



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CENTRO DE EXHIBICIÓN Y GALERÍA DEL COMIC

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos
establecidos para optar por el título de
Arquitecto Interior

Profesor Guía
Arq. Pablo Vinicio Jaramillo Figueroa

Autor
Pedro Esteban Almeida Jerves

Año
2015

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el 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.”

Pablo Vinicio Jaramillo Figueroa

Arquitecto

C.C.: 170530618-9

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

Pedro Esteban Almeida Jerves

C.C.: 171085398-5

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la oportunidad de obtener esta nueva meta en mi vida profesional, a mis padres por su apoyo incondicional, mis hermanos que siempre han estado a mi lado durante este tiempo, mis profesores y mis tutores que me apoyaron durante todo este proceso de metodología y titulación, a mis compañeros y compañeras que compartieron sus conocimientos y me dieron impulso para culminar este capítulo de mi vida.

DEDICATORIA

A mi familia por ser las personas que siempre estuvieron en todo momento, en especial a mi mamá que gracias a sus consejos aportó para darme fuerzas en varios momentos críticos, mi padre por compartirme experiencias y conocimientos, mi padrastro que siempre me apoyó y creyó en mis aptitudes y a todos aquellos que siempre creyeron y estuvieron a mi lado

RESUMEN

Desarrollo y elaboración del diseño interiorista de una tienda galería de Comics que cuente con una escuela de formación de artistas gráficos y escultores amantes de los comics, con áreas de exhibición como: galerías, auditorio para charlas, foros y proyecciones del mundo comic, además de venta de productos. Se denomina galería, ya que habrá una continua exhibición de varias figuras e ilustraciones de esta temática. En cuanto a la arquitectura tiene un diseño futurista y temático en sus diferentes ambientes.

El proyecto está desarrollado en el edificio Korea Plaza; actualmente la edificación consta de varios locales comerciales con diversos negocios. Ubicado en la Núñez de Vela y Corea E-330, en la ciudad de Quito, este proyecto abarca 669.56 m² de intervención.

El objetivo es promulgar el noveno arte por medio de la exposición de figuras al igual que la impartición de talleres ilustrativos difundiendo el dialogo sobre los comics en la ciudad. Se utilizará elementos arquitectónicos con una propuesta de iluminación que brindará una experiencia única en cada visita, se implementará el uso de tecnología touch para interactuar con el usuario.

El concepto de diseño del proyecto está basado en la ciencia ficción relacionada directamente con el mundo de los súper héroes que representa la obsesión del hombre por explorar y encontrar respuestas a algunos temas que se preguntan los seres humanos como el avance de la tecnología y el contacto con vida extraterrestre como espejo de la raza humana. La idea principal del diseño interior es simular características similares al de una nave espacial de ciencia ficción combinándola con súper héroes, creando un lugar novedoso al visitarlo, se utilizará espacios curvos plasmados en las envolventes e iluminación novedosa en las diferentes áreas de visita.

El proyecto es innovador mediante el uso de formas y colores, transporta al visitante a una nueva experiencia en tiendas temáticas, es una nueva propuesta en la ciudad y no existen referentes similares en el país.

ABSTRACT

The development and production of interior design for a Comics shop and gallery that has a workshop for graphics designers and sculptors that loves comics, also has exhibition areas as galleries, an auditorium for lectures, forums and videos of world comic, plus product sales. It is called gallery, as there will be a continuous display of various figures and illustrations. The architecture has a futuristic design theme in different environments.

The project is developed in Korea Plaza building; now the building has several shops with various businesses. Located in the Núñez de Vela and Korea E-330, in the city of Quito, this project covers 669.56 m² of intervention.

The objective is to enact the ninth art through the exhibition of figures like the delivery of workshops illustrative spreading the dialogue on comics in the city. Architectural elements with a lighting proposal that will provide a unique experience, the use of touch technology will be implemented to interact with the user.

The design concept of the project is based on science fiction directly related to the world of superheroes representing man's obsession to explore and find answers to some issues that humans and the advancement of technology and contact wonder with extraterrestrial life as a mirror of the human race. The main idea is to simulate interior design similar to that of a science fiction spaceship combining it with super heroes, creating a new place to visit, curved spaces embodied and new lighting in different areas of visit will be used.

The project is innovative through the use of shapes and colors, takes visitors to a new experience in themed shops, is a new proposal in the city and there are no similar reference in the country.

ÍNDICE

1.	PLANTEAMIENTO DEL TEMA.....	1
1.1	Introducción.....	1
1.2	Justificación del Tema.....	2
1.3	Alcance del Tema.....	2
1.4	Objetivos.....	3
1.4.1	Objetivo General.....	3
1.4.2	Objetivos Específicos.....	3
1.5	Análisis del FODA.....	4
2.	MARCO TEÓRICO.....	5
2.1	Marco Histórico.....	5
2.1.1	El Origen del Comic.....	5
2.1.2	Historia de los Comics.....	6
2.1.3	El Comic en Estados Unidos.....	6
2.1.4	El Comic hasta hoy en día.....	7
2.1.5	Icono Histórico.....	8
2.2	El Cómic en la Gran Pantalla.....	12
2.3	El Comic en Ecuador.....	13
3.	MARCO CONCEPTUAL.....	21
3.1	¿Que es el Comic?.....	21
3.2	¿Como se clasifica?.....	21
3.3	Manga.....	22
3.4	Humor Gráfico.....	22
3.5	Pop Art.....	22
3.6	Centro de Proyección.....	22
3.7	Sala de Exhibición.....	23
3.8	Videoteca.....	23
3.9	Taller de Cursos.....	23
3.10	Sala de Venta.....	24
4.	MARCO TECNOLÓGICO.....	25
4.1	Selección de la Fuente de Luz a utilizar.....	25
4.1.1	Natural.....	25
4.1.2	Artificial.....	25
4.1.3	Consideraciones para la Conservación de Obras.....	26
4.1.4	Tipos de Montaje Expositivo.....	26

4.2	Aire Acondicionado y Ventilación Mecánica.....	27
4.2.1	Tipos de Sistemas de Aire Acondicionado.....	29
4.2.2	Sistema de Aire Acondicionado Tipo Split.....	29
4.2.3	Unidad Condensadora con Refrigerante R410- Puron	29
4.2.3.1	Puron.....	30
4.2.4	Ventilación Mecánica	32
4.2.5	Tipos de Sistemas de Ventilación Mecánica.....	32
4.2.6	Extractor Centrífugo de Techo y Pared.....	34
4.2.7	Tipos de Sistemas.....	36
4.2.8	Canales	38
4.2.9	Microcemento.....	39
4.2.10	Panel de Aluminio Compuesto (Alucobond)	40
4.2.11	Barrisol	41
4.2.12	Hormigón Visto.....	42
4.3	Consideraciones Ergonómicas.....	43
4.3.1	Taller de Comic	43
4.3.2	Salas de Comunicación Visual.....	46
4.3.3	Galería de Arte o Museo de Arte	48
5.	MARCO REFERENCIAL.....	51
5.1	Referentes Internacionales.....	51
5.1.1	Midtown Comics	51
5.1.2	Happy Harbor Comics	53
6.	MARCO EMPÍRICO	62
6.1	Análisis del Entorno.....	62
6.1.1	Ubicación	62
6.1.2	Vías de Accesos	63
6.1.3	Vías Principales	64
6.1.4	Vías Secundarias	65
6.1.5	Transporte Público.....	66
6.1.6	Análisis del Entorno Inmediato.....	67
6.1.7	Análisis de Sitios Cercanos.....	68
6.1.8	Clima	70
6.1.9	Flora y Fauna	70
6.1.10	Asoleamiento	72
6.2	Análisis Edificación.....	73
6.2.1	Edificación Escogida	73
6.2.2	Características de la Edificación	73
6.2.3	Análisis Fotográfico.....	74
6.2.4	Análisis de Estructura	75
6.2.5	Servicios Existentes en el Edificio.....	80
6.3	Medio Social.....	82
6.4	Cuerpo Condicionante y Derterminante	86
6.4.1	Condicionantes	86

6.4.2	Determinantes.....	86
7.	MARCO EDILICIO.....	87
7.1	IRM.....	87
7.1.1	Zonificación.....	87
7.1.2	C.O.S.....	87
7.2	clasificación de Uso de Suelos.....	87
7.3	Ordenanza N.3746 Edificaciones para Uso Comercial y de Servicios.....	89
7.4	Ordenanza 3457 Normas de Arquitectura y urbanismo.....	91
7.5	Regla Técnica Metropolitana RQT 3/2015.....	92
8.	MATRIZ INVESTIGATIVA.....	94
8.1	Hipótesis.....	94
8.2	Tabulación de Encuestas.....	94
8.3	Entrevistas.....	104
8.4	Verificación de Hipótesis.....	108
9.	DIAGNÓSTICO.....	110
9.1	Diagnóstico.....	110
9.2	Conclusiones.....	112
9.3	Recomendaciones.....	112
10.	DELINEAMIENTO DE LA PROPUESTA.....	114
10.1	Concepto Generador de Diseño.....	116
10.2	Partes para Desarrollo de Diseño.....	117
10.3	Partido Arquitectónico.....	118
10.4	Diagramas.....	119
10.4.1	Organigrama Funcional.....	119
10.4.2	Grilla de Relaciones.....	120
10.4.3	Programación.....	121
10.4.4	Zonificación.....	122
10.4.5	Plan Masa.....	124
	REFERENCIAS.....	126
	ANEXOS.....	131

1. CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL TEMA

Crear un Centro de Comics que cuente con áreas de taller, exhibición, galería y venta de productos.

1.1 INTRODUCCIÓN

La cultura del cómic se desarrolla desde mucho tiempo atrás en los Estados Unidos y Japón. Debido a la gran acogida que han tenido los cómics, otros países han optado por incursionar en el noveno arte.

Actualmente, en Ecuador existe un gran crecimiento de fans interesados por informarse sobre el mundo del cómic, los aficionados han optado por seguir esta tendencia mundial por la ciencia ficción, así creando mayor aceptación de este arte dentro de la ciudad, por este motivo es necesario crear un espacio que materialice esta nueva tendencia por las películas, figuras, e historietas.

En Quito, esta cultura no se encuentra tan desarrollada como en otras ciudades del país, por ello es necesario crear un centro dedicado al mundo de los comics.

Este proyecto de titulación propone la creación de un centro de exhibición, venta y talleres sobre el mundo del cómic; efectuando un lugar icónico para los amantes de este arte, su diseño será visualmente atractivo, funcional y ergonómico para lograr mayor captación de visitantes.

Es necesario crear nuevos lugares para la distracción del ser humano, donde puedan interactuar y entablar una relación con otras personas que compartan gustos similares.

1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

La industria gráfica que enmarca a la animación digital e ilustración, ha tenido un gran crecimiento en los últimos años. Lamentablemente la ciudad de Quito no cuenta con un lugar en donde los estudiantes y profesionales puedan reunirse a presentar y compartir sus trabajos, figuras e historietas.

La importancia de este proyecto es crear un lugar donde los amantes de los comics se puedan reunir y desarrollar sus actividades, así logrando satisfacer la demanda y necesidades.

El proyecto nace de la necesidad de implementar un espacio social artístico para que los usuarios realicen varias actividades fuera de lo laboral. Un espacio en donde se puedan organizar charlas, proyecciones de películas, impartir talleres de dibujo e incluso se realicen exhibiciones y venta de artículos relacionados con el cómic.

