



FACULTAD DE ARQUITECTURA / ESCUELA DE ARQUITECTURA INTERIOR

CENTRO DE ENTRETENIMIENTO
PARA ADOLESCENTES

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos
establecidos para optar por el título de
Arquitecta de Interiores

Profesor Guía
Arq. Carlos Ponce

Autor
María Helena Yépez Chiriboga

Año
2012

 **BIBLIOTECA**
UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”



Carlos, Ponce

Arquitecto

1703871580

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“ Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

María Helena Yépez Chiriboga

1718300047

AGRADECIMIENTOS

“A todos quienes hicieron posible este proyecto con su esfuerzo, sabiduría y apoyo; al director de tesis, profesores, padres y amigos.”

DEDICATORIA

Especialmente a mis padres que me han dado todo, a mis hermanos por su apoyo, a mis abuelos por su amor incondicional y a todos quienes aman la arquitectura la practican y la viven.

RESUMEN

Actividades como la recreación, el juego y el entretenimiento son parte de nuestra esencia como seres humanos ya que representan la condición lúdica con la que todos nacemos y nos evolucionamos. La propuesta interiorista de un Centro de Entretenimiento para Adolescentes pretende satisfacer una necesidad de aportar con nuevos espacios para el desarrollo, crecimiento, recreación y diversión de los adolescentes en la actualidad. La ubicación de este Centro se plantea en tres casas del sector la Floresta por su condición de desarrollo comercial y turístico. Dentro de este complejo se pretende difundir la idea de una diversión sana mediante actividades como el deporte, la música, los juegos y la tecnología, los momentos sanos compartidos entre amigos, el estudio y la camaradería, lejos de los vicios y malos hábitos que fácilmente tientan a la juventud. La propuesta pretende mantener la tipología de las casas, recuperar su estilo y su valor dentro del sector, mientras aplica nuevos sistemas, tecnologías y diseños arquitectónicos e interioristas, para que el resultado enriquezca a la cultura y a los jóvenes.

ABSTRACT

Activities as recreation, joking and entertainment are part of our essence like human beings because it represents our ludic condition with which we are all born and then we evolve. The interior project of a Center of Entertainment for Teenagers seeks to satisfy the necessities of contributing with new spaces for the development, growing, recreation and fun of the actual teenagers. The location of this Center is establishing in three houses of the sector "La Floresta" because of its commercial and tourist condition development. Inside this place, it seeks to diffuse the idea of a new healthy fun through activities like practicing sports, playing music, playing technological games, sharing good moments with friends, study and friendship, far away from vices and bad habits that easily tempt the youth. The project seeks to maintain the typology of the houses, recover their style and their value inside the sector, applying new interior architectural systems, technologies and designs in order that the result enriches the culture and the youth.

ÍNDICE

1. Introducción	1
1.1 Contenido del proyecto	1
1.2 Justificación del tema	2
1.3 Alcance del tema	3
1.4 Objetivos	5
1.4.1 Objetivo general	5
1.4.2 Objetivos específicos	5
2. Marco histórico	6
2.1 La recreación	6
2.2 El juego como actividad lúdica	8
2.3 El entretenimiento	10
2.4 Centro de entretenimiento	11
2.1 Conclusión	13
3. Marco conceptual	14
3.1 Antecedentes	14
3.2 Auditorio	15
3.3 Salón de baile	17
3.4 Salón de juegos	18
3.5 Restaurante	20
3.6 Sala de estudio	21
3.7 Sala de estar	22

3.8 Patios y jardines	23
3.9 Energías	25
3.10 Sistemas	26
3.10.1 Captación de agua lluvia	26
3.11 Marco Edificio	27
3.11.1 Normativas	27
3.11.2 Casas Metro Juventudes	29
3.12 Marco tecnológico	31
3.12.1 Sistema de acústica	31
3.12.2 Paneles acústicos	31
3.12.3 Construcción del tumbado	32
3.13 Conclusión	33
4. Marco referencial	34
4.1 Ørestad college, Copenhagen, Dinamarca	34
4.1.1 Antecedentes	34
4.1.2 Aspectos arquitectónicos	34
4.1.3 Interiorismo	35
4.1.4 Iluminación	36
4.1.5 Análisis	37
4.2 Entrenimiento S.A. Diversión sana.	
Argentina	38
4.2.1 Concepto de la empresa	38
4.2.2 Diversión sana, segura y de calidad	39
4.2.3 Actividades y espacios	39
4.2.4 Vinculo del centro con colegios	41
4.2.5 Análisis	41

4.3 Programa para niños y adolescentes	
Princess Cruises	42
4.3.1 Antecedentes	43
4.3.2 Programa para niños y niñas	43
4.3.3 Programa para adolescentes	44
4.3.4 Actividades educacionales abordo	46
4.3.5 Análisis	46
4.4 Conclusión	47
4.5 Síntesis	48
5. Matriz investigativa	50
5.1 Planteamiento de hipótesis	50
5.2 Variables	52
5.2.1 Target	52
5.2.2 Universo	52
5.3 Tabulación y análisis de resultados	53
5.4 Conclusiones	57
5.5 Recomendaciones	58
5.6 Diagnóstico	59
6. Marco empírico	62
6.1 Análisis del entorno	62
6.1.1 Ubicación geográfica	62
6.1.2 Población y clima	63
6.1.3 Ubicación de los inmuebles	63
6.1.4 Uso del suelo	65
6.1.5 Zonas	66

6.1.6 Vías de acceso	66
6.2 Función	67
6.3 Forma	68
6.4 Estructura	69
7. Reseña histórica de los inmuebles	71
7.1 Casa A	71
7.2 Casa B	72
7.3 Casa C	73
8. Fotografías de la situación actual	74
8.1 Análisis	76
9. Programa arquitectónico	77
9.1 Programa de diseño	79
9.2 Determinantes y condicionantes	81
9.3 Grilla de relaciones	82
9.4 Organigrama funcional	83
9.5 Concepto el Arco Iris	84
10. Zonificación en concepto	86
11. Plan masa	87
Referencias	89
Anexo 1	90
Anexo 2	96
Anexo 3	102

1. INTRODUCCIÓN

1.1 CONTENIDO DEL PROYECTO

El proyecto de tesis pretende plantear un complejo que reúna múltiples actividades recreativas con el fin de juntar chicos de edades entre 14 y 17 años, para que compartan momentos de sana diversión. Un centro de entretenimiento para jóvenes es un lugar que puede ofrecer muchas formas de esparcimiento en donde se podrán establecer y fomentar conductas positivas, que van más allá de la prohibición de beber y fumar, sino que sea un espacio que permita en base a valores consolidar vínculos de nuevas amistades.

Esta idea nace a partir de la preocupación de los padres de familia que están al tanto de los peligros a los que se exponen sus hijos a diario y los riesgos que conlleva la calle y es por esto que se decide poner en marcha un concepto innovador de diversión en un espacio para el entretenimiento cotidiano de los adolescentes.

El proyecto se ubicará en tres viviendas del sector la Floresta pues están en una zona bastante comercial, rodeada de bares, discotecas, restaurantes, y todo tipo de negocios exclusivamente para adultos (mayores de 18 años) y en este caso se desarrollará un proyecto para que los jóvenes también tengan donde divertirse de una forma segura, de forma tal que se logre complementar espacialmente al sector.

1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Este barrio en sus inicios era completamente residencial, pero desde hace aproximadamente 30 años se ha convertido en una zona bastante comercial. En este sector se desarrollan todo tipo de actividades de distracción para adultos ya que está ocupado al máximo con establecimientos como restaurantes lujosos, hoteles importantes, bares y discotecas, entre otros. Por este motivo es que se desea implementar un espacio que complemente la actividad de ocio y recreación para chicos de entre 14 y 17 años, para que de igual forma los adolescentes compartan un buen momento en un sitio diseñado completa y exclusivamente para ellos.

Este proyecto es innovador ya que son pocos los espacios destinados para muchachos de estas edades que funcionen en base a sus necesidades y que les brinden todas las comodidades, ambientes seguros y funcionales, que transmitan confianza a los padres y donde se puedan compartir actividades propias de los adolescentes siempre manteniendo el respeto y las buenas costumbres.

Los adolescentes comprendidos entre las edades de 14 y 17 años están atravesando una etapa de la vida bastante complicada con tentaciones como el alcohol, el cigarrillo u aun peor las drogas. Plantear un proyecto de arquitectura interior como alternativa innovadora, complementaria e integradora es parte de la solución para combatir estos males que atrapan a los muchachos en la actualidad.

Esta es la razón principal para llevar a cabo un proyecto como este, un Centro de Entretenimiento para jóvenes, en donde se permita a los chicos expresarse tal y como son con sus semejantes, disfrutar momentos de alegría y diversión haciendo actividades como el canto, la danza, la música, los juegos, el estudio, la recreación, etc, y sobre todo que la "Diversión Sana" se convierta en el lema para poner en marcha este ambicioso proyecto.

1.3 ALCANCE DEL TEMA

El proyecto contempla la creación de un Centro de Entretenimiento para Jóvenes, único, diferente y personalizado en tres casas del barrio "La Floresta" para recibir a chicos en edades comprendidas entre los 14 y 17 años. Este es un proyecto que se plantea con una innovadora alternativa de uso, diferente, especial y sin explotar.

Las casas que en total suman aproximadamente de 1500m² de construcción estarán rodeadas de áreas verdes y jardines que puedan servir de relajación para los jóvenes así también de espacios recreativos con juegos al aire libre; así además de aportar de una forma ecológica y estética al barrio, para los jóvenes sería un área de buen esparcimiento.

Se contará con parqueaderos para que los padres puedan visitar a sus hijos en el centro y también puedan participar del mismo, además servirán para los administrativos.

Interiormente se destinarán espacios para diferentes tipos de actividades, entre estos están:

1. Sala de baile: es un lugar amplio, seguro, ventilado y equipado de forma que sea completamente funcional, poniendo énfasis en el aspecto técnico y decorativo. La calidad técnica del equipamiento es decir el sonido, la luz y el video serán de última generación. En el planteamiento interiorista el lugar será muy versátil de tal forma que el espacio ayude por completo en la temática de la temporada o de una fiesta en específico.
2. Salón de juegos: ambiente que contendrá aquellos juegos tradicionales y los de última tecnología. Habrá futbolito, juegos de mesa y juegos digitales e interactivos, juegos a computadora y juegos de consola.

3. Auditorio: será un espacio en donde se pongan en escena bandas musicales, grupos artísticos ya sea de canto o baile, charlas y otros que estimularán a los jóvenes a desarrollar sus talentos y que se estrenen en el ámbito artístico.
4. Restaurante: Será el lugar propicio para la charla, el descanso y el encuentro. Compartir un momento con los amigos mientras disfrutan de sus alimentos.
5. Sala de estar: Esta sala se utilizará por los muchachos para reunirse a compartir experiencias, leer un libro, hacer charlas educativas, hacer reuniones de grupo o clubs, escuchar música, ver una película y muchas actividades más.
6. Sala de estudios: Este lugar simula a una biblioteca más pequeña donde grupos de chicos se pueden reunir a investigar, aprender o repasar lo visto en las aulas, de tal forma que en conjunto realicen las tareas o consultas ya sea en libros o mediante el internet.
7. Patio y jardines: aquí se encontraran juegos recreativos al aire libre como: una cancha múltiple de fútbol, volley y basket, además de las áreas verdes los cuales se disfrutarán como ambientes puros y saludables.

El proyecto pretende mantener vigente la tipología de las casas tradicionales del entorno, rescatando el estilo propio de ellas mediante una intervención arquitectónica interiorista, la misma que se desarrollará vínculos con el exterior de tal forma que se lea un proyecto homogéneo en diseño, funcionalidad y forma.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una propuesta interiorista para un Centro de Entretenimiento para Adolescentes rescatando y rediseñando tres viviendas del barrio " La Floresta" que acojan a jóvenes brindándoles espacios cómodos, funcionales y personalizados de tal forma que disfruten de un momento de sana diversión.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Plantear un diseño interiorista que relacione áreas interiores y exteriores mediante formas, materiales y colores que logren espacios arquitectónicamente funcionales y atractivos a través de un estilo juvenil y dinámico.

Proponer un proyecto de entretenimiento sano en el sector de la Floresta para que éste se difunda en el resto de la sociedad y se convierta en un ejemplo a seguir para la industria del entretenimiento, como una forma de diversión enfocada hacia los adolescentes que en la actualidad requieren de un espacio personalizado y moderno, creado en base a la arquitectura interior de las viviendas mencionadas mediante el rediseño y rehabilitación de las mismas.

Generar ámbitos de esparcimiento para la juventud, promoviendo valores y sobre todo y más importante la diversión sana y de calidad, la salud, la cultura y la comunicación entre jóvenes en espacios cómodos, seguros y funcionales diseñados gracias a la arquitectura interior, aprovechando el tiempo de los jóvenes en su valioso crecimiento.

2. MARCO HISTÓRICO

2.1 LA RECREACIÓN

Desde el inicio de las civilizaciones resulta bastante claro que las comunidades utilizaban festejos, ceremonias y ritos para difundir la religiosidad entre los habitantes. Este tipo de hechos más la evolución de la sociedad dieron origen a medios de expresión a través de los cuales se difundían formas de diversión.

Los más grandes antecedentes de la recreación son la danza, la música y los juegos que se fueron desarrollando a partir de hechos y situaciones como ceremonias religiosas que se practicaban en diferentes pueblos alrededor de todo el mundo.

La recreación se remonta a un pasado histórico que envuelve a los propios orígenes de la sociedad. La vida social del ser humano ha estado muy ligada a las ceremonias religiosas y es justamente aquí donde nacen las primeras manifestaciones de la recreación.

El ser humano ha manifestado de varias formas su espíritu recreativo y lúdico, claro que a través del tiempo ha ido evolucionando como todas las actividades que de una u otra forma realizamos los seres humanos dentro de nuestra sociedad. Es así como: Ortegón (1991:42) citado a Boullon y otros dice: *“La recreación acompaña al hombre desde sus mismos orígenes, porque es una manifestación natural del ser de la cual no puede prescindir sin que afecte el equilibrio de su persona, también hace parte de la naturaleza humana y su necesidad debe ser satisfecha.”*

Con el apareamiento de las clases sociales y la propiedad privada se produjo el fenómeno de una producción esclavista donde se diferencia el tiempo del trabajo y del ocio, ya sea como esclavo o como amo.

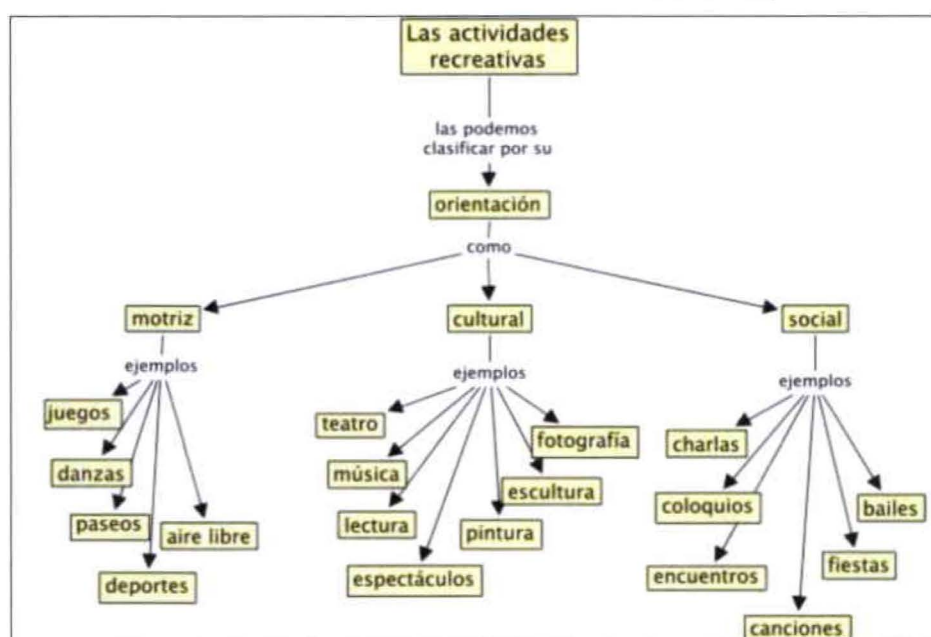
Es en las sociedades como la griega o la romana, aprovechaban el tiempo de ocio para el desarrollo personal e individual. En Grecia, el tiempo de ocio lo destinaban a la contemplación y a la creación de manifestaciones artísticas y científicas. Para los romanos el ocio era considerado un medio para recuperar energías gastadas en el trabajo.

Más adelante se llega a censurar las manifestaciones recreativas al considerarlas como una forma de libertinaje y se las condena y se estigmatiza a esta forma de expresión para dignificar al trabajo en toda su esencia. Estas consideraciones surgen con la Reforma Protestante. (Wikipedia, 2011)

El fenómeno de la industrialización permitió que a las actividades recreativas se las considere como una recompensa al trabajador y así disminuya el tiempo de trabajo y aumente el de descanso. Sin embargo, lo que importa no es el ocio sino el no trabajo.

La verdadera recreación es la que potencia la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo. A ella se opone el simple entretenimiento.

Foto1.1. Clasificación de las actividades recreativas.



Fuente: <http://es.calameo.com/read/000129361801f8d3aded8>

2.2 EL JUEGO COMO ACTIVIDAD LÚDICA

“En la conservación de esta vida es necesario descansar mediante el juego. Hay que hacer uso de él, por tanto”.

Aristóteles

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. De forma muy particular, las cosquillas, que conllevan a la risa, pueden ser las primeras actividades lúdicas del ser humano, y todo esto previo a la aparición del lenguaje. (Wikipedia, 2011)

El juego es una actividad que proporciona diversión y el disfrute de grandes y chicos, en muchas ocasiones se lo utiliza como una herramienta para el aprendizaje. El juego es una actividad lúdica por excelencia y para todo ser humano el juego es una actividad propia e inherente. Todos en algún momento nos hemos relacionado con la familia, amigos, y extraños a través del juego. Etimológicamente juego proviene de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y a lo lúdico.

Así según el Diccionario de la Real Academia juego significa: ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. De todas formas el juego envuelve un concepto muy rico y versátil con el que se logra un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar. Tiene limitaciones espaciales, es de carácter incierto, es una actividad creativa, espontánea, original, agradable, cautivante y motivadora. Es desinteresado e intrascendente, se desarrolla en un mundo ficticio.

El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades.

Antes de que emergiera la cultura y existieran razones justificadas para jugar, ya existía el juego. Con otras palabras, Freud, Malinwosky, Huizinga, Griaule, Bally, Duvignaud, Caillois, Piaget, Lévi-Strauss, Klein, Winnicot señalaron que el impulso por jugar, las ansias del desgaste energético, la orientación hacia el fenómeno lúdico, el ferviente deseo de placer, la emoción celebratoria, el sueño y la ensoñación, la necesidad de desahogo y relajación, acompañan al hombre desde antes que se propagará la semiosfera humana, esto es el mundo simbólico en el que habitamos y del cual somos sujetos inamovibles.

El fenómeno lúdico existe por una correlación entre el juego y los procesos artísticos-creativos, está presente en las ansias de escapar del aburrimiento. Pero lo verdaderamente significativo es que éste antiquísimo y ambiguo impulso está presente en nosotros por la inevitable fusión entre cultura y juego, entre ciencia y mito, entre razón y afecto, entre relajación y religión, entre placer y represión, entre diversión y trabajo; extremos complementarios que nos constituyen, y al mismo tiempo nos definen. (López, 2011)

Foto1.2. Niños jugando en el parque.



Fuente: María Helena Yépez

2.3 EL ENTRETENIMIENTO

El entretenimiento es una forma de dar placer y relajación a la gente. Se puede disfrutar de un entretenimiento pasivo como en el cine o activo como en los juegos. Es brindar diversión con la intención de fijar la atención de una audiencia o sus participantes. El entretenimiento se une a la educación para hacer ciertos métodos de aprendizaje más eficientes. (Wikipedia, 2011)

A los juegos, los deportes y la literatura se los incluye dentro de la industria del entretenimiento ya que se involucra algo más allá del ocio.

El entretenimiento es importante para mantener un equilibrio entre los deberes y la salud física y mental. Por esto, la gente que lleva una vida de sedentarismo y estrés hace que el deseo y la necesidad de la recreación vayan en aumento. El entretenimiento en su mayoría de veces ocurre en el tiempo de descanso que es ocupado en la diversión que distrae de la obligación laboral y ocupa el tiempo libre. En la antigüedad era privilegio de ciertas clases tener actividades recreativas o de entretenimiento ya que era de cierta forma ostentoso y daba reconocimiento social, en cambio para la clase trabajadora el tiempo de entretenimiento está dedicado a cohesionar con la familia.

Durante le etapa de la caída del Imperio Romano de occidente en el siglo V, surgen personajes como el bufón y el juglar quienes ofrecen diversión popular y tendrán el privilegio de actuar en otras cortes por varias ocasiones.

De cierta forma la burguesía de las ciudades suelen utilizar su poder económico para ganar prestigio ante toda la sociedad mediante la ejecución de fiestas, bailes y festivales que incluyen la danza y el teatro, etc.

Por otro lado en el renacimiento el tiempo de entretenimiento y ocio debe ser igualmente productivo según los artistas, escritores e inventores de esa época.

Ya en la sociedad Moderna se crea la concepción del ocio como una forma de compensar al trabajador a pesar de que el trabajo sigue siendo lo más importante. (FunLibre, 2011)

De allí que en los últimos tiempos se ha desarrollado la industria del entretenimiento con el fin de otorgar sentido, calidad y diversión al tiempo libre.

En el marco de la sociedad de consumo, el ya citado experto en economía de la cultura Harold Vogel, ha señalado que "cualquier cosa que estimule, incentive o de otra manera genere una condición de diversión placentera podría llamarse entretenimiento.

2.4. CENTRO DE ENTRETENIMIENTO

Un centro de entretenimiento es una institución con base en la comunidad. Pretende ser una forma de aprendizaje organizacional para proyectos sencillos e, incluso, por este camino, una adaptación o terapia por la socialización. El término "entretenimiento" es conceptualmente "rico" y tiene relación directa con términos como: tiempo libre, ocio, diversión, distracción, recreación, juego y placer.

Puede tener sus orígenes en la 'Casa del pueblo' de tipo popular o en el 'Casino' de tipo clasista, media y alta. Hay otras instituciones de entretenimiento especializado auto gestionado como clubes y otros, según las edades de los usuarios, como centros de la tercera edad o personas mayores (Seniors center), que tienen los mismos fines con mayor o menor énfasis en el entretenimiento o en la información social de carácter asistencial. (Wikipedia, 2011)

Los ambientes con los que cuentan este tipo de centros son servicios como de bar, comedor, biblioteca, salones, gimnasio, salas de reuniones, salón de actos y exposiciones. También se pueden dictar talleres de informática, aeróbic, conferencias sobre cine, literatura, arte, etc. Todas estas actividades saben tener excelente acogida por los vecinos y en general de toda la comunidad porque brindan un aporte a la cultura. (Wikipedia, 2011)

Estos centros no discriminan por lo que son libres en sus actividades. La gente llega a fusionarse integralmente con los espacios que aquí se brindan ya que son lugares informales donde se puede expresar libremente. La creación de un centro de este estilo debe considerar a qué grupo social o target se está enfocando ya que de acuerdo a esta condición los espacios varían en su materialización y por lo tanto influirá en si la gente acude o no al centro y si ahí se concentran o no sus actividades favoritas.

