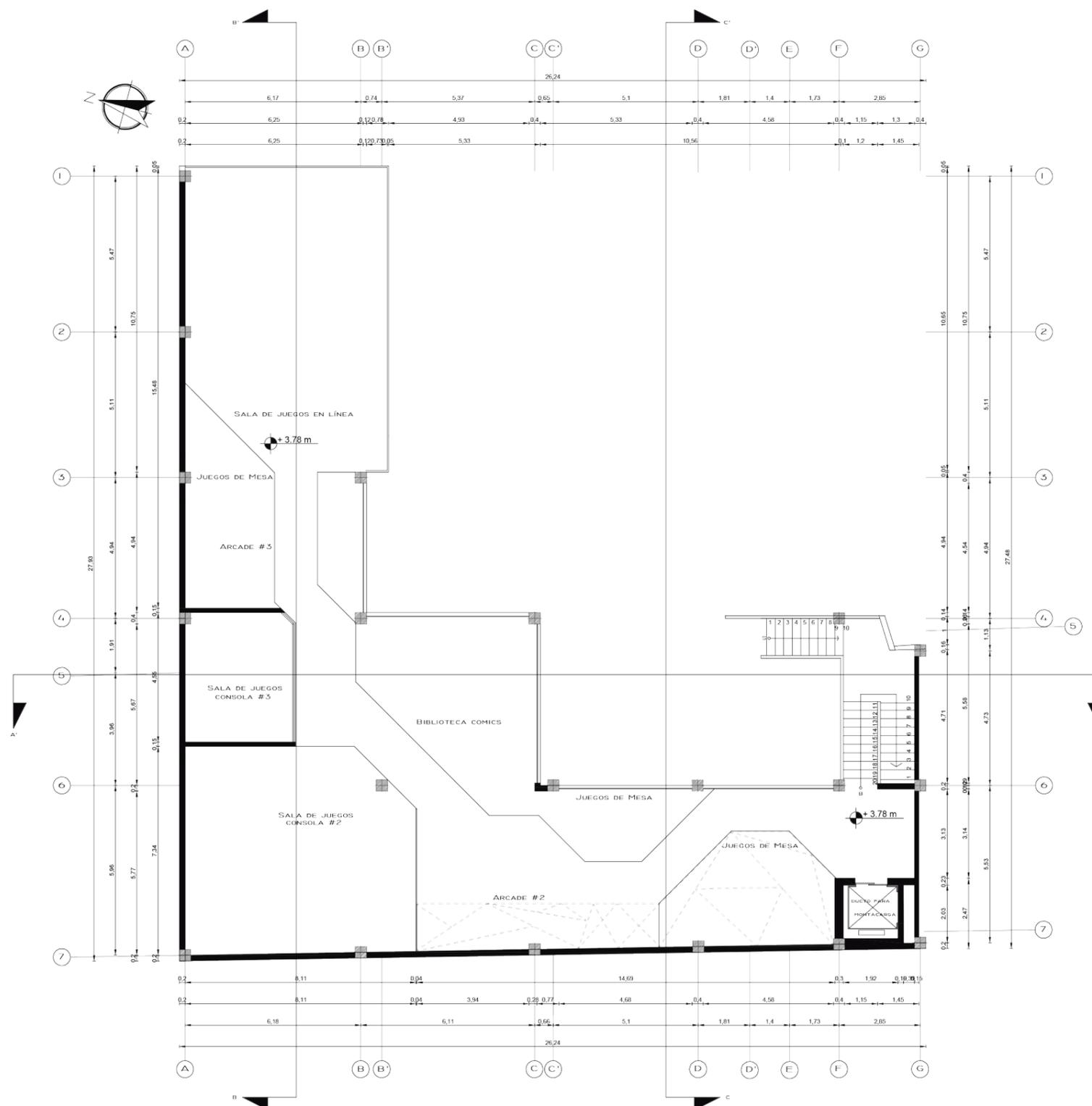
CONTENIDO:  
PLANTA MEZANINE  
ARQUITECTÓNICA

ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:  
1:175

Fecha:  
2020

Lámina:  
6



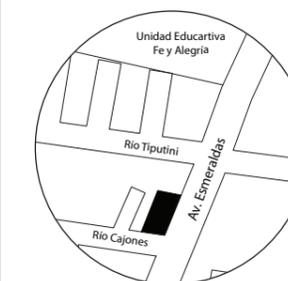
PLANTA MEZANINE Esc. 1:175



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

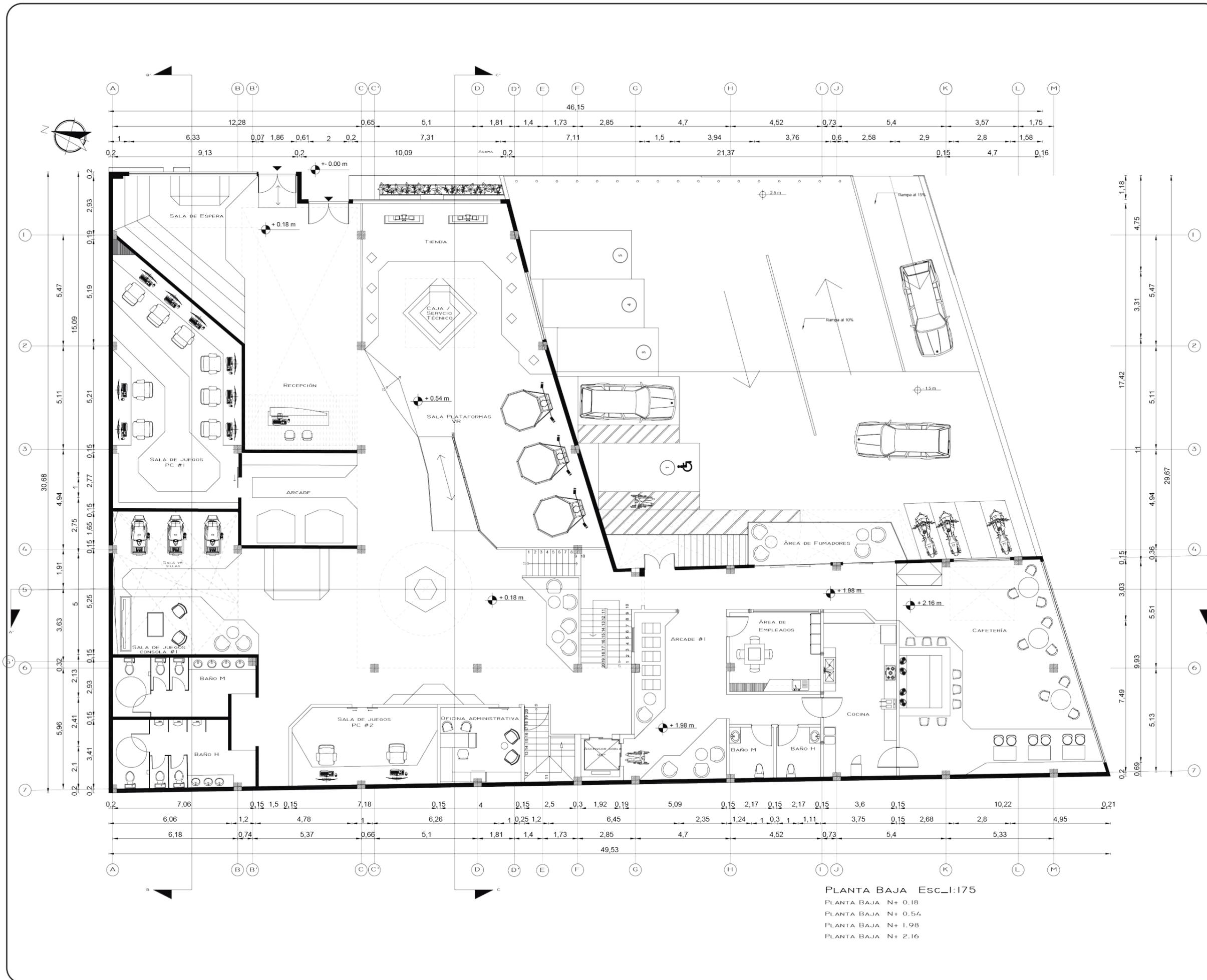
AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
PLANTA BAJA  
INTERIORISTA

ASESORA:  
ARQ. Msc. WILHEM  
MONTALVO

Escala: 1:175	Fecha: 2020
------------------	----------------

Lámina:  
7



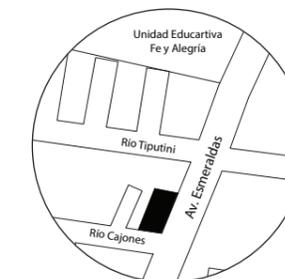
PLANTA BAJA Esc.1:175  
PLANTA BAJA N+ 0.18  
PLANTA BAJA N+ 0.54  
PLANTA BAJA N+ 1.98  
PLANTA BAJA N+ 2.16