Se ha seleccionado el área comercial del edificio Korea, ya que es un espacio estratégico por su ubicación cercana a los diferentes centros comerciales en los cuales existen tiendas donde los amantes del comic se reúnen. Una gran ventaja del sitio donde se ha planteado el proyecto es que los accesos hacia el edificio y hacia el local son totalmente independientes. El proyecto cuenta con parqueaderos privados, los cuales son compartidos con los estacionamientos del edificio, para ingresar al local comercial desde los aparcamientos los usuarios deben pasar por el lobby del edificio, salir al exterior e ingresar por el acceso independiente a la tienda.

1.3 ALCANCE DEL TEMA

La edificación elegida para crear el Centro de Comics es el edificio Korea Plaza; actualmente la edificación cuenta en la planta baja con varios locales comerciales con diversos negocios. El área a intervenir consta de aproximadamente 669.33 m² entre planta alta y baja.

La propuesta plantea adecuar los espacios comerciales actuales para poder implementar el proyecto sin alterar el diseño original del edificio. La propuesta de intervención está proyectada a unificar los 6 locales comerciales dúplex para formar un solo local en el cual se puedan plantear los diferentes espacios para el centro. Los espacios que se desea incorporar son: un centro de proyección de películas, salas de exhibición, videoteca, talleres para dictar cursos y salas para la venta de mercadería.

Para el desarrollo del proyecto se partirá de un estudio y análisis del estado actual del espacio, obteniendo un diagnóstico con las adecuaciones que se deben implementar. A continuación, se desarrollará un programa arquitectónico con el objetivo de poder otorgar a los espacios las áreas y dimensiones para desarrollar cada actividad. Definiendo esto, se procederá a la zonificación para definir los espacios y las necesidades de cada uno de estos. Finalmente, se creará una propuesta interiorista en el Centro de Comics enfocándose en los colores, materiales, Iluminación y mobiliario.

Se implementará la tecnología con el uso de la domótica, iluminación y pantallas táctiles para lograr un centro contemporáneo, con el objetivo de que los usuarios puedan interactuar con el mundo de los comics.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Rediseñar el espacio existente del área comercial del edificio Korea Plaza para que se pueda adecuar en un centro dedicado a los comics.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Crear una sala de exposición y venta de figuras y cómics.
- Implementar una sala de proyección para películas e impartir conferencias.

- Crear un espacio de taller donde se impartan diferentes cursos.
- Aplicar teoría del color con un enfoque Pop Art.
- Incluir un sistema tecnológico de pantallas táctiles para la interacción del usuario con el ambiente.

1.5 ANÁLISIS DEL FODA

Tabla 1. Análisis FODA

<p style="text-align: center;">FORTALEZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Existe un área adecuada para implantar el proyecto. • El local tiene doble piso. • El espacio físico cuenta con buena iluminación natural. • Se encuentra al mismo nivel de la calle. • Buena altura piso –techo. • Es de fácil localización, ya que el local es esquinero. 	<p style="text-align: center;">DEBILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • El local tiene una distribución interna con estructura de paredes portantes. • Actualmente existe poca seguridad en el local, el sistema antirrobo no abastece a todo el espacio. • El local no está ubicado en una calle principal. • El material actual del piso no es funcional para el proyecto. • El diseño del cielo raso no concuerda con el proyecto que se va a realizar.
<p style="text-align: center;">OPORTUNIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buena ubicación. • Espacio para rotulación. • Uso de la plaza retiro. • Cerca del centro comercial cci. • Parqueadero (zona azul). • Parqueadero interno tanto privados como visitas. • Fácil Acceso peatonal. • A futuro se construirán más edificaciones en los terrenos vacíos aledaños, favoreciendo la ubicación del centro y obteniendo mayor número de usuarios. 	<p style="text-align: center;">AMENAZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tener locales comerciales dentro del CCI que vendan productos similares a los del centro. • Alto tráfico vehicular en días laborables. • Poca afluencia de gente durante la noche. • Al exhibir obras de valor dentro de las galerías que se propondrán el gran número de ventanas hace que el local sea inseguro. • No existe buena iluminación al exterior del local en la noche, se pierde el espacio y no llama la atención de futuros usuarios.

2. CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 MARCO HISTÓRICO

2.1.1 El Origen del Comic

Antiguamente se utilizaban los dibujos para contar las historias de los pueblos. Los antiguos egipcios representaban sus narraciones en dibujos y jeroglíficos sobre hojas de papiro y murales que contenían imagen y texto. Así mismo, las civilizaciones precolombinas y primitivas pintaban pinturas rupestres en las que explicaban al pueblo historias, crímenes y sucesos en general (Todo Historietas, s.f.).



Figura 1. Códices.
Tomado de (Todo historietas, s.f.)



Figura 2. Pinturas primitivas.
Tomado de (Arte España, s.f.)

2.1.2 Historia de los Comics

En Francia a partir de 1820, empiezan a narrar pequeños cuentos mediante ilustraciones. Sin embargo, los textos no se integraban orgánicamente dentro de los dibujos, sino que se adicionaban como explicación en la parte inferior.

Los cómics surgieron, precedidos de una larga tradición de narrativa iconográfica en Europa y por un exuberante desarrollo de la ilustración en la industria periodística estadounidense, a finales del siglo XIX (Todo Historietas, s.f.).

Sin embargo, la historia del cómic se relaciona más con la historia de la imprenta y la caricatura. La historieta nace casi al mismo tiempo que el cine, utiliza lenguaje icónico y las primitivas viñetas incluidas en el dibujo. Con el paso del tiempo las viñetas serán sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación, evolucionarán rápidamente los modos y alcances de los textos (Todo Historietas, s.f.).

El cómic es un fenómeno de ámbito mundial. A pesar de que históricamente alcanza su máxima expresión en Estados Unidos y Europa. Hoy en día, se lo encuentra por doquier, sobre todo en Japón, donde está experimentando un volumen de producción y un dinamismo extraordinarios.

El comic es un fenómeno de masas elaborado como un producto de consumo que mueve importantes sumas de dinero. Actualmente, los comics son una industria que necesita de trabajo colectivo, involucrando guionistas, editores, coloristas, grabadores, impresores, transportistas y vendedores (Montijano, 2006).

2.1.3 El Comic en Estados Unidos

Los cómics nacieron en Estados Unidos como consecuencia de una intensa competencia comercial. El New York World de Joseph Pulitzer, creó en abril de

1893, un suplemento dominical en color, en el que publicaron las creaciones de los dibujantes del periódico. Entre estos figuro Richard Felton Outcalt, quien desde julio de 1895 dio vida a una serie de innovadoras viñetas, sin narración secuencial, en las que con intención caricaturesca mostraba estampas infantiles y colectivas del proletario barrio de Hogan Alley, en Nueva York. Con la coloración adquirida el 16 de febrero de 1896, fue bautizado como *Yellow Kid* (niño amarillo) (Montijano, 2006).

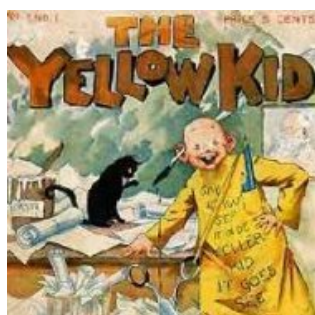


Figura 3. Yellow Kid.
Tomado de (Cañellas, 2006)

Los cómics primitivos, siempre de carácter gracioso, iniciados por Rudolph Dirks en el *Mourning Journal*, se orientaron fundamentalmente hacia los protagonistas infantiles y sus travesuras, en el marco de África tropical.

Con la duplicidad de *Yellow Kid* y con este nuevo episodio se instauró definitivamente en los cómics la supervivencia de los personajes dibujados más allá de la voluntad, e incluso de la muerte, de sus creadores originales (Montijano, 2006).

2.1.4 El Comic hasta hoy en día

Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial olvida la utilidad propagandística del cómic bélico y empieza a preocuparse por otras cuestiones. La historieta bélica tendrá su vigencia durante los cincuenta. Sus personajes, representan los problemas vividos durante el conflicto. La revitalización de los comic-books llega de la mano de Julius Schwartz, quien

no sólo reinventa personajes ya existentes, sino que en muchos momentos los hace coincidir con el original (Cult, 2008).

La editorial D.C. Comics (antigua National Periodical) consigue que el sector se mueva con buen rendimiento artístico y comercial, lo que no pasa desapercibido para otras firmas. Es el renacimiento del superhéroe, un proceso en el cual serán fundamentales la editorial Marvel y dos de sus creadores, Stan Lee y Jack Kirby, su intensa competencia con los productos de la compañía D.C. se mantendrá hasta el siglo siguiente.

Los personajes Marvel son sobrehumanos, mutantes, que sufren en carne propia las dificultades psicológicas de su extraña condición física, llamado "Universo Marvel", un mundo alternativo al real, distinto por la presencia de seres tan singulares como: Spiderman, La Masa (The Hulk), Los cuatro fantásticos y La patrulla X (X-Men) (Cult, 2008).

Cabe destacar Conan, el bárbaro de 1970, el personaje más representativo del subgénero de espada y brujería, creado por Robert E. Howard. Distinto a los superhéroes, es sólo un guerrero, su éxito será equiparable al de aquéllos.

Las revistas impulsadas por James Warren dan cabida a muchos guionistas y dibujantes a lo largo de los sesenta y setenta. Los movimientos culturales de los sesenta también apoyan a la aparición de revistas de aficionados, universitarias y underground. Estas tendencias contraculturales se hacen sentir muy pronto en la historieta internacional, que acoge propuestas sexuales y políticas, así como otras relativas a la droga, difundiendo la polémica a través de personajes de difícil catalogación (Cult, 2008).

2.1.5 Icono Histórico

El Museo del Entretenimiento de Geppi ubicado en Baltimore, Maryland exhibe 250 años de la cultura pop estadounidense. El museo exhibe cerca de 6.000

artefactos de la cultura pop, incluyendo cómics, juguetes, muñecas, juegos y objetos de interés de todas las categorías imaginables. El museo expone recuerdos desde finales de 1700 en el cual se puede admirar la cultura pop de las épocas (Geppi's Entertainment Museum, s.f.).

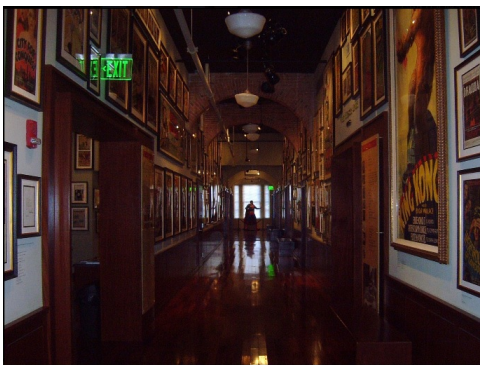


Figura 4. Interior del museo Geppi.
Tomado de (Geppi's Entertainment Museum, s.f.)

2.1. El Comic plasmado en figuras

Dentro de las últimas décadas el comic ha sido plasmado en figuras de alta calidad, algunas Factorías sobresalen por su calidad, entre las más renombradas están:

HOT TOYS

Hot Toys Limited fue fundada en el año 2000, es una marca de juguetes de alta gama que se caracteriza por el diseño, desarrollo y producción de coleccionables, son figuras con un terminado de altísimo nivel con efecto real, Howard Chan abrió su tienda Toy Hunters en Ginza Plaza en Hong Kong. Una de las características de estas figuras es la precisión fotográfica, con semejanzas y detalles que resultan bastante auténticos ante los ojos del consumidor. El proceso artesanal, la alta calidad y los minúsculos detalles son una firma muy particular de la empresa (Hot Toy's, s.f.).