Los centros de entretenimiento pueden contar con las siguientes actividades:

- Actividades culturales: conciertos, exposiciones, teatro, cine o vídeo.
- Cursos y talleres.
- Charlas y jornadas temáticas, generalmente con contenido social (ecologismo, feminismo, análisis político y económico, sindicalismo...).
- Espacios de ensayo para grupos musicales, teatrales, artísticos, etc.
- Apoyo a iniciativas ya sean literarias, musicales, vídeos, etc.
- Restaurantes alternativos, a precios reducidos, pueden tener alguna temática o iniciativa como comida vegetariana, light, etc

(Wikipedia, 2011)

Las actividades que se enlistaron previamente reducen de cierta manera la asistencia de grupos jóvenes y existe una gran respuesta por las personas mayores. Si se trata de un centro de entretenimiento para grupos jóvenes y

para que sea aceptado por la comunidad este debe contener actividades y espacios que suplan las necesidades de ocio de los jóvenes. En ciertas comunidades donde solo existen centros sociales para personas mayores ya se está tomando conciencia de que los jóvenes también necesitan su propio espacio y para responder a esta necesidad se van ocupando edificios vacíos como centros juveniles o culturales.

En un centro juvenil no puede faltar el elemento primordial que es la diversión. Este término indica que "se refiere a algo de mayor interés y más agradable que el actuar cotidiano. Este no solo nos ocupa el tiempo libre, sino que nos apega a ciertos intereses de los cuales tenemos afición y sobre todo pura pasión. La íntima relación que posee la diversión y el entretenimiento es que: entreteniéndonos pasamos el tiempo; divirtiéndonos gozamos de él. El divertirnos nos hace estar vivos, sentirnos fuertes y hace de la vida algo más interesante. El entretenimiento podría ser considerado algo más que una mera diversión.

Es así que los centros de entretenimiento deben ser lugares completos que reúnan actividades propias del grupo al que va dirigido, sea un ente unificador de la comunidad y debe ofrecer actividades lúdicas, de diversión, recreación, aprendizaje, tiempo libre, de carácter participativo, informativas, culturales y artísticas.

2.5. CONCLUSIÓN

Conocer a fondo la historia de cualquier tema siempre es enriquecedor. Al investigar de donde nace el entretenimiento, la recreación, los juegos, y en sí los centros de entretenimiento vamos entendiendo que es parte inherente de nosotros como personas el hecho de buscar el esparcimiento, la distracción, el disfrute, el juego y lo lúdico. Es por esto principalmente que con la arquitectura interior se busca adaptar unas viviendas para conseguir un establecimiento que

les brinde a los jóvenes espacios interiores ergonómicos y adecuados para practicar la sana diversión. La arquitectura interior aportaría de forma esencial en la recuperación de espacios subutilizados para dar cabida a que los muchachos desarrollen al máximo sus capacidades y sus energías. El juego, el ocio y la recreación son parte de lo que nos hace ser seres humanos por lo tanto es una condición que no se debe dejar de lado y por el contrario se deben trabajar lugares en donde todos estos aspectos se encaminen hacia algo positivo.

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1 ANTECEDENTES

En relación con lo mencionado el Centro de Entretenimiento que se plantea realizar será un espacio diseñado para recibir principalmente a jóvenes y sus familias, de tal forma que los padres también se involucren con el crecimiento y las actividades que realicen sus hijos extracurricularmente en este lugar. El Centro tiene como objetivo fundamental formar parte del bienestar de la juventud brindándoles un espacio donde puedan unirse entre semejantes a estudiar, distraerse, jugar, aprender, compartir y en sí pasar un momento agradable en un lugar seguro y que transmita total confianza a los padres.

El Centro será también una institución que apoye a los colegios en ciertos eventos y actividades que se tengan a lo largo del año lectivo. Esto quiere decir que tendrá una función social dentro de la comunidad ya que brindará sus espacios para que se realicen charlas, seminarios, conferencias, reuniones, talleres y hasta fiestas.

Los espacios podrán ser reservados por las instituciones educativas para que se lleven a cabo actividades didácticas, culturales, artísticas o de recreación; de tal forma que los padres y docentes sepan que sus hijos y alumnos se encuentran en un lugar con todas las comodidades y las seguridades.

Este centro será manejado a través de una administración y será controlado por tutores que velaran por la seguridad de los bienes propios del centro y de la integridad de los jóvenes que asistan a este lugar.

El Centro al ser un negocio privado obtendrá el capital que le permitirá seguir funcionando a través de una entrada que deben pagar los jóvenes para el área de los juegos. Otra fuente de ingresos será el consumo que realicen las familias o los jóvenes en el restaurante pero la principal fuente de ingresos será el alquiler de los espacios a las escuelas, colegios, academias, grupos juveniles, o a cualquier organización que necesite el espacio para realizar un evento.

Los diferentes ambientes que se manejaran en este complejo juvenil estarán bien definidos unos de otros. Los ambientes que se diseñen en el Centro deben ser completamente versátiles y con un estilo juvenil que atraiga precisamente a este target.

Los espacios que se construirán en Centro de Entretenimiento se detallan a continuación de forma más específica.

3.2 AUDITORIO

Esta palabra proviene del latín *auditórium* que significa serie de asientos puestos de manera semicircular preferiblemente en el anfiteatro. En este espacio la audiencia escucha y observa cualquier clase de interpretación ya sea dentro de un teatro, sala de conciertos o en un cine. Un auditorio debe ser flexible y acondicionado para realizar actividades varias entre estas pueden estar musicales, conferencias, festivales, asambleas, debates, obras teatrales, proyección de películas y en si cualquier acto cultural y recreativo. Lo importante es que tengan buena isóptica y acústica. (Wikipedia, 2011)

Los auditorios deben tener un acceso bien definido y que marque jerarquía,

una recepción, área del administrador, sanitarios, la zona de butacas, control de la iluminación y del sonido, camerinos y bodega.

En Centro se dispondrá de un auditorio para que grupos de jóvenes de escuelas y colegios se reúnan aquí para recibir una conferencia, ver un documental, ver una obra de teatro o participar de ella. En general este espacio servirá para que los colegios lo reserven y se puedan difundir talleres, charlas, danzas, etc. entre los chicos de algún curso en específico.

Este espacio servirá también para que los jóvenes realicen sus ensayos musicales, teatrales, de danza, monólogos, debates y así estén preparados y familiarizados con los espacios el día de la presentación oficial frente al auditorio lleno.

Como podemos concluir será un espacio en el que se realicen varios actos en participación conjunta con los colegios o instituciones educativas de forma tal que se pueda influir positivamente en el desarrollo de las capacidades y talentos de los jóvenes de nuestros días.

Se debe tener especial importancia en las condiciones acústicas y climáticas de este ambiente ya que el sonido debe ser preciso y la temperatura debe ser agradable para todas las personas que se citen en este lugar.

Foto 2.1. Auditorio Escuela Profesional de Danza de Castilla y León en Burgos



Fuente: <http://www.arcyl.es/fundacion.php?tag=actividades>

3.3 SALÓN DE BAILE

Un salón de baile es un espacio amplio que sirve como bien dice su nombre: el baile. La amplitud del mismo se debe a que las personas necesitan el espacio suficiente para desplazarse y bailar libremente.

Normalmente este salón se ubica dentro de un edificio en una sala comunal para que se realicen bailes y fiestas. Al principio estos bailes formales se celebraban en residencias como mansiones o palacios donde las familias de alcurnia se reunían para festejos importantes de la alta sociedad y así destacarse de las demás clases sociales. De la necesidad de tener un salón amplio para este tipo de eventos se fueron transformando ciertas estancias como el salón de dibujo, el de música, una galería o un vestíbulo en salones grandes y elegantes para recibir a los invitados en fechas especiales.

Estos espacios para el baile suelen tener los techos mucho más altos que otros espacios además de ser bastante amplios longitudinalmente. Lo importante en todo caso es que el suelo este bien nivelado de lo contrario podría ser peligroso para quienes lo utilicen.

La iluminación dentro del lugar es esencial. Al ser un lugar tan amplio debe contar con luz general ya sea mediante lámparas y además debe incluir un buen diseño de iluminación para shows y fiestas donde se manejan luces de colores, fluorescentes, etc.

En cuanto a lo que es el mobiliario el salón debe de contar con muebles en donde reposar las bebidas como son mesas o una barra, además de las sillas, sofás o pubs para descansar. Se debe dejar un espacio como una tarima o un escenario para que toque una banda juvenil, que en épocas pasadas se llamaría orquesta, para que estos animen la fiesta. Cabe recalcar que el diseño del salón debe ayudar a que el sonido viaje completamente a través de este. (Wikipedia, 2011)

En los salones de baile en la actualidad se celebran bodas, cumpleaños, aniversarios entre otras celebraciones. Lo que se pretende en este caso es que los muchachos puedan alquilar a través de su colegio y sus autoridades el espacio dentro del Centro de Entretenimiento para celebrar la fiesta de su colegio, o una fiesta que organice un curso en especial para sacar fondos, o la elección de la reina, entre otras.

Como espacios definidos debe tener: Una o varias barras, una pista de baile, una tarima o escenario, sanitarios, custodia, y la cabina del dj y la administración. En cuanto al mobiliario este debe ser de materiales resistentes a golpes y líquidos.

Foto 2.2. Salón de baile de Hotel en Mallorca.



Fuente: <http://www.come2mallorca.com/default.asp?idcat=45590&idsubcat=&idprod=46980&lang=ES&header=&tab=>

3.4 SALÓN DE JUEGOS

También se los llama salón recreativo, salón de maquinitas, centro de ocio, etc. En este lugar se pueden encontrar máquinas de juegos que pueden ser de tipo electrónico, electromecánico o manual.

Los de tipo electrónico son aparatos que funcionan a través de una pantalla ya sea de computador o de televisor. Comúnmente llamados videojuegos.

Los electromecánicos tienen parte electrónica y otra eléctrica.

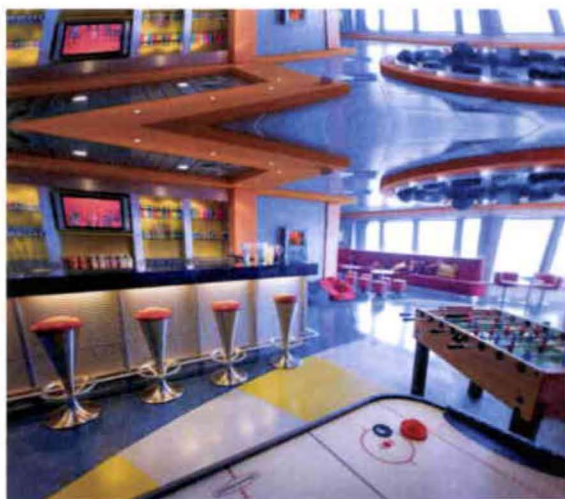
Y los manuales son aquellos en los que se compite unos contra otros como un futbolín, billar, dardos, juegos de mesa, etc. (Wikipedia, 2010)

El espacio debe tener mobiliario funcional para que todas estas actividades se puedan dar, como: sillas y mesas, además de conexiones eléctricas suficientes y espacio libre para el tránsito.

Este espacio funcionará de tal manera que los chicos paguen por su ingreso una pequeña cantidad de dinero y así puedan disfrutar de los juegos interactivos y las demás ventajas de este lugar. Los juegos estarán divididos por secciones diferentes para que no existan conflictos ni ruidos molestos entre actividades. Será un ambiente juvenil, muy atractivo, lleno de vida y de diversión.

No es necesario que exista directamente luz natural aunque siempre es recomendable que la haya. De todas formas las luces de colores, la luz indirecta y la artificial harán de este espacio más dinámico e informal para crear un ambiente moderno y nuevo.

Foto 2.3. Sala de juegos.



Fuente: <http://mundomagicoyhogwarts.crear-foros.com/t238-invernia-fortaleza-stark-prottegida-por-fidelio>

3.5 RESTAURANTE

Un restaurante es un establecimiento público y comercial en donde se paga por la comida y bebida que se va a consumir sea dentro del mismo local o ya sea para llevar. El término proviene del francés «restaurant», y se la empezó a utilizar por primera vez en París en 1765 a pesar de que se tienen datos de que este tipo de locales existían previo a esta fecha.

Las modalidades de servicio y los tipos de restaurantes en la actualidad son muy variados. Existen restaurantes llamados temáticos que sirven comida de un lugar en específico como la comida mexicana o también refiriéndose al tipo de comida como sería el caso de la comida vegetariana; existen los que son llamados de comida rápida que se destacan por pertenecer en su mayoría a grandes franquicias; existen los que son de buffet y los que son de alta cocina o gourmet. (Wikipedia, 2011)

Lo que se propone construir en este Centro es un restaurante familiar de estilo muy juvenil donde puedan reunirse chicos y chicas de todas las edades a compartir momentos de camaradería. El restaurante será de comida rápida por cuanto está mucho mejor enfocado para un público joven, además que los precios son accesibles para este grupo objetivo. La decoración será llamativa, dinámica y alegre teniendo relación directa con el concepto que se va a manejar en todo el Centro.

Este espacio deberá contar con una cocina industrial para preparar todo el alimento que se vaya vender. También tendrá una caja y barra donde se acercarán y harán la orden, y por supuesto habrá mesas y sillas para que las personas disfruten de su comida.

Foto 2.4. Tropicburger. Plaza Deportiva, Av Amazonas. Quito



Fuente: María Helena Yépez.

3.6 SALA DE ESTUDIO

Esta sala es un lugar mucho más privado al cual no deben ingresar ruidos molestos. Es un lugar destinado para estudiantes que exclusivamente deseen hacer tareas, investigaciones, reuniones de grupos de trabajo, concentrarse en la lectura sin interrupciones, consultar temas en libros, hacer fotocopias o simplemente intercambiar apuntes y estudiar en grupo.

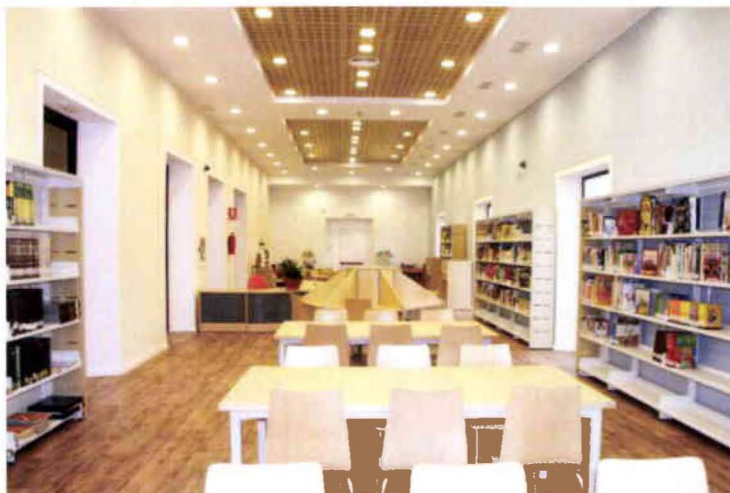
Este espacio debe tener suficiente luz y preferiblemente que sea natural, si es artificial debe ser indirecta que ilumine todo el espacio de forma general. La temperatura debe oscilar entre los 18 y 22 grados, además de que procurar que sea un espacio con ventilación.

Este espacio deberá tener sillas y mesas amplias y cómodas para que puedan reunirse grupos de alumnos con sus libros y apuntes. Debe haber mesas con computadoras con internet para realizar consultas. También estanterías y libreros como una biblioteca para hacer consultas y un lugar de información, recepción y despacho de los libros de forma organizada a los jóvenes.

Este espacio funcionará como si se tratara de una biblioteca más pequeña e íntima. La idea es que los chicos acudan a este lugar en busca de libros, revistas, periódicos, pero mucho más que solo esto, permitirles a ellos mismos

que investiguen a través del internet proporcionándoles computadoras equipadas para esta función que les ayudará con las tareas y las clases extracurriculares.

Foto 2.5. Sala de estudio y Biblioteca Municipal de Utrera, España.



Fuente: <http://www.lavozdeutera.com/wp/?p=4751>

3.7 SALA DE ESTAR

Es una habitación destinada a compartir con los semejantes, amigos y visitas. Además se realizan actividades varias como ver televisión, escuchar música, leer un libro, charlar, etc. Por principio arquitectónico debe ser un espacio confortable y acogedor. Este espacio no tiene límite en cuanto a su amplitud lo importante es que reúna comodidades tanto físicas y de entretenimiento.

Este lugar sabe estar ocupado con varios muebles como mesas, sillas, sofás, estanterías, un televisor, equipo de música y para hacerlo más clásico puede tener hasta una chimenea. Este debe ser un espacio que invite a la relajación y funcione como un refugio para todos quienes lo utilicen.

Las salas de estar estarán ubicadas en sectores que unan un ambiente con otro para que sirvan como entes unificadores. Es importante ubicar estas salas como conexiones entre los espacios que se han mencionado para que cada

una de las actividades que se realizan en el centro no se lleguen a mezclar pero si se logre mantener una secuencia lógica de los ambientes y que no pierdan armonía ni se vea un centro totalmente separado y divisorio. Las salas serán de carácter abierto y servirán de tránsito entre un ambiente y otro a pesar de también tener carácter y diseño.

En estos espacios los chicos podrán ver televisión, reunirse a conversar entre amigos, leer un libro o esperar a que sus padres los recojan, por lo tanto no son espacios en lo que los jóvenes vayan a pasar extensas horas a diferencia del salón de baile o el de juego pero si es importante que se tengan espacios que unifiquen todo el centro y permitan a los chicos tomar asiento, relajarse y disfrutar de la espera.

Foto 2.6. Sala de estar, Cristina Suites.



Fuente: <http://www.conferrytours.com/cristina.aspx>

3.8 PATIOS Y JARDINES

Un patio es una zona sin techo que se encuentra en el interior de una casa o edificio. Sabe estar delimitado por tapias para separarlo de los vecinos. El suelo sabe esta pavimentado aunque puede poseer una zona ajardinada. Es importante tener un sistema de drenaje del agua para que no se presente ningún tipo de acumulación de la lluvia. (Wikipedia, 2011)

Los jardines son zonas de terreno en donde se cultivan especies vegetales como plantas ornamentales acompañadas de esculturas y fuentes que acondicionan un espacio de ocio para el placer de los sentidos. Los primeros jardines que existieron fueron los famosos jardines colgantes de Babilonia actualmente se diseñan jardines secos que casi no cuentan con plantas en lo absoluto.

Los jardines constituyen un arte viviente ya que crean espacios que acompañan, armonizan y determinan el diseño de la arquitectura del sitio.

Saben ser espacios simplemente de tránsito y contemplación. Se pueden ubicar bancas y asientos para darles una función de recreación. Saben ser espacios muy recomendados y atractivos para niños y jóvenes ya que se pueden desarrollar muchos juegos al aire libre sin sentirse encerrados y en un ambiente totalmente natural.

Los jardines serán más de contemplación que de juego a pesar de que si se pondrán algunos elementos que permitan la recreación y la diversión de los muchachos al aire libre.

Foto 2.7. Jardín.



Fuente: <http://www.decorablog.com/category/espacios/jardin/page/9/>

En base a esta breve explicación de cada uno de los ambientes, se pueden determinar las necesidades espaciales que va a requerir el desarrollo de este proyecto, ya que son espacios que para que funcionen de manera correcta hacen uso de amplios espacios físicos además de cierto mobiliario básico y distintivo en cada una de las secciones de entretenimiento.

El concepto que se utilice para este proyecto unificará todas las áreas de manera que se pueda leer un solo ambiente pero con detalles y características especiales y únicos en cada uno de ellos.

3.9 ENERGÍAS

Para reducir el uso excesivo de energía eléctrica para generar iluminación artificial en el Centro se pretende utilizar al máximo la iluminación natural. Para poder hacer uso de este concepto se dispondrán de elementos como transparencias, ventanales grandes y vidrios templados en fachadas que permitirán el ingreso de la mayor cantidad de luz solar a los espacios interiores del Centro de Entretenimiento.

La idea de consumir menos energía eléctrica ayuda a la economía del Centro y principalmente contribuye con un tema ecológico y de bienestar con la comunidad y el planeta.

Es imprescindible hacer uso de la energía eléctrica porque ésta es usada para casi todos los fines y en este centro la mayoría de ambientes funcionan en base a ella, ya sea por los equipos o incluso los mismos juegos, pero si es posible contribuir con el ahorro de la energía si se genera una arquitectura interior que facilite el ahorro y no el consumismo de la electricidad.

Los vidrios y las transparencias como el policarbonato ayudaran física y visualmente a los que los espacios luzcan mas grandes, más iluminados y reducir el uso de la iluminación artificial.

Ya que el centro estará activo principalmente en las mañanas y tardes la luz natural jugará un papel importante dentro del diseño interior, de todas formas el diseño de iluminación artificial también será un protagonista del diseño, ya que la luz da vida a los espacios.

3.10 SISTEMAS

3.10.1 CAPTACIÓN DE AGUA LLUVIA

Utilizando este sistema es posible reducir a la mitad el uso del agua potable. El tejado o la azotea son los lugares idóneos para recoger el agua mediante una tubería que fluirá hasta el sistema de almacenaje o cisterna. Un filtro se encarga de separar el agua. Aunque no sea potable destina el agua limpia al tanque de almacenamiento y desvía el resto al sistema de desagüe de la vivienda. Un sistema de aspiración flotante es el encargado de retirar el agua más limpia de su superficie. En caso de llenarse el tanque este dispone de un rebosadero que se conecta al sistema de desagüe de la vivienda.

Una bomba dirige todo el proceso. Se encarga de proporcionar agua a todas las casas. Cuando el tanque se agota, el mecanismo de control vuelve a permitir el uso de agua corriente.

De esta forma se puede utilizar el agua lluvia para tareas que no precisen de agua potable como la limpieza del lugar, los inodoros y el riego de jardines. Con este sistema se estaría aportando de manera significativa con la ecología y el ahorro en bienestar de la comunidad, de la ciudad y del planeta.

Foto 3.1. Ilustración del sistema pluvial.



Fuente: <http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepc03/escuelatic2.0/MATERIAL/FLASH/Conocimiento%20del%20Medio/Reutilizaci%C3%B3n%20del%20agua%20de%20Lluvia.swf>

3.11 MARCO EDIFICIO

3.11.1 NORMATIVAS

A continuación se destacan y se hace énfasis en ciertas normativas municipales que tienen algún tipo de relación al proyecto y que se deben tomar en cuenta a la hora de construir un centro de este tipo. (Más en el Anexo 1)

En cuanto a los usos específicos del suelo el proyecto entraría en el grupo dos que corresponde al Comercial y de servicios sectorial, específicamente:

g) **Centros de juego:** Son aquellos dedicados a actividades lúdicas y que por su naturaleza proporcionan el desarrollo de destrezas y habilidades físicas, así como de distracción. Es prohibida su implantación en un radio menor a 100 m en relación a equipamientos educativos.

Y también el proyecto podría ser parte del grupo tres que corresponde al Comercial y de servicios zonal y específicamente:

- a) **Centros de diversión:** Son usos dedicados a las actividades lúdicas y espectáculos, que por su naturaleza son generadores de impactos ambientales, principalmente por la noche; demandan grandes áreas para estacionamiento y generan concentraciones públicas. Es prohibida su implantación en un radio menor a 100 m, en relación a los equipamientos educativos y de salud. En el sector de La Mariscal en zonas residenciales R2, se prohíbe nuevos establecimientos de centros de diversión CZ 1 a excepción de cines, teatros, cafés concierto y restaurantes-bares, los que solamente podrán ubicarse en los ejes con uso residencial múltiple.

Lo fundamental de estos artículos es que explican claramente qué es cada uno de los diferentes tipos de establecimientos comerciales que existen y sobre todo dónde y qué consideraciones se deben tomar en cuenta a la hora de hacer un establecimiento de este tipo. Por ejemplo ya sea un centro de diversión o un centro de juego no debe estar cerca de un establecimiento educativo ni de salud, específicamente a 100m a la redonda.

Así mismo se determina que este proyecto entraría a formar parte de un establecimiento de servicio social de forma específica en:

- d) **Bienestar social**, corresponde a las edificaciones y dotaciones de asistencia no específicamente sanitaria, destinada al desarrollo y la promoción del bienestar social, con actividades de información, orientación, y prestación de servicios a grupos humanos específicos.