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:  
EMILY MENESES

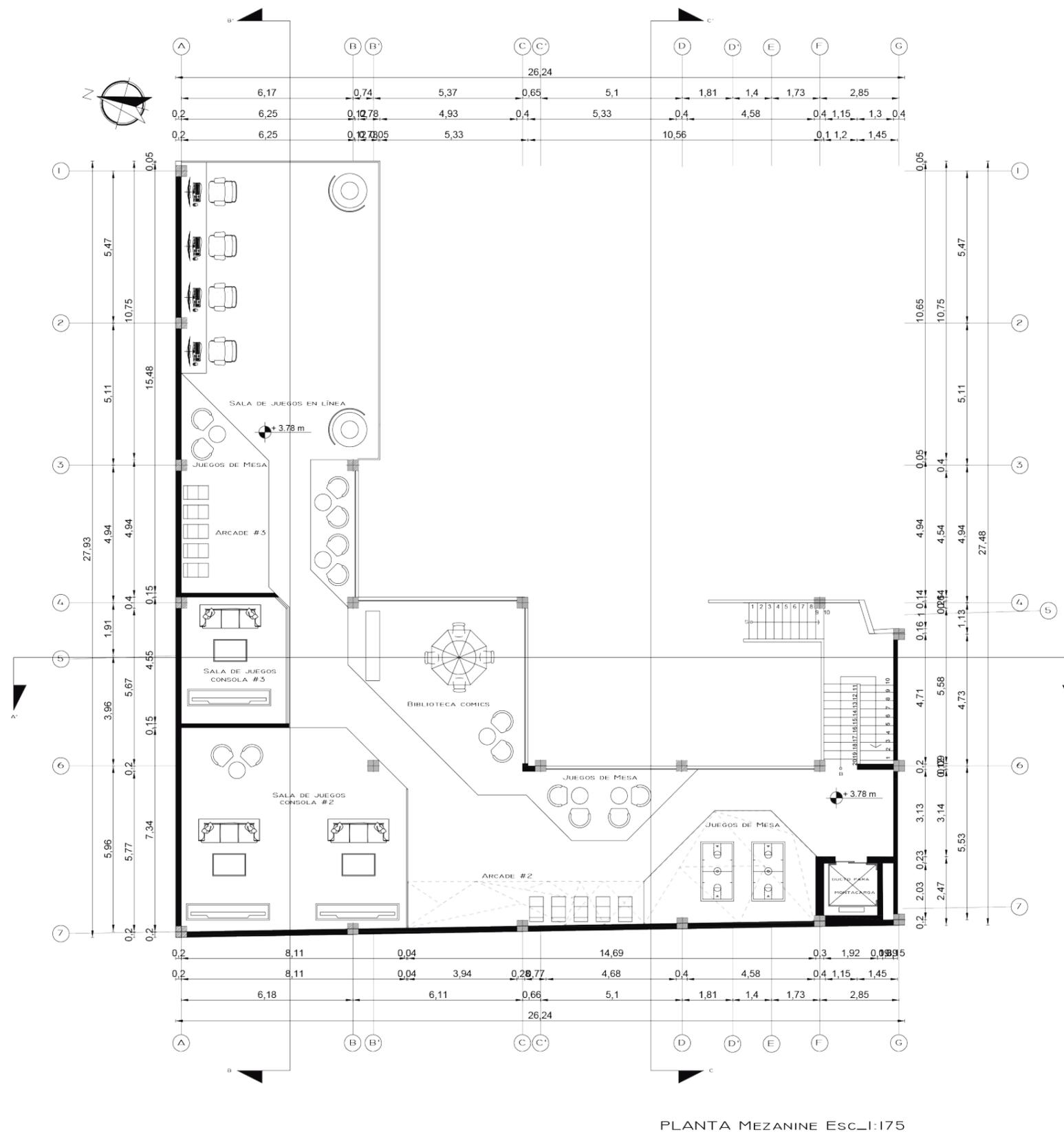
CONTENIDO:  
PLANTA MEZANINE  
INTERIORISTA

ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:  
1:175

Fecha:  
2020

Lámina:  
8



PROYECTO: CENTRO LÚDICO ELECTRÓNICO EN SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS

CUADRO DE ÁREAS

PROPIETARIO:	RICARDO CASTILLO	CIU: 670181	IRM	FECHA:	22-abr-20
CLAVE CATASTRAL:		NO. PREDIO:		PARROQUIA:	SANTO DOMINGO
ZONIFICACIÓN:	R2004	LOTE:		NÚMERO DE UNIDADES:	
		ÁREA SEGÚN ESCRITURA:		USO PRINCIPAL:	RESIDENCIAL
		ÁREA GRÁFICA:	2105.42 m2	USO COMPATIBLE:	COMERCIAL Y SERVICIOS DE BARRIO

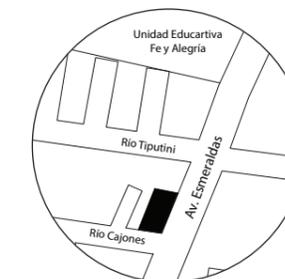
PISOS	NIVEL	USOS	Nº UNIDADES	ÁREA ÚTIL O COMPUTABLE (m2)	ÁREA NO COMPUTABLE ANC (m2)		ÁREA BRUTA TOTAL (m2)	
					CONSTRUIDA (m2)	ABIERTA (m2)		
PLANTA BAJA	N+ 0.18	SALA DE ESPERA	5	75.29			75.29	
		RECEPCIÓN		15.05			15.05	
		TIENDA		10.22			10.22	
		SALA DE JUEGOS	3	116.41			116.41	
		SALA DE REALIDAD VIRTUAL	2	59.79			59.79	
		BAÑOS	4	34.03			34.03	
		OFICINA ADMINISTRATIVA		14.84			14.84	
		ARCADE		8.56			8.56	
		SERVICIO TÉCNICO		14.93			14.93	
		COCINA		26.96			26.96	
		CAFETERÍA		66.89			66.89	
		ÁREA DE FUMADORES					15.09	
		PASILLOS DE CIRCULACIÓN				290.81		
CIRCULACIÓN VERTICAL	4			24.54				
MEZANINE	N+ 3.78	JUEGOS DE MESA	3	37.65			37.65	
		SALA DE JUEGOS	2	74.72			74.72	
		ARCADE	2	27.49			27.49	
		BIBLIOTECA DE COMICS		33.45			33.45	
		SALA DE ESPERA		7.63			7.63	
		SALA DE JUEGOS EN LÍNEA		71.09			71.09	
		PASILLOS DE CIRCULACIÓN				67.42		
EXTERIOR	N+- 0.00	PARQUEADERO				377.85		
		PASILLO EXTERIOR				13.35		
		ESCALERA DE EMERGENCIA				13.25		
SUBTOTAL			37	695	382.77	419.54	695	
TOTAL				695	382.77	419.54	695	
COS PB CONSTRUCCIÓN		63%						
COS TOTAL CONSTRUCCIÓN		300%						



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de artículos eléctricos a un Centro de promoción de productos lúdicos electrónicos en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
CUADRO DE ÁREAS

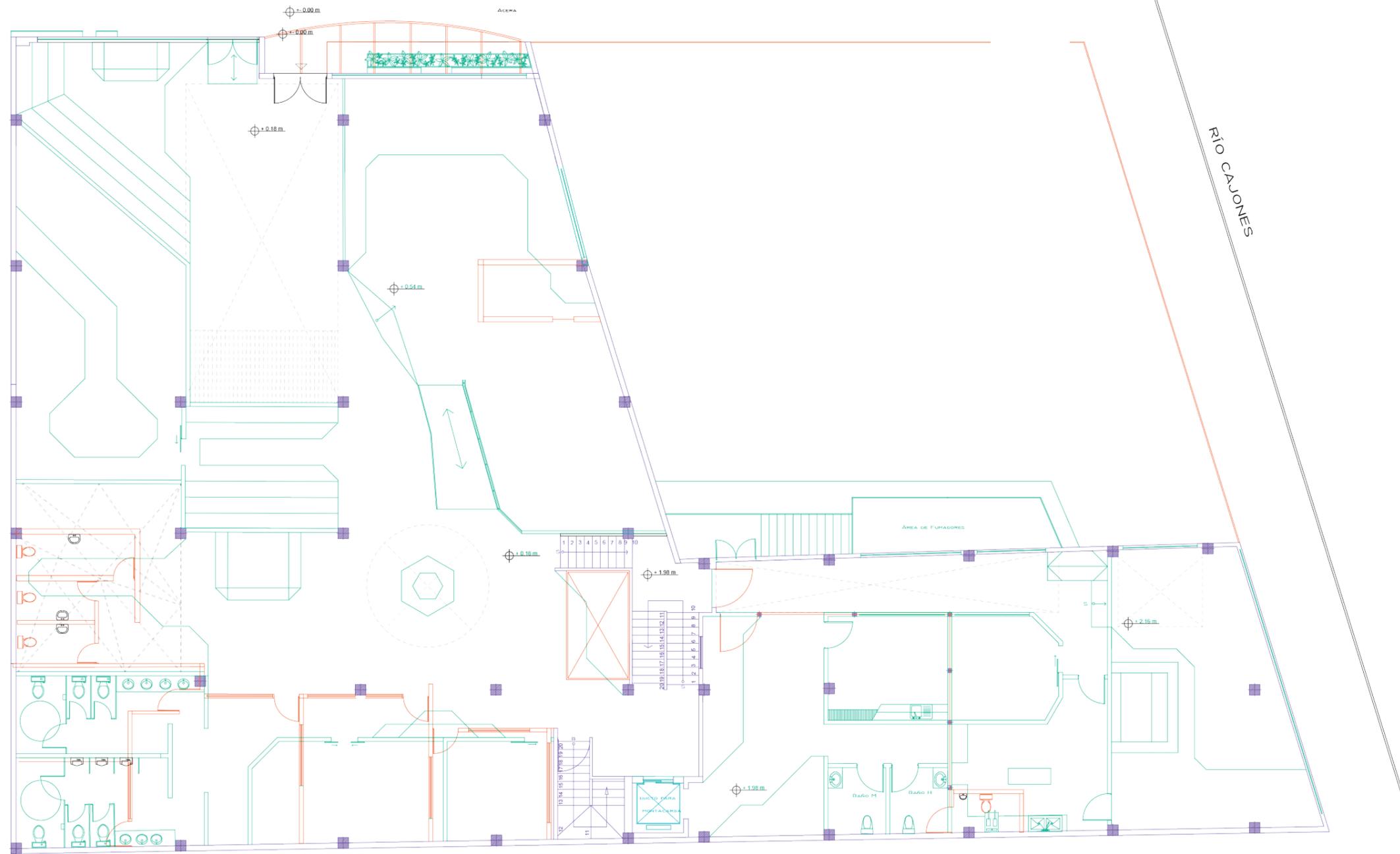
ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM MONTALVO