Figura 5. Superman-Joker-Batman Hot Toys, Expo comic 75 años de Batman Plaza de la Américas Quito.



Figura 6. Superman-Joker-Batman Hot Toys Expo comic 75 años de Batman Plaza de la Américas Quito

SIDESHOW COLLECTIBLES

En 1994, Sideshow Collectibles se embarcó en la misión de conectar a la gente con sus personajes favoritos y los iconos del mundo del cine, la televisión, los cómics y la cultura popular. Hoy en día, son un fabricante especializado y distribuidor de los productos de colección más codiciados con licencias y originales, sostenido por una comunidad apasionada en todo el mundo que está comprometida con el estilo de vida de coleccionar arte figurativo.

El desarrollo del producto está formado por artistas expertos, escultores, modelistas, pintores y clientes cuyos esfuerzos combinados son el resultado de la creación de excelentes diseños originales y semejanzas intrincadamente detalladas de personajes populares de marcas altamente reconocidas como Star Wars, Marvel, DC Comics, extranjero y Depredador, Terminator, El Señor de los Anillos entre otros (Side Show Toy, s.f.).



Figura 7. Star Wars, Expo comic 75 años de Batman Plaza de la Américas Quito.



Figura 8. Piratas del Caribe, Expo comic 75 años de Batman Plaza de la Américas Quito.



Figura 9. Cat Woman, Expo comic 75 años de Batman Plaza de la Américas Quito.

Aporte

En la década del noventa la industria japonesa comienza a desarrollar figuras de acción basadas en el manga y el comic con sus respectivas licencias, estas figuras tienen gran detalle artístico, es así como estas empresas han dado lugar a figuras de altísimo nivel de detalle artístico, son apetecidas por todo el mercado mundial de los amantes del comic y manga, ya que pueden ver plasmado su pensamiento e imaginación en estas figuras físicamente. Son

muñecos que pueden llegar a tener un alto costo pero esto no es impedimento para los coleccionistas y amantes.

Este tipo de figuras son ediciones limitadas que con el tiempo suben su valor al igual que las revistas de comics y manga. En Ecuador hay demanda por estas figuras pero no existe un lugar autorizado para obtenerlas, las tiendas que las traen no son tiendas autorizadas y no brindan la legitimidad de las mismas, por sus altos precios existen muchas replicas las cuales no tienen valor coleccionable.

2.2 EL CÓMIC EN LA GRAN PANTALLA

El comic y el cine son medios que suelen caminar unidos por sus cualidades narrativas a partir de imágenes y por su nacimiento contemporáneo. Desde finales de los años veinte hasta los años cincuenta, gran cantidad de personajes de cómic fueron objeto de adaptaciones cinematográficas, tanto en series como en cortometrajes. A partir de la década de los sesenta, se empieza a televisar personajes de comics como Superman. No obstante el verdadero boom de la animación televisiva fue en la década de los 90. A partir del 2000 se popularizan las películas de superhéroes alrededor del mundo (Bijou, s.f.)

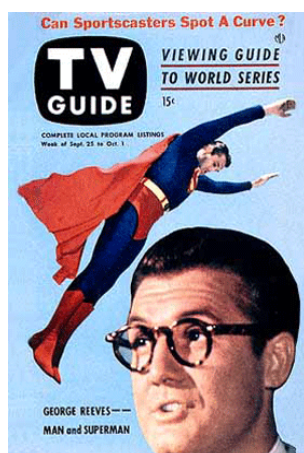


Figura 10. Cat Woman, Aventuras de Superman (1952-1958). Tomado de (Bijou, s.f.)

Aporte

Se observa como la industria de los personajes de comics está creciendo en las últimas dos décadas, atrayendo a toda clase de público. Las grandes productoras de Hollywood han apostado en llevar a la gran pantalla las historias de comics. Esto a logrando introducir a un nuevo público que nunca antes había tenido contacto con este estilo, así introduciéndose involuntariamente al mundo del comic.

2.3 EL COMIC EN ECUADOR

La caricatura de prensa poco a poco fue introduciendo texto en la imagen, hasta llegar a producir un conjunto de imágenes secuenciales, como es la tira de prensa. Los primeros trabajos publicados en los diarios principales de nuestro país surgen a partir de la Segunda Mitad del siglo XIX, posterior a la recopilación de la trayectoria del comic desde 1908 hasta la actualidad (Hidalgo, 2006, p. 52).

Se remontan a las caricaturas publicadas por la prensa hacia la mitad del siglo XIX como medio para criticar el entorno político y social de la época. Un Exponente de este trabajo caricaturesco fue Juan Agustín Guerrero (1818-1886) miembro de la escuela democrática “Miguel de Santiago” quien creo una serie de dibujos que se conservan todavía en algunas colecciones privadas de Quito sus caricaturas se destacan por el uso de la alegoría y la intención moralista en las imágenes que dibujaba, criticando y satirizando a los burócratas militares y al control de la educación por parte de la iglesia católica, sus caricaturas no fueron fechadas pero se las atribuye al tiempo de Gabriel García Moreno (1861-1865) (Hidalgo, 2006, p. 52).

En 1883, se produce la primera revista ilustrada, sus portadas contenían imágenes costumbristas de Guayaquil y su entorno. En 1884, apareció el diario “El murciélago” medio que inaugura la época dorada de la prensa satírica

ecuatoriana. Se la considero por algunos autores como “prensa Menor” esta rompe con la tradición del periodismo. En 1885, se presenta el periódico fundado por Francisco Martínez Aguirre, dentro del periodismo se lo consideró a este ejemplar como un estilo correcto por sus frases ligeras y chistes, por esta razón fue el impreso más popular en su época (Hidalgo, 2006, p. 54).

Estos primeros trabajos suman una serie de periódicos de formato pequeño y mediano que a fines del siglo XIX circularon por el país en los que se recalca:

El jorobalino (1889), El Diablo Cojuelo (1889), El Gavilán (1889-1890) El Cordero (1891-1892), La Fusión (1892), El látigo (1895), El Cáustico (1895-1896). En 1894, publicaciones como el caso de La Marica con una connotación anti peruano, político, moralistas, anticlericales (Hidalgo, 2006, p. 59).

En 1908, el español Francisco Nougué publica en la revista Patria de Guayaquil la página cómica con la reseña de las principales crónicas de las noticias que ocurrían en Guayaquil y el resto del país, con un toque humorístico desarrollando secuencias narrativas de planos gráficos, convirtiéndose en uno de los primeros dibujantes de comic en el Ecuador. En 1911, Francisco Nougué sobresale en la revista Brochazos colocando a las caricaturas en el mismo nivel de las noticias, lo que dio paso a nuevas revistas dedicadas al género comic como Caricatura (1922), Zumbabico (1932), Coco rico (1932-1934) como las más reconocidas (Hidalgo, 2006).

En 1924, Miguel Ángel Gómez caricaturista del diario el Universo presenta a Saeta y Rafles que es considerada la primera serie gráfica del país, en este diario también se publicaba: Atún y Don Valentín, Semana cómica y pepito Chumacera, que divirtieron a los ecuatorianos y los hacían reflexionar sobre los asuntos políticos y de nivel social. En 1952, el guayaquileño Luis Peñaherrera conocido por sus caricaturas del personaje Juan Pueblo bajo el seudónimo de Robín publica Flechazos donde el representa a Juan Pueblo de acuerdo con la

situación local y nacional que se vivía en ese momento, después el cabildo adquirió los derechos y fue parte de las campanas cívicas pero con colores diferentes guayabera blanca, pantalones y zapatos Azules (El Universo, 2009).

COMITECA DE GUAYAQUIL

En el año 2007, la biblioteca Municipal de Guayaquil crea la Comiteca, una biblioteca de comics única en Latinoamérica. Originalmente la Comiteca inicio con alrededor de 1200 volúmenes de libros y revistas, hoy en día cuenta con más de 26100 ejemplares de revistas. En esta biblioteca se puede acceder a una colección de 7000 ejemplares de varios géneros como son el comic americano, manga, superhéroes, novelas gráficas, ciencia ficción, hispanoamericano, comic europeo, entre otras. La creación de este espacio generó un crecimiento de aficionados a la cultura de los comics por lo que ahora se crean eventos mensuales a los cuales asisten gran número de aficionados (Guayaquil Comic Club, s.f.).

COMIC CLUB GUAYAQUIL

Su presidente Arq. Alfredo García ha fomentado una escuela de comic dirigida por Lex Campuzano y Mauricio Gil que dictan cursos en los cuales se puede aprender a crear historietas propias (Guayaquil Comic Club, s.f.).

CLUB ICHIBAN

Con la iniciativa del Ing. Oswaldo Araujo a finales de 1999 un grupo de jóvenes crean este club de comics. La palabra "Ichiban" quiere decir en japonés "El primero y el mejor", lo cual representa el propósito del club. El club se fundamenta en unir talentos y dar a conocer la manga y el anime. Este grupo no solo brinda un enfoque en el comic y el anime, sino también se enfocan en los videojuegos, la enseñanza, la opinión pública y la crítica constructiva (Ichiban, s.f.).

Sus miembros son estudiantes universitarios, secundarios y profesionales de todas las edades. Este grupo cuenta con el apoyo de la Casa de la Cultura, Embajada de Japón y realizan exposiciones como la semana cultural japonesa y el Festival de Arte en la Calle. Sus miembros realizan proyectos a nivel nacional culturales y participan en el Concurso nacional del Manga y Comic. Este club cuenta con una videoteca en archivos de VHS y DVD con más de 800 títulos disponibles y una comiteca con más de 4000 títulos en formato digital. Tienen su propia revista que en su contenido hay obras ganadoras de concursos nacionales y colegiales del comic y manga las cuales tiene gran aceptación hasta el momento (Ichiban, s.f.).

AMBATO CLUB AKIBA -KEY

En la ciudad de Ambato ha surgido el noveno arte mediante el club Ambato Joven. Este club surgió con la ayuda del Ministerio de Cultura y la Dirección Provincial de Cultura, ellos desarrollan un evento llamado Ambato Manga City, en el cual se fomenta el arte de los comics y la cultura audiovisual (Ambato Joven, s.f.).

ESTUDIO DEL COMIC

En 2005, en la Universidad San Francisco de Quito se crea una sub especialización de Ilustración y Arte secuencial (comics) gracias a su fundador el artista Eduardo Villacis actualmente coordinador de la especialización. Esta carrera comprende 21 créditos, abarca las diferentes áreas de interés estudiantil, su pensum es adaptado cada año a las nuevas exigencias internacionales (Universidad San Francisco de Quito, s.f.).

Aporte

Se observa que en la ciudad de Quito no existe una comunidad organizada del comic, Rubén Armas un reconocido ilustrador que ha seguido el comic de

cerca, indica que no existe un hábito de lectura en la actualidad, es por ese motivo que la gente conocen los comics solo por medio de la televisión y el cine, por eso es necesario que en Quito exista un lugar donde se pueda leer e investigar más a fondo sobre el noveno arte. Actualmente, en Ecuador no se generan nuevas propuestas de personajes, ya que después de los años cincuenta no existe un desarrollo que se pueda criticar.