En cuanto a los tipos de tratamientos urbanísticos, en este caso las viviendas donde se va a desarrollar el proyecto entrarían dentro de:

- d) **Consolidación:** Que consiste en la ocupación del suelo en correspondencia a las características tipológicas y morfológicas de las estructuras existentes;
- e) **Nuevos desarrollos:** Que consiste en el diseño de nuevas estructuras urbanas con características de unidad y homogeneidad tipomorfológica;

Ya que al tratarse de un proyecto interiorista lo que se pretende es mantener la estructura existente, recuperar la tipología, pero también donde sea necesario y posible desarrollar nuevas estructuras con unidad y homogeneidad.

En cuanto a los estacionamientos la ley nos indica que si se trata de centros de diversión se debe considerar 1 estacionamiento por cada asiento. Si se trata de un establecimiento cultural, de bienestar social, recreativo y de deportes se debe considerar 1 estacionamiento por cada 25 asientos.

3.11.2. CASAS METRO JUVENTUDES

A pesar de que no existan específicamente normas que regulen centros como el que se plantea, el Municipio del Distrito Metropolitano de Quito junto al Patronato San José se encuentran desarrollando proyectos a lo largo de la ciudad de similares características al que se están planteando en esta tesis.

Lo interesante y rescatable de este proyecto es que es parte de la campaña para la inclusión social de la juventud.

Estos Centros se llaman Casas Metro Juventudes y son espacios donde los jóvenes tienen un espacio de expresión, estudio, formación y crecimiento integral, dónde los chicos pueden plantear y poner en marcha sus visiones del mundo, su cotidianidad y sus necesidades a través de sus propios proyectos.

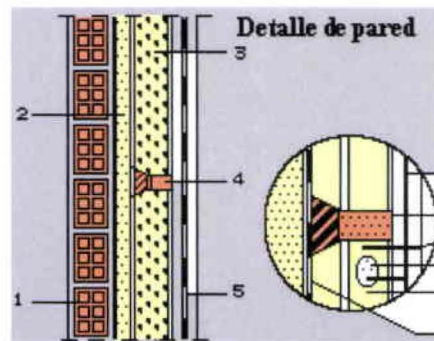
Ofrece espacios de recreación donde se pueden desarrollar actividades como las que se detallan a continuación:

ARTES

Talleres y Actividades abiertas para el Desarrollo Creativo, manifestaciones artísticas y culturales: Artes Plásticas, Teatro, Artes Circenses, Música, Baile, Artes Marciales, Cine, Fotografía y Literatura.

Espacio cultural donde agrupaciones, y organizaciones juveniles, presentan una muestra del trabajo artístico y cultural que desarrollan, a la vez que comparten e interactúan con otros jóvenes.

Foto 3.2. Las paredes estarán construidas por cinco materiales diferentes.

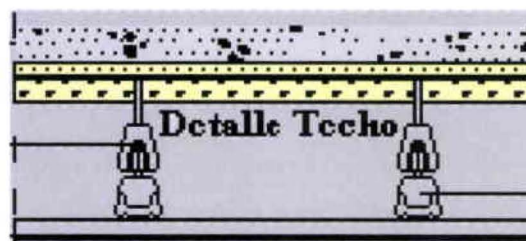


Fuente: <http://html.rincondelvago.com/sistema-de-acustica-para-una-discooteca.html>

3.12.3. CONSTRUCCIÓN DEL TUMBADO

Una manera de construir el tumbado es mediante un diseño de cielo raso colgante, el cual se construye de icopor y yeso, que evitará que el sonido que rebote en el techo se distorsione con el impacto. Este debería contar también con soportes amortiguantes los cuales van enganchados en una placa de fibra de vidrio.

Foto 3.3. Detalle del techo.



Fuente: <http://html.rincondelvago.com/sistema-de-acustica-para-una-discooteca.html>

EDUCOMUNICACIÓN

Donde se desarrollan actividades audiovisuales, medios impresos e internet.

Revista Tu Quito

Radio Revista Tu Quito Parlante

Club de Audio Visuales

AMBIENTE Y NATURALEZA

Talleres donde los jóvenes pueden formar parte de clubes ecológicos, voluntariado, proyectos ambientales, salidas y actividades al aire libre durante los cuales pueden participar activamente en la protección, recuperación y conservación de los ecosistemas.

CIRCO SOCIAL

Este es un proyecto que pretende contribuir en la mejora de las condiciones de vida, la restitución de derechos y la inclusión de adolescentes y jóvenes en riesgo social. El objetivo del proyecto es crear un espacio artístico, de desarrollo personal y comunitario, implementando actividades a través de las artes circenses con jóvenes de sectores marginales.

Estas casas juveniles que está poniendo en marcha el Municipio de Quito influyen de manera positiva en la realización de esta tesis ya que se plantea de igual forma espacios para que sean aprovechados al máximo por la juventud en cuanto al aprendizaje y la recreación. La idea de que los jóvenes tengan lugares seguros para reunirse porque al tener una juventud entusiasta se deben aprovechar todos esos dones y talentos para el bien común y la realización personal y de la sociedad. Los jóvenes juntos pueden llegar a plasmar sus proyectos e ideas.

(Fundacion Patronato Municipal San Jose, 2011)

3.12. MARCO TECNOLÓGICO

3.12.1 SISTEMA DE ACÚSTICA

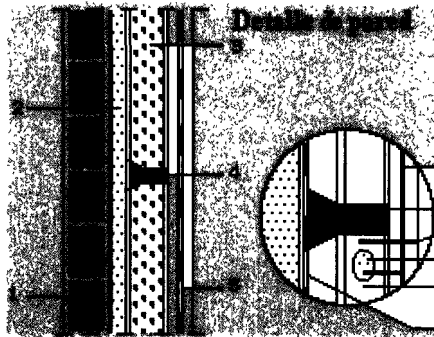
El diseño de un salón de baile donde lógicamente se van a reunir personas a bailar con música bastante alta o en el auditorio donde los chicos y chicas van a observar obras de teatro, en ambos casos se va a necesitar una acústica especial. La idea es tratar de eliminar, a través de materiales acústicos y de absorción de sonidos, los ruidos molestos que se podrían emitir en los casos mencionados, así se podrá complacer a los jóvenes que asisten al baile o la obra teatral y al mismo tiempo complacer al otro sector de la sociedad que no asiste y tiene el derecho a no ser molestado con estos ruidos.

También, estos espacios deberán estar diseñados para que su sonido interno sea de excelente calidad y fidelidad, para esto, el diseño y uso de los materiales no es suficiente sino también el tipo de equipos que se usen y el lugar donde sean ubicados.

3.12.2 PANELES ACÚSTICOS

Para la construcción de una pared primero se determina del material que está construida, en este caso ladrillo. La segunda capa deberá ser una plancha de icopor, la cual aísla cerca de un 30% de los ruidos emitidos, como tercera capa va panel acústico, este aísla cerca de un 65% del ruido que se emitiría al exterior, también este panel evita el eco, esto producirá una mejor calidad del sonido. La cuarta capa es un recubrimiento exterior de yeso, su función principal es cubrir y proteger los otros materiales, sin influir en las funciones que cumple cada uno, además, al yeso se lo puede pintar y decorar como se desee. Es importante utilizar un tubo de fibra de carbono por cada metro cuadrado de pared, esto le dará mayor y unirá las distintas capas sin que pierdan su función. (Escal, 2011)

Foto 3.2. Las paredes estarán construidas por cinco materiales diferentes.

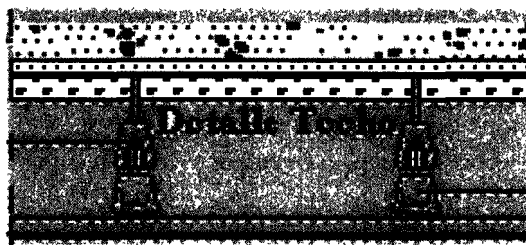


Fuente: <http://html.rincondelvago.com/sistema-de-acustica-para-una-discoteca.html>

3.12.3. CONSTRUCCIÓN DEL TUMBADO

Una manera de construir el tumbado es mediante un diseño de cielo raso colgante, el cual se construye de icopor y yeso, que evitará que el sonido que rebote en el techo se distorsione con el impacto. Este debería contar también con soportes amortiguantes los cuales van enganchados en una placa de fibra de vidrio.

Foto 3.3. Detalle del techo.



Fuente: <http://html.rincondelvago.com/sistema-de-acustica-para-una-discoteca.html>

3.13. CONCLUSIÓN

Analizar cada uno de los ambientes que se van a diseñar en el proyecto es sumamente importante ya que sin un análisis previo es imposible darse cuenta de las necesidades espaciales físicas y del mobiliario requerido para cada ambiente. Estudiar cada uno de los ambientes nos permite tener una visión más amplia de la magnitud del proyecto para conseguir un resultado adecuado y exacto de las necesidades de los usuarios, los jóvenes, para que se sientan cómodos en un espacio funcional y con estilo juvenil.

En cuanto a las energías, ecología y sistemas se propone utilizar métodos de arquitectura para facilitar y aprovechar de mejor manera los recursos naturales para ahorrar ya sea en luz y en agua. De esta forma se ayuda al ecosistema y a su vez se mejoran las costumbres de consumo y ahorro de la sociedad.

El ejemplo de la Casa Metro Juventud es completamente tangible y como ciudadanos nos damos cuenta que el Municipio brinda el apoyo suficiente a los proyectos en los que se rescate a los jóvenes de caminos equivocados, es una solución absolutamente bienvenida.

Hay que tener muy presente las normativas y ordenanzas que contempla el Municipio ya que es el ente regulador de los procesos urbanos que de una u otra forma influyen en la sociedad. Al momento de construir cualquier proyecto se deben revisar a fondo todas las normativas y prohibiciones para que todo se lleve a cabo con absoluta normalidad y dentro de la ley.

El estudio del campo tecnológico y de las técnicas de construcción va ser muy importante tomarlos en cuenta ya que si no se analizan estas consideraciones los espacios que se diseñen no van a ser funcionales ni para los jóvenes que acudirán ni para la sociedad. Hablando específicamente del ruido que se puede generar en estos espacios es de sumo cuidado tratar al detalle los materiales, ya sea: gypsum, bloques, aislantes o cualquier otro que se vaya a utilizar para

no generar molestias ya que se trata de una zona residencial, y que a su vez brinde las comodidades necesarias; es decir, que los lugares cuenten con una acústica perfecta para cada actividad y para quienes estén haciendo uso de estos lugares.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 Ørestad College

Ørestad, Copenhagen, Dinamarca.

4.1.1 ANTECEDENTES

Ørestad College es un colegio que abrió sus puertas el año 2007 justo al sur de Copenhague central en el área de desarrollo de Ørestad. El Colegio Ørestad es el primero en Dinamarca en cumplir nuevas visiones educativas en cuanto a temas, organización y sistemas de enseñanza. La intención que traen estos nuevos métodos de aprendizaje es aplicar las habilidades que cada uno de los estudiantes posee y que cada uno asuma la responsabilidad por el propio aprendizaje, siendo capaces de trabajar en equipo, así como trabajar individualmente. La comunicación, interacción y sinergia de docentes, alumnos y entorno es la clave para que todo funcione.

4.1.2 ASPECTOS ARQUITECTÓNICOS

La superestructura del edificio está formada por cuatro plataformas en forma de boomerang que giran más de cuatro pisos y permanecen abiertos uno al otro lo que permite una interconexión transparente de espacio a lo largo de la escuela. Este salón central abierto, alto, conocido como la zona X, está vinculado por una escalera que ayuda a promover la comunicación interdisciplinaria y cooperación entre los diversos espacios de enseñanza y estudio.

Foto 4.1. Salón central conocido como Zona X.



Fuente: <http://www.elparalex.com/orestad-college-en-copenhage-dinamarca/>

Foto 4.2. Detalle del cielo raso.



Fuente: <http://www.archinnovations.com/featured-projects/academic/orestad-college/>

4.1.3 INTERIORISMO

El proyecto muestra una interpretación visionaria de apertura y flexibilidad y refleja las tendencias internacionales con el objetivo de lograr una vida más

dinámica y presentando al entorno como principal herramienta. El mobiliario juega un papel importante dentro de todo lo que envuelve a la escuela. Existen áreas de estudio ubicadas sobre los cilindros gigantes que permiten a los estudiantes relajarse mientras estudian, dejándoles a su libertad el estudio y el tiempo que le dediquen. El mobiliario tiene formas curvas y dan la sensación de ser espacios muy descomplicados. Los espacios de estudio están repletos de pubs y cojines gigantes. Los colores son neutros y se destacan en ciertos objetos colores vivos como el anaranjado o el verde.

Foto 4.3. Área de estudios



Fuente: <http://www.archinnovations.com/featured-projects/academic/orestad-college/>

4.1.4. ILUMINACIÓN

La iluminación natural juega un papel fundamental para que toda la estructura se luzca en su contexto formal y estético. La cubierta es totalmente en transparencia lo que permite la entrada de la luz natural a todo el espacio en forma general. El colegio en fachadas también presenta transparencia lo que permite que la iluminación realce todo el conjunto arquitectónico.

Foto 4.4. Transparencia en cubierta y fachadas.



Fuente: <http://www.archinnovations.com/featured-projects/academic/orestad-college/>

El cielo raso tiene como elementos de iluminación artificial lámparas de forma ovalada para no perder el concepto del diseño lo que la hace muy divertida.

(Archinnovations, 2007)

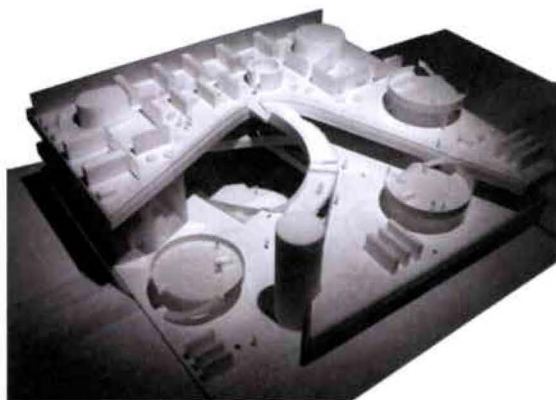
4.1.5 ANALISIS

El Colegio está interconectado vertical y horizontalmente. Cuatro planos de planta en forma de boomerang se rotan para crear la estructura que constituye el marco general del edificio: simple y altamente flexible. El área de estudio ocupa cuatro zonas de una planta. Estos espacios de aprendizaje transmiten una atmósfera para interactuar sin fronteras. Este colegio que presenta un diseño novedoso en cuanto a la distribución de espacios, tratamiento de los materiales, formas sinuosas para delimitar ambientes, intensa y bien manejada luz natural son varios de los aspectos que podrían ser utilizados formalmente para diseñar el Centro de Entretenimiento para jóvenes.

Toda la imagen del colegio desde exteriores hasta los interiores refleja un espacio pensado para los jóvenes ya que es flexible, versátil, con movimiento y sólido. Para el proyecto se tomarán las características antes mencionadas y elementos importantes del proyecto como son las escaleras y los espacios de

estudio como inspiración para varias posibilidades de diseño para que sea novedoso, auténtico y que expresen libertad de movimiento y de expresión; ambas características propias de la adolescencia, que se pueden ver plasmadas en el diseño interior del Centro que se propone desarrollar.

Foto 4.5. Maqueta volumétrica colegio.



Fuente: <http://www.dezeen.com/2007/10/19/orestad-college-copenhagen-by-3xn-architects/>

4.2 Entretenimiento SA. Diversión Sana. Buenos Aires, Argentina

4.2.1 CONCEPTO DE LA EMPRESA

Esta es una empresa que contempla como gran desafío el instalar un nuevo concepto en el entretenimiento nocturno adolescente creando una empresa que tenga la función social como principal objetivo.

Los padres comprenden los peligros que tiene mandar a sus hijos a ciertos establecimientos que no sostienen los principios y valores que siembran en ellos. Por ello, esta empresa se ha comprometido en participar, creando un lugar de entretenimiento diferente, sano, divertido y profesional; una alternativa en la oferta de la diversión nocturna. Es una empresa con un claro y definido fin social.

La idea fundamental es construir, equipar y poner en marcha un Multiespacio en el que funcionen distintas alternativas de diversión: baile, charla,

espectáculos, comida, juegos, competencias. Actividades tradicionales y otras con el soporte de la última tecnología en comunicación, informática, imagen y sonido.

Dentro del centro se promueven:

- Un ambiente divertido
- La comunicación y el diálogo
- Actitudes constructivas
- La alegría respetuosa

(Entretenimientum, 2007)

Foto 4.6. Imagen Entretenimientum.



Fuente: <http://www.centro.grupoabierto.com/>

4.2.2 DIVERSION SANA, SEGURA Y DE CALIDAD

Estos son los principios fundamentales del Centro ya que mediante acciones se alcanza la consigna de una “Diversión Sana.” El Centro de Entretenimiento, al ser un complejo de múltiples actividades recreativas, ofrecerá muchas formas de diversión en donde se podrán establecer y fomentar conductas positivas, en base a valores, tanto para consolidar vínculos como para crear nuevas amistades. (Entretenimientum, 2007)

4.2.3 ACTIVIDADES Y ESPACIOS

Las que siguen son algunas de las actividades que se ofrecen en el Centro de Entretenimiento.

- Espacio Disco
- Patio para Juegos
- Concerts, comedias musicales, teatro
- Estudio de grabación
- Charlas y presentaciones
- Radio on line y Videoteca
- Patio de comidas
- Eventos

(Entretenimientum, 2007)

Foto 4.7. Actividades que se realizan en el Centro.



Fuente: <http://www.centro.grupoabierto.com/>

Foto 4.8. Grupo de danza en el auditorio.



Fuente: <http://www.centro.grupoabierto.com/>

4.2.4 VINCULO DEL CENTRO CON COLEGIOS

El Centro está dispuesto a apoyar a familias y colegios en la promoción y realización de fiestas para que sea un espacio utilizado por toda la comunidad. De esta forma llegar a formar vínculos más estrechos y de amistad entre todos los jóvenes. (Entretenimientum, 2007)

Foto 4.9. Pantalla capturada de la página web del Centro.



Fuente: <http://www.centro.grupoabierto.com/>

4.2.5 ANALISIS

El concepto primordial de este centro es brindar a la mayor cantidad de chicos un espacio para encontrarse con sus pares en un ambiente sano, donde más allá de estar a salvo de los peligros de la noche y riesgos de la calle, puedan aprovechar ese tiempo de diversión para crecer.

Es por esto que esta empresa es considerada como un referente logístico para esta tesis, ya que en primera instancia proporciona valiosa información para realizar los espacios específicos por cada actividad que se enlistó previamente, para aportar arquitectónicamente en forma y función; además es un referente que prueba con hechos que es posible llevar a cabo un proyecto de tales

características, que es aceptado por la comunidad, por los padres y mucho más importante por los jóvenes de distintas edades.

Los resultados de la aceptación son bastante claros, los jóvenes asisten a realizar todas las actividades que el centro les ofrece. Hacen convenios con colegios para realizar fiestas, realizan obras teatrales las cuales presentan a los demás, hacen uso de los juegos interactivos y todo esto con el fin de aprovechar las capacidades de ellos para un buen fin.

Foto 4.10. Banda del Centro.



Fuente: <http://www.centro.grupoabierto.com/>

4.3. PROGRAMA PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES PRINCESS CRUISES

Foto 4.11. Niñas en el centro de entretenimiento.



Fuente: <http://www.cruceosprincess.com/servicios/adolescentes.html>

4.3.1 ANTECEDENTES

Princess Cruises es una marca de cruceros selectos que viajan alrededor del mundo ofreciendo los mejores tours por más de 250 destinos. Los clientes pueden disfrutar del mejor servicio al cliente, la mejor gastronomía, barcos modernos e innovadores, los mejores itinerarios y entretenimiento sin igual. Los barcos están equipados para que la experiencia tanto de niños, adolescentes, adultos y adultos mayores sea inolvidable. Posee espacios de recreación para cada uno de los grupos mencionados para que el aburrimiento no sea parte del viaje. (Princess Cruises)

4.3.2 PROGRAMA PARA NIÑOS Y NIÑAS.

En los centros de entretenimiento para niños y niñas se encuentran varios programas a los cuales pueden asistir y a la vez que se divierten también aprenden. Los lugares donde se desarrollan todas estas actividades están completamente equipados con la mejor tecnología. (Princess Cruises)

Uno de los programas se llama "Pelicanos" y es para niños de 3 a 7 años, en donde acompañados por la mascota Pete pueden disfrutar de varias actividades como:

- Manualidades y pintura
- Películas y Fábulas
- Tours del Barco
- Torneos del Salón de la Fama
- Fiestas de cumpleaños
- Helados por las tardes
- La noche disco
- Feria de los niños
- Y muchas otras actividades más

(Princess Cruises)

Foto 4.12. Curso de manualidades.



Fuente: <http://www.cruceosprincess.com/servicios/adolescentes.html>

El programa **Shockwaves** para niños de 8 a 12 años comprende actividades divertidas como funciones de talentos, arte y manualidades, búsqueda de pistas, concursos de PlayStation®2, reuniones con helados, cenas sólo para chicos, deportes y bailes.

Adicionalmente, existe un programa llamado *Ciencia en los Mares*, donde los niños pueden aprender mediante este programa científico interactivo sobre los arrecifes de coral, hacer experimentos químicos, también disección de calamares, y lecciones de biología marina.

El programa *Jr. CHEF@Sea* es un taller interactivo y práctico que imparte técnicas de cocina y permite a los niños ser parte del ambiente de una cocina profesional. Aprenden técnicas culinarias como decoración de pasteles y se les entrega un certificado para recordar su experiencia. (Princess Cruises)

4.3.3 PROGRAMA PARA ADOLESCENTES

Para los adolescentes Princess ofrece un programa especial llamado **Remix**, diseñado para adolescentes de 13 a 17 años.

Los centros de entretenimiento para adolescentes están equipados con las películas, música y juegos de video más recientes, y con televisores de pantalla

gigante. Los adolescentes pueden participar en actividades divertidas o sólo estar ahí y relajarse con sus amigos nuevos.

Foto 4.13. Clases de Hip- Hop.



Fuente: <http://www.cruceosprincess.com/servicios/adolescentes.html>

Las actividades incluyen torneos de deportes, hockey aéreo y ping-pong, bailes, karaoke, funciones de talentos, fiestas de jacuzzi y clases de hip-hop. Remix ofrece torneos de PlayStation®2 y películas por la noche en la pantalla gigante.

Las cenas formales para adolescentes son un evento popular ya que pueden cenar con sus nuevos amigos. Éstas incluyen fotografías de grupo como recuerdo.

Foto 4.14. Centro de Entretenimiento para Adolescentes.

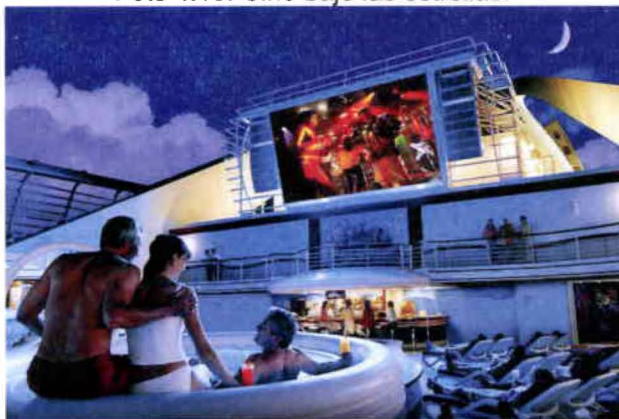


Fuente: <http://www.cruceosprincess.com/servicios/adolescentes.html>

También pueden disfrutar del Cine Bajo las Estrellas donde podrán deleitarse de una pantalla DEL (de diodos emisores de luz) de 300 pies, con un sistema de sonido estéreo de 69,000 watts.