Escala:  
-  
Fecha:  
2020

Lámina:  
9



AV. ESMERALDAS



PLANTA BAJA Esc.:1:175

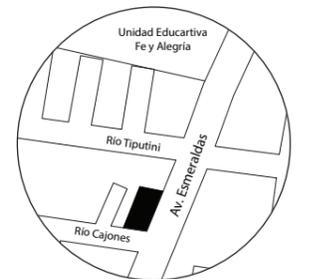
Se mantiene	
Se derroca	
Se añade	



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de artículos eléctricos a un Centro de promoción de productos lúdicos electrónicos en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas.

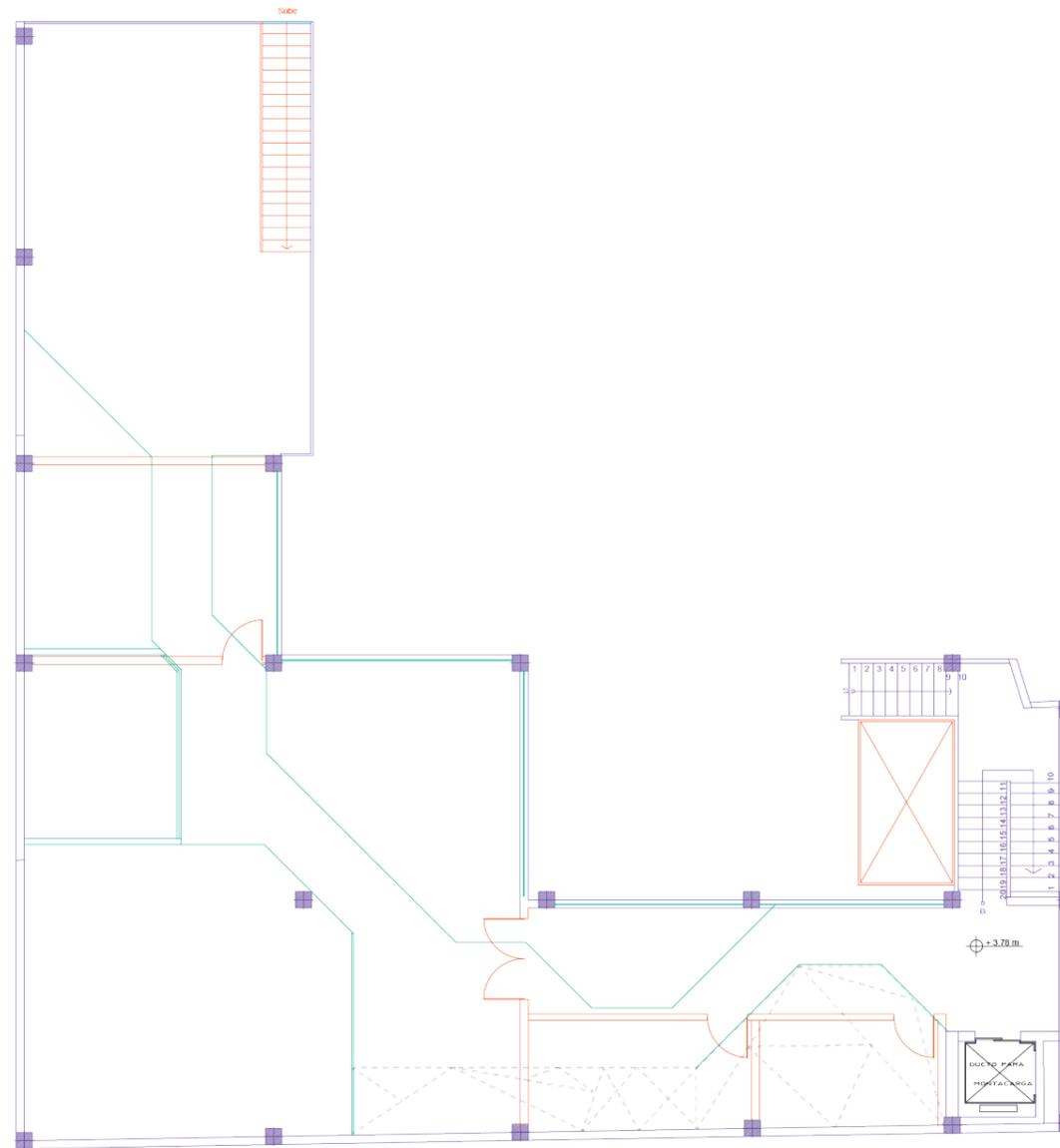
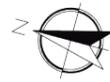
AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
PLANTA BAJA DE INTERVENCIÓN

ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM MONTALVO

Escala: 1:175	Fecha: 2020
------------------	----------------

Lámina:  
10



MEZANINE Esc\_I:175

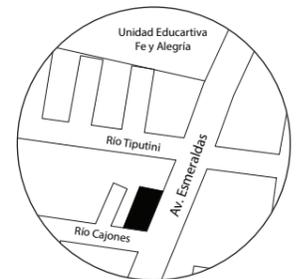
Se mantiene	
Se derroca	
Se añade	



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:

Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:

EMILY MENESES

CONTENIDO:

PLANTA MEZANINE  
DE INTERVENCIÓN

ASESORA:

ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:

1:175

Fecha:

2020

Lámina:

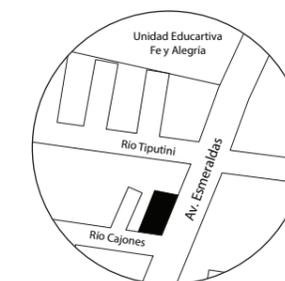
11



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:

EMILY MENESES

CONTENIDO:

CORTE A - A'

ASESORA:

ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:

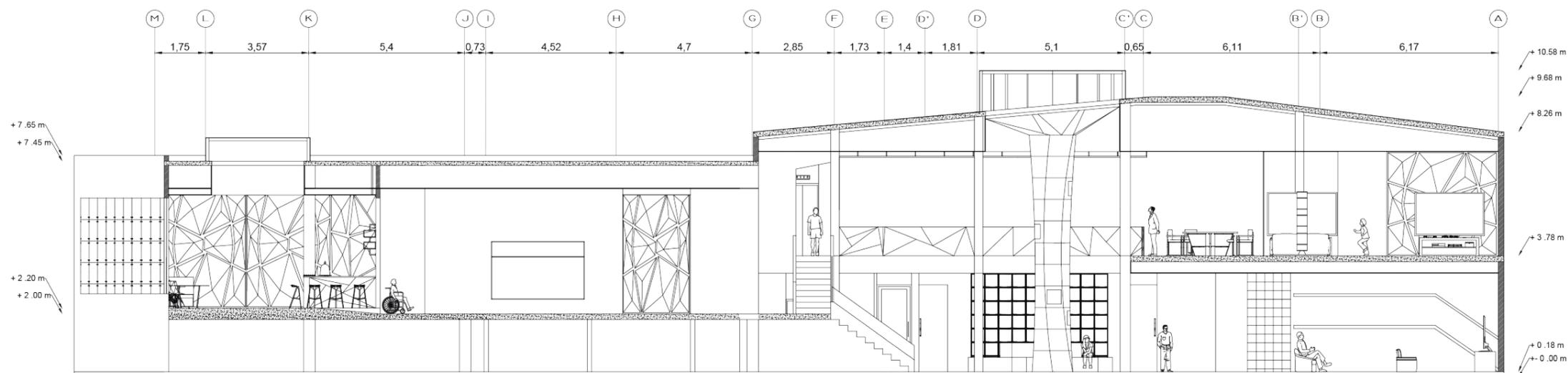
1:175

Fecha:

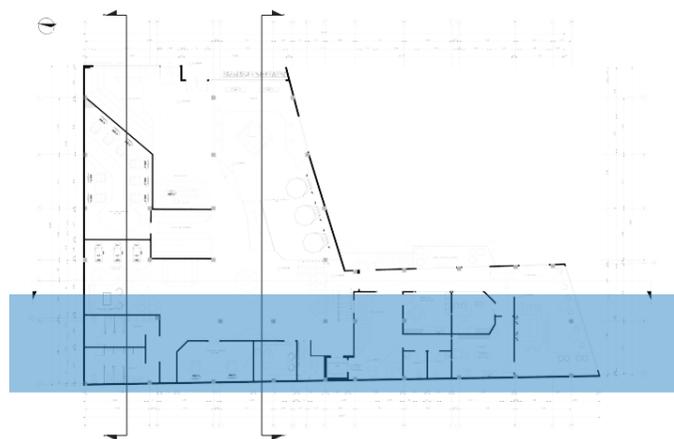
2020

Lámina:

12



CORTE A-A' Esc.1:175

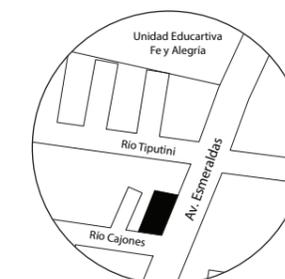




FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:

Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:

EMILY MENESES

CONTENIDO:

CORTE A - A'  
SECCIÓN 1

ASESORA:

ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:

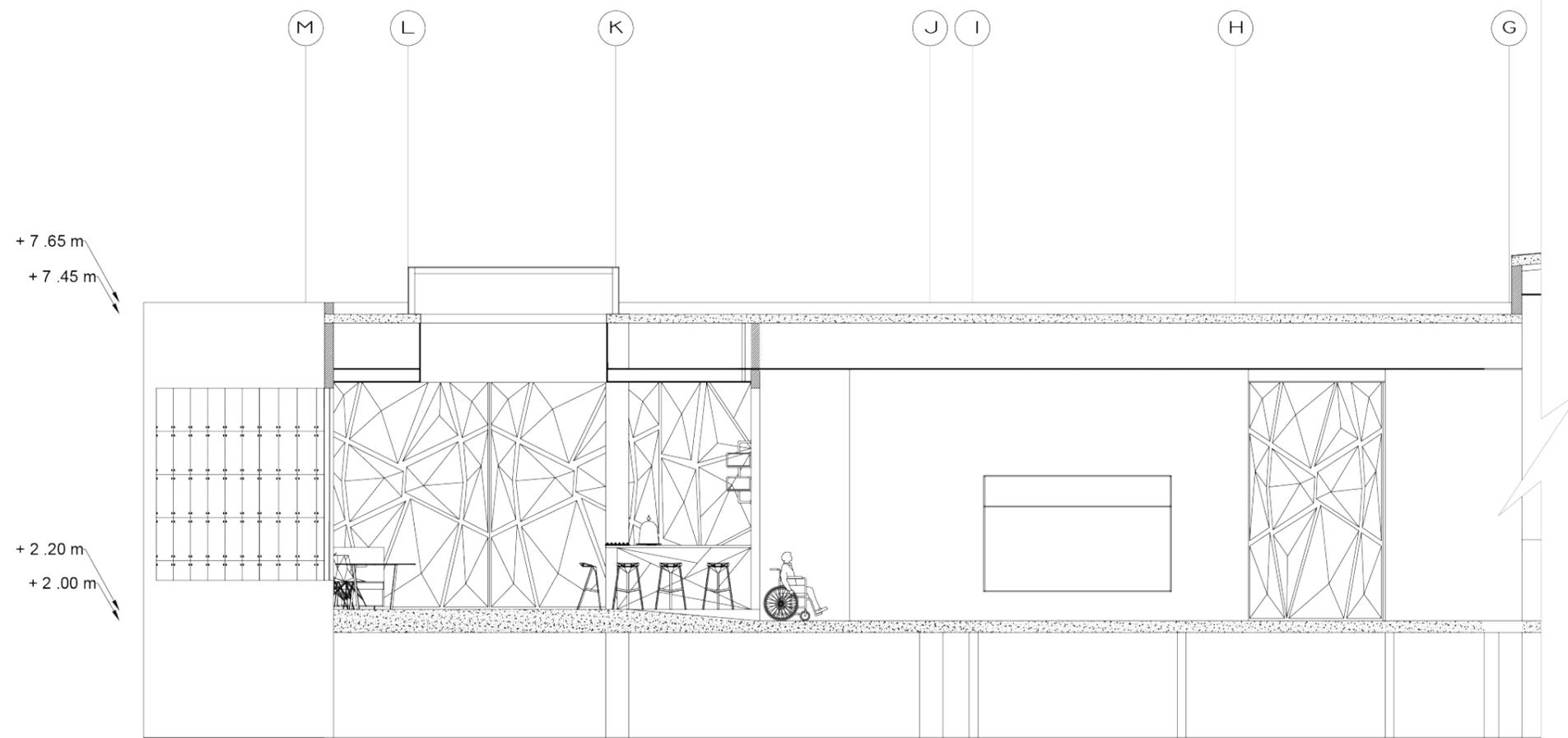
1:100

Fecha:

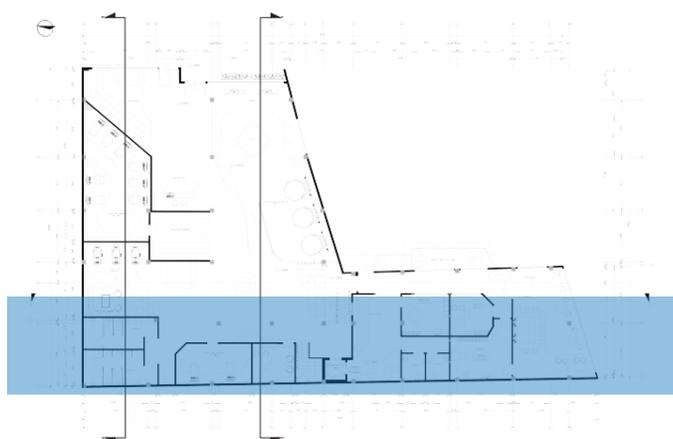
2020

Lámina:

13



CORTE A-A' Esc\_1:100  
SECCIÓN I

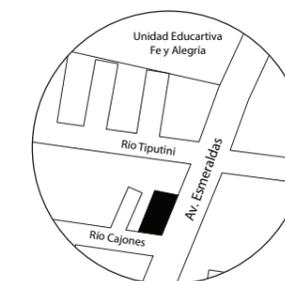




FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

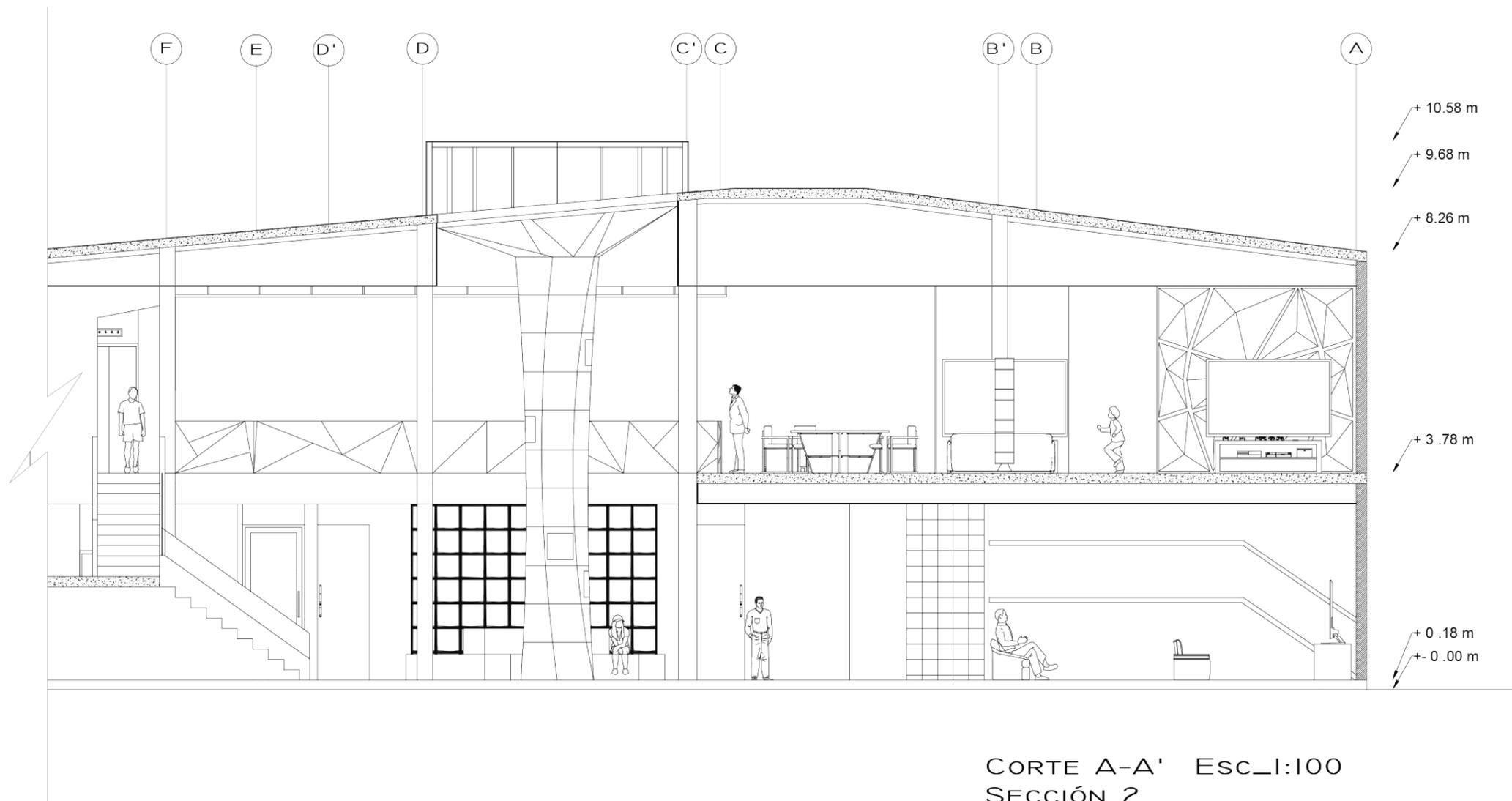
AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
CORTE A - A'  
SECCIÓN 2