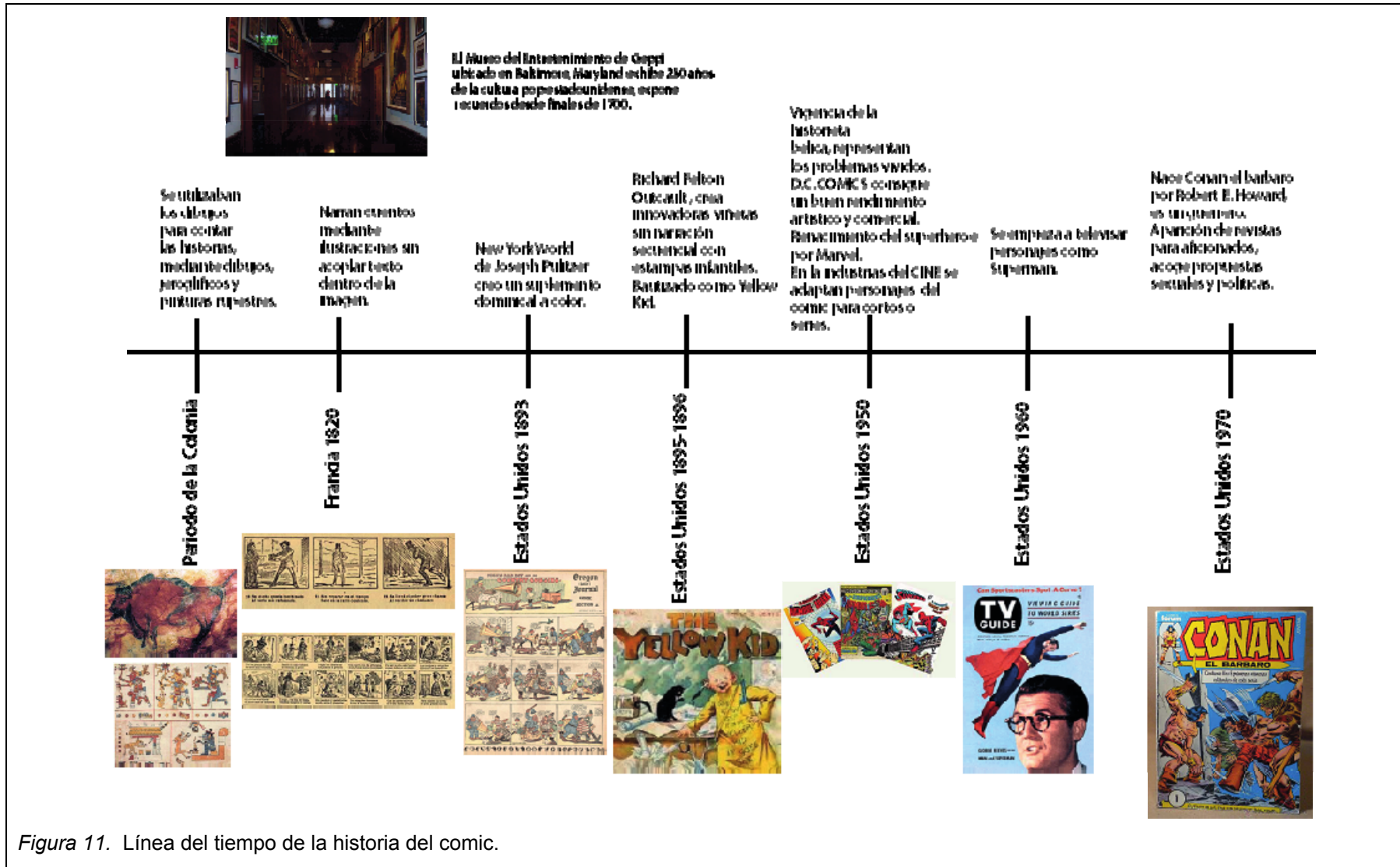
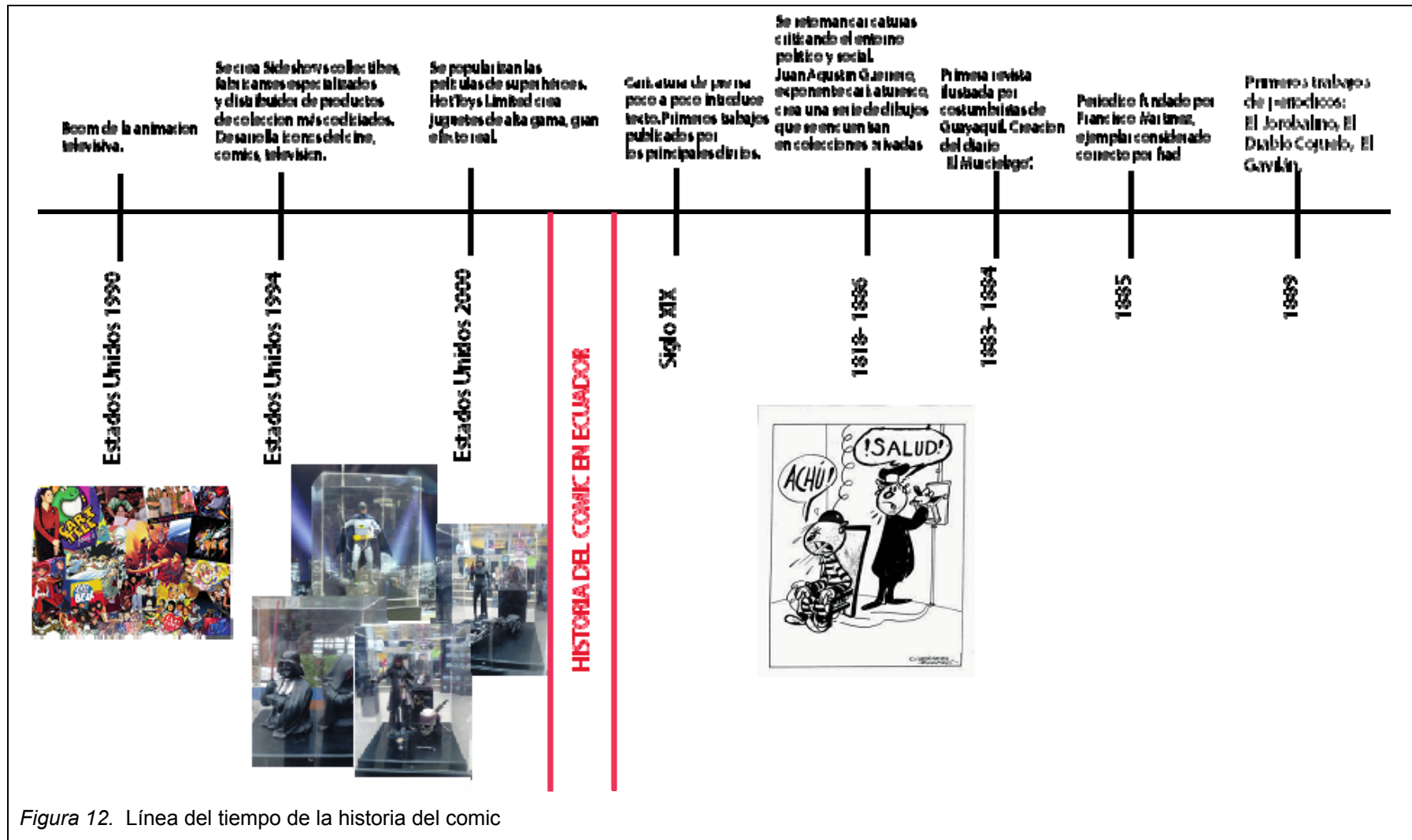


Figura 11. Línea del tiempo de la historia del comic.



HISTORIA DEL COMIC EN ECUADOR

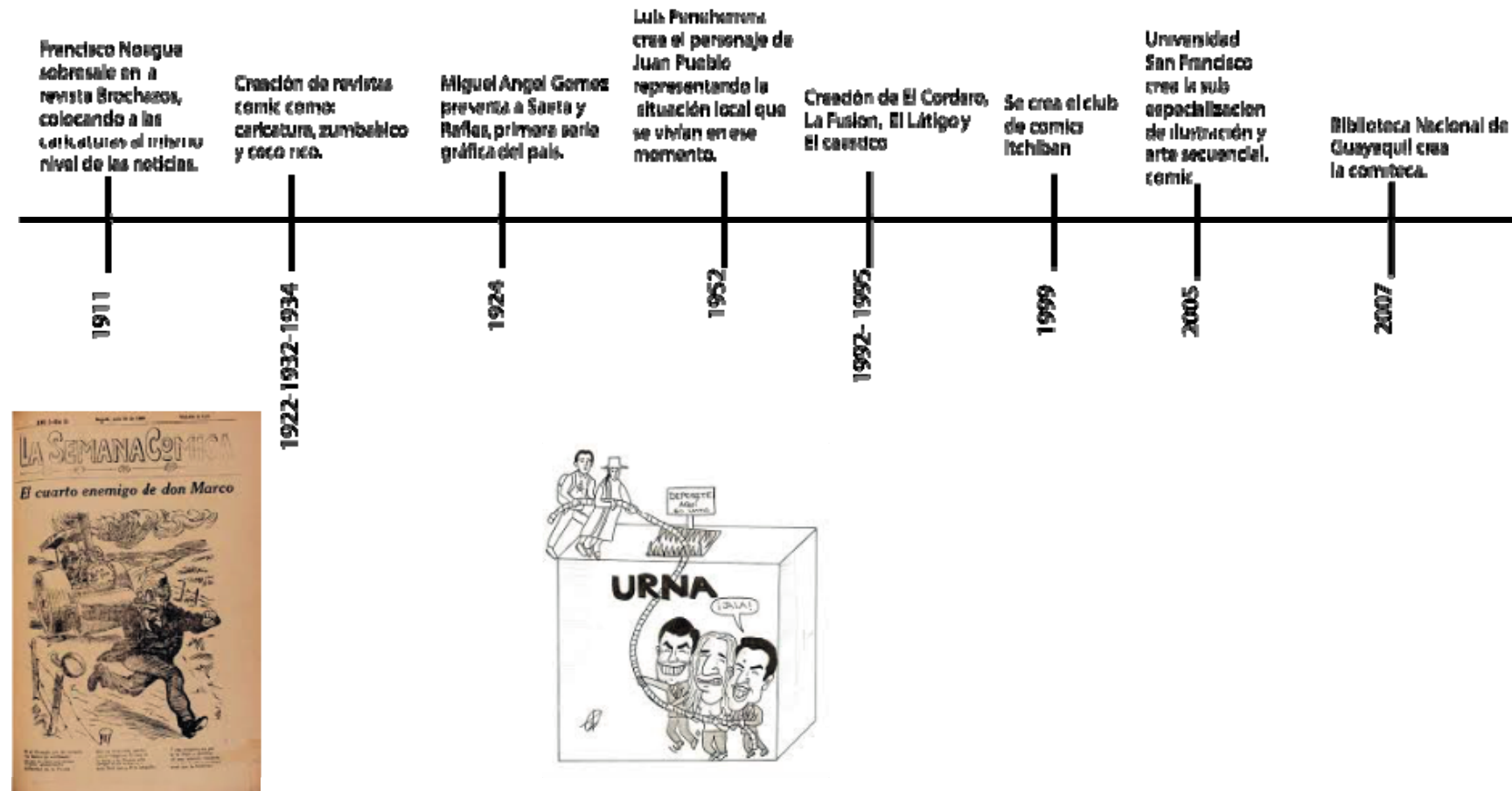


Figura 13. Línea del tiempo de la historia del comic.

3. CAPÍTULO III: MARCO CONCEPTUAL

3.1 ¿QUE ES EL COMIC?

La palabra cómic designa a aquello que algunos denominan figuración narrativa; esa forma híbrida que mezcla texto e imagen se desarrolló en Norteamérica a fines del XIX. A estas narraciones se las ha denominado cómics porque fueron esencialmente cómicas. Hasta 1929 no apareció el primer cómic realista, *Tarzan*, de Harold Foster, inspirado en la obra de Burroughs (Montijano, 2006).