Podrán disfrutar de hasta cinco películas durante el día, dos estrenos temprano en la noche y una película tarde en la noche, también se presentan conciertos, eventos deportivos o torneos de videojuegos. (Princess Cruises)

Foto 4.15. Cine bajo las estrellas.



Fuente: <http://www.igluccruise.com/sea-princess-images>

4.3.4. ACTIVIDADES EDUCACIONALES ABORDO

Los niños y adolescentes que viajan en Princess participan también de actividades educacionales impartidas por el Centro de Ciencias de California y la Federación Nacional de Vida Silvestre, lo que les permitirá aprender acerca de la conservación del medio ambiente y de los atractivos naturales de cada lugar que visitan con Princess. Así también existen talleres de biología marina donde los niños aprenden sobre esta profesión. (Princess Cruises)

4.3.5 ANALISIS.

Estos programas para niños y adolescentes que entre su lista de servicios están: comidas y bebidas, entretenimiento de noche, entretenimiento de día, programas varios para niños y adolescentes, cine bajo las estrellas, tiendas a bordo, internet y comunicaciones, escuela a bordo, arte y muchos más hacen de esta experiencia algo evidentemente enriquecedor y completo. Los niños tienen diseñados espacios especialmente para sus momentos de diversión al igual que los adolescentes. Las actividades que aquí realizan les permiten a ellos crecer y aprender de muchas formas más dinámicas y divertidas. Los espacios son abiertos, juveniles, atractivos y funcionales. La ergonomía es un tema muy bien manejado en las áreas para los más pequeños. Todos estos aspectos que hacen que este lugar se vea interesante, novedoso, exclusivo,

personalizado y fantástico serán considerados para el diseño de este proyecto de tesis mediante colores, formas y materiales que hagan alusión a las características antes mencionadas.

4.4 CONCLUSIÓN

Al analizar referentes de proyectos que se realizan alrededor del mundo es verdaderamente interesante observar como otros arquitectos desarrollan sus conceptos de diseño de la forma más pura y sencilla para conseguir proyectos completos, simbólicos, destacados en el mundo y sobre todo funcionales.

El desarrollo del Colegio Ørestad como un espacio único en su forma y estética hace más claro el panorama hacia donde se debe encaminar el proyecto del Centro de Entretenimiento Juvenil. Este debe tener muchas de las características que el Colegio Ørestad tiene. Debe ser dinámico, descomplicado, audaz, sencillo, limpio, transparente, cómodo, estéticamente innovador y dos características principales del diseño en arquitectura interior; espacios agradables y funcionales.

El referente de Entretenimientum, que propone una diversión sana para los chicos y chicas de ese país, es un gran ejemplo de que la idea puede ser aceptada por la sociedad y que esta misma puede ser la principal inversionista del proyecto, ya que se trata de un centro que apoya valores tales como: el respeto, la amistad, el compañerismo, la inclusión social y la igualdad. También se apoya a que los jóvenes desarrollen capacidades y talentos brindándoles las mayores comodidades para que muestren por completo todo su potencial.

En los Princess Cruises se desarrollan programas para niños y adolescentes que enfatizan en la sana diversión y las nuevas amistades. Los espacios están diseñados para recibir a los jóvenes y brindarles las mayores comodidades y

atenciones para que su viaje sea una experiencia inolvidable. De la misma forma el Centro de Entretenimiento debe contemplar entre sus actividades aquellas que beneficien a la juventud, como el deporte, la lectura, el juego, la música; aquellas que sean de completa aceptación para ellos, se les permita desarrollar capacidades y destrezas propias de ellos a la vez que se divierten entre iguales. Los espacios deben contar con diseños interiores divertidos, funcionales y acogedores de tal forma que se sientan como en casa y todavía más a gusto.

4.5. SINTESIS.

El estudio de este fenómeno social nos da las pautas para conseguir el mejor establecimiento de entretenimiento para jóvenes de varias edades para que estos puedan expresarse y realizar sus actividades diarias de la mejor manera. Empezando con el hecho de que la recreación, los juegos y el entretenimiento son los ejemplos más claros de la condición lúdica que tenemos los seres humanos y que por lo tanto son parte de nuestra existencia y como tal también de nuestra evolución. Son expresiones que no podemos dejar de lado y que por lo tanto crean una industria muy rica en posibilidades de diseños.

Un Centro de Entretenimiento es un complejo que reúne varias actividades recreativas y de ocio en sus instalaciones. Los jóvenes en este caso se reúnen en estos espacios para compartir entre sus semejantes momentos de esparcimiento y diversión. Los espacios deben ser funcionales para acoger a chicos de varias edades y permitirles desarrollar sus talentos, capacidades, hábitos y lo más importante aprovechar el tiempo libre en actividades provechosas.

Los chicos están en una edad en la que necesitan que se construyan espacios de diversión sana para que no se sientan atraídos por malos hábitos y malas influencias. Espacios como salas de juegos, auditorio, salas de estar, sala de estudio y los jardines serán de gran ayuda para que los jóvenes aprovechen su

tiempo de ocio en algo que les transmita conocimiento a la vez que se divierten.

En cuanto a lo más destacado de los referentes se puede determinar que en la actualidad sí existen espacios dedicados exclusivamente para jóvenes y niños que ponen en práctica estos conceptos. Estos espacios son diseñados específicamente para ellos y les brindan todas las comodidades que ellos necesitan. Los diseños, las formas, el mobiliario, la iluminación y muchos otros aspectos hacen de estos espacios lugares únicos y acogedores que influyen positivamente en la juventud, ya que los motiva a realizar actividades productivas. Los espacios que se dediquen a los jóvenes deben ser en extremo atractivos, ya que es un target que precisa impactos visuales más audaces para llamar su atención, porque de lo contrario no se consigue la aceptación por parte de los ellos. Los espacios deben de tener un concepto especial que los conecte y se trasmite a lo largo de todos los elementos que lo compongan para que no se vuelvan lugares comunes sin fuerza y aburridos.

Los jóvenes necesitan expresar su vigor, su energía, sus intereses, su pasión y su estilo, de tal forma que los espacios deben identificarse con todas estas características propias de los jóvenes. Los elementos como la tecnología juegan un papel importantísimo en este proyecto ya que se trata de una generación que vive intensamente este aspecto.

5.2 VARIABLES

5.2.1 TARGET

El público potencial al que se enfoca esta encuesta es a jóvenes de edades comprendidas entre los 16 a 18 años. Se delimita de esta forma ya que son los principales usuarios del centro que se propone realizar. Las encuestas se realizaran sin distinción alguna a hombres y mujeres comprendidos entre esas edades.

5.2.2 UNIVERSO

Las encuestas se realizaron en un colegio cercano al sector de la Floresta, a un grupo de 35 jóvenes, entre estos 11 chicos y 24 chicas. Se realizaron las encuestas a estos jóvenes ya que conocen el sector porque se desenvuelven en él a diario, además de que corresponden a las necesidades del target.

El 77% de los encuestados considera que los espacios planteados son suficientes, ya que es una selección bastante completa de lo que necesitan para divertirse y distraerse en actividades variadas.

El 23% de los encuestados considera que no son suficientes y que amerita introducir a más de lo planteado áreas verdes, canchas para hacer deportes y un gimnasio.

El resultado de esta pregunta es favorecedor para el programa inicial que se planteo pero si se debería considerar un espacio para estar al aire libre y hacer ejercicio que ayudaría a la salud física de los jóvenes. Es así que además de los espacios ya definidos, los patios deberán tener una función recreativa también ya que al ser personas jóvenes las que acudirán a este centro es necesario hacer énfasis en el dicho popular de mente sana, cuerpo sano. Así los jóvenes no solo se desarrollaran de forma intelectual sino también física que es muy importante para su salud integral.

PREGUNTA 3

Considerando a la Floresta como un sector comercial y residencial. ¿Piensa usted que sería un lugar adecuado para este Centro?

SI	20
NO	15
TOTAL	35



En esta pregunta los encuestados respondieron de la siguiente forma. El 57 % de ellos respondieron que sí sería un buen lugar ya que es céntrico y le rodean calles importantes además de la existencia de lugares concurridos porque es comercial. El 43% restante piensa que no sería el lugar adecuado porque las

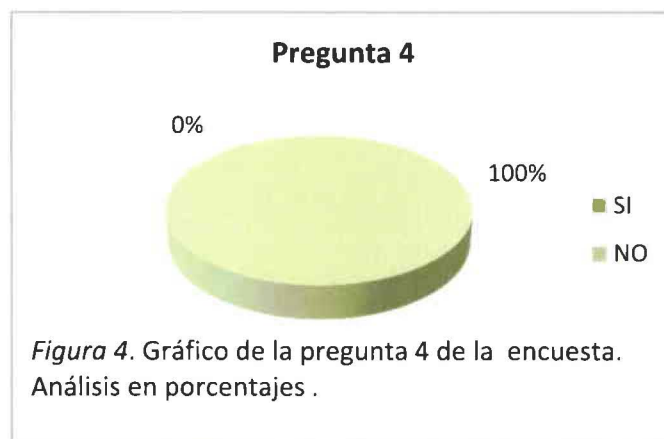
construcciones del sector no son para este tipo de proyectos, además que en el sector hay muchos restaurantes, tráfico y contaminación.

La razón principal para realizar el proyecto en este sector es que en la actualidad es muy comercial pero a pesar de eso no hay un lugar adecuado para público joven. Todos los locales y negocios son enfocados al público adulto de gran adquisición económica y son pocos los lugares que atienden a jóvenes y no son precisamente los más adecuados ya que se venden bebidas alcohólicas y las instalaciones no son seguras. De esta forma con la respuesta afirmativa del público se puede demostrar como válida la segunda hipótesis. Más allá de eso el proyecto permitiría recuperar las casas del sector, darles un nuevo uso, rescatar sus espacios, el entorno y brindar a los jóvenes un lugar especial para ellos, esto se llevará a cabo gracias a la arquitectura interior y al diseño especializado para cada necesidad.

PREGUNTA 4

¿Cree usted que el C.D.E.J será una alternativa para difundir una diversión sana en la sociedad?

SI	35
NO	0
TOTAL	35



El 100% de los jóvenes encuestados piensan que este centro sería una excelente forma de esparcimiento y de diversión sana dentro de la sociedad. Aducen que creando espacios como estos dedicados para ellos dejarían los vicios a un lado haciendo cosas productivas y sanas. Además que las actividades que ahí se den deben ayudarlos a relajarse mientras comparten

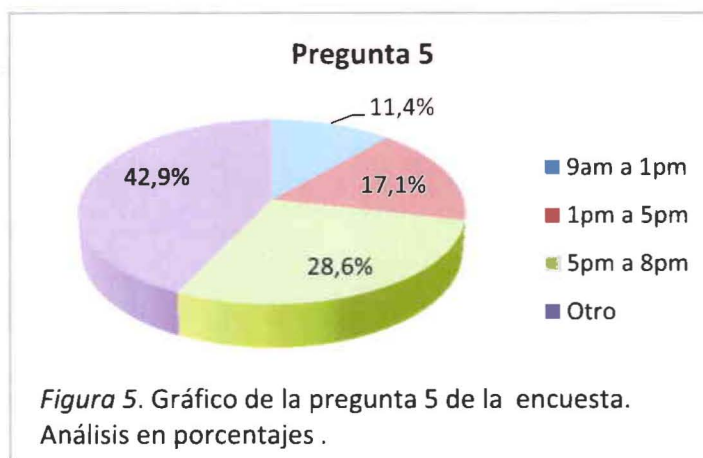
con los amigos. Están de acuerdo con este centro ya que consideran que en la ciudad no existen lugares así que les brinden alternativas innovadoras.

La respuesta dada por los encuestados una vez más afirma la aceptación del público para la realización de un centro de este tipo. De esta forma la primera hipótesis se empieza a afirmar ya que el público potencial considera una alternativa viable y un proyecto que sí funcionaría de la forma en la que se plantea.

PREGUNTA 5

¿Qué horario piensas que es el adecuado para visitar este Centro?

9am a 1pm	4
1pm a 5pm	6
5pm a 8pm	10
Otro	15
TOTAL	35



Tan solo el 11,4% de los encuestados preferiría asistir en las mañanas. Al 17,1% le gustaría ir en las tardes. La siguiente opción que se refiere al horario de la noche recibe el 28,6%. Dentro de la opción otro los encuestados sugieren que se de apertura todo el día incluso fines de semana. Este resultado recibe el mayor número de votos que corresponde al 42,9%.

Este resultado es muy valioso para considerar el tipo de flujo que tendría el centro a cualquier hora y así diseñar espacios más amplios y con cómoda circulación. Además de considerar aspectos como el diseño de la iluminación para aquellos espacios que se utilizarían mas durante el día como la sala de estudios y el gimnasio y otros que se utilizarían en las noches como sala de baile y restaurante; para determinar el uso de la luz natural y la artificial.

PREGUNTA 6

Tomando en cuenta la existencia de un auditorio, restaurante, sala de juegos, sala de baile, sala de estudio y sala de estar; estas deberían estar separadas entre sí:

SI	33
NO	2
TOTAL	35



El 94% de los jóvenes encuestados consideran que al ser tantos los espacios y al realizarse actividades completamente diferentes en cada uno es totalmente necesario dividir estos de forma que sean individuales, para que los ruidos, los olores, los grupos, el mobiliario entre otros, no se confundan ni se mezclen.

La idea es tener los ambientes divididos pero que se relacionen entre sí por el estilo, las formas, la decoración y en si el diseño. El concepto que se utilice en este proyecto deberá enlazar cada una de las salas para que se vea un trabajo homogéneo pero que a simple vista los clientes, en este caso los jóvenes, sepan que actividad se realiza en cada espacio y como está distribuido para que lo aprovechen en su totalidad.

5.4 CONCLUSIONES

- Con la realización de las encuestas fácilmente nos damos cuenta que los jóvenes estarían dispuestos a invertir parte de su tiempo libre en un Centro del tipo que se plantea. Los jóvenes estarían cómodos en los espacios que se enlistaron ya que de acuerdo a sus opiniones son ambientes que les proporcionarían relax y diversión ya sea solos o acompañados.

- El Centro respondería al llamado de la sociedad a ser una institución donde se preservarían valores y los padres tendrían total acceso y confianza. Los chicos se distraerían en un lugar diseñado especialmente para ellos y sus necesidades estarían satisfechas ya que encontrarían en este lugar lo adecuado para una diversión y entretenimiento sano. De tal forma que la primera y la segunda hipótesis se afirmarían como válidas para el desarrollo del proyecto.
- Las hipótesis están completamente afirmadas ya que con la construcción de un Centro de Entretenimiento Juvenil se rescatarían las casas del sector y se recuperaría su valiosa arquitectura llevándola a un nivel de utilización del suelo mucho más provechoso para la sociedad juvenil y para la ciudadanía en general.

5.5 RECOMENDACIONES

Es importante realizar este tipo de estudios ya que la información que arrojan las encuestas es de suma importancia a la hora de poner en marcha el diseño ya que los encuestados son los principales clientes y se debe considerar su aceptación o el rechazo.

El sitio escogido para diseñar este proyecto innovador es muy recomendable por cuanto no existe un establecimiento parecido en los alrededores, por lo tanto es un concepto sin explotar y además porque está muy bien localizado, cerca de todo y bastante centralizado.

Las opiniones emitidas por los encuestados son completamente válidas para el análisis y el posterior diseño arquitectónico. Es recomendable tomar en cuenta todas las observaciones que los jóvenes hacen para diseñar espacios que los representen en su totalidad.

Una recomendación importante que se debe tomar en cuenta a la hora de diseñar los ambientes es proporcionar espacios al aire libre como canchas o jardines para que los jóvenes puedan ya sea hacer deporte o hacer actividades recreativas variadas. Los espacios interiores deben responder a las necesidades del usuario potencial y crear atmósferas donde ellos se conecten, interactúen y se desarrollen entre semejantes y con los espacios. Los ambientes deben ser dinámicos, juveniles, tecnológicos, acogedores y funcionales.

5.6 DIAGNÓSTICO

En base a toda la investigación realizada en este trabajo se pueden destacar aspectos importantes que hacen que este tema sea de bastante interés. Primeramente se debe recordar que la recreación nació con los seres humanos en el pasado y está íntimamente ligado a nuestros genes. En épocas posteriores se llegó a censurar este comportamiento por considerarlo libertinaje pero actualmente la recreación es una forma de recompensa después de un arduo día de trabajo, cada una de las personas merece un momento de sano esparcimiento y recreación que en muchos de los casos se desarrolla con la familia.

Otra expresión propia e inherente de los seres humanos es el juego. Esta es una actividad completamente lúdica de todas las personas ya sea que pertenezcan a sociedades distintas o que sean de cualquier edad, clase social, ideología, cultura, civilización o educación. Todos estamos completamente inmersos en el mundo lúdico del juego. Este nació cuando nacieron las civilizaciones y continúa a lo largo de toda la evolución de nuestra especie. Estos dos términos tienen relación directa con el entretenimiento, esto es disfrutar de la relajación y el placer que nos transmiten ciertas actividades como el juego, la literatura, los deportes, las composiciones artísticas y muchas más.

El entretenimiento en la actualidad tiene su propia industria que ha desarrollado un gran crecimiento en los últimos tiempos, brindando a las personas momentos donde experimenten sensaciones únicas por medio de los sentidos además de la calidad y la diversión en el tiempo libre.

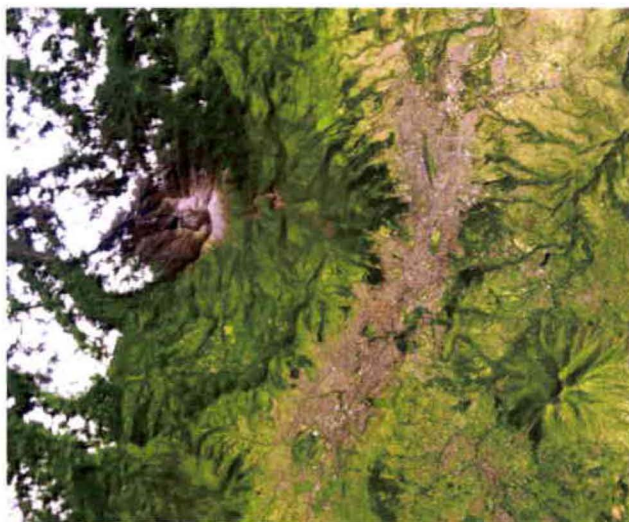
La idea de un Centro de Entretenimiento para los jóvenes está basado en el concepto inicial de los primeros clubes que existían para las clases sociales distinguidas solo que estos están dirigidos a grupos juveniles, en donde se desarrollan actividades propias de la edad. Estos lugares cuentan con espacios como bar, comedor, salones, auditorio, sala de reuniones, biblioteca, salón de juegos, salón de actos, talleres de informática, cine, conferencias, gimnasio y más.

Teniendo en cuenta los referentes que se estudiaron en el trabajo existen características formales, estructurales, conceptuales, tipológicas, funcionales, tecnológicas y logísticas que sirven de excelente guía para encaminar el proyecto a un exitoso final. Tomando en cuenta todos estos aspectos el proyecto podrá ser mucho más completo y estar diseñado de forma integral ya que se analizan a fondo ejemplos internacionales que se relacionan en la arquitectura o de forma teórica con el tema de proyecto de tesis que se plantea.

El Centro de Entretenimiento Juvenil que se propone se ubica en tres casas de la Floresta que tienen muy diferenciada tipología y el objetivo principal es poder recuperar el valor de las casas y darles un uso comercial y totalmente innovador dentro del sector.

Este proyecto consta de espacios especialmente ambientados ya sea con materiales como: gypsum, transparencias, mobiliario ergonómico, diseño de iluminación, psicología del color para cada ambiente, complementos y la decoración en sí, para que sean acogedores y sobre todo funcionales para el cliente potencial que son los jóvenes. Este lugar tendrá espacios como un auditorio, un salón de baile para realizar fiestas de los colegios, un salón de

Foto 5.1. Imagen aérea de Quito



Fuente: <http://www.mapadequito.gob.ec/mapadequito/monitor/Mapa.aspx?tipoConf=3#>

6.1.2 POBLACIÓN Y CLIMA

Quito es la segunda ciudad más poblada del Ecuador después de Guayaquil. Posee 2.239.191 habitantes, según el último censo nacional realizado en noviembre del 2010.

Al Ecuador lo atraviesa la línea Equinoccial y a pesar de que queda en el centro de la zona tórrida no posee un clima tropical típico, goza de toda clase de climas por la influencia de la corriente de Humbolt y por la Cordillera de los Andes. Las estaciones climáticas son solo dos: lluviosa y seca. En la sierra de junio a septiembre es la estación seca y su clima varía entre 10 y 20 grados C.

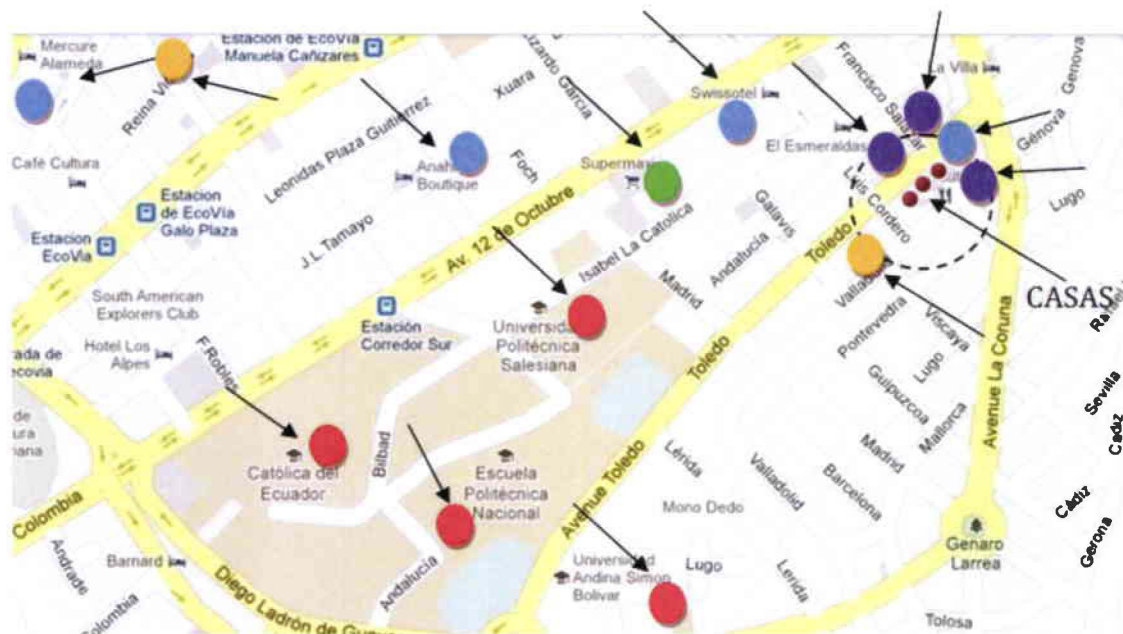
6.1.3 UBICACIÓN DE LOS INMUEBLES.

El sector "La Floresta" nació entre 1940 y 1950 del fraccionamiento de la hacienda con el mismo nombre propiedad de la Sra. Laura Gómez de la Torre viuda de Urrutia (Diario Hoy, 2007). Las casas donde se hará la intervención interiorista están ubicadas en este sector, en la calle Toledo, entre Francisco Salazar y Luis Cordero.



De esta forma podemos concluir que el sector es muy concurrido por todos los establecimientos elegantes y de calidad que se ubican en estas manzanas. Estos lugares en su mayoría ofrecen distracción para público adulto y de alto poder adquisitivo. No olvidemos que también es un sector residencial donde todavía se conservan algunas casas como viviendas.