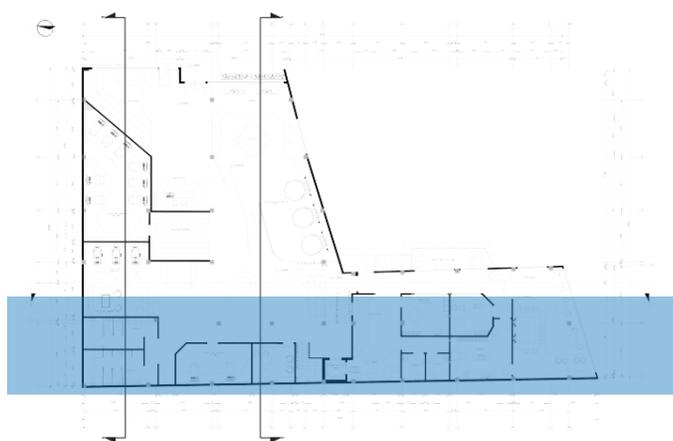
ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala: 1:100	Fecha: 2020
------------------	----------------

Lámina:  
14



CORTE A-A' Esc\_1:100  
SECCIÓN 2

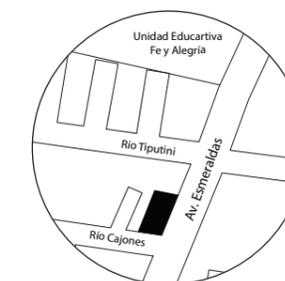




FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:

Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:

EMILY MENESES

CONTENIDO:

CORTE B - B'

ASESORA:

ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:

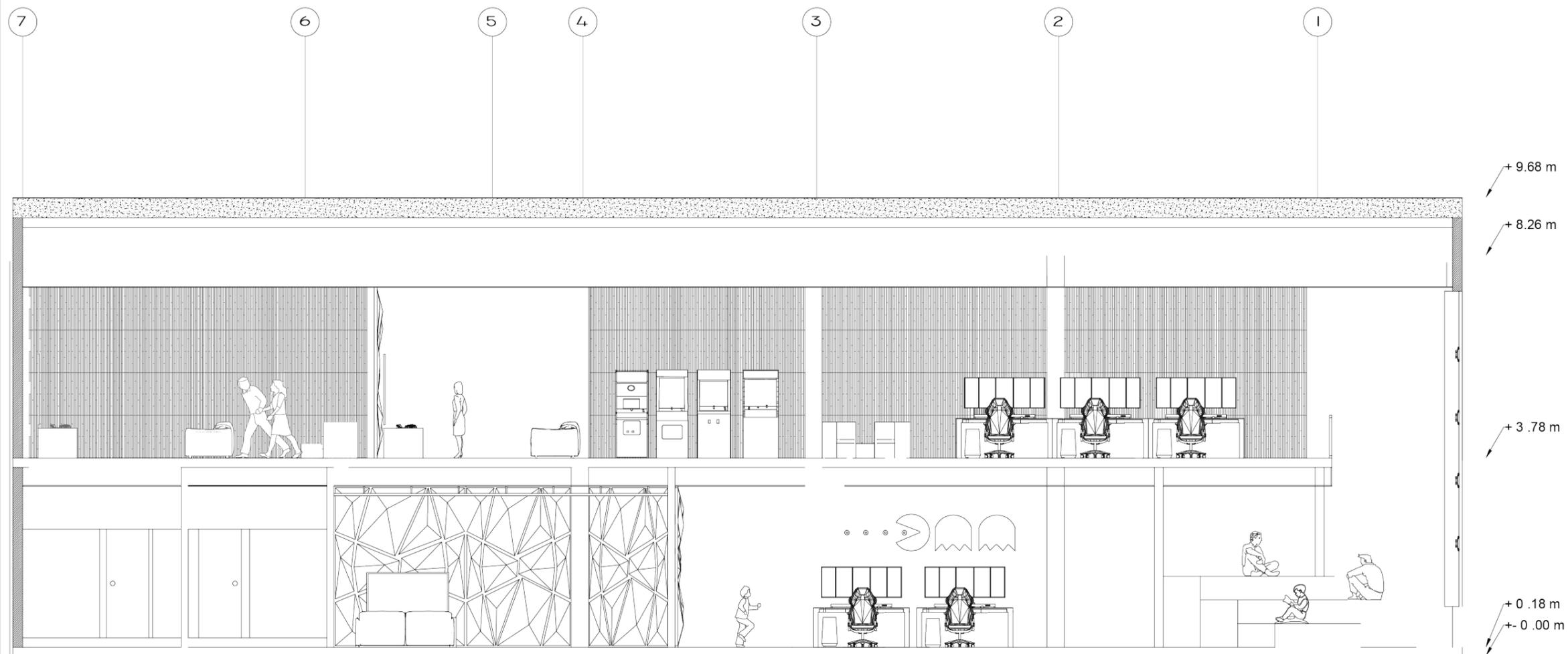
1:100

Fecha:

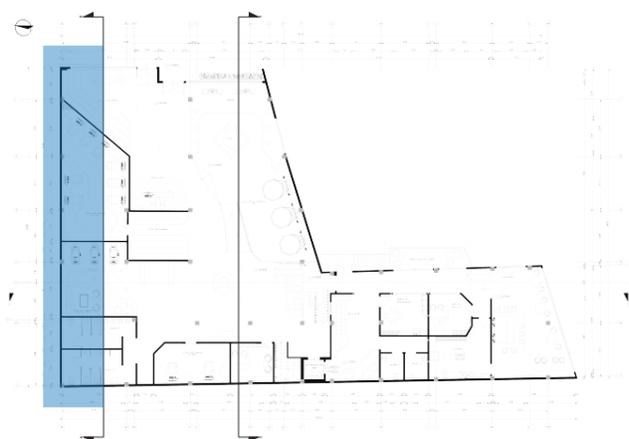
2020

Lámina:

15



CORTE B-B' Esc\_1:100

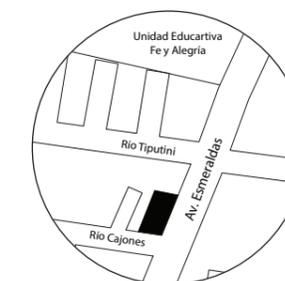




FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

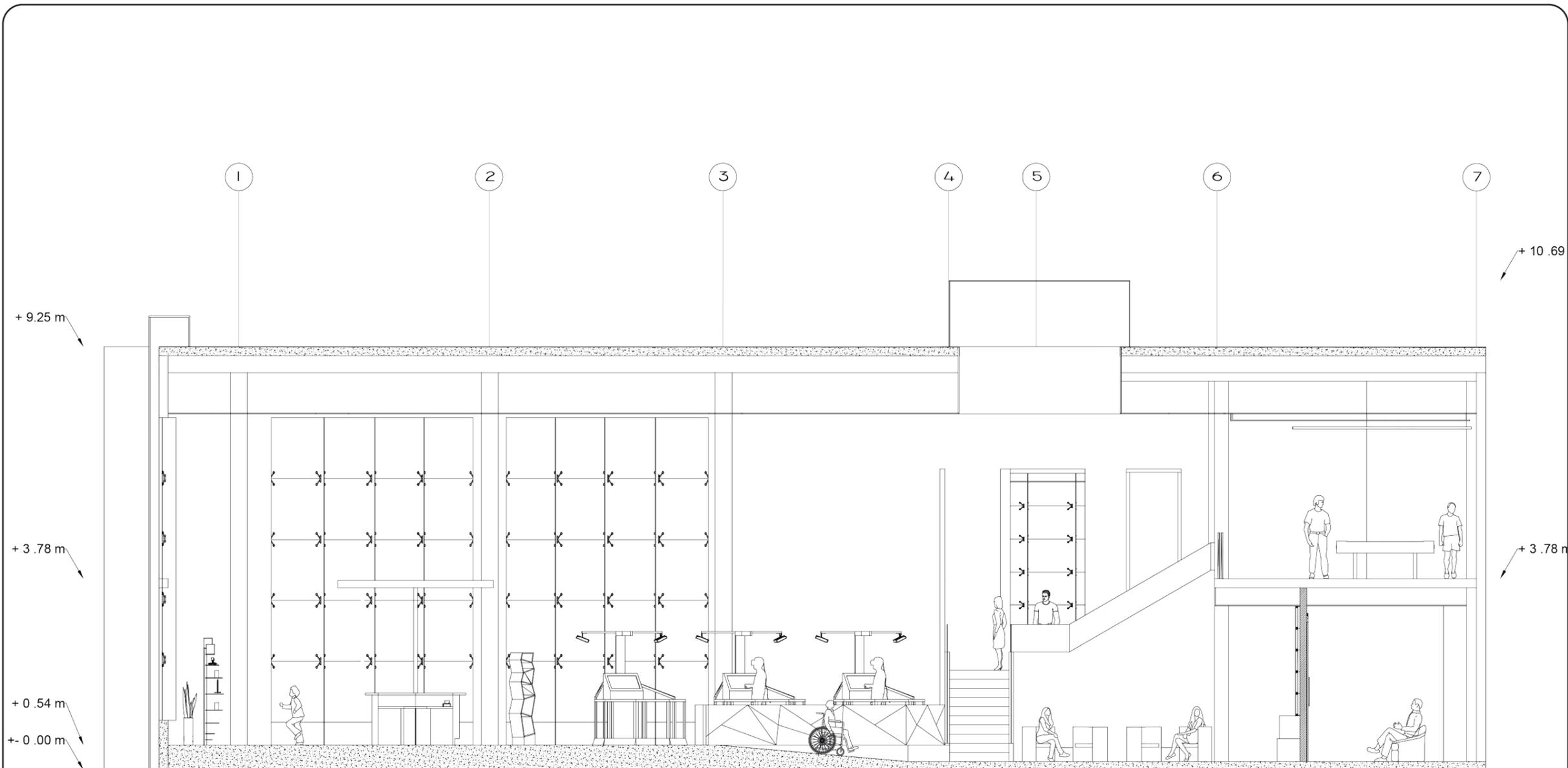
AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
CORTE C - C'

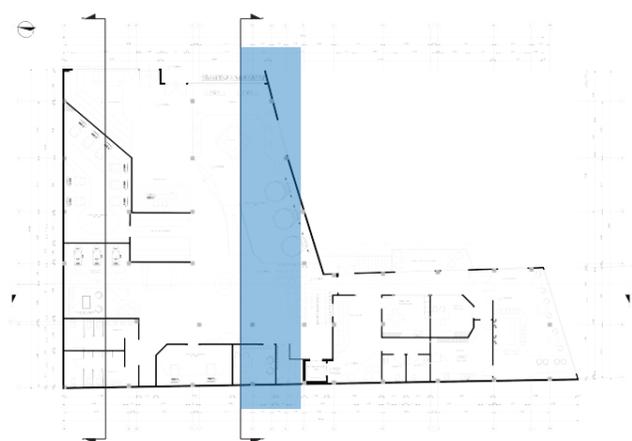
ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala: 1:100	Fecha: 2020
------------------	----------------

Lámina:  
16



CORTE C-C' Esc\_1:100

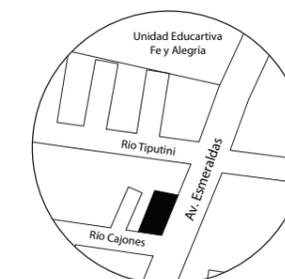




FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

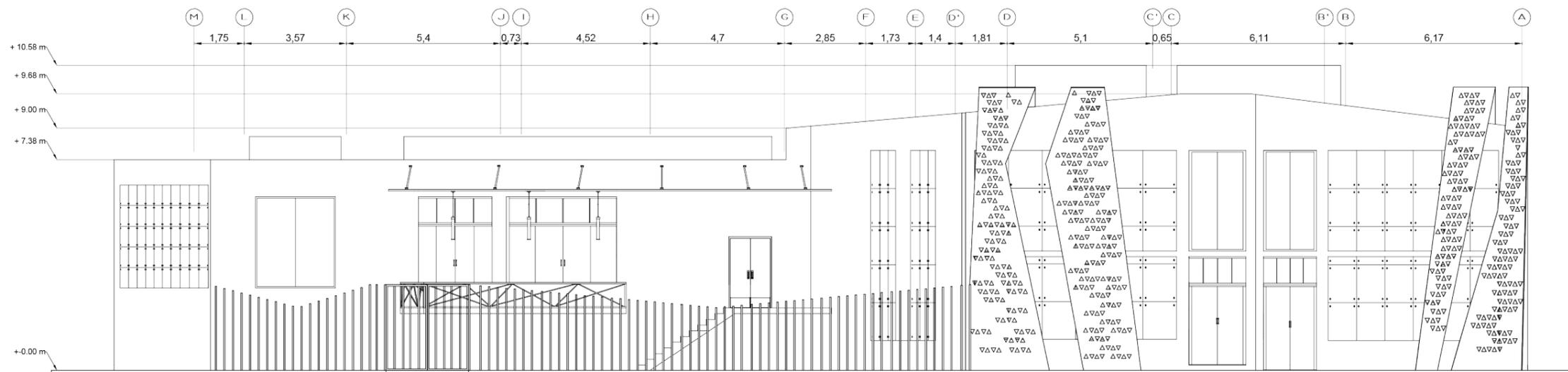
AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
ELEVACIÓN  
ARQUITECTÓNICA  
FRONTAL

ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala: 1:175	Fecha: 2020
------------------	----------------

Lámina:  
17



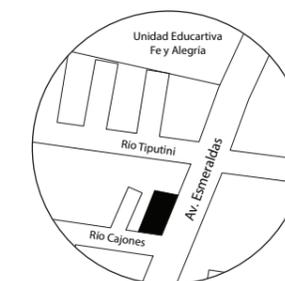
ELEVACIÓN FRONTAL Esc:1:175



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:

Cambio de uso de una tienda de artículos eléctricos a un Centro de promoción de productos lúdicos electrónicos en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:

EMILY MENESES

CONTENIDO:

ELEVACIÓN  
ARQUITECTÓNICA  
LATERAL

ASESORA:

ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:

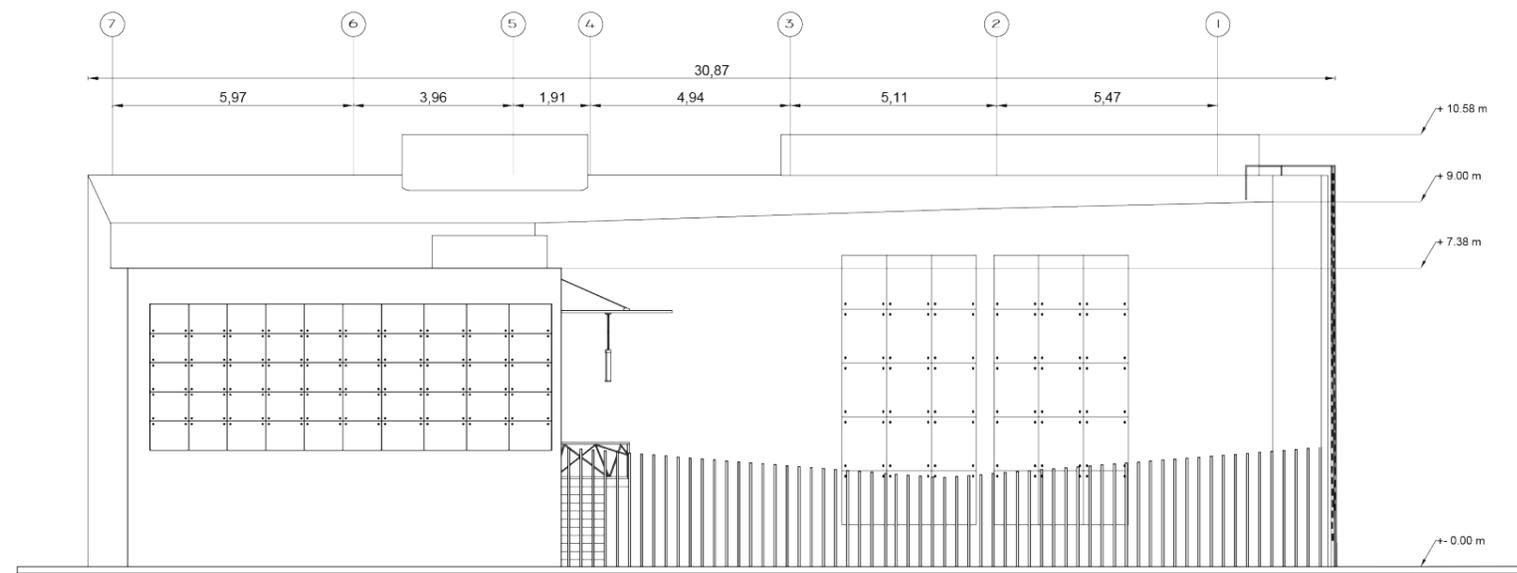
1:175

Fecha:

2020

Lámina:

18



ELEVACIÓN LATERAL IZQUIERDA Esc. 1:175

PROPIEDAD PRIVADA



PROPIEDAD PRIVADA

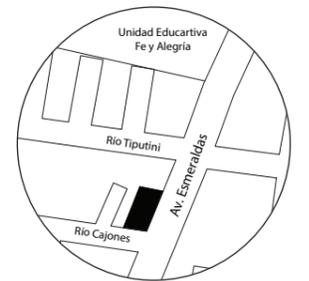
IMPLANTACIÓN Esc.1:200



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
IMPLANTACIÓN  
INTERIORISTA

ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:  
1:200

Fecha:  
2020

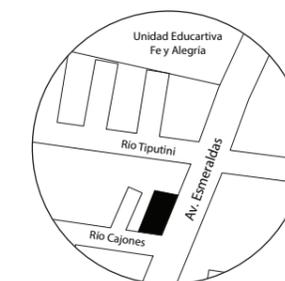
Lámina:  
19



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de artículos eléctricos a un Centro de promoción de productos lúdicos electrónicos en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas.

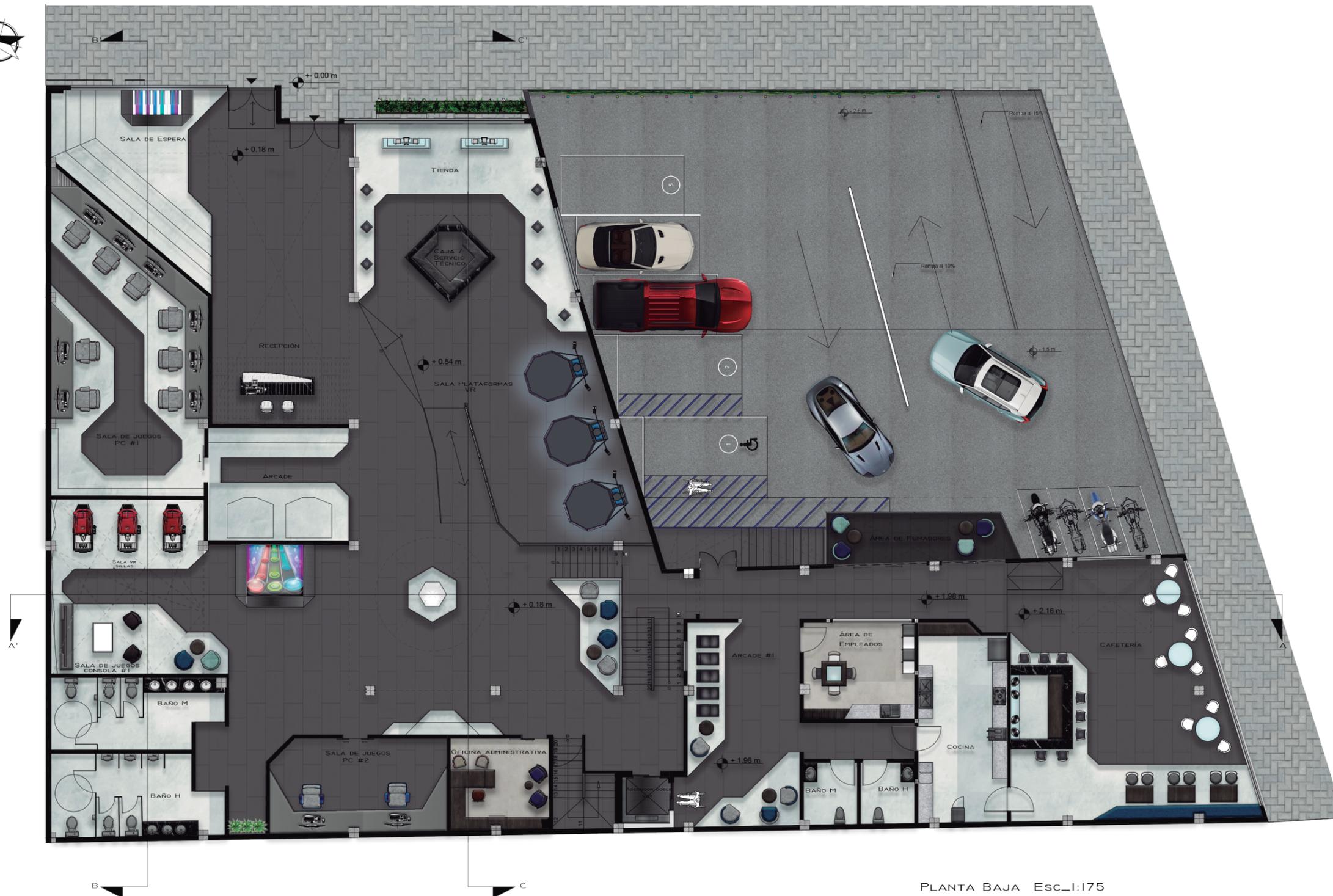
AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
PLANTA BAJA  
INTERIORISTA

ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

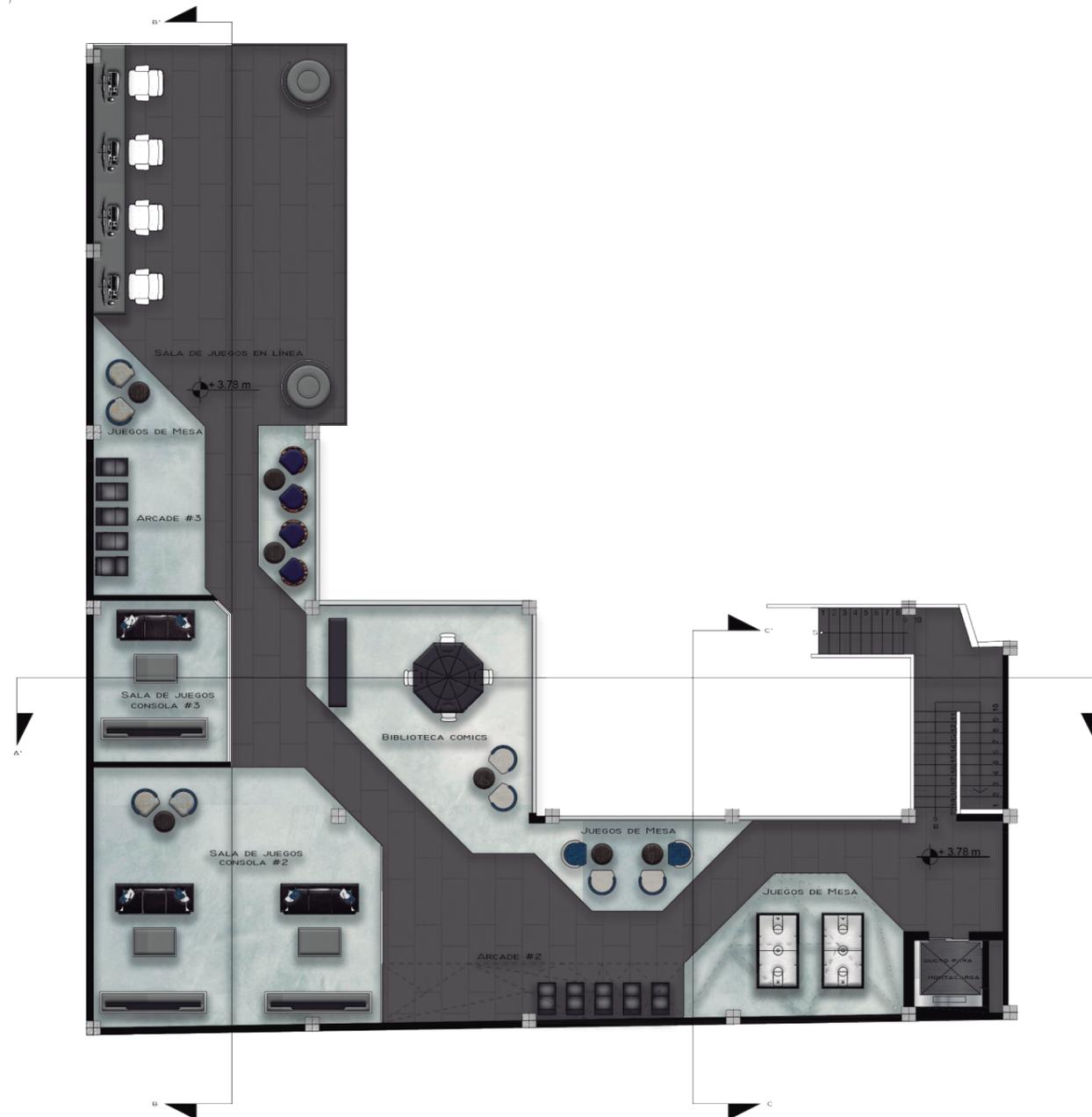
Escala: 1:175	Fecha: 2020
------------------	----------------