3.2 ¿COMO SE CLASIFICA?

Los comics se clasifican dentro de los siguientes 6 grupos: Manga, Humor Gráfico, Informativo, Aventureros, Héroes y Autores. Dentro de la siguiente tabla se puede observar los ejemplos de comics que pertenecen a cada categoría (Hernández, s.f.)

Tabla 2. Sobre la clasificación del comic.

Grupo	Etiqueta	Ejemplos
Manga	MANGA	Deathnote, Bateadores, Rurouni Kenshin, Akira...
Humor gráfico	HUMOR GRÁFICO	Autores como Quino, Maitena, Forges, Oroz y obras como Superhumor, Cuttlas, Zits...
Informativo	Este grupo se divide en tres:	
	TALLERES	Colección <i>Cómo dibujar manga</i> , <i>Entender el cómic</i> de Scott Mackloud
	GÉNEROS	<i>El gran libro del manga</i>
	ESTUDIOS	<i>Atlas español de la cultura popular. De la historieta y su uso 1873-2000.</i> de Jesús Cuadrado
Aventureros	AVENTUREROS	Viajeros, exploradores y todo tipo de personajes en busca de emoción y aventuras: Corto Maltés, Thorgal, Tintin, Isaac el pirata, Rip Kirby, El Bayan rojo, Black Sad, Blake y Mortimer...
Héroes	HÉROES	En general se incluye en este apartado todo el cómic norteamericano de superhéroes. Además de otros personajes legendarios como El hombre enmascarado, Flash Gordon e, incluso, Vlad el empalador o Juana de Arco
Autores	AUTORES	Cómics en los que destaca especialmente el estilo personal de su autor: <i>The Sandman</i> de Gaiman y Mckean; <i>Persépolis</i> de Marjane Satrapi...

Tomada de Hernández, 2014

3.3 MANGA

Es la palabra con la que los japoneses de hoy dicen 'comic' o historieta, en el siglo XVIII se designaba los dibujos al pintor japonés Hokusai, que mezclaba imágenes con texto, posteriormente siguió utilizando esta palabra para otras obras que cumplieran con dicho requisito (Tripod, s.f.)

3.4 HUMOR GRÁFICO

Es un neologismo con el que se designa a una gama diversa de obras gráficas realizadas para la prensa, desde chistes de una sola viñeta y caricaturas hasta verdaderas historietas, tiras cómicas e incluso planchas enteras. Muchas abundan en la sátira de la actualidad política y social (Barrero, 2010).

3.5 POP ART

El capitalismo empezó a desarrollarse con fuerza a mediados de los años treinta, especialmente en Estados Unidos, supuso un cambio radical en la sociedad de la época. Bajo este nuevo clima, a mediados de los años cincuenta, nace el denominado Pop Art, una abreviación de "Popular Art".

Este nuevo movimiento artístico, impone una nueva tendencia en la cual las obras de arte dejan de ser consideradas como un elemento único y pasan a ser pensadas como arte masivo producido en serie. De esta manera el artista, plasma un testimonio del mundo moderno liderado por el capitalismo. El movimiento Pop Art se caracteriza por representar marcas conocidas en los Estados Unidos como la bebida Coca Cola o la sopa Cambells Soup (Barrero, 2010).

3.6 CENTRO DE PROYECCIÓN

Las salas de proyección han ido evolucionando con el paso del tiempo, tanto en avances tecnológicos como en hábitos de consumo. Antiguamente, las

pantallas de proyección siempre eran de forma casi cuadrada, evolucionando a una forma panorámica hasta llegar a la televisión.

Anteriormente solo se utilizaba una sala para proyección el público, hoy en día los cines cuentan con varias salas para tener diferentes tipos de proyecciones (Arquitectura, s.f.).

3.7 SALA DE EXHIBICIÓN

Espacio donde se exponen al público objetos artísticos. Universalmente las exposiciones son consideradas como temporales, a menos que se especifique que se trata de una exposición permanente.

Las exhibiciones pueden ser de dos tipos individuales o colectivas, esto se refiere al tipo de obras que se van a exponer. Pueden estar realizadas por diferentes tipos de objetos como: imágenes, dibujos, videos, sonidos, interactividades, esculturas, entre otros. Este tipo de salas se las puede encontrar en galerías de arte, museos, clubes de arte, galerías privadas y las obras expuestas pueden estar a la venta (O'Doherty & McEvilley, 1999).

3.8 VIDEOTECA

Se denomina videoteca al espacio que contiene videos, publicaciones periódicas y otros documentos que están organizados por un sistema y son destinados para uso público. Es un área usada para leer, observar, escuchar, estudiar. Además de contener videos las videotecas también brindan servicio de internet y soportes de otros tipos de información (Ayuntamiento de Figueruelas, s.f.).

3.9 TALLER DE CURSOS

En esta área se integra la metodología de trabajo práctica y teórica, se realizan trabajos para elaborar un producto tangible. El instructor expone fundamentos

teóricos que sirven para que el alumno realice actividades determinadas previamente (Maya, s.f.).

3.10 SALA DE VENTA

Es un establecimiento comercial donde el comprador puede adquirir bienes o servicios, tiene atención directa por parte de un vendedor. Existen mostradores, escaparates, estanterías (Real Academia de la Lengua, s.f.).

4. CAPÍTULO IV: MARCO TECNOLÓGICO

Hay ciertas medidas que deben ser tomadas para evitar el deterioro y ayudar a la conservación de las obras en museos y galerías de arte.

4.1 SELECCIÓN DE LA FUENTE DE LUZ A UTILIZAR

4.1.1 Natural

La luz diurna es un elemento muy dinámico por su rápida variación en intensidad, orientación, etc. Debe ser correctamente filtrada mediante el uso de pantallas o persianas para lograr que nunca incida directamente en las obras que se expone. Es una luz utilizada durante años para iluminación de museos, con excelentes resultados, por su amplio espectro cromático y agradable sensación (Álvarez, s.f.).

Existen varias formas de introducir la luz natural en un ambiente museográfico, tres de ellas son:

Luz lateral: Es la luz natural que proviene de aberturas en muros y ventanas. Económicamente es la más barata, sin embargo provoca los peores efectos de deslumbramiento por sus altos valores y ángulos de incidencia.

Luz cenital: Este tipo de luz natural se obtiene a través de tragaluces, es muy costosa debido a que se debe lograr buenos niveles de impermeabilización.

Luz indirecta: Está basada en introducir iluminación en el ambiente por medio de reflexión. Existen muchas opciones para lograrla (Álvarez, s.f.).

4.1.2 Artificial

Existen dos tipos principales de iluminación que se utilizan para resaltar las obras de arte:

Fuentes difusas: Su función es bañar las superficies creando planos homogéneos a lo largo de toda el área.

Fuentes puntuales: Su función básica es crear el énfasis necesario para darle protagonismo a la obra. Se basa en el uso de proyectores, que pueden estar colocados en rieles electrificados o empotrados, con lámparas incandescentes del tipo PAR o halógeno (Álvarez, s.f.).

4.1.3 Consideraciones para la Conservación de Obras

En los museos se deben considerar los límites exactos de cantidad de luz que se proyecta sobre las obras, para no contribuir al deterioro de las mismas.

El deterioro acumulativo sobre los objetos es provocado por radiaciones infrarrojas y ultravioletas (Álvarez, s.f.).

Tabla 3. Fuentes de iluminación recomendadas para galerías.

Factores de deterioro y temperatura de color de algunas fuentes luminosas		
Fuente	Fd	Temp (K)
Sodio blanco	0.10	2500
Lámparas incandescentes	0.15	2800
Halógena (abierta)	0.20	3000
Mastercolour (HM)	0.20	3000
Inducción QL	0.20	3000
Tubos fluorescentes color 84	0.21	4000
Tubos fluorescentes color 94	0.18	3800
Tubos fluorescentes color 96	0.34	6500
Luz Diurna (cristal de 4mm)	0.68	

Tomada de Rodríguez, s.f.

4.1.4 Tipos de Montaje Expositivo

Montaje fijo: Son obras permanentes que se exponen durante años, por lo que es necesario aumentar las condiciones que permitan su conservación. Se

utilizan los siguientes recursos para aumentar el factor de conservación: elementos ópticos, filtros que protejan las obras contra las radiaciones dañinas, el uso de sistemas de acondicionamiento de aire con niveles controlados de humedad, temperatura y limitación de valores de iluminancia (Álvarez, s.f.).

Montaje temporal: Para lograr un montaje temporal resulta necesario diseñar un espacio que disponga de flexibilidad en el posicionamiento de los puntos de luz (Álvarez, s.f.).

Aporte

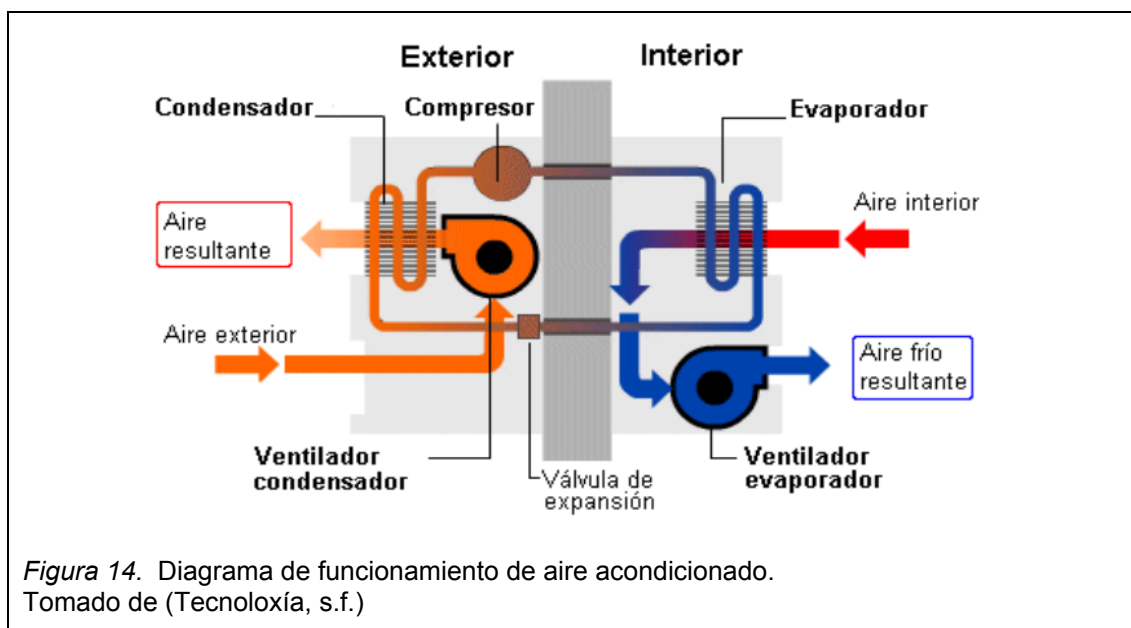
La luz natural es considerada por los artistas como la fuente luminosa más apropiada para dar justicia a los colores y a las formas. Es por esta razón que la utilización de la luz natural juega un rol importante en los museos, galerías de arte y otros lugares de exposición. No obstante, toda fuente de luz debe cumplir con las medidas de protección contra factores de deterioro. Es fundamental el mantenimiento y reposición de las lámparas para asegurar la continuidad del criterio inicial de diseño, aspecto que debe ser concebido desde un inicio y mantenido por el personal.

4.2 AIRE ACONDICIONADO Y VENTILACIÓN MECÁNICA

Los sistemas de aire acondicionado requieren de componentes fundamentales, comunes en los diferentes equipos y son los encargados de la producción de frío e impulsión de aire (Colocho, Daza, & Guzmán, 2011).