6.1.5 ZONAS

Foto 5.3. Mapa de las zonas del Sector

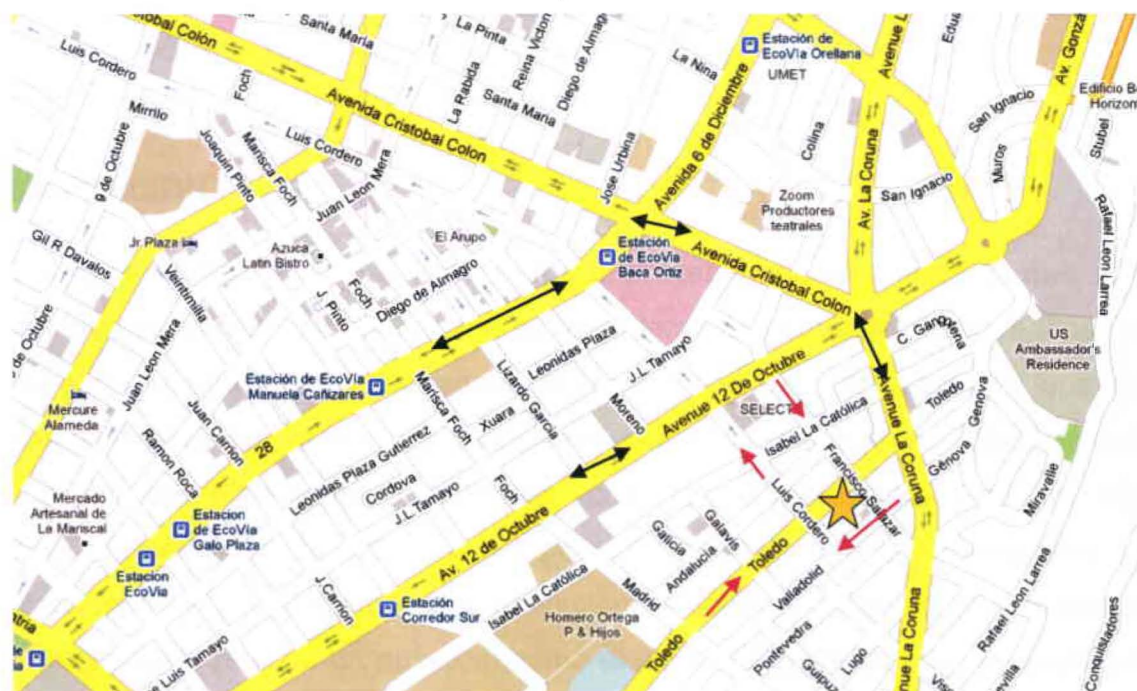


Fuente: <http://maps.google.com.ec/maps?pq=quito>

-  Zona educativa: Universidades, Colegios, Establecimientos educativos.
-  Industria del Entretenimiento. Cines, Bares, Discotecas.
-  Zona Comercial. Tiendas, Supermercados.
-  Zona turística y hotelera. Hoteles lujosos, hostales, hoteles boutiques.
-  Zona de producción. Restaurantes, establecimientos gastronómicos.

6.1.6 VIAS DE ACCESO

Foto 5.4. Esquema de las vías del Sector



Fuente: <http://maps.google.com.ec/maps?pg=quito>

Para llegar a la dirección donde se ubicará el proyecto se pueden usar en principio cualquiera de las avenidas principales que son doble vía que se encuentran dentro del perímetro de estudio. Estas avenidas son la 12 de Octubre, la 6 de Diciembre, la Colón la Gonzales Suarez y la Coruña.

Las calles que rodean la manzana donde se asientan las casas son la Toledo que es unidireccional de sur a norte, la Salazar es unidireccional de occidente a oriente. La Valladolid es unidireccional de norte a sur y la Luis Cordero es unidireccional de oriente a occidente.

Sobre la Avenida 6 de Diciembre se puede apreciar el sistema de transporte público "EcoVía" que traslada a miles de ciudadanos a cualquier hora del día de norte a sur y viceversa. También en la 12 de octubre frente a la Universidad Católica se encuentra una parada especial denominada la "De las Universidades" y varias líneas de transporte público llegan hasta esta Avenida que llega a ser de mucho movimiento en cuanto al tráfico vehicular y peatonal.

Es una idea totalmente innovadora poner en marcha una iniciativa de diversión y esparcimiento sano para los jóvenes que funcione a tiempo completo y que pueda darse en un sector que no ha sido muy incluyente con los más jóvenes.

6.3 FORMA

Quito fue declarada Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO, por su arquitectura colonial que contrasta con los actuales imponentes edificios del Quito moderno hoy convertido en Distrito Metropolitano. Pasear por las calles de Quito nos permite recorrer el pasado ecuatoriano, disfrutar su presente y vislumbrar su futuro. En el sector de la Floresta las casas poseen en su gran mayoría una tipología única que no se puede encontrar en ningún otro sector de la ciudad.

Las casas son muy particulares y diferentes unas de otras. A pesar de esto el sector tiene una riqueza arquitectónica inigualable gracias al estilo constructivo que se observa en cada cuadra. La tipología de estas viviendas data del origen de la modernización, por lo tanto no son coloniales como las existentes en el centro histórico, hay diferencias que se notan a simple vista, pero no por estas razones se debe menospreciar su estilo arquitectónico que también posee historia en sus paredes.

La tipología modernista que se observa en estas viviendas nos transporta a un estilo bastante residencial y contemporáneo. La arquitectura interior que se realiza en este sector es fundamental y muy bien lograda, ya que es un sector protegido por el Municipio por su carácter patrimonial. Las casas no se pueden derrocar ni destruir, deben ser recuperadas y revaloradas.

Crear un centro de este tipo es un ambicioso proyecto, ya que las casas no son construcciones muy extensas ni con mucho terreno en donde trabajar. La tipología pasa a ser en gran parte un condicionante a la hora de diseñar este lugar, ya que se deben rescatar ciertos aspectos que hacen de estas viviendas espacios únicos.

Foto 5.6. Ubicación del proyecto en 3 casas de la Floresta



Fuente. María Helena Yépez

6.4 ESTRUCTURA

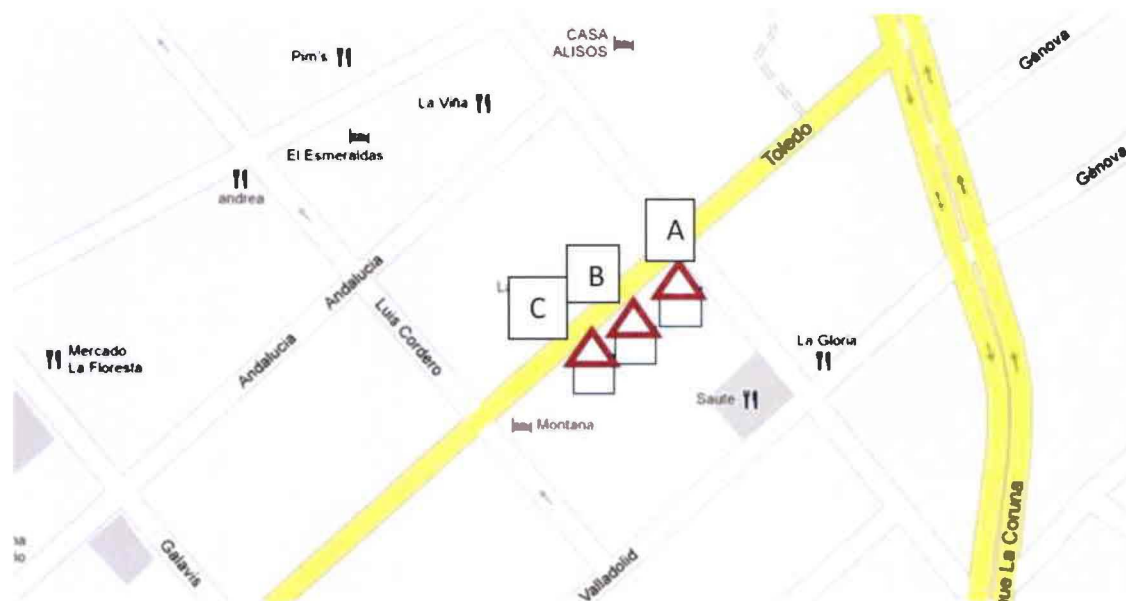
Las tres casas a pesar de ser colindantes tienen elementos arquitectónicos que las hacen completamente distintas entre ellas. Se va a utilizar las tres casas con el objeto de cubrir mas área de construcción y de esta forma suplir las necesidades espaciales. Estructuralmente las casas poseen varios sistemas constructivos, ya que en la época en las que se construyeron estos inmuebles, todavía existían sistemas constructivos que en la actualidad los consideramos caducos.

La casa A (ver gráfico) es la más nueva de las tres, los materiales utilizados también son más actuales que en las demás. La mampostería de la vivienda es bloque y la cubierta muy tradicional del sector es de teja. Construida mediante un sistema tradicional con bloque y hormigón mantiene un estilo americano en fachadas e interiores.

La Casa B tiene la primera mitad realizada en base a ladrillo, vigas de madera y de cemento. Y la segunda mitad está hecha de bloque ya que es algunos años más nueva.

La casa ha sufrido algunas transformaciones a lo largo de todo este tiempo. Se aumentaron las lavanderías en la parte posterior del patio. Se derrumbó una escalera interior y se creó una exterior para dividir la planta baja de planta alta y así tener independencia en los dos pisos. La cubierta actualmente es tan solo planchas de eternit donde deberían ubicarse las tejas como en el resto de casas.

Foto 5.7. Mapa del área y ubicación de las casas.



Fuente. Google

En el interior de la casa B se pueden encontrar alturas de entrepisos superiores a los 3 metros. Casi no existen columnas a simple vista y muchos sectores de la casa se nota la presencia de muros portantes. Hay utilización de madera en pisos puertas y ventanas. Los baños y cocina poseen baldosas pequeñas. Las paredes interiores que dividen los cuartos tienen un grosor considerable.

La casa C está hecha en su mayoría de adobe, piedra y ladrillos. No existen columnas ya que lo que soporta la casa son muros portantes. La casa también sufrió varias adecuaciones sobre todo a partir de que fue vendida hace aproximadamente unos 8 años. Se crearon zonas de parqueadero en la parte delantera ubicar las cocinas que son industriales se creó una nueva edificación con estructura metálica en la parte posterior quitando gran parte de los jardines.

7. RESEÑA HISTÓRICA DE LOS INMUEBLES

7.1 CASA A

Foto 6.1. Casa A



Fuente. María Helena Yépez

Esta vivienda se ubica en la calle Toledo y Salazar. El terreno fue comprado por el Dr. Gustavo Hidalgo y su esposa Beatriz de Hidalgo alrededor de los años 1955-1956. En un principio la casa contaba con los ambientes básicos como son cocina, sala, comedor, dormitorios y baños, pero a lo largo del tiempo se han ido haciendo adecuaciones y ampliaciones como por ejemplo en la cocina, dormitorios y garaje, por lo que la casa dejó de tener espacio en jardines para pasar a tener más espacio en construcción. Los dueños de la vivienda al principio solo la arrendaban a extranjeros hasta que una vez hechas las ampliaciones la familia Hidalgo pasó a vivir allí y hasta nuestros tiempos continúan viviendo como una familia ya más numerosa.

7.2 CASA B

Foto 6.2. Casa B



Fuente. María Helena Yépez

Se compra el terreno en 1950 y se empieza la construcción de los cimientos un año más tarde. José Humberto Larrea Moscoso hace un préstamo al IESS a finales de 1950 para adquirir el terreno. En esta misma época José Larrea fallece dejando a la viuda, la Sra. Elena Larrea, a cargo de la construcción de la vivienda. A lo largo del tiempo la dueña de la casa hace varios préstamos más para lograr finalizar la construcción.

La primera etapa de la casa, que sería la mitad delantera, se completo un 90% para el año 1956, cuando se decidió ampliar la casa y ocupar el terreno posterior que hasta ese momento era un jardín extenso. La casa ahora es ocupada por la hija y los nietos de la propietaria original conservándola aún en su carácter residencial.

7.3 CASA C

Foto 6.3. Casa C



Fuente. María Helena Yépez

Esta casa es la primera de las tres en existir. Se inicia la construcción hacia antes de 1948 y para 1950 la casa ya está finalizada. La dueña de la casa se llamo Adelina Cabrera y siempre vivió en la vivienda hasta que pasó a manos de sus hijos y herederos. En la actualidad funciona un restaurante español con bastante clientela sobre todo en épocas festivas.

8. FOTOGRAFÍAS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

Foto 7.1. Viviendas



Fuente. María Helena Yépez

Aquí se observan en perspectiva las tres casas que se va a utilizar para el proyecto del Centro Juvenil. Se puede apreciar las características muy bien diferenciadas en cada una y elementos arquitectónicos que definirán el diseño posteriormente.

Foto 7.2. Lateral Casa C



Fuente. María Helena Yépez

En esa fotografía se puede apreciar el uso de materiales como adoquín, piedra, metal, hormigón y teja. También se observan elementos como chimeneas, ventanas angostas y alturas de entrepisos considerables.

Foto 7.3. Casa B



Fuente. María Helena Yépez

Las casas son rectangulares sin muchas entradas ni salientes. El diseño es simple y ortogonal. Ni las ventanas ni las puertas son extremadamente grandes. Poseen un área de jardines no muy extensa, las alturas de los entrepisos por otro lado sí lo son.

8.1 ANÁLISIS

Las viviendas tienen su propio estilo y diferenciada tipología. Los colores y las formas de las fachadas son distintos. Existe la utilización de materiales diversos entre actuales y antiguos. Muchos aspectos de las fachadas son valiosos y vale la pena rescatarlos. Hay varios elementos con los que se puede jugar y crear espacios únicos.

Observando las fotografías de las viviendas que se utilizarán para la creación de este proyecto y después de analizar con detenimiento cada una de las historias que estas viviendas poseen nos damos cuenta del valor histórico que tienen y la importancia de rescatarlas para que la sociedad y la juventud se beneficie de ellas.

En las fotografías se puede dar fe de que cada una de las casas posee su particular historia y que con el tiempo se han ido modificando hasta conseguir lo que vemos en la actualidad. La arquitectura interior posee las herramientas con las cuales podemos crear bellos ambientes en estas casas una vez que inicie la intervención.

Cada casa debe tener su trato diferenciado ya que estamos hablando de sistemas constructivos mixtos y antiguos por la época en la que fueron construidas y los métodos que utilizaron.

La intervención de las casas sería muy provechoso ya que mediante la arquitectura interior se podría dar realce a ciertos aspectos importantes de la arquitectura que ya poseen y mejorar ciertos elementos que estéticamente no se vean bien para construir un centro que llene por completo las expectativas de los jóvenes que acudirían a divertirse.

9. PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

INGRESO

Entrada

Parqueadero

Recepción – Información

Boletería

ADMINISTRACIÓN

Gerencia

Secretaría

Oficina Administrador

Contabilidad

Oficina auxiliar administrador

SERVICIOS

Baños

Bodegas

Área de servicio

Guardianía

ZONA DE RELAJACIÓN

Sala de estar musical

Sala de televisión

Sala de películas

Sala de estar- espera

ZONA LÚDICA Y DE ENTRETENIMIENTO

Sala de juegos a computadora

Sala de juegos interactivos

Sala de juegos de mesa

Sala de juegos eléctricos (maquinitas)

ZONA DEPORTIVA

Gimnasio

Salón de baile

ZONA EDUCATIVA

Auditorio

Sala de estudio

Sala de investigación

Sala de lectura

ZONA DE ALIMENTOS

Cocina

Restaurante-Comedor

Cajas

Fuente de sodas

Isla de dulces y postres

ZONA RECREATIVA

Patios y Jardines

Cancha múltiple

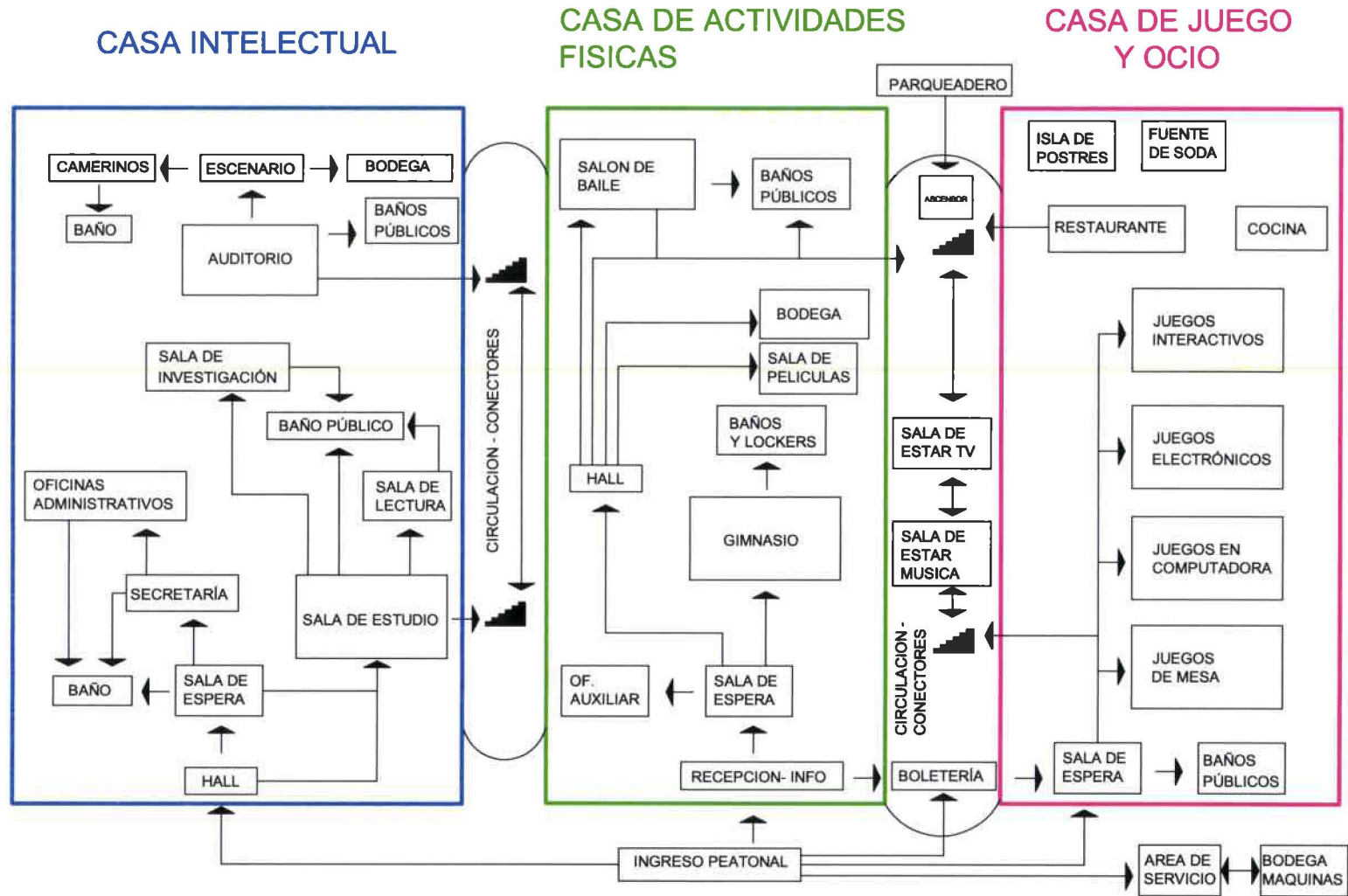
9.1 PROGRAMA DE DISEÑO

Tabla 1. Programa de Diseño

PROGRAMA DE DISEÑO			
NECESIDAD	ESPACIO	ACTIVIDAD	AREA
Entrar de forma cómoda y segura a nuestro destino	Ingreso	Entrar al establecimiento	10m2
Estacionar los autos, bicicletas en un espacio seguro.	Parqueaderos	Guardar el auto, motos bicicletas, etc.	50m2
Recibir información o guías.	Recepción Información	Recibir a los visitantes guiarlos e informales	10m2
Contabilizar los ingresos	Boletería	Cobrar la entrada	10m2
Controlar el lugar en su totalidad.	Gerencia	Tomar decisiones. Firma de contratos	6m2
Ayudar a los administrativos y guiar a los clientes.	Secretaría	Llevar la agenda Realizar trámites	5m2
Administrar el lugar	Administrador	Estar a cargo de todo lo que se desarrolle en el lugar	6m2
Ayudar a administrar el lugar	Oficina Auxiliar	Ayudar a resolver problemas y coordinar eventos	6m2
Registrar los estados financieros.	Contabilidad	Manejo de la información económica.	6m2
Necesidad biológica	Baños administrativos	Servicios higiénicos y tocador.	2m2
Necesidad biológica	Baños	Servicios higiénicos y tocador	20m2
Guardar sus pertenencias y alistarse para el trabajo	Baños del servicio	Limpieza, servicios higiénicos y el tocador.	20m2
Mantener a salvo objetos de cualquier tipo (conserje)	Bodega	Guardar objetos varios sobretodo de limpieza	10m2
Proteger a los visitantes y al establecimiento.	Guardianía	Estar al tanto de la seguridad	6m2
Reunirse entre amigos a compartir música	Sala de estar musical	Oír música con tecnología actual.	10m2
Reunirse entre amigos a ver televisión juntos	Sala de televisión	Ver televisión, series etc.	10m2
Reunirse a ver una película entre amigos	Sala de películas	Ver una película de forma cómoda.	10m2
Tener un lugar donde pasar	Sala de	leer, relajarse, conversar	10m2

un momento de relajación	estar	entre amigos.	
Recibir a las personas que esperan	Sala de espera	Esperar de forma cómoda y acogedora.	10m2
Tener un lugar adecuado para la preparación de alimentos	Cocina	Preparar comida rápida	10m2
Servirse los alimentos de forma cómoda	Restaurante Comedor	Comer	20m2
Pagar el consumo del restaurante	Cajas	Cobrar los alimentos que se consumen	6m2
Satisfacer la demanda de postres en los jóvenes	Isla de postres y dulces	Ofrecer un amplia gama de postres	6m2
Satisfacer la sed mediante la venta de bebidas no alcohólicas	Fuente de sodas	Ofrecer varios tipos de bebidas a los chicos	6m2
Distraerse mediante el juego	Sala de juegos a computador	Jugar en la computadoras mediante internet	20m2
Divertirse con los amigos mediante los juegos	Sala de juegos interactivos	Jugar con consolas	20m2
Pasar un tiempo con amigos jugando	Sala de juegos de mesa	Jugar juegos de mesa y cartas comics	20m2
Divertirse jugando con las maquinitas	Sala de juegos electrónicos	Jugar con maquinas de dance, motos, fútbolín, etc.	20m2
Tener un lugar donde estudiar y hacer tareas.	Sala de estudios	Revisar, repasar aprender en grupo	50m2
Investigar las tareas en libros	Sala de lectura	Leer.	10m2
Investigar las tareas en la computadora.	Sala de investigación	Investigar en el internet. Hacer consultas.	10m2
Disfrutar de una fiesta en un lugar seguro y aprobado.	Sala de baile	Recepción para jóvenes en fiestas escolares	70m2
Disfrutar de obras de teatro etc, en un lugar bien diseñado	Auditorio	presentaciones artísticas conferencias, teatro	70m2
Poder realizar deporte y ejercicios con comodidad	Gimnasio	ejercitarse	50m2
Disfrutar de momentos al aire libre	Patios y jardines	Recreación al aire libre Juegos al aire libre	50m2
Jugar al aire libre	Cancha múltiple	Jugar los deportes muy comunes entre los chicos	50m2
Fuente: (Neufert, 1995)			
			TOTAL
			690

9.4. ORGANIGRAMA FUNCIONAL



9.5. CONCEPTO

EL ARCO IRIS

Foto 8.1. Arco iris



Fuente: <http://trabajoconseresdeluz.blogspot.com/2011/10/meditacion-con-la-llama-arco-iris.html>

El Arco Iris es un fenómeno de la luz natural que se produce a través de un material de vidrio cuando ésta se refracta creando una descomposición en 7 colores que van desde el rojo hasta el violeta. Cada color tiene una longitud de onda distinta. Así, para un mismo ángulo de incidencia, la luz se refracta con ángulos distintos para diferentes colores.