Lámina:  
20



PLANTA BAJA Esc:1:175

PLANTA BAJA N+ 0.18  
PLANTA BAJA N+ 0.54  
PLANTA BAJA N+ 1.98  
PLANTA BAJA N+ 2.16



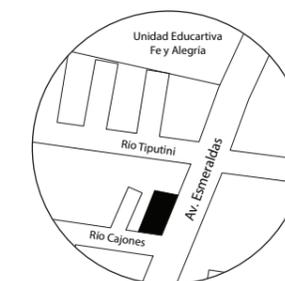
PLANTA MEZANINE Esc.1:175



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
PLANTA MEZANINE  
INTERIORISTA

ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala: 1:175	Fecha: 2020
------------------	----------------

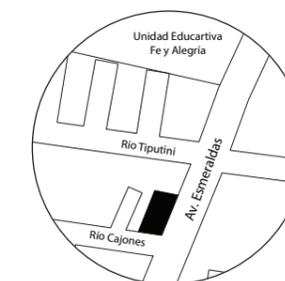
Lámina:  
21



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:  
Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:  
EMILY MENESES

CONTENIDO:  
CORTE A - A'  
SECCIÓN 1

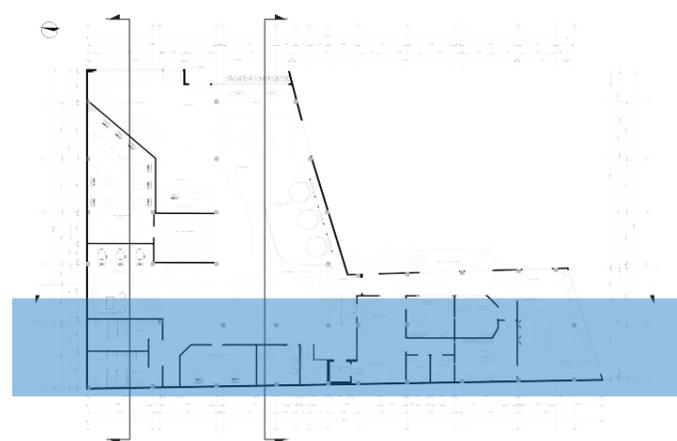
ASESORA:  
ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:	Fecha:
1:100	2020

Lámina:  
22



CORTE A-A' Esc 1:100  
SECCIÓN 1

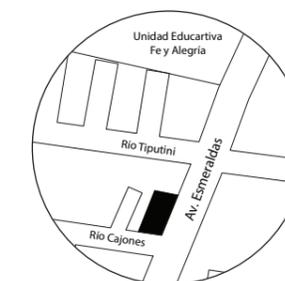




FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:

Cambio de uso de una tienda de  
artículos eléctricos a un Centro de  
promoción de productos lúdicos  
electrónicos en la ciudad de Santo  
Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:

EMILY MENESES

CONTENIDO:

CORTE A - A'  
SECCIÓN 2

ASESORA:

ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:

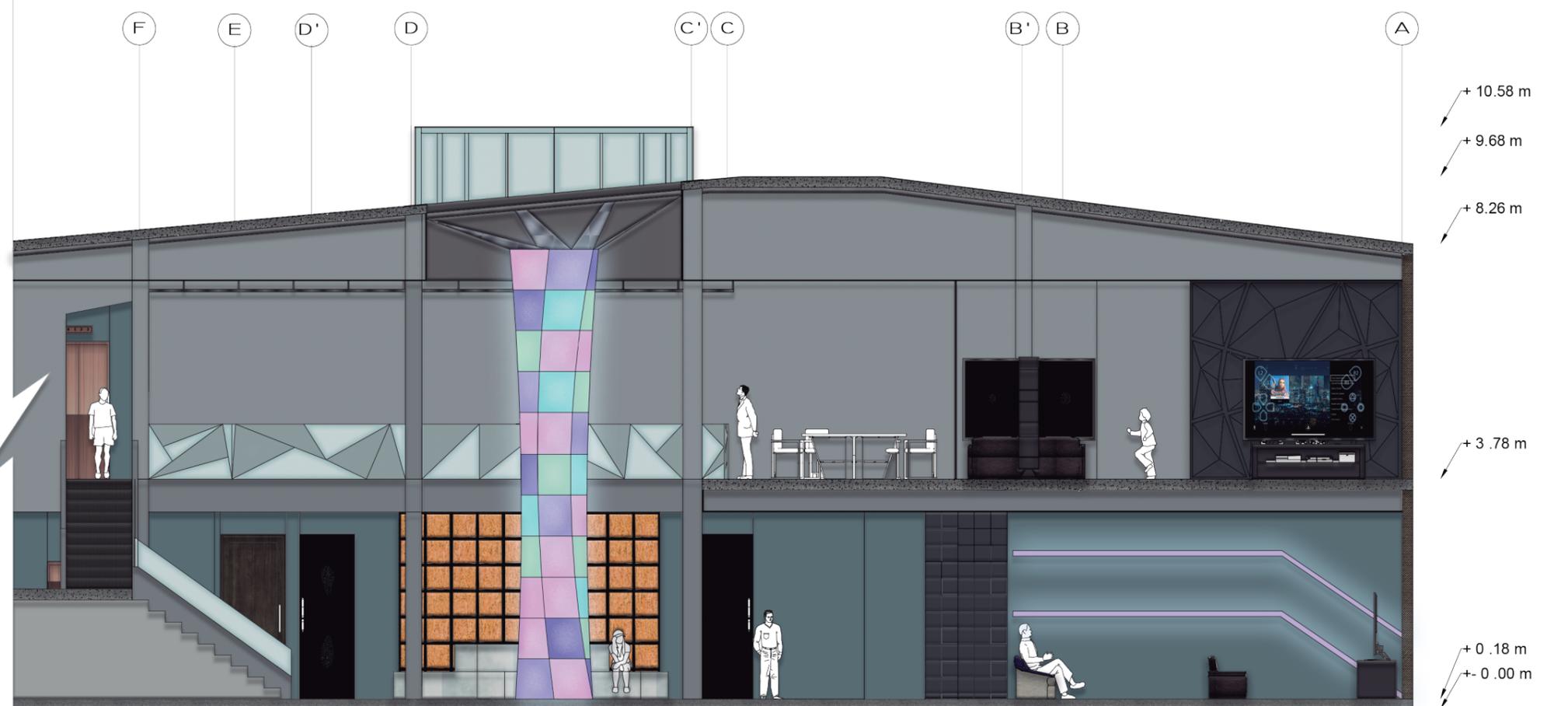
1:100

Fecha:

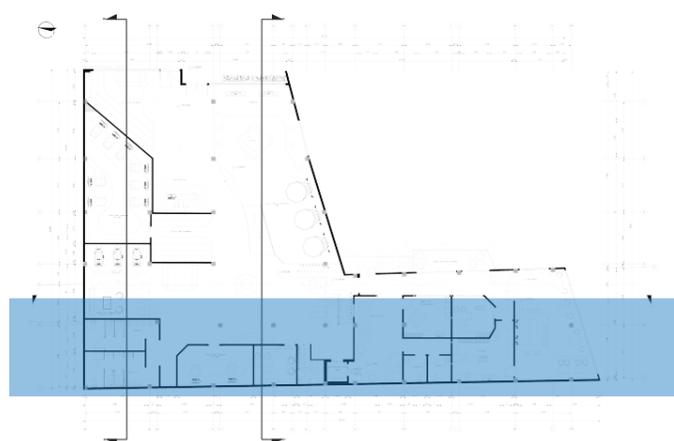
2020

Lámina:

23



CORTE A-A' Esc.1:100  
SECCIÓN 2

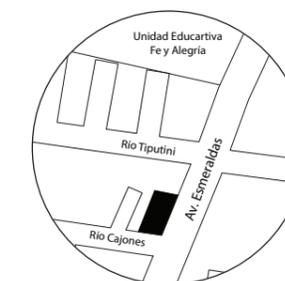




FACULTAD DE ARQUITECTURA  
Y DISEÑO

ESCUELA DE ARQUITECTURA  
INTERIOR

UBICACIÓN DEL PROYECTO:



TEMA:

Cambio de uso de una tienda de artículos eléctricos a un Centro de promoción de productos lúdicos electrónicos en la ciudad de Santo Domingo de los Tsáchilas.

AUTOR:

EMILY MENESES

CONTENIDO:

CORTE B - B'

ASESORA:

ARQ. Mcs. WILHEM  
MONTALVO

Escala:

1:100

Fecha:

2020

Lámina:

24



CORTE B-B' Esc\_1:100