Los sistemas de aire acondicionado constan de cuatro elementos principales. Estos elementos son:

- Compresor
- Condensador
- Evaporador
- Válvula de expansión



El ciclo de refrigeración simple se compone de cuatro procesos fundamentales:

El refrigerante se encuentra en estado líquido a baja presión y temperatura, evaporándose en un serpentín denominado evaporador mediante la extracción del aire más caliente del interior del local. Luego, en estado de vapor se succiona y se comprime mediante un compresor aumentando su presión y consecuentemente su temperatura, condensándose en un serpentín denominado condensador mediante la transferencia de calor volviendo al aire exterior más frío (Colocho, Daza, & Guzmán, 2011).

De esa manera, el refrigerante en estado líquido a alta presión y la temperatura vuelve al evaporador mediante una válvula de expansión, que origina una

brusca reducción de presión, provocando vaporización del líquido que reduce su temperatura y suministrando aire a menor temperatura al espacio a ser acondicionado (Colocho, Daza, & Guzmán, 2011).

4.2.1 Tipos de Sistemas de Aire Acondicionado

- Sistema de aire acondicionado Compacto.
- Sistema de aire acondicionado Portátil.
- Sistema de aire acondicionado tipo Split.
- Sistema de aire acondicionado Central Separado.
- Sistema de aire acondicionado tipo Paquete.
- Sistema de aire acondicionado tipo Chiller (Colocho, Daza, & Guzmán, 2011).

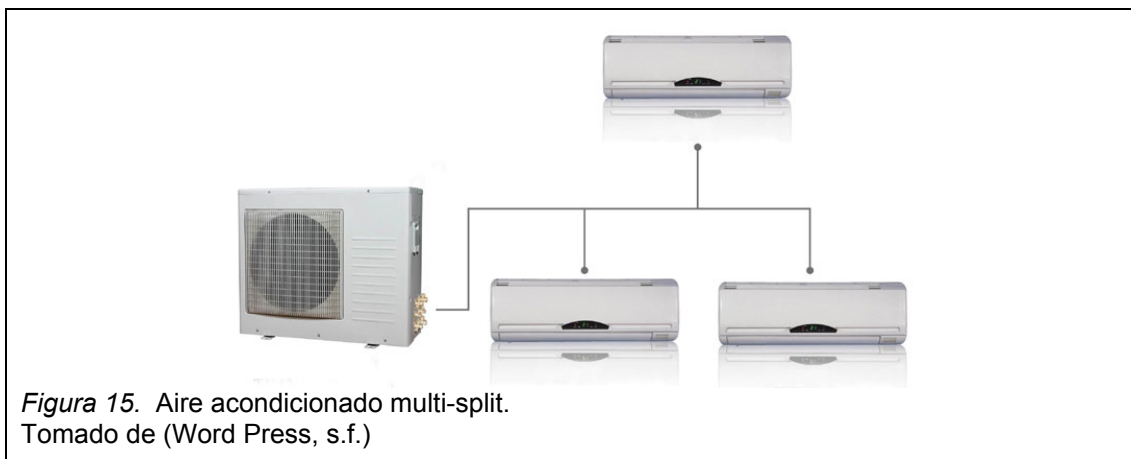
4.2.2 Sistema de Aire Acondicionado Tipo Split

Son equipos de descarga directa llamados también descentralizados. Se diferencian de los compactos, ya que la unidad formada por el compresor y el condensador está situada en el exterior, mientras que la unidad evaporadora se instala en el interior. Se comunican entre sí por las líneas de refrigerante y conexiones eléctricas. Hay diferentes tipos de unidades evaporadoras, que se diferencian por el tipo de instalación (Colocho, Daza, & Guzmán, 2011).

4.2.3 Unidad Condensadora con Refrigerante R410- Puron

El aire acondicionado multi-split está siendo usado comúnmente. Funciona mediante una unidad exterior y varias unidades interiores que se colocan en diferentes ubicaciones (Word Press, s.f.).

Más del 70% de sus componentes, incluyendo la nueva batería y los nuevos compresores, han sido diseñados específicamente para asegurar un alto rendimiento, eficiencia y fiabilidad (Carrier United Technologies, s.f.).



4.2.3.1 Puron

Es el nombre comercial que Carrier da al R410A, un refrigerante que no daña la capa de ozono y que no está vetado para el futuro, como así ocurre con los HCFC's (como el R-22). El R-410A se está convirtiendo rápidamente en el refrigerante universal de elección para sustituir al R-22 en los sistemas split sin conductos. Es una alternativa ambiental para no usar los refrigerantes con potencial destrucción para la capa de ozono, Puron es único en la industria del aire acondicionado.

Carrier ha invertido en el desarrollo de una línea completa de equipos altamente eficientes para aplicaciones residenciales y comerciales. Puron (R410A) brinda alta eficiencia y confort (Carrier United Technologies, s.f.).

Los grandes fabricantes están de acuerdo en que el R410A es la solución a largo plazo para los equipos de aire acondicionado, ya que fija nuevas normas:

- Libre de cloro: no produce ningún daño a la capa de ozono.
- Altas eficiencias y reducción del consumo de energía.
- Bajos costos de servicio: ahorros en mantenimientos futuros.
- Mezcla única: seguro y simple de usar.
- No es tóxico, ni inflamable.
- Reciclable y reutilizable.

Los sistemas de aire acondicionado que utilizan refrigerante Puron son más eficientes energéticamente. Al funcionar a una presión más alta que otros refrigerantes crea temperaturas más frías. Esto significa que puede controlar el clima con mayor eficacia y reducir su factura mensual de energía. Al actualizar su aire acondicionado a Purón, puede maximizar sus ahorros de energía y mantenimiento (Carrier United Technologies, s.f.).

Las unidades condensadoras con Puron pueden ser conectadas a cuatro tipos diferentes de unidades interiores, pared, cassette, consolas de suelo/techo y unidades de conductos de baja silueta. La longitud de las tuberías de refrigerante (hasta 50 m. con una diferencia de altura máxima de hasta 30m.) permite una gran flexibilidad de instalación.

Las unidades con Puron establecen nuevas normas en materia de calidad, rendimiento, fiabilidad, confort acústico y protección del medio ambiente:

- Diseño optimizado.
- Compresor rotativo o scroll.
- Ventilador con bajo nivel sonoro.
- Baterías con transferencia de calor optimizada.
- Su reducido peso y dimensiones la convierten en una unidad compacta.

En 1987, científicos y representantes gubernamentales se reunieron en Montreal ante la creciente necesidad de preservar la capa de ozono de la tierra. De ello surgió el Protocolo de Montreal, un plan de acción internacionalmente vinculante para eliminar los productos químicos que destruyen el ozono. Los clorofluorcarbonados (CFC), como el R-12, fueron los primeros candidatos, ya que son los que mayores daños causan al medio ambiente (Carrier United Technologies, s.f.).

Aporte

Al colocar un sistema Split a base de refrigerante ecológico R-410A se evita lanzar gases contaminantes y perjudiciales, no libera productos químicos nocivos al medio ambiente aportando a la conservación de la capa de ozono.

No se corroe en tuberías o envolturas alrededor de su unidad. El Puron ofrece aire 100% seguro y no tóxico. Los costos de instalación son generalmente bajos y la sustancia en sí tiene un precio moderado.

4.2.4 Ventilación Mecánica

Los ventiladores ejecutan la función básica de mover el aire de un lugar a otro. La diversidad de modelos tiene sus beneficios para ciertas aplicaciones, proporcionando los resultados más convenientes dentro del espacio. Son 4 elementos que pueden cambiar dependiendo de la aplicación, estos son:

- El modelo del ventilador.
- El rango de volumen del aire (Pies Cúbicos por Minuto o PCM).
- La resistencia a la corriente del aire (presión estática o P_e).
- El ruido producido por el ventilador (sones) (Colocho, Daza, & Guzmán, 2011).

4.2.5 Tipos de Sistemas de Ventilación Mecánica

Ventilador centrífugo para plafón

Este sistema es de extracción, diseñado para ser colocado en el entretecho, poseen ruedas centrífugas inclinadas hacia adelante para emitir poco ruido y una mayor eficiencia (Colocho, Daza, & Guzmán, 2011).

Ventilador centrífugo en línea

Los ventiladores en línea compactos se emplean para extracción y suministro de aire en diferentes espacios, poseen bajos niveles de sonido y flexibilidad en la instalación, su forma cuadrada permite que sean instalados en diferentes posiciones ya sea horizontal, vertical o en cualquier ángulo, poseen un sistema de filtros diseñados para suministrar aire limpio. Son ventiladores generales para todos los propósitos en contra de presiones estáticas altas. Pueden hacer la descarga de aire en diferentes direcciones, dependiendo de la ubicación en la que se desee instalar.

Pueden ser ubicados donde se necesite extraer aire, por ejemplo en un servicio sanitario público, oficinas, bodegas, almacenes, etc. También pueden utilizarse para suministrar aire, ya sea en cocinas, oficinas, servicios sanitarios, áreas de trabajo, fabricas, etc. (Colocho, Daza, & Guzmán, 2011).

Ventilador axial para pared

Los ventiladores axiales para instalación lateral en pared pueden ser de transmisión directa o correa, con aspas de acero o aluminio. Este tipo de ventiladores son ideales para manejar grandes volúmenes de aire a presiones estáticas relativamente bajas, en aplicaciones de aire limpio, incluyendo extracción, suministro o suministro filtrado (Colocho, Daza, & Guzmán, 2011).

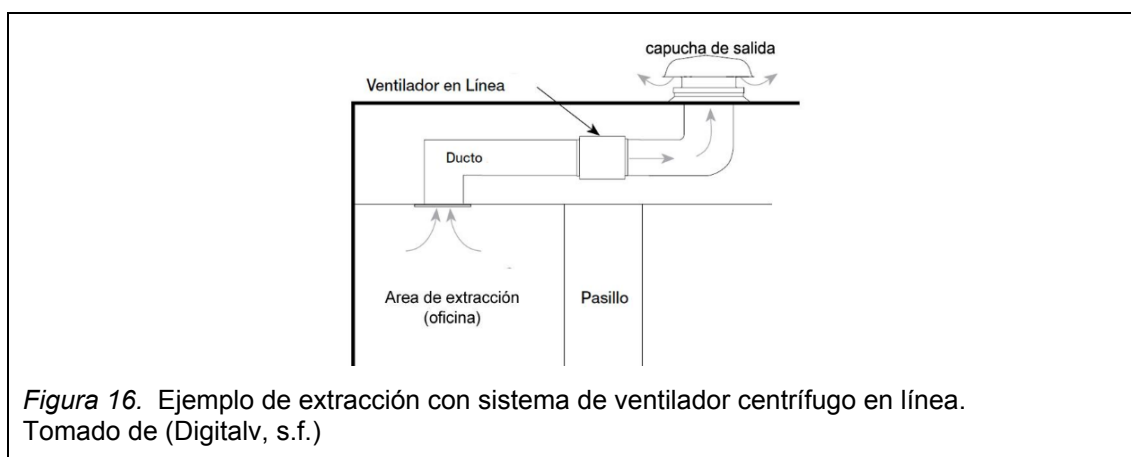


Figura 16. Ejemplo de extracción con sistema de ventilador centrífugo en línea.
Tomado de (Digitalv, s.f.)