SIGNIFICADO DEL ARCOIRIS PARA LOS GRIEGOS

Para los griegos de forma curiosa este fenómeno era realizado por la Diosa del Aire llamada Iris. Ella abría las nubes y las iluminaba mostrando sus colores en forma de un arco que llevaba su mismo nombre. Lo interesante es que esto solo se podía ver a través de la lluvia. Los griegos relacionaron al arco iris como la entrada a la puerta que comunicaba a los humanos con los dioses. De ahí la creencia que en la puerta se encontraba una vasija de oro. Los griegos lo denominaron arcoíris dándole como significado de la fuerza y los poderes de la naturaleza. (Foro de Ciencias Sociales Humanas, 2010)

Significado de los Colores

EL ROJO: Es el color de la vida y la pasión, fuego y el misterio del amor.

EL ANARANJADO: Da energía, alegría, felicidad. Deja atrás emociones negativas, le hace sentir menos inseguro, menos penoso, más comprensivo con los defectos.

EL VERDE: es el color de la esperanza. Fuerte afinidad con la naturaleza y nos conecta con ella. El verde nos crea un sentimiento de confort y relajación, de calma y paz interior

EL ÍNDIGO: hace relación a las fantasías y sueños etéreos. Estimula la imaginación y la intuición.

VIOLETA: El violeta es capaz de combatir miedos y aportar paz. Conecta con impulsos musicales y artísticos. Es espiritual.

AZUL: Nos sentimos en paz con nosotros mismos y la vida en armonía y tranquilidad, pensando en el color azul, todo nuestro ser se tranquiliza y se calma. El azul ayuda a controlar la mente, a tener claridad de ideas y a ser creativos.

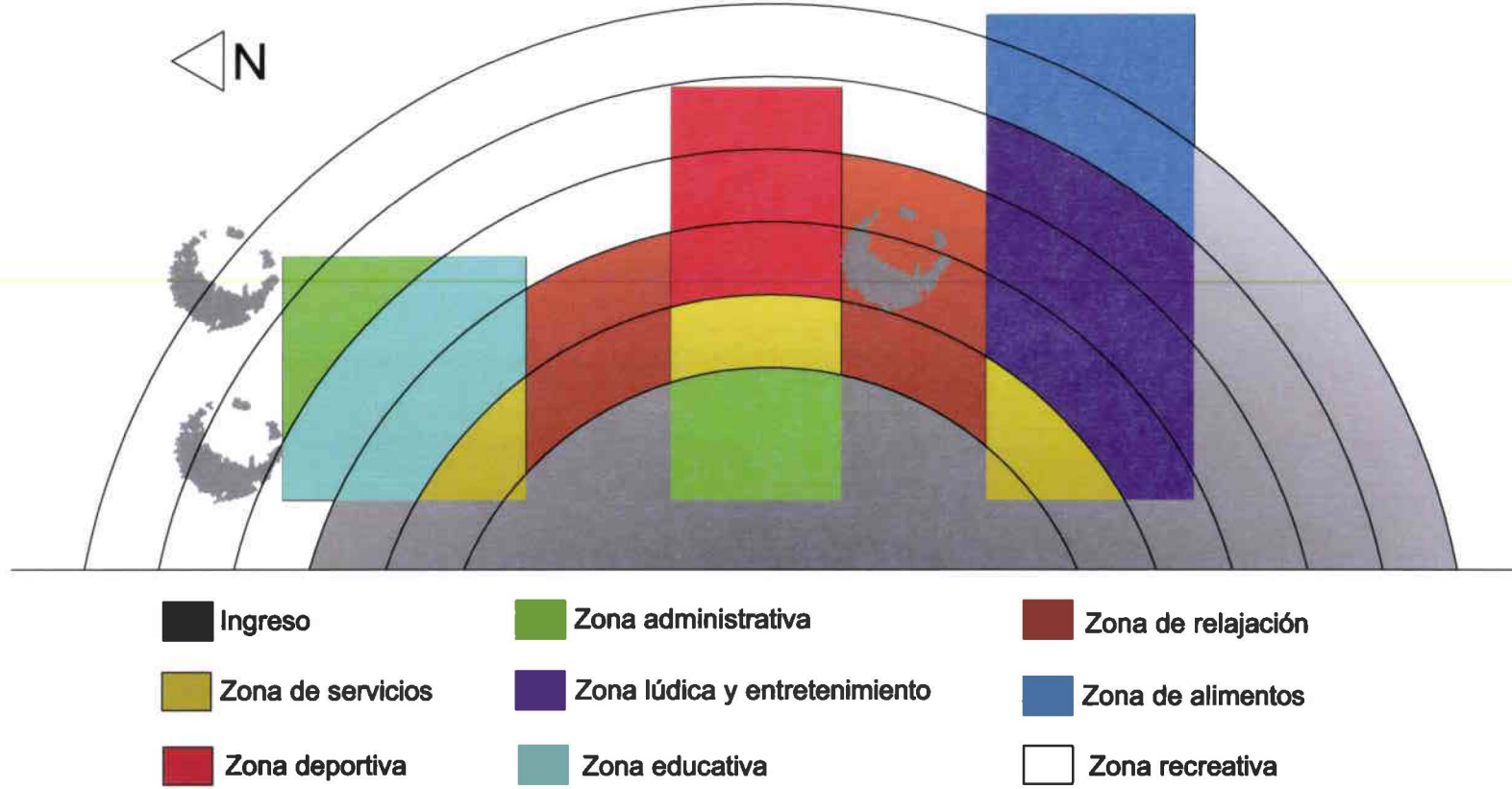
AMARILLO: Sentimientos de alegría, en nuestro interior, el color amarillo. Simboliza el lujo y el cómo estar de fiesta cada día. Se asocia con la parte intelectual de la mente. También ayuda a ser organizado.

(Foro Ungidos, 2008)

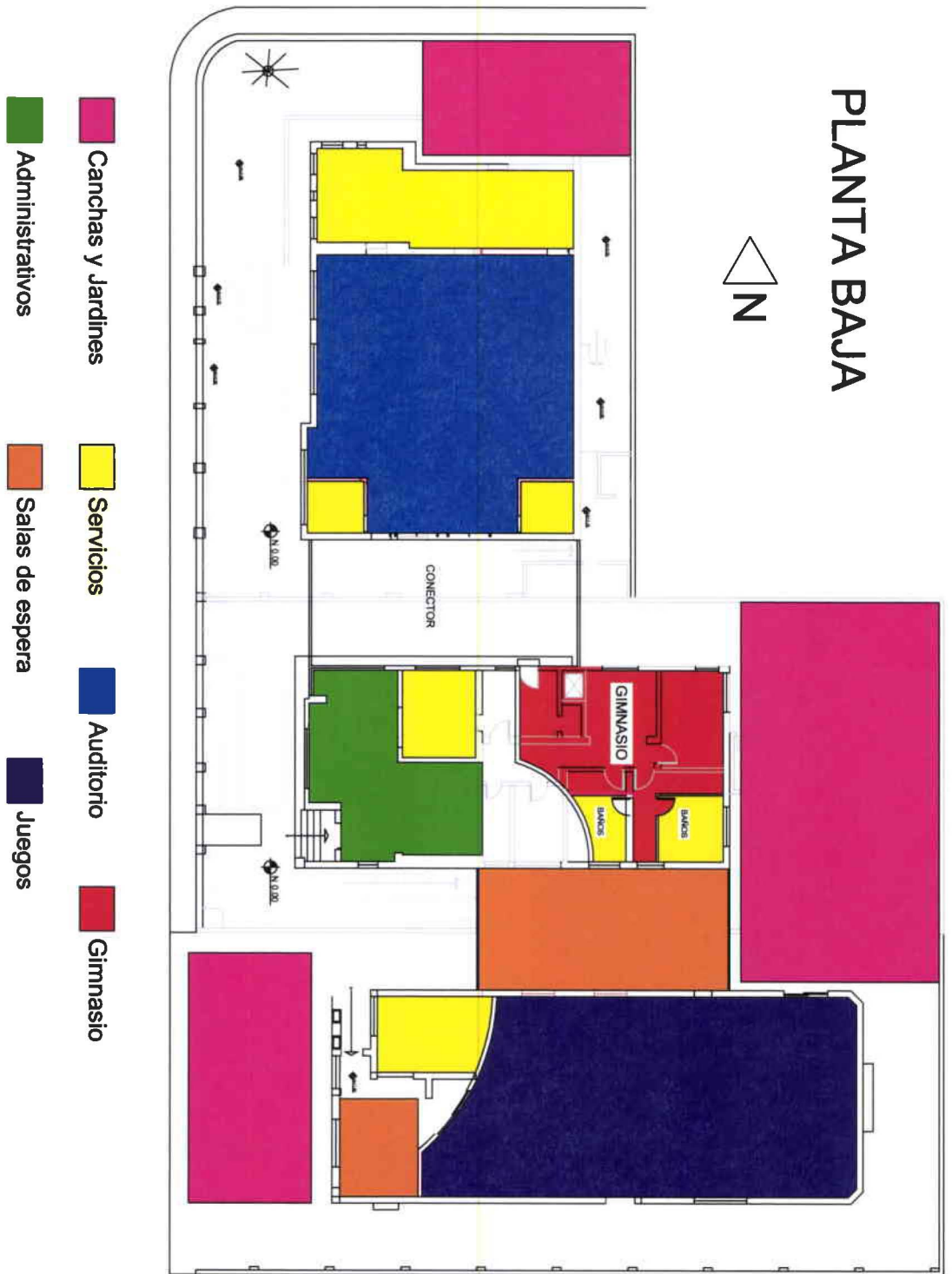
Foto 8.2. Arco iris



Fuente: <http://socyhumanasdelaumet.onlinegoo.com/t25-significado-del-arco-iris>



11. PLAN MASA



PLANTA ALTA



- Estudio
- Servicios
- Salon de baile
- Administrativos
- Salas de espera
- Restaurante

REFERENCIAS

- Archinnovations*. (2007). Recuperado el 15 de Diciembre de 2011, de Archinnovations: <http://www.archinnovations.com/featured-projects/academic/orestad-college/>
- Diario Hoy*. (29 de Marzo de 2007). Recuperado el 10 de Diciembre de 2007, de Diario Hoy: <http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/la-floresta-un-jardin-de-cemento-262783.html>
- Entretenimientum*. (2007). Recuperado el 14 de Diciembre de 2011, de Entretenimientum: <http://www.centro.grupoabierto.com/>
- Foro Ungidos*. (6 de Diciembre de 2008). Recuperado el 9 de Enero de 2012, de Foro Ungidos: <http://www.ungidos.com/foros/index.php?topic=30607.0>
- Foro de Ciencias Sociales Humanas*. (10 de Junio de 2010). Recuperado el 9 de Enero de 2012, de Foro de Ciencias Sociales Humanas:
- Fundacion Patronato Municipal San Jose*. (26 de Octubre de 2011). Recuperado el 16 de Diciembre de 2011, de Fundacion Patronato Municipal San Jose: <http://www.patronato.quito.gob.ec/inclusion-social-de-juventudes/casa-metro-juventudes.html>
- FunLibre*. (2011). Recuperado el 10 de Diciembre de 2011, de FunLibre: www.funlibre.org/documentos/idrd/fundamentos.html
<http://socyhumanasdelaumet.onlinegoo.com/t25-significado-del-arco-iris>
- López, J. S. (2011). *El fenomeno de lo lúdico*. Recuperado el 12 de Diciembre de 2011, de El fenomeno de lo lúdico: [http://politecnicojic.edu.co/luciernaga5/pdf/articulos/LA-SOCIEDAD-DEL-ENTRETENIMIENTO-Y-SU-IMPERATIVO-SUPERYOICO-DE-GOCE-El-Fenomeno-de-lo-Ludico-\(1\).pdf](http://politecnicojic.edu.co/luciernaga5/pdf/articulos/LA-SOCIEDAD-DEL-ENTRETENIMIENTO-Y-SU-IMPERATIVO-SUPERYOICO-DE-GOCE-El-Fenomeno-de-lo-Ludico-(1).pdf)
- Neufert, E. (1995). *Arte de proyectar en arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
- Princess Cruises*. (s.f.). Recuperado el 15 de Diciembre de 2011, de Princess Cruises: <http://www.cruceirosprincess.com/servicios/adolescentes.html>
- Wikipedia*. (25 de Marzo de 2010). Recuperado el 15 de Diciembre de 2011, de Wikipedia: http://es.wikipedia.org/wiki/Sal%C3%B3n_recreativo
- Wikipedia*. (7 de Noviembre de 2011). Recuperado el 7 de Diciembre de 2011, de Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Auditorio>
- Wikipedia*. (09 de Febrero de 2011). Recuperado el 20 de Noviembre de 2011, de Wikipedia: http://es.wikipedia.org/wiki/Sal%C3%B3n_de_baile
- Wikipedia*. (14 de Noviembre de 2011). Recuperado el 10 de Diciembre de 2011, de Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- Wikipedia*. (26 de Octubre de 2011). Recuperado el 11 de Diciembre de 2011, de Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Entretenimiento>
- Wikipedia*. (25 de Agosto de 2011). Recuperado el 15 de Diciembre de 2011, de Wikipedia: http://es.wikipedia.org/wiki/Centro_social
- Wikipedia*. (7 de Noviembre de 2011). Recuperado el 12 de Diciembre de 2011, de Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Restaurante>
- Wikipedia*. (11 de Octubre de 2011). Recuperado el 16 de Diciembre de 2012, de Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Patio>

ANEXO 1

NORMATIVAS MUNICIPALES.

Art. II. 77.- (Sustituido por el Art. 1 de la Ordenanza 0095, R.O. 187-S, 10-X-2003).- **Usos específicos en suelo comercial y de servicios.**- Los usos de suelo comerciales y de servicios, por su naturaleza y su radio de influencia se integran en los siguientes grupos:

1. **Comercial y de servicios barrial:** Son usos compatibles con el uso residencial y está conformado por:

a) **Comercios básicos:** Son los establecimientos de consumo cotidiano, su accesibilidad será principalmente peatonal; proveen artículos de consumo doméstico;

b) **Servicios básicos:** Constituyen aquellos establecimientos de oferta y prestación de servicios de apoyo a las áreas residenciales;

c) **Oficinas administrativas (1):** Comprende oficinas individuales, no agrupadas en edificios de oficinas, en locales no mayores de 250 metros cuadrados; y,

d) **Alojamiento doméstico (1):** Comprende aquellos establecimientos que prestan servicios ampliados de alojamiento al uso residencial.

2. **Comercial y de servicios sectorial:** Estas zonas se desarrollan en forma de corredores urbanos o ejes de servicios, siendo adecuadas para ubicar los usos de comercio y servicios de mayor impacto, así como actividades de comercio con baja incidencia en el medio ambiente y, está conformado por:

a) **Comercios especializados:** Ofrecen una gran variedad de productos y son establecimientos que sirven a una amplia zona o a la totalidad del sector, y son generadores de tráfico vehicular y de carga, su impacto puede ser disminuido a través de normas de operación;

b) **Servicios especializados:** Constituyen aquellos establecimientos de oferta y prestación de servicios de áreas que rebasan las zonas residenciales y se constituyen en soporte y apoyo a la movilidad de la población. En el sector de La Mariscal, en el Centro Histórico de Quito, en otras áreas históricas se prohíben establecimientos de gasolineras y estaciones de servicio;

c) **Comercios de menor escala:** Son aquellos establecimientos que agrupan a establecimientos y almacenes que no superan los 500 m² de área útil;

d) **Comercio temporal:** Son instalaciones provisionales que se ubican en espacios abiertos tales como plazas o explanadas, su autorización debe ser condicionada para cada caso, dependiendo del impacto que ocasionen a las zonas aledañas;

e) **Oficinas administrativas en general (2):** De profesionales, de empresas, de negocios, gubernamentales, agrupadas en edificios de oficinas o corporativos, siendo generadora de tráfico de vehículos que demandan áreas de estacionamiento y vías de acceso adecuadas;

f) **Alojamiento temporal (2):** Comprende instalaciones para alojamiento que funcionan mediante el arrendamiento de habitaciones y servicios complementarios; y,

g) **Centros de juego:** Son aquellos dedicados a actividades lúdicas y que por su naturaleza proporcionan el desarrollo de destrezas y habilidades físicas, así como de distracción. Es prohibida su implantación en un radio menor a 100 m en relación a equipamientos educativos.

3. **Comercial y de servicios zonal:** Son actividades que se generan en centros, subcentros o corredores urbanos y están conformados por:

a) **Centros de diversión:** Son usos dedicados a las actividades lúdicas y espectáculos, que por su naturaleza son generadores de impactos ambientales, principalmente por la noche; demandan grandes áreas para estacionamiento y generan concentraciones públicas.

Es prohibida su implantación en un radio menor a 100 m, en relación a los equipamientos educativos y de salud. En el sector de La Mariscal en zonas residenciales R2, se prohíbe nuevos establecimientos de centros de diversión CZ 1 a excepción de cines, teatros, cafés concierto y restaurantes-bares, los que solamente podrán ubicarse en los ejes con uso residencial múltiple. Los casinos sólo se autorizarán como parte integrante de los hoteles. En el núcleo del centro histórico se prohíben las discotecas y salas de baile.

Municipalidad.

Art. II. 85.- (Sustituido por el Art. 1 de la Ordenanza 0095, R.O. 187-S, 10-X-2003).- **Usos específicos en suelo para equipamiento.-** El equipamiento comprende los siguientes componentes: de servicios sociales; y, de servicios públicos:

1. Equipamientos de servicios sociales, relacionados con las actividades de satisfacción de las necesidades de desarrollo social de los ciudadanos. Se clasifican en:

a) **Educación**, corresponde a los equipamientos destinados a la formación intelectual, la capacitación y la preparación de los individuos para su integración en la sociedad;

b) **Cultura**, corresponde a los espacios y edificaciones destinados a las actividades culturales, custodia, transmisión y conservación del conocimiento, fomento y difusión de la cultura;

c) **Salud**, corresponde a los equipamientos destinados a la prestación de servicios de salud como prevención, tratamiento, rehabilitación, servicios quirúrgicos y de profilaxis;

d) **Bienestar social**, corresponde a las edificaciones y dotaciones de asistencia no específicamente sanitarias, destinadas al desarrollo y la promoción del bienestar social, con actividades de información, orientación, y prestación de servicios a grupos humanos específicos;

e) **Recreación y deporte**, el equipamiento deportivo y de recreación, corresponde a las áreas, edificaciones y dotaciones destinadas a la práctica del ejercicio físico, al deporte de alto rendimiento y a la exhibición de la competencia de actividades deportivas, y por los espacios verdes de uso colectivo que actúan como reguladores del equilibrio ambiental; y,

f) **Religioso**, comprende las edificaciones para la celebración de los diferentes cultos.

Art. II. 115.- (Sustituido por el Art. 1 de la Ordenanza 0095, R.O. 187-S, 10-X-2003).- **Tipos de tratamiento urbanístico y del medio natural.**- En función de lo establecido en los anteriores artículos de este capítulo, se definen los siguientes tipos de tratamiento urbanístico:

a) **Conservación:** Para aquellas estructuras que mantienen una homogeneidad morfológica, coherencia entre el uso con la edificación y cierta calidad del espacio público;

b) **Rehabilitación:** Para aquellas estructuras en las que existe contradicción entre el uso y la tipología de la edificación, lo que ha generado un proceso de deterioro de esa estructura;

c) **Renovación:** Para aquellas estructuras que por su estado de deterioro y la pérdida de unidad morfológica determina la necesidad de su reemplazo por una nueva estructura que se integre física y socialmente al conjunto urbano;

d) **Consolidación:** Que consiste en la ocupación del suelo en correspondencia a las características tipológicas y morfológicas de las estructuras existentes;

e) **Nuevos desarrollos:** Que consiste en el diseño de nuevas estructuras urbanas con características de unidad y homogeneidad tipomorfológica;

f) **Conservación natural:** Que tiene como objetivo mantener las condiciones de los recursos naturales renovables; y,

g) **Transformación:** Que pretende rehabilitar su estado de deterioro producido por la explotación de los recursos naturales no renovables.

Art. II. 160.- (Sustituido por el Art. 1 de la Ordenanza 0095, R.O. 187-S, 10-X-2003).- **Estacionamientos.**- Para el cálculo del número de puestos de estacionamientos se seguirán las reglas generales contenidas en este libro y en el cuadro No. 3.

2. Uso comercial y de servicios

Centros de diversión CZ1	1 por cada 10 asientos			
Oficinas administrativas, oficinas administrativas en general, y comercios menores a 250 m ²	1 por cada 50 m ² + 1 por la fracción mayor o igual a 25 m ²	1 por cada 50 m ² + 1 por la fracción mayor o igual a 40 m ²	1 c/200 m ²	
Comercio de menor escala hasta 500 m ²	1 por cada 25 m ²	1 por cada 50 m ²		10% del área construida en planta baja
Centros de Comercio de hasta 1.000 m ²	1 por cada 20 m ²	1 por cada 25 m ²		10% del área construida en planta baja
Centros comerciales mayores a 1.000 m ²	1 por cada 15 m ²	1 por cada 20 m ²		10% del área construida en planta baja
Alojamiento	1 por cada 4 habitaciones	1 por cada 8 habitaciones *		Dentro del predio

3. Equipamientos y servicios

Educación Preescolar y escolar Secundaria Superior	2 por cada aula 5 por cada aula 10 por cada aula	1 por cada 1.000 m ² de construcción *	4 8	Dentro del predio Dentro del predio Dentro del predio
Cultural, bienestar social, recreativo y deportes y religioso	1 por cada 25 asientos	1 por cada 50 asientos *		Dentro del predio

*) Siempre que las condiciones lo permitan

2) 60% para el público y el 40% para el personal

Los estacionamientos se someterán a los siguientes criterios y a los establecidos en las Normas de Arquitectura y Urbanismo:

a) El ingreso vehicular no podrá ser ubicado en las esquinas, ni realizarse a través de plazas, plazoletas, parques, parterres ni pretilas y se lo hará siempre desde una vía pública vehicular. En caso de que el predio tenga frentes a dos vías, el ingreso vehicular se planificará por la vía de menor jerarquía, salvo estudio previo de tráfico y pendientes aprobado por la Dirección Metropolitana de Transporte y Vialidad;

b) Los accesos a los estacionamientos deberán conservar el mismo nivel de la acera **con una tolerancia del 10% en dirección de la pendiente, con excepción de los lotes con pendientes positivas o negativas laterales en los que se permitirá realizar los cortes pertinentes en la acera para facilitar la accesibilidad**, en una profundidad de 3 m desde la línea de fábrica a partir del cual podrá producirse el cambio de pendiente. En las áreas en las que la forma de ocupación de la edificación sea a línea de fábrica, el cambio de pendiente se realizará a partir de una profundidad de tres metros (3 m) de la línea de fábrica;

c) El ancho mínimo de las rampas de acceso a los estacionamientos, será de tres metros (3.00 m);

d) Toda edificación que al interior del predio tuviese más de veinte puestos de estacionamientos, deberá instalar a la salida de los vehículos una señal luminosa y sonora. Esta será lo suficientemente visible y audible para los peatones, indicando el instante de la salida de los vehículos.

h) En las áreas históricas, se podrán autorizar accesos vehiculares y sitios de estacionamiento interior, siempre y cuando el ancho libre del zaguán así lo permita. Por ningún concepto se desvirtuarán los elementos tipológicos de la edificación, en especial: portadas, enmarcados de piedra, cornisas, molduras, pisos de adoquín de piedra o sillar, arcos, galerías, corredores ni patios;

i) En inmuebles consolidados y catalogados como rehabilitables no se exigirán áreas de estacionamientos si es que técnicamente no es factible ubicarlos;

j) No se permite la ocupación de la acera como estacionamiento de vehículos
Art. II. 172.- (Sustituido por el Art. 1 de la Ordenanza 0095, R.O. 187-S, 10-X-2003).- **Áreas verdes recreativas.-**

a) Las edificaciones de vivienda de los grupos A, B, C, **D y E** tendrán un área recreativa mínima de **doce** metros cuadrados por unidad de vivienda. Estas áreas pueden ser concentradas hasta en dos cuerpos, susceptibles de implantarse equipamientos;

b) Para el cálculo de estas áreas no se tomarán en cuenta las superficies destinadas a circulación vehicular y peatonal. Los retiros frontales en zonas de uso residencial, podrán ser tratados como espacios comunitarios sin divisiones interiores, debiendo ser encespedados y arborizados;

c) (Sustituido por el Art. 15 de la Ordenanza 0107, R.O. 242, 30-XII-2003) En edificaciones en altura existentes, o edificaciones que se han acogido a ampliaciones por los cambios de zonificación, podrán utilizarse las terrazas como áreas recreativas abiertas, siempre y cuando cuenten con las debidas seguridades y sean diseñadas específicamente para dicho fin.