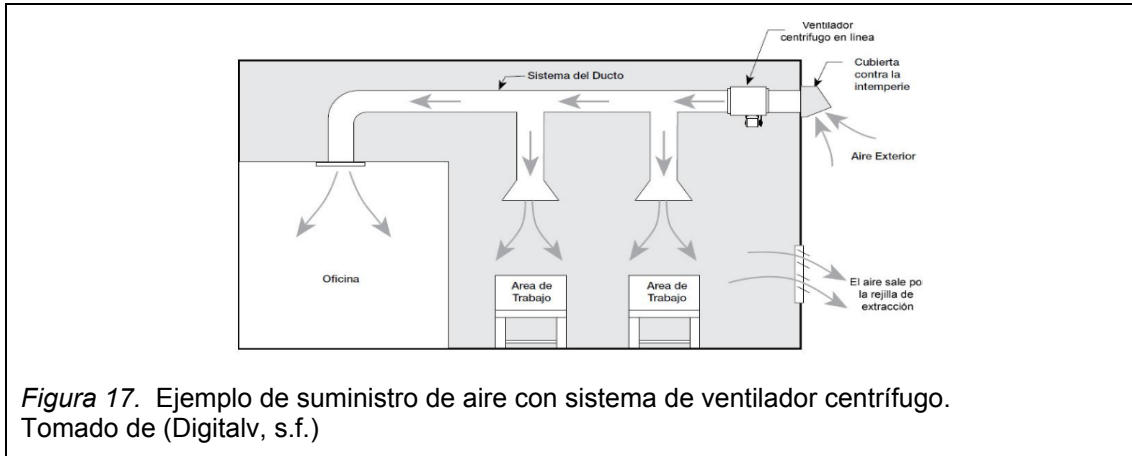


Figura 17. Ejemplo de suministro de aire con sistema de ventilador centrífugo. Tomado de (Digitalv, s.f.)

4.2.6 Extractor Centrífugo de Techo y Pared

Estos sistemas se encuentran colocados en el techo o en la pared y están diseñados para extraer la grasa u otros contaminantes. El sistema funciona descargando los contaminantes hacia arriba para alejarlos de la superficie del techo, o bien hacia afuera para alejarlos de las paredes del edificio.

Los extractores incluyen un alojamiento de una sola pieza soldada continuamente a su base, así como aisladores con doble soporte para lograr un auténtico aislamiento de la vibración (Colocho, Daza, & Guzmán, 2011).

Aporte

Los diferentes sistemas de ventilación y aire acondicionado nos proporcionan comodidad y circulación de aire dentro de diferentes áreas. Siempre se debe tomar en cuenta el diseño de cualquier tipo de espacio público. El sistema que se va a considerar dentro del proyecto es tipo Split, ya que es de fácil mantenimiento, instalación y es el más idóneo para el clima de Quito.

PANTALLAS TÁCTILES

Cornerstone es un kit de desarrollo de software para crear aplicaciones visualmente atractivas en pantallas multitáctiles. Una pantalla multi-touch

consta de una o varias pantallas en forma de una gran pared, mesa o alguna disposición asimétrica de las pantallas (Cornerstone SDK, s.f.).

Cornerstone tiene dos principales conceptos fundamentales: tracker y rastreador.

El tracker es la pieza de software que produce de manera táctil la entrada del hardware. Mientras que el rastreador se refiere al software de seguimiento real, que se ejecuta dentro de los dispositivos MultiTaction, es un proceso de seguimiento independiente que se ejecuta en una PC, esto quiere decir que una aplicación o un manejo independiente de la pantalla es realizado por una o más Células MultiTouch. El usuario no tiene que crear una instancia o rastreadores de configuración. La creación y la configuración de seguidores son manejadas por aplicación automática (Cornerstone SDK, s.f.).



Figura 18. Se puede observar la pantalla táctil de Cornerstone.
Tomado de (Digitalv, s.f.)

Todas las aplicaciones de Cornerstone tienen una de aplicación llamada MultiWidgets. Los MultiWidgets contienen muchos widgets, como ImageWidget, VideoWidget, TextWidget, etc. En caso que se requiera una mayor personalización, los widgets básicos se pueden extender por herencia. La situación más común donde se requiere la creación de un widget personalizado es cuando el manejo de las entradas o de la prestación debe ser único. Render Cornerstone es un motor de renderizado multihilo ofreciendo la mayor parte de la funcionalidad descrita en OpenGL 3.2 Core perfil de especificación.

El conocimiento de OpenGL no es necesario para utilizar el renderizador, pero es beneficioso. La mayoría de los efectos visuales deseados se puede lograr sólo mediante la combinación de los reproductores existentes con las animaciones (Cornerstone SDK, s.f.).

Cornerstone SDK proporciona un motor de procesamiento de audio llamado resonante. El resonante proporciona un acceso independiente a la plataforma para dispositivos de audio utilizando la biblioteca PortAudio y un motor de procesamiento de señales de peso ligero. Cornerstone utilizará por defecto, el dispositivo de audio disponible en el equipo que ejecuta la aplicación (Cornerstone SDK, s.f.).



4.2.7 Tipos de Sistemas

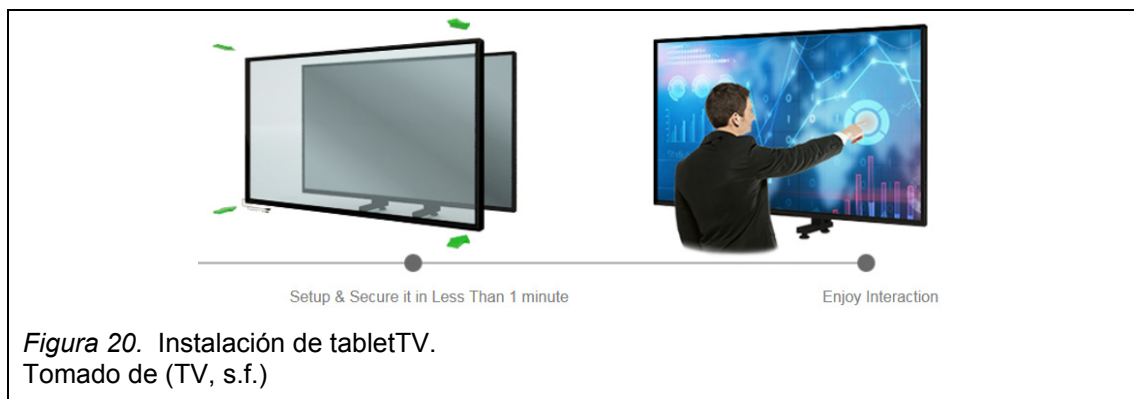
MultiTaction iWall: Es un enorme muro de pantalla interactiva de 5 metros de ancho. Se detecta simultáneamente un número ilimitado de dedos, manos, bolígrafos IR y objetos de la vida real. Tiene un seguimiento táctil, visión por ordenador de MultiTaction iWall es ultrarrápido a 200 fps (frames per second) (Cornerstone SDK, s.f.).

- Las dimensiones físicas para el sistema MultiTaction iWall (MTIW-3 × 4): 5170 * 2620 * 870 mm.
- Una resolución es de 24 megapíxeles.

- Montaje y estructura de aluminio con refrigeración en las placas laterales y puerta de acceso.
- El material de la cubierta es de vidrio templado con el fondo negro.
- Computadora tipo servidor con Windows 8 y Linux OS
- Cableado interno y switch LAN
- MultiTaction aplicación Experiencia con el paquete de personalización 5 días (Cornerstone SDK, s.f.).

TabletTV

Es una superposición de pantalla táctil de 55 pulgadas. TabletTV transforma mágicamente su pantalla de gran formato en un dispositivo multi-táctil inteligente. Junto con el soporte especialmente diseñado que proporciona firmeza y un mini equipo iStick con una aceleración extraordinaria 3D, TabletTV puede ser la opción ideal para la señalización digital y la presentación de la conferencia (Tv, s.f.).



Aporte

La ventaja de las pantallas táctiles es que permiten a las personas operar computadoras u otros dispositivos electrónicos tocando una pantalla de video en lugar de usar un teclado o ratón, para controlarlas se utilizan lápices táctiles o simplemente los dedos, se eliminan las grietas alrededor de los botones donde se acumula la suciedad, ya que no se usa teclado, se las puede usar en

diferentes superficies desde paredes hasta el mesón de un bar y son una herramienta de simple uso. El sistema TabletTV es una opción económica y simple, es un protector de pantalla de diferentes tamaños que se coloca sobre la pantalla de un televisor conectándolo a una pequeña computadora Android, convierte a la televisión en un Pad, es una opción mucho más práctica que los sistemas de Mac y otras firmas.

SISTEMA DE AUDIO

El sonido 7.1 es un formato de audio desarrollado para mejor realismo y profundidad de una película, ya que se ha adicionado dos canales más llevando a una experiencia de nivel superior, este formato mejora la dimensión espacial de las bandas de sonido y la definición del audio. El resultado una película con sonido es más impactante (Alonso, 2013).

Estos son los beneficios del 7.1 son evidentes:

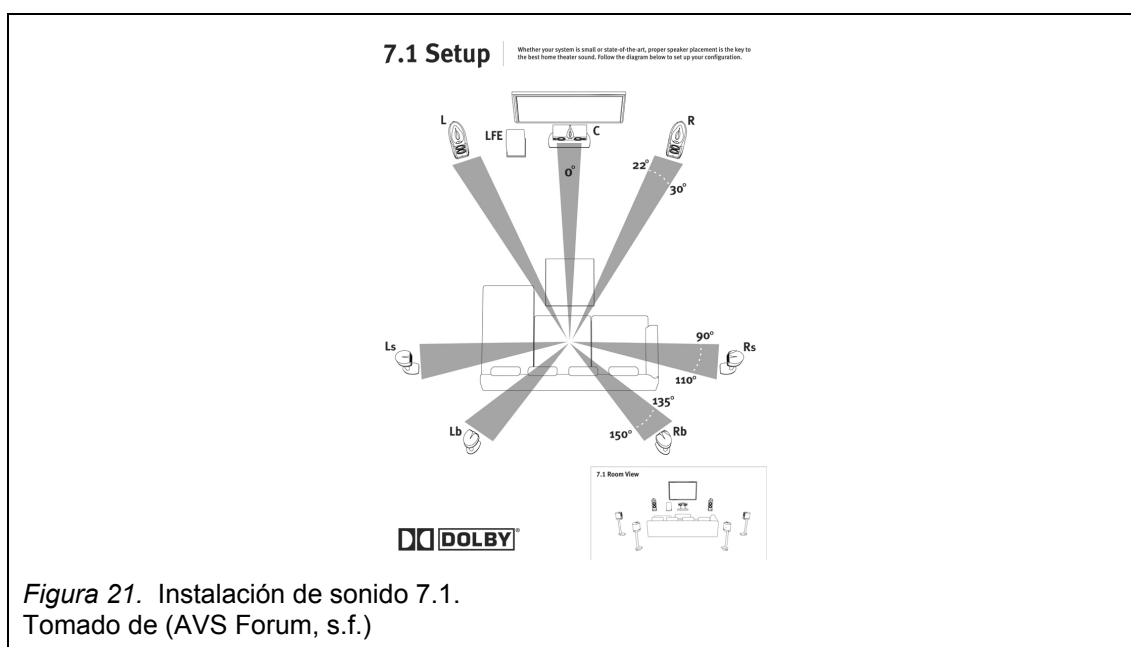
- Se consigue un nuevo nivel de realismo y emoción al ver la película.
- Mejora la experiencia de sonido envolvente en toda la sala de cine en casa.
- Te sumerge más profundamente en la acción en pantalla.
- Añade una nueva dimensión al sonido, haciendo las películas más atractivas.