En edificaciones nuevas, las áreas verdes recreativas podrán localizarse y diseñarse específicamente para dicho fin, en terrazas y/u otros pisos;

d) En las áreas históricas, podrán computarse como área recreativa los patios, jardines y áreas no edificadas, a excepción de los retiros frontales y circulaciones peatonales y vehiculares establecidas como tales;

e) En áreas suburbanas el área verde recreativa mínima será el 10% del área total del terreno en todos los casos; y,

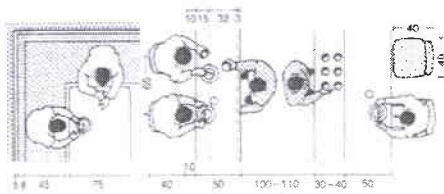
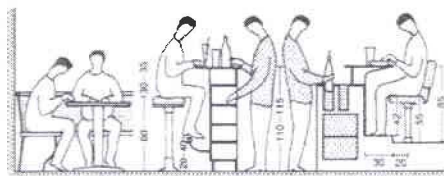
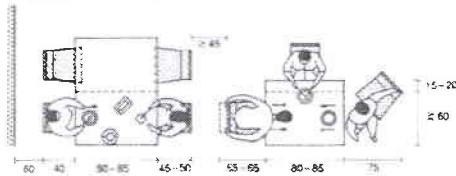
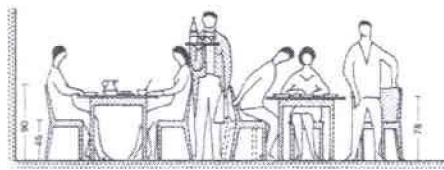
f) A más de las áreas requeridas por la normativa, adicionalmente podrán ser destinadas para áreas verdes recreativas de uso comunal las áreas de protección de ríos y quebradas; siempre y cuando se establezcan los taludes y se construyan cercas de protección, debiendo ser estas áreas encespedadas y arborizadas.

Art. R. II.198.- (Sustituido por el Art. 1 de la Ordenanza 0095, R.O. 187-S, 10-X-2003).- **Respeto a las normas de zonificación.**- Para realizar cualquier tipo de intervención urbana o arquitectónica como habilitar un terreno, intensificar la utilización del suelo, edificar, ampliar, modificar, rehabilitar o reparar construcciones existentes se respetarán las normas de la PUOS establecidas en este libro y en las Normas de Arquitectura y Urbanismo.

ANEXO 2. ARTE DE PROYECTAR EN ARQUITECTURA. NEUFERT.

RESTAURANTES

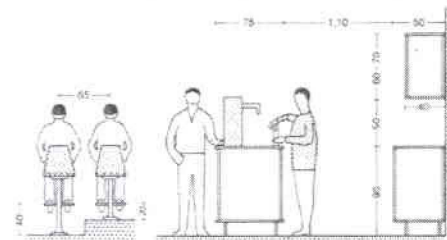
→ p. 216-217



Una persona necesita una superficie de mesa de unos 60 cm de anchura y 40 cm de profundidad para poder comer con comodidad → ② - ④. Con estas medidas queda suficiente espacio entre los comensales. En el centro de la mesa se necesita una franja de 20 cm de anchura para las diferentes fuentes, bandejas y soperas, por lo que la anchura mínima adecuada para una mesa de comer es de 80 a 85 cm.

Las mesas redondas, octagonales o hexagonales con un diámetro de 90 a 120 cm son idóneas para 4 personas y pueden acoger también a uno o dos comensales más.

Separación entre mesa y pared ≥ 75 cm → ①, pues la silla ya ocupa 50 cm. Si el espacio entre la mesa y la pared se ha de utilizar también como paso, dicha separación debería ser ≥ 100 cm.



② Servicio de desayuno: 1. tenedor o cuchara; 2. jarro de leche; 3. bote de mermelada o mantequilla; 4. azucarero; 5. tenedor de postre; 6. cuchillo de postre; 7. cuchara de café; 8. plato de postre; 9. servilleta; 10. plato de taza; 11. taza de café o té.

③ Servicio de comer sencillo: 1. tenedor; 2. cuchillo; 3. cuchara de postre; 4. cuchara; 5. copa de cerveza o agua; 6. copa de vino; 7. plato sopero; 8. plato plano; 9. servilleta.

④ Servicio de banquete: 1. tenedor de postre; 2. tenedor de mesa; 3. tenedor; 4. cuchara de postre; 5. cuchara; 6. cuchillo; 7. cuchillo de pescado; 8. cuchillo de postre; 9. plato sopero; 10. plato plano; 11. servilleta; 12. copa de cerveza o agua; 13. copa de vino tinto o blanco; 14. copa de licor.

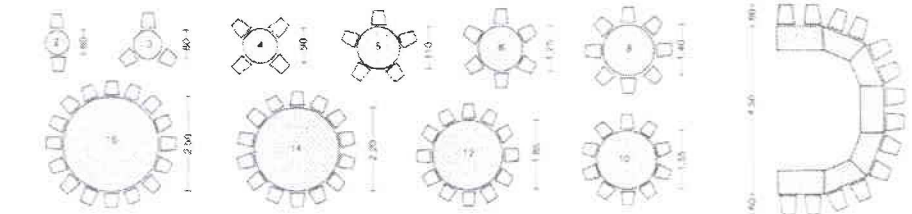
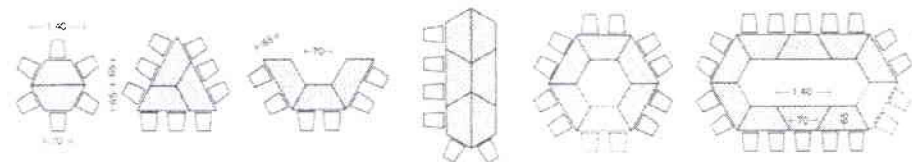
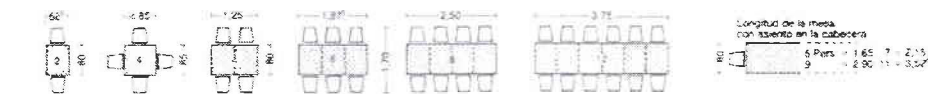


② Desayuno

③ Comida

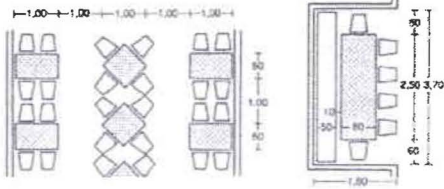
④ Banquete

① Espacio necesario para los comensales y el servicio

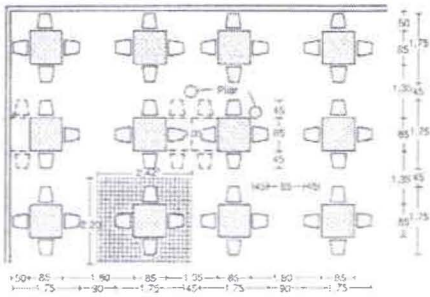


⑤ Mesas/asientos

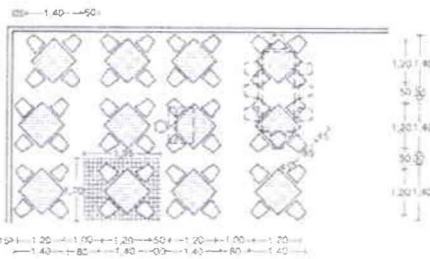
RESTAURANTES



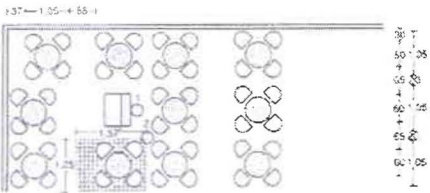
1 Medidas mínimas 2 En nichos



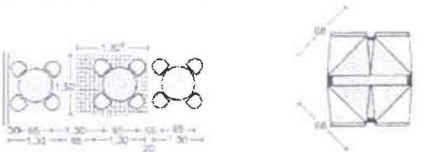
3 Colocación de las mesas en paralelo



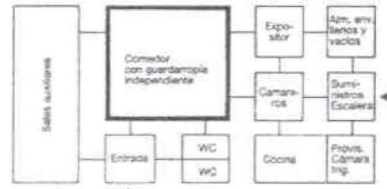
4 Disposición de las mesas en diagonal



5 Medidas mínimas para la colocación de las mesas



6 Colocación de las mesas en una cafetería 7 Mesa Turró



8 Esquema funcional de un pequeño restaurante

Antes de proyectar un restaurante se ha de estudiar cuidadosamente con el propietario la organización del local. En particular se ha de precisar: qué oferta, calidad y cantidad de alimentos se va a ofrecer, qué sistema de servicio se va a elegir. Si se van a servir menús fijos o a la carta, si será self-service o habrá camareros. Para el diseño es importante saber a qué público se dirige el establecimiento y qué cantidad de personas se piensa atender. Es preciso colaborar con especialistas en la planificación de cocinas, instalación de cámaras frigoríficas, instaladores de electricidad, aire acondicionado, calefacción y fontanería.

Del entorno dependerá la imagen exterior que se quiera dar al restaurante.

La sala principal de un restaurante es el comedor, la decoración irá en función del tipo de establecimiento. Una parte de las sillas y mesas debería poder moverse para cambiar su agrupación en determinadas ocasiones. Prever una mesa reservada en un lugar adecuado. Las salas de banquetes o convenciones y habitaciones auxiliares se han de amueblar siempre de manera que pueda variarse su colocación. Para los comedores con barra es conveniente disponer una barra rápida con asientos fijos. Los grandes comedores se han de estructurar en varios ámbitos. En torno al comedor se agrupan las salas auxiliares, la cocina, los lavabos y los cuartos de instalaciones que también se pueden alojar en el sótano → ⑩.

Los pilares pueden situarse en el centro de un grupo de mesas o en las esquinas de las mesas → ③. Altura libre de las comedores con una superficie $\geq 50 \text{ m}^2$: 2,50 m, más de 50 m^2 : 2,75 m, mes de 100 m^2 : $\approx 3,00 \text{ m}$; encima o debajo de galerías: $\approx 2,50 \text{ m}$.

Lavabos en restaurantes y bares en cervecerías se considera un porcentaje del 75 % de hombres y un 25 % de mujeres; en salas de baile 50 % de hombres y 50 % de mujeres → ⑩.

Superficie comedor	Anchura op.	Nº de comedores	Lavabos	Limpi. platos	Cama. personal
0-100 m ²	0-1,10 m	1-2	2	2	2
100-250 m ²	0-1,30 m	3-4	3	3	3
250-500 m ²	0-1,50 m	5-6	4	4	4
500-1000 m ²	1-1,80 m	7-8	5	5	5

Mesa de 1,00 m² \approx 0,10 m²

⑩ Anchura útil de las escaleras ⑩ Lavabos

Recorridos de emergencia de 1 m de ancho para cada 100 personas. Dimensiones mínimas en pasos en el interior del comedor: 0,80 m; puertas: 0,90 m, pasillos y recorridos de emergencia: 1,0 m → ⑪. Escaleras hacia aseos, lavandería, salas del personal: ancho libre de paso $\approx 1,10 \text{ m}$. Altura libre $\approx 2,10 \text{ m}$. Superficie de ventanas: $\approx 1/10$ de la superficie de la habitación o del comedor.

Tipo	Distancia desde la puerta al comedor por cada cubierta	Superficie de comedor en m ² por persona	Mesas	Asien. loc.	Con. sanitarios	Auto. servicio
Restaurante de lujo	1	0,7	1,5-2,0	4	1,25	1,25
Restaurante con servicio	2	0,5	1,4-1,8	4	1,10	1,20
Restaurante normal	1,5	0,4-0,5	1,4-1,8	4	1,10	1,10
Reservas	1	0,5-0,4	1,4-1,8	4	1,10	1,10

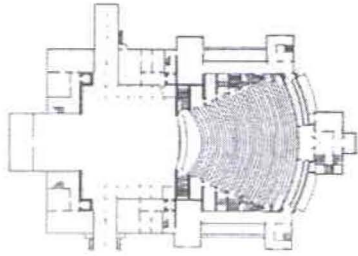
Para situaciones de emergencia para el personal ver la norma en el apartado de aprox. 90 m². N.º cubiertas = n.º de asientos / n.º de personas.

⑪ Superficie mínima ⑪ Anchura de los pasillos

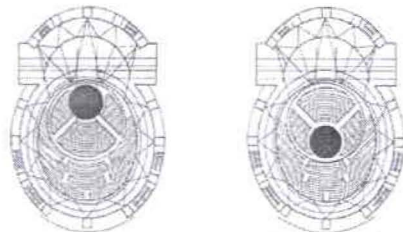
⑫ Superficie de los pormorteros por total entre 1,4 m² y 1,6 m²/asiento.

Fauces principales: 60 mm x 2,30 m ancho. Pasillos secundarios: 40 mm x 0,90 m ancho. Pasillos auxiliares: 40 mm x 0,75 m ancho.

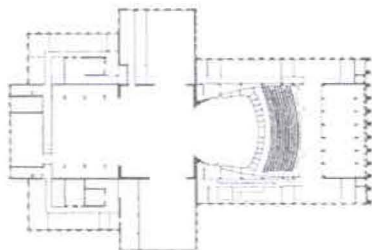
TEATROS → □



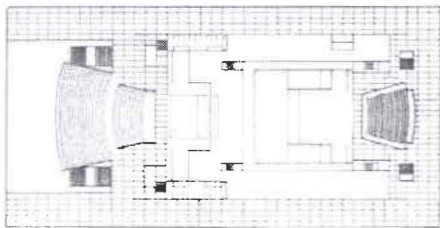
1 Teatro de los festivales de Bayreuth, 1875. R. Wagner y Arq. O. Bruckwald



2 Walter Gropius: proyecto para el «teatro total», 1927. (Nota: gestiona que permita dos posiciones de la escena) → 2 Segunda posición de la escena



4 Teatro Nacional de Dessau, 1932. Planta del piso superior. Arq. Friedrich Lipps y Wery Roth



5 Proyecto para el cinecine del Teatro Nacional de Mannheim. Arq. Mies van der Rohe, 1953



5 Schaubühne plaza Lehniner, Berlín, 1969. Arq. J. Scharoun

Panorama histórico

Teatro de Bayreuth → 1. R. Wagner estableció con la forma de su teatro un contrapunto a la gran Ópera de París. Proyecto de «teatro total» de W. Gropius y E. Piscator, véase *Die Bühne im Bauhaus* (El escenario en el Bauhaus), Dessau 1924. Aspectos más relevantes: espacio giratorio para los espectadores, escenario con sistema de cinta transportadora con posibilidades de proyectar imágenes en las paredes y en el techo → 2 - 3. Teatro Nacional de Dessau → 4; ejemplo temprano de un escenario moderno con suficientes escenarios laterales. Proyecto del Teatro Nacional de Mannheim → 5. Schaubühne en la plaza Lehniner, Berlín, primera gran construcción moderna de un espacio teatral flexible (remodelación del edificio «Universum» de Mendelssohn, 1928). Ópera Bastille, París → 6, el mayor escenario hasta la actualidad, con 10 escenarios laterales o dos niveles.

Tendencias en la construcción actual de teatros

Coexisten dos tendencias

1. Conservación, restauración y modernización de los teatros existentes del siglo XIX hasta mediados del siglo XX.

2. Construcciones de nueva planta con un carácter espacial «experimental» y abierto, por ejemplo, la Schaubühne de la plaza Lehniner → 5. En la misma dirección se encuentran las numerosas transformaciones de espacios existentes en talleres de teatro con capacidad para 80 a 160 espectadores.

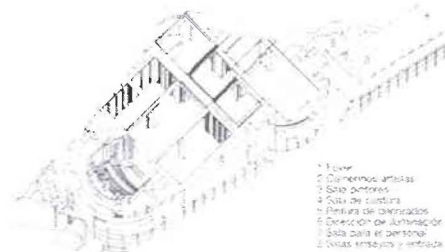
Óperas y teatros: dos edificios diferentes para representaciones teatrales

1. La ópera: en la tradición de los edificios italianos de ópera de los siglos XVII y XIX → p. 414 8 - 10. Se caracteriza por una clara separación espacial entre la sala de espectadores y el escenario a través del foso de la orquesta, por su gran capacidad (entre 1000 y casi 4000 plazas) y por el correspondiente sistema de palcos y pisos necesarios para acoger al numeroso público; por ejemplo, Scala de Milán: 3600 plazas, Deutsche Oper de Berlín: 1986 plazas, Metropolitan Opera de Nueva York: 3788 plazas, Ópera Bastille de París: 2700 plazas → p. 414. El teatro para los festivales de Bayreuth es el contrapunto a la forma de la ópera como teatro de pisos y palcos. Está ideado como un teatro semicircular, según el modelo grecorromano, pero sólo tiene 1645 plazas.

2. El teatro: en la tradición de la reforma teatral alemana del siglo XIX. Se caracteriza por la forma semicircular en pendiente (es decir, que los espectadores se sientan en una superficie curva inclinada) y por un gran proscenio (espacio de representación delante de la boca del escenario). Sin embargo, el teatro se sitúa sobre todo en el marco de la tradición teatral inglesa → p. 414 2, es decir, superficie de representación en la propia sala.

Ejemplos modernos de la zona de habla inglesa: Festival Theatre de Chichester, Inglaterra, Powell y Moya, 1962. Ejemplo alemán: Teatro Nacional de Mannheim. Kleines Haus Weber, Hämmer, Fischer, 1957. La forma espacial variable y abierta se intensificó a través de los experimentos espaciales del teatro en los años 70. Ejemplo: Teatro Concordia de Bremen (transformación de un antiguo cine). La Schaubühne de la plaza Lehniner de Berlín es un ejemplo de grandes posibilidades de variación espacial → 5.

3. Un caso particular en la zona de habla alemana es el llamado teatro de tres sectores (forma mixta de teatro y ópera). El teatro está influenciado por los requisitos dominantes de la ópera. Ejemplo: Teatro Municipal de Heilbronn, Biste y Gerling, 1982.

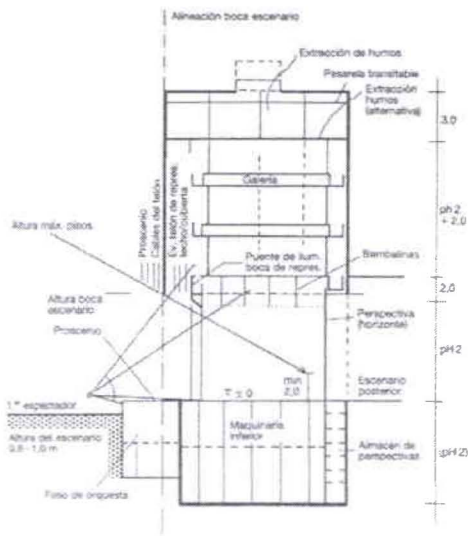


6 Grand Théâtre, París, 1969. Arq. J. Coustou

- 1 Foyer
- 2 Cuñeremos artistas
- 3 Sala pentónea
- 4 Sala de custodia
- 5 Planta de iluminación
- 6 Dirección de iluminación
- 7 Sala sala el personal
- 8 Casas embudo y entrada

Teatros
Cines

TEATROS



1) Proporciones del escenario tradicional en sección (vista lateral)

Proporciones del escenario, escenario auxiliar y almacenes

1. Se distinguen tres tipos de escenarios (según las ordenanzas de locales para espectáculos públicos) válidas para establecimientos con una capacidad para más de 100 espectadores. Esta normativa define diferentes formas de escenarios.

Escenario grande:

Superficie escénica de más de 100 m². Techo del escenario a más de 1 m por encima de la boca del escenario. Para el escenario completo es imprescindible un telón de protección de acero que separe la sala de espectadores, en caso de peligro, del escenario. La normativa también obliga a una clara separación entre escenario y sala de espectadores para el uso.

Escenario pequeño:

Superficie inferior a 100 m², sin posibilidades de ampliación (escenarios auxiliares), techo del escenario a menos de 1 m por encima de la boca del escenario; los escenarios pequeños no necesitan un telón de acero.

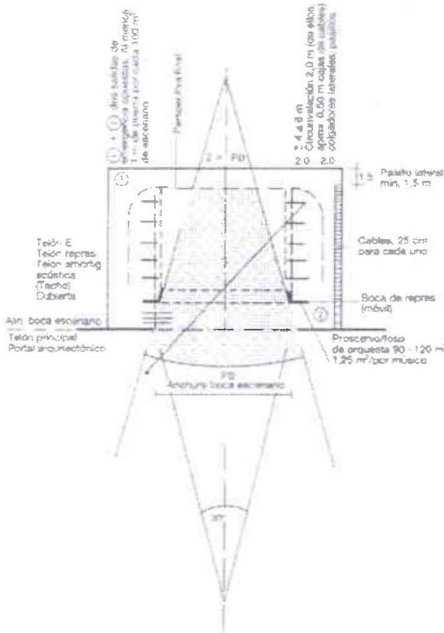
Superficie destinada a representaciones:

Tarimas elevadas en la sala sin galería superior para decorados. Lo específico de estas superficies se encuentra en la normativa sobre telones y decorados. Afectan al uso y no a la planificación del escenario. Los espacios experimentales se incluyen en este caso.

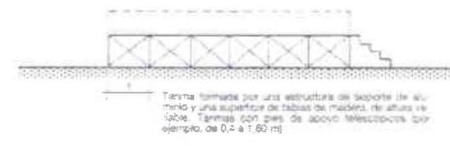
2. Proporciones del escenario

Las proporciones del escenario son el resultado de las líneas visuales de la sala de espectadores. Se considera superficie del escenario la superficie de representación, los pasos circundantes y las superficies de trabajo. Principio constructivo de un gran escenario tradicional → ① - ②.

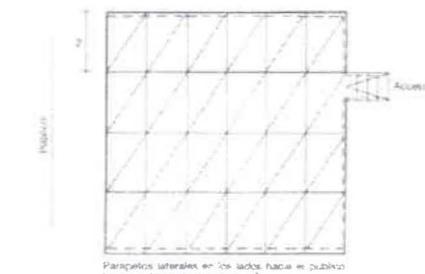
Las superficies móviles de representación están formadas por tarimas de altura variable o levadizas. La variabilidad de la forma se consigue mediante una subdivisión de la superficie en elementos individuales. Módulo base: 1 x 2 m → ③ - ④.



2) Proporción del escenario tradicional en planta



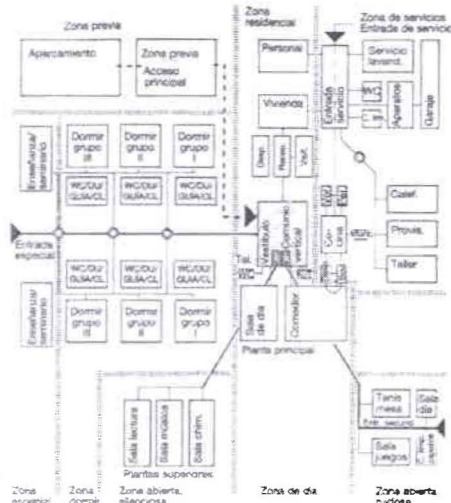
3) Superficie de representación (escenario)



4) Escenario, planta

Teatros Cines

ALBERGUES JUVENILES



Se distingue entre albergues juveniles, generalmente en el campo, que pueden ser infantiles para niños hasta 13 años y juveniles para jóvenes de 13-17 años, generalmente con una relación directa, y pensiones juveniles en ciudades con una oferta turística y cultural, en el centro de la ciudad o en un entorno tranquilo. La tendencia es construirlos con los estándares de un hotel de tres estrellas. Capacidad: 120-160 camas.

Función: alojamiento y punto de encuentro para seminarios, grupos de colegios, formación de jóvenes y adultos, alojamiento durante viajes de estudio, etc

Ámbitos funcionales:

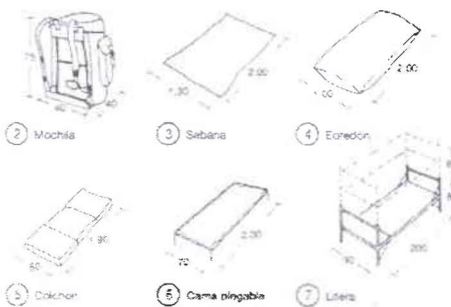
Salas de estancia y salas de actos, 1 sala por cada 20-25 camas. Varios comedores, superficies de circulación multifuncionales con esquinas diferenciadas, cafetería, sala de conferencias, comedores también utilizables como salas de actos, capacidad en función del número de camas, recepción y despacho para el director. En el exterior, zona de acampado (con acceso a lavabos), zona de juegos y deportes, aparcamiento para coches y autobuses. Zona interior con aislamiento acústico para tenis de mesa, taller de trabajos manuales y artes gráficas.

Dormitorios en el albergue \approx 4-6 (máximo 8) camas con cuarto para el tutor (1 cama, o sofá-cama); en las pensiones, dormitorios de 2-4 camas, dormitorio para el tutor, sencillo o doble, con mesa de trabajo, dormitorio familiar: 4-6 camas, tendencia a dormitorios separados para padres y niños. Chicos y chicas en dormitorios separados. Duchas y lavamanos en los dormitorios, WC separado, accesible a los minusválidos, consigna con cerradura a llave. Cuartos de limpieza en cada planta.

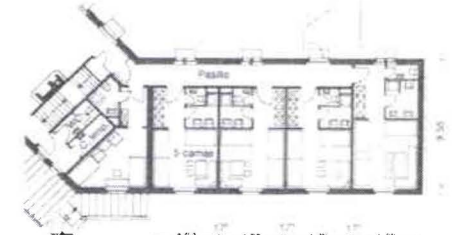
Zona de servicios, parecida a la de los hoteles de 3 estrellas, cocina con expedición de porciones individuales o raciones para grupos, cuartos de instalaciones, cuarto de estar para el personal.

Zona de vivir, vivienda para el director, varios dormitorios para los empleados de 12-15 m² de superficie.

1 Esquema funcional



9 Albergue de juventud en KÖR-Rehl con dormitorios de 4 y 6 camas. Arg. M. Eberghaus



10 Albergue de juventud en el campo, dormitorios de 5 camas. Arg. W. Zöke

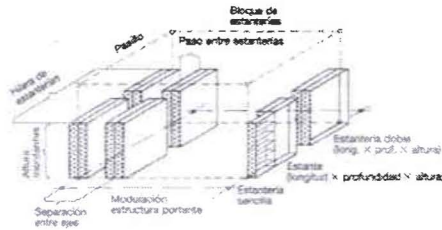


11 Albergue para familias y vivienda para el personal. Arg. M. Eberghaus



12 Pabellón con 14 camas. Arg. Schönewald

BIBLIOTECAS



1 Esquemas para explicar los conceptos utilizados en el cálculo de la superficie necesaria para almacenar los fondos de una biblioteca.



2 Superficie para estanterías no accesibles a los usuarios



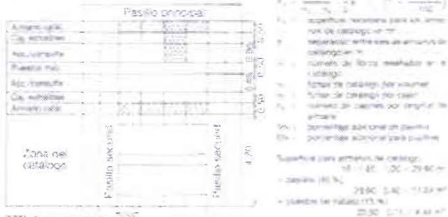
3 Superficie para estanterías de consulta libre, bloque de estanterías 7,80 x 6,00

Módulo estructural	7,20 m x 2,25 m	7,50 m x 2,30 m	7,80 m x 2,30 m	8,40 m x 2,40 m
Nº x separación entre ejes (en m)	6 x 1,20	6 x 1,25	6 x 1,30	6 x 1,20
	5 x 1,44	5 x 1,50	5 x 1,56	5 x 1,40
	4 x 1,80	4 x 1,87	4 x 1,95	4 x 1,68

4 Ejemplo de separaciones entre estanterías en función de módulo estructural

Zona	Nº de libros por estante
Deposito	25 - 30
Zona consulta libre y sala de lectura	20 - 25
Zona información y sala de lectura	20

5 Nº de libros por estante



6 Ejemplo de una posible disposición de catálogos, incluidas las legañas de trabajo (con las superficies necesarias, medidas en m)

Las bibliotecas científicas recogen y reúnen la bibliografía para la enseñanza y la investigación, para el préstamo o utilización en la biblioteca (fondo de consulta), por parte de estudiantes u otros usuarios interesados. La relación entre el fondo de consulta y el de préstamo depende del tipo de organización de la biblioteca. Las bibliotecas científicas se estructuran como bibliotecas universitarias según sistemas uniformes o duales: las uniformes se administran de forma centralizada, por regla general, esto quiere decir que junto a la central de la biblioteca (administración y servicios centrales) existen aún 3 o 4 zonas de exposición separadas (bibliotecas especializadas).

Los sistemas duales abarcan una biblioteca central y un determinado número de bibliotecas de departamentos e institutos, más o menos grandes. Los fondos pueden ser accesibles libremente o estar almacenados en estanterías (inaccesibles a los usuarios). Por regla general se emplean sistemas mixtos.

El tipo de organización no solo influye en la superficie necesaria para el almacenamiento de libros, sino también en la superficie que se ha de destinar a puestos de lectura. Además, junto a los medios impresos se ofrece información audiovisual o registrada electrónicamente, como microfilms, cintas magnetofónicas, dispositivos y bancos de datos. La orientación se facilita mediante una división en especialidades y un almacenamiento sistemático, esto último también influye a su vez en la organización del espacio. La función y la estructura deberían complementarse. Ámbito de acceso: centro de información, catálogos, etc. Puesto de devolución y puesto de préstamo en mostradores separados. Para separar el flujo de usuarios y los recorridos de circulación, la devolución debería situarse fuera de la zona controlada y el préstamo en su interior. Se han de incorporar superficies adicionales para exposición y paneles informativos.

Zonas de utilización y lectura: si las posibilidades de orientación y visibilidad son suficientes, la zona de consulta libre con sus correspondientes puestos de lectura, debería ocupar tres plantas como máximo para poder comunicarse con escaleras. Las escaleras han de estar a 30 m como máximo del centro de la biblioteca. Anchura de los recorridos principales de circulación: 2 m; anchura de los recorridos normales: 1,50 m; paso libre entre estanterías: 0,75 m. La zona de estanterías se ha de conectar con la zona de administración y elaboración de datos (transporte de material); en las bibliotecas de consulta libre, han de estar también directamente conectadas con la zona de utilización y lectura. Formar unidades grandes, a ser posible, con sistemas de transporte situados en el centro. Se ha de vigilar especialmente la protección frente a incendios y escapes de agua (depósitos en los sótanos). La elaboración de datos y el manejo de libros debería situarse en una única planta. Los sistemas e instalaciones de transporte no deberían cortar las zonas de los usuarios.

Superficie necesaria/estructura: la superficie básica de una biblioteca científica se compone de tres zonas: utilización, estanterías y administración, cuya proporción relativa depende del tipo de organización elegido. El programa funcional puede prever además zonas de comunicación, de exposición, etc. La separación entre las estanterías dobles debería concordar con el módulo del edificio (longitud de una estantería doble 1 m, profundidad de los estantes 25 cm, altura estandarizada de los montantes 2,25 m). La separación entre ejes y el número de estanterías depende de la superficie disponible. En las zonas de almacenamiento se colocan también estanterías motorizadas con un aumento del 100 % en la capacidad. Para el almacenamiento y presentación de revistas se ha de prever más sitio si se emplea el mismo tipo de estante. El acceso a los fondos de la biblioteca se efectúa a través de catálogos. Catálogo de fichas (colocación en el centro con necesidad de mucha espacio). En microfichas (disposición múltiple en la zona de lectura y utilización con reducida necesidad de espacio), o como catálogo informatizado (disposición múltiple, con escásima necesidad de espacio).

PRESUPUESTO GENERAL

PROYECTO DE TITULACIÓN
AUTOR: MARÍA HELENA YÉPEZ CH.

COD	RUBRO ACABADOS	UNID	CANT	PRECIO UNIT	PRECIO TOTAL
DERROCAMIENTOS Y REMOCIONES					
16	Derrocamiento mampostería	m2	145.6	5.58	812.56
17	Remoción de piso de duela	m2	125.53	5.31	667.11
18	Remoción cerámica de piso	m2	26.68	4.92	131.18
PISOS					
1	Piso de azulejos de vinilo de PVC	m2	125.53	40.00	5021.18
2	Vinil Armstrong 1,6 mm	m2	52.76	23.67	1248.80
3	Cerámica para pisos	m2	26.68	18.44	491.89
MAMPOSTERIA					
4	Mampostería de bloque e= 10cm	m2	69.67	12.63	879.69
5	Mampostería de bloque e= 20cm	m2	15.03	15.07	226.52
12	Cerámica para pared	m2	95.48	24.32	2321.76
11	Pintura caucho int. 2 manos. Latex vinil acril, cmto blanco andam.	m2	441.05	4.64	2045.37
CIELOS RASOS					
6	Cielo raso PVC (estr. metalica)	m2	144.45	41.41	5981.67
7	Cielo raso Plycem	m2	62.97	25.00	1574.25
10	Decoraciones en Cielo Raso de Gypsum	m2	15.29	23.98	366.68
PUERTAS Y VENTANAS					
8	Puerta texturizada 2010x 800	m2	5	138.72	693.61
9	Ventana fija económica 1 modulo 1m x 1m	m2	15	85.11	1276.69
PIEZAS SANITARIAS					
13	Inodoro fluxometro toto - Briggs	u	5	180.65	903.25
14	Lavamanos Vessel	u	6	162.15	972.90
15	Ducha eléctrica	u	2	104.55	209.10
ESTRUCTURA METÁLICA					
19	Estructura metálica	kg	791	66.26	52413.64

TOTAL MUESTREO	78237.84
AREA CONSTRUIDA m2	1511.89
AREA MUESTREO m2	310.93
VALOR M2	251.63
TOTAL PRESUPUESTO	380429.45
IVA 12%	45651.53

TOTAL PRESUPUESTO PROYECTO CENTRO DE ENTRETENIMIENTO PARA ADOLESCENTES	426080.98
---	------------------

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Aux. mortero cemento :arena 1:3

COD:

DETALLE:

UNIDAD: m3

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
SUBTOTAL M					0.00
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
SUBTOTAL N					0.00
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Cemento	kg	10.30	7.05	72.62	
Arena	m3	1.04	13.50	14.04	
Agua	m3	0.32	0.55	0.18	
SUBTOTAL O					86.84
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					86.84
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					21.71
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					108.55
VALOR OFERTADO					108.55

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Aux. mortero cemento :arena 1:6

COD:

DETALLE:

UNIDAD: m3

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
SUBTOTAL M					0.00
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
SUBTOTAL N					0.00
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Cemento	kg	6.18	7.05	43.57	
Arena	m3	1.25	13.50	16.88	
Agua	m3	0.30	0.55	0.17	
SUBTOTAL O					60.62
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					60.62
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					15.16
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					75.78
VALOR OFERTADO					75.78

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Piso de azulejos de vinilo de PVC
 DETALLE:

COD: 1
 UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Herramienta Menor 5%M. de O.				0.19	0.19
SUBTOTAL M					0.19
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Instalador III		2.92	2.92	0.80	2.34
Ayudante II		2.86	2.86	0.50	1.43
SUBTOTAL N					3.77
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Azulejos de vinilo de PVC	m2	1.00	25.60	25.60	
Pegamento asfáltico	gln	0.12	20.38	2.45	
SUBTOTAL O					28.05
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					32.00
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					8.00
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					40.00
VALOR OFERTADO					40.00

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Vinil Armstrong 1,6 mm

COD: 2

DETALLE:

UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Herramienta menor 5%M.de O				0.12	0.12
SUBTOTAL M					0.12
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Ayudante II	1.00	2.86	2.86	0.40	1.14
Instalador III	1.00	2.92	2.92	0.40	1.17
SUBTOTAL N					2.31
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Vinil reforzado Armstrong 1,6mm 30x30	m2	1.060	14.60	15.48	
Pegamento asfáltico	gal	0.120	8.60	1.03	
SUBTOTAL O					16.51
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					18.94
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					4.73
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					23.67
VALOR OFERTADO					23.67

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Cerámica para pisos
 DETALLE:

COD: 3
 UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Herramienta Menor 5%M. de O.				0.22	0.22
SUBTOTAL M					0.22
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Peon I		2.86	2.86	0.70	2.00
Albañil III		2.92	2.92	0.70	2.04
Maestro de Obra IV		2.97	2.97	0.15	0.45
					4.49
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Cerámica para pisos 30 x 30 comercial	m2	1.05	8.15	8.56	
Mortero Cemento Arena 1:3	m3	0.01	86.84	0.87	
Litopon	kg	0.25	0.96	0.24	
Cemento Blanco	50k	0.016	22.96	0.36736	
SUBTOTAL O					10.03
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					14.75
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					3.69
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					18.44
VALOR OFERTADO					18.44

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Mamposteria de bloque e= 10cm

COD: 4

DETALLE:

UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Andamios			0.13	1.30	0.20
Herramienta Menor 5%M. de O.				0.20	0.20
SUBTOTAL M					0.39
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Peon I		2.86	2.86	0.70	2.00
Albañil III		2.92	2.92	0.50	1.46
Maestro de Obra IV		2.97	2.97	0.15	0.45
SUBTOTAL N					3.91
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Bloque pesado de 15x20x40	UNID	13.20	0.21	2.77	
Mortero de cemento arena 1:6	m3	0.05	60.62	3.03	
SUBTOTAL O					5.80
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					10.10
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					2.53
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					12.63
VALOR OFERTADO					12.63

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Mamposteria de bloque e= 20cm
 DETALLE:

COD: 5
 UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Andamios			0.13	1.30	0.20
Herramienta Menor 5%M. de O.				0.20	0.20
SUBTOTAL M					0.39
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Peon I		2.86	2.86	0.70	2.00
Albañil III		2.92	2.92	0.50	1.46
Maestro de Obra IV		2.97	2.97	0.15	0.45
SUBTOTAL N					3.91
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Bloque pesado de 20x40x20	UNID	13.20	0.45	5.94	
Mortero de cemento arena 1:6	m3	0.03	60.62	1.82	
SUBTOTAL O					7.76
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					12.06
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					3.01
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					15.07
VALOR OFERTADO					15.07

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Cielo raso PVC (estr.metálica)
 DETALLE:

COD: 6
 UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Herramienta menor				0.15	0.15
SUBTOTAL M					0.15
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Albañil III	1.00	2.92	2.92	0.50	1.46
Maestro de obra IV	1.00	2.97	2.97	0.50	1.49
SUBTOTAL N					2.95
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Estructura metálica cielo raso	m2	1.00	2.40	2.40	
Paneles de PVC	m2	1	27.63	27.63	
SUBTOTAL O					30.03
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					33.13
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					8.28
OTROS INDIRECTOS % 0					0.00
COSTO TOTAL DEL RUBRO					41.41
VALOR OFERTADO					41.41

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Cielo raso Plycem
 DETALLE:

COD: 7
 UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Herramienta menor				0.15	0.15
SUBTOTAL M					0.15
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Albañil III	1.00	2.92	2.92	0.50	1.46
Maestro de obra IV	1.00	2.97	2.97	0.50	1.49
SUBTOTAL N					2.95
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Estructura metalica cielo raso	m2	1.00	2.40	2.40	
Panel Plycem artesonados 1,22x2,44	pln	1	14.5	14.50	
SUBTOTAL O					16.90
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					20.00
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					5.00
OTROS INDIRECTOS % 0					0.00
COSTO TOTAL DEL RUBRO					25.00
VALOR OFERTADO					25.00

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Puerta texturizada 2010x 800

COD: 8

DETALLE:

UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Herramienta Menor 5%M. de O.				1.88	1.88
SUBTOTAL M					1.88
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Ayudante II	1.00	2.86	2.86	5.00	14.30
Carpintero III	1.00	2.92	2.92	5.00	14.60
Albañil III	1.00	2.92	2.92	3.00	8.76
					37.66
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Puerta panelada de 0,8 seike	UNID	1.00	30.05	30.05	
Marcos	UNID	1.00	9.00	9.00	
Tapamarcos	m	11.00	0.80	8.80	
Clavos	kg	0.15	0.07	0.01	
Bisagras	UNID	3.00	0.85	2.55	
Thinner	gln	1.6	13.14	21.024	
SUBTOTAL O					71.43
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					110.98
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					27.74
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					138.72
VALOR OFERTADO					138.72

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Ventana fija económica 1 modulo 1m x 1m
 DETALLE:

COD: 9
 UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
herramienta menor				0.87	0.87
SUBTOTAL M					0.87
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Ayudante II	1.00	2.86	2.86	3.00	8.58
Instalador III	1.00	2.92	2.92	3.00	8.76
SUBTOTAL N					17.34
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Perfil de aluminio	UNID	1.00	25.55	25.55	
Vidrio flotado 10mm claro fijo	UNID	1.00	24.33	24.33	
SUBTOTAL O					49.88
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					68.09
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					17.02
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					85.11
VALOR OFERTADO					85.11

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Decoraciones en Cielo Raso de Gypsum

COD: 10

DETALLE:

UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
herramienta menor				0.35	0.35
Andamios	1.00			0.70	0.70
SUBTOTAL M					1.05
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Instalador	1.00	2.92	2.92	1.20	3.50
Ayudante	1.00	2.86	2.86	1.20	3.43
SUBTOTAL N					6.94
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Cielo raso horizontal: gypsum regular de ½"	m2	1.05	8.53	8.96	
Perfil primario 15/8" x 12 x 1mm	u	0.45	2.78	1.25	
Perfil secundario 21/2" x 12"	u	0.30	2.62	0.79	
Alambre galvanizado No. 18	kg	0.10	2.09	0.21	
SUBTOTAL O					11.20
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					19.19
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					4.80
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					23.98
VALOR OFERTADO					23.98

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Pintura caucho int. 2 manos. Latex vinil acril, cmto blanco.andam.

COD: 11

DETALLE:

UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
herramienta menor				0.10	0.10
Andamios	1.00			0.33	0.33
SUBTOTAL M					0.43
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Pintor III	1.00	2.92	2.92	0.33	0.97
Ayudante II	1.00	2.86	2.86	0.33	0.94
SUBTOTAL N					1.91
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Intervinil mate latex lavable	gal	0.08	14.90	1.19	
Lija	hoja	0.20	0.39	0.08	
Cemento Blanco	50 kg	0.002	22.96	0.05	
Yeso	kg	0.1	0.57	0.06	
SUBTOTAL O					1.37
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					3.71
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					0.93
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					4.64
VALOR OFERTADO					4.64

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Cerámica para pared
 DETALLE:

COD: 12
 UNIDAD: m2

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Herramienta Menor 5%M. de O.				0.22	0.22
SUBTOTAL M					0.22
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Peon I		2.86	2.86	0.70	2.00
Albañil III		2.92	2.92	0.70	2.04
Maestro de Obra IV		2.97	2.97	0.15	0.45
SUBTOTAL N					4.49
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Cerámica para pared 20 x 40	m2	1.05	12.63	13.26	
Mortero Cemento Arena 1:3	m3	0.01	86.84	0.87	
Litopon	kg	0.25	0.96	0.24	
Cemento Blanco	50kg	0.016	22.96	0.36736	
SUBTOTAL O					14.74
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					19.45
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					4.86
OTROS INDIRECTOS % 0					
COSTO TOTAL DEL RUBRO					24.32
VALOR OFERTADO					24.32

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Inodoro fluxometro toto - Briggs
 DETALLE:

COD: 13
 UNIDAD: u

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Herramienta menor (5% de M de C			1.02	0.87	0.88
SUBTOTAL M					0.88
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Plomero III	1.00	2.92	2.92	3.00	8.76
Ayudante II	1.00	2.86	2.86	3.00	8.58
SUBTOTAL N					17.34
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Inodoro fluxometro Toto plasmade	UNID	1.00	125.90	125.90	
Cemento Rocafuerte	50kg	0.01	6.80	0.07	
Tubo de abasto para inodoro	UNID	0.01	1.48	0.01	
Arena azul	m3	0.03	10.00	0.30	
Anclaje para inodoro	UNID	0.01	1.12	0.01	
SUBTOTAL O					126.29
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					144.52
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					36.13
OTROS INDIRECTOS % 0					0.00
COSTO TOTAL DEL RUBRO					180.65
VALOR OFERTADO					180.65

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Lavamanos Vessel

COD: 14

DETALLE:

UNIDAD: u

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Herramienta menor (5% de M de O)			1.02	0.87	0.88
SUBTOTAL M					0.88
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Plomero III	1.00	2.92	2.92	3.00	8.76
Ayudante II	1.00	2.86	2.86	3.00	8.58
SUBTOTAL N					17.34
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Lavamanos de sobreponer Carusso FV blanco	UNID	1.00	45.22	45.22	
Juego monocomando alto para lavamanos	UNID	1.00	66.28	66.28	
SUBTOTAL O					111.50
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					129.72
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					32.43
OTROS INDIRECTOS % 0					0.00
COSTO TOTAL DEL RUBRO					162.15
VALOR OFERTADO					162.15

ANALISIS DE PRECIO UNITARIO

RUBRO: Ducha eléctrica

COD: 15

DETALLE:

UNIDAD: u

EQUIPOS					
DESCRIPCION	CANT	TARIF	COST HORA	REND	COSTO
Herramienta menor (5% de M de C			1.02	0.58	0.59
SUBTOTAL M					0.59
MANO DE OBRA					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	REND	COSTO
Plomero III	1.00	2.92	2.92	2.00	5.84
Ayudante II	1.00	2.86	2.86	2.00	5.72
SUBTOTAL N					11.56
MATERIALES					
DESCRIPCION	UNID	CANT	PRECIO	COSTO	
Regadera CR. Linea Scarlet	UNID	1.00	71.10	71.10	
Permatex 2A 1 1/2 onzas	UNID	0.25	1.56	0.39	
SUBTOTAL O					71.49
TRANSPORTE					
DESCRIPCION	CANT	JORNAL/HR	COST HORA	COSTO	
SUBTOTAL P					
TOTAL COSTO DIRECTO (M+N+O+P)					83.64
INDIRECTOS Y UTILIDAD % 25					20.91
OTROS INDIRECTOS % 0					0.00
COSTO TOTAL DEL RUBRO					104.55
VALOR OFERTADO					104.55