4.2.8 Canales

Este sistema de sonido establece 4 zonas de sonido distintas para una mejor experiencia, añade 2 canales independientes a una configuración envolvente de 5.1 canales (Alonso, 2013).

Ubicación de los altavoces

En el sistema 7.1 es fundamental tener los altavoces traseros. Ésta definida por dos factores: las dimensiones de la sala y las preferencias de cantidad de sonido que escucha el usuario. Los dos altavoces traseros deben estar ubicados tras el oyente y a los lados de éste. La altura correcta será de unos 50 a 70 cm por encima de la posición de escucha. Los altavoces deberán estar enfocados hacia el/los oyentes, pues no nos olvidemos que los efectos traseros normalmente proporcionan la ubicación correcta de disparos, movimiento de objetos, explosiones, etc. (Alonso, 2013).



MATERIALES

Continuación se describirán los materiales que caracterizarán el diseño interior del proyecto.

4.2.9 Microcemento

El microcemento es una capa cementicia, su aplicación es de forma artesanal, tiene un espesor de 2 a 3 mm, debe ser colocado por una compañía acreditada

para asegurarse que se aplique correctamente para su óptimo terminado. Este terminado se adhiere a cualquier superficie incluyendo carpetas, cerámicos azulejos, etc., permite la renovación de un espacio en poco tiempo ya que su colocación es rápida, e incluso se puede transitar después de 4 horas de colocado, No requiere juntas y se puede combinar con otros materiales, se utiliza para interiores y exteriores, se puede colocar guardas, textos, logos, etc. En algunos casos se recomienda incorporar una malla de fibra de vidrio para prevenir futuras fisuras y su mantenimiento se realiza mediante la aplicación de ceras de agua de alto brillo (Habitissimo, s.f.).

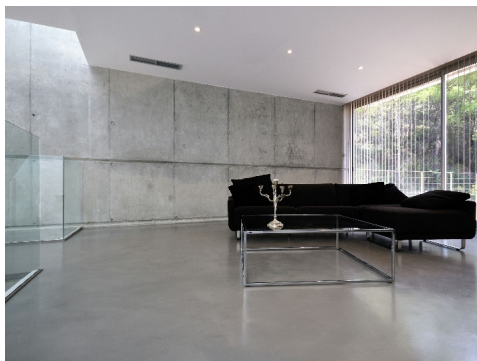


Figura 22. Piso de microcemento.
Tomado de (Supercasa, s.f.)

4.2.10 Panel de Aluminio Compuesto (Alucobond)

Son paneles planos que poseen dos láminas finas de aluminio unidas por un núcleo plástico, se utilizan para el recubrimiento de envolventes verticales, aislamientos, decoración, señalización y cielos rasos. (Alupro Bond, s.f.)

Estas láminas normalmente son recubiertas con resinas de polímero flourado o pintura poliéster. Permite pintar de cualquier color y tonos metálicos y no metálicos, así como de patrones que simulan materiales como: madera, mármol, su núcleo de las láminas son de polietileno de densidad baja y una mezcla de material mineral con propiedades retardantes del fuego (Alupro Bond, s.f.).

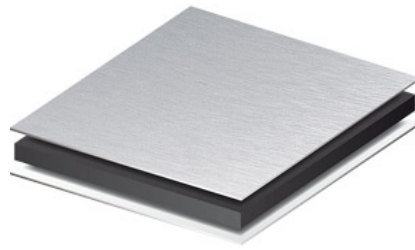


Figura 23. Plancha Alucobond.
Tomado de (Alupro Bond, s.f.)



Figura 24. Plancha Alucobond.
Tomado de (Alupro Bond, s.f.)

4.2.11 Barrisol

En diseño interior en techos y paredes son muy importantes para ayudar a establecer el color de un espacio como el diseño del mismo para lo cual barrisol ofrece una paleta diversa de más de 130 colores únicos, eligiendo una textura, un acabado, una imagen impresa o elementos translúcidos, el techo barrisol puede proporcionar cualquier aspecto deseado (Barrisol Normalu Grupo, s.f.).

Un techo Barrisol es una hoja no inflamable de PVC que se aprieta bajo el efecto del calor, se puede combinar con fibra óptica, como es el caso en este proyecto (Barrisol Normalu Grupo, s.f.).

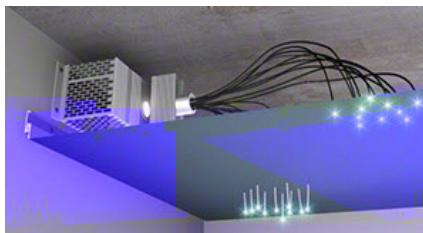


Figura 25. Instalación de Barrisol.
Tomado de (Barrisol Normalu Grupo, s.f.)



Figura 26. Barrisol.
Tomado de (Barrisol Normalu Grupo, s.f.)

4.2.12 Hormigón Visto

El hormigón visto es la muestra del material que se compone el edificio. Depende de un buen encofrado y del cuidado del proceso para que el acabado final de la superficie resulte de calidad y que visualmente sea acorde a las necesidades del proyecto. El hormigón es la piel natural del edificio, las técnicas que se van a usar en el encofrado deberán ser realizadas por un artesano calificado el cual aplique el terminado (Construmática, s.f.).



Figura 27. Hunter times exhibition en Washington DC Comic-Con 2014.
Tomado de (Construmática, s.f.)

4.3 CONSIDERACIONES ERGONÓMICAS

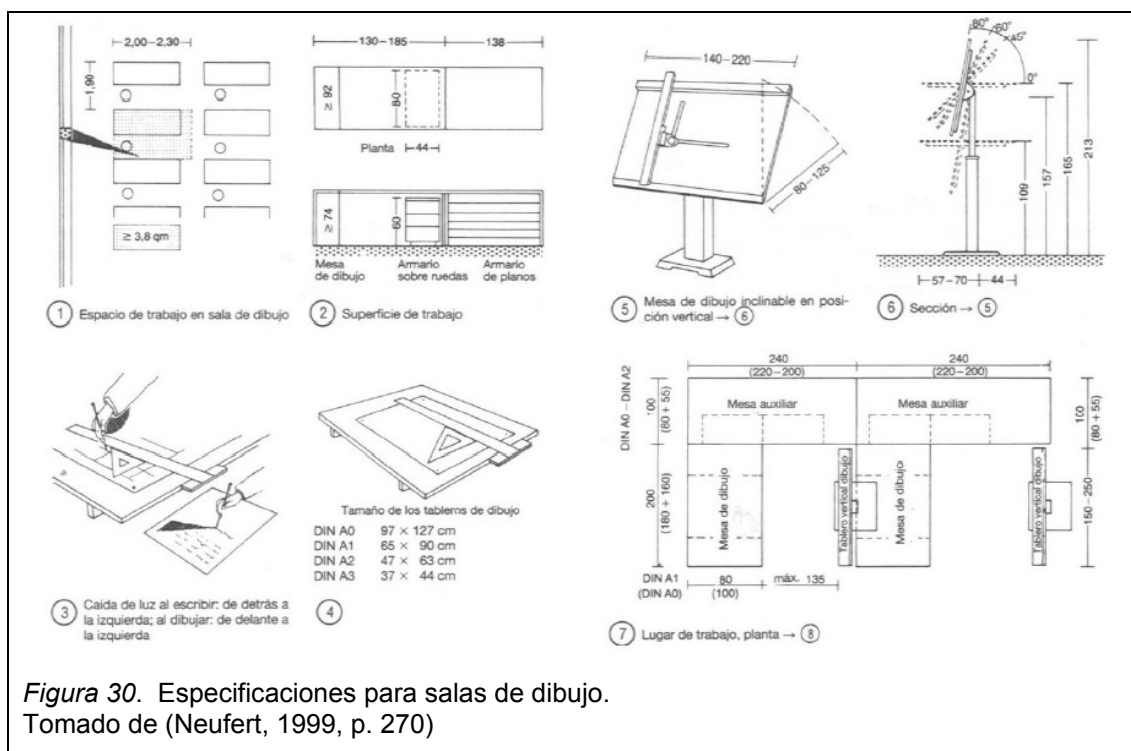
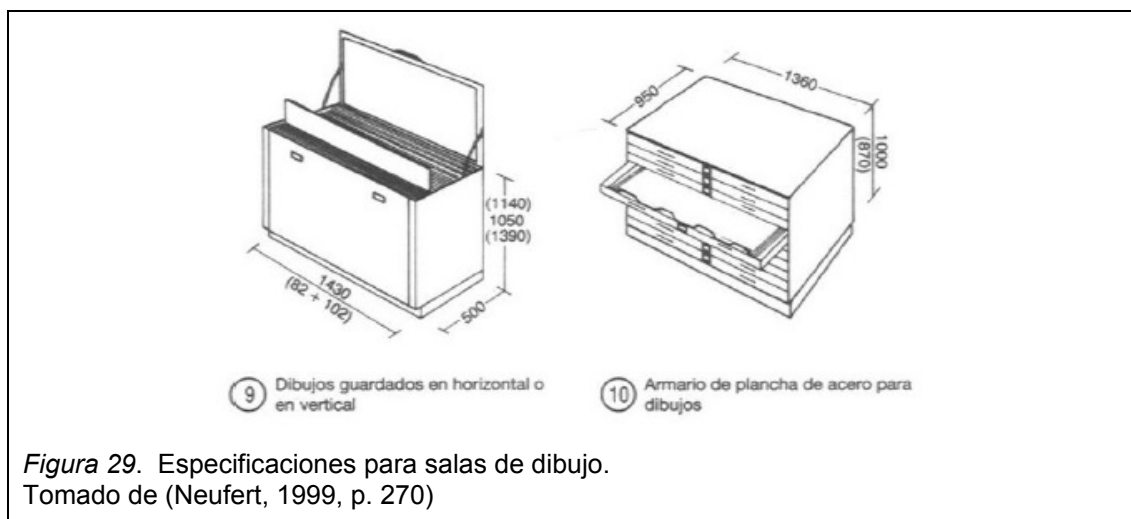
4.3.1 Taller de Comic

Este taller es un acercamiento al noveno arte y su historia. Su principal objetivo es descubrir los elementos de la narración gráfica, así como los mecanismos para la realización y producción de comics. Se enseña técnicas de creación de pintura a partir de pigmentos, así como la manera de aplicar la técnica gráfica del esténcil para desarrollar comics (Hernández, s.f.).

SALAS DE DIBUJO	
<p>Salas de dibujo de todo tipo.</p> <p>Diferentes necesidades de espacio para las disciplinas técnicas, incluidas las clases de arquitectura y academias de arte (salas de pintura y dibujo al natural).</p> <p>Equipamiento básico de las plazas para dibujar</p> <p>Mesa de dibujo con medidas para que quepan láminas DIN A0: 0,92 × 1,27 m. Tablero fijo o móvil → ②, ⑤ - ⑦.</p> <p>Armario de planos de la misma altura que la mesa de dibujo para guardar horizontalmente planos, utilizable como superficie auxiliar → ②.</p> <p>Mueble bajo sobre ruedas para el material de dibujo → ② + ⑪ - ⑫. Silla giratoria sobre ruedas de altura variable.</p> <p>Mesa de dibujo inclinable, de altura variable, dimensiones 1,50 × 100 - 114, o abatible, también utilizable como mesa horizontal, dimensiones 180 × 115 cm → ⑤ - ⑪.</p> <p>Iluminación natural a ser posible desde la izquierda → ③.</p> <p>Iluminación artificial de la sala: 500 lux, en la mesa de dibujo: 1000 lux con flexo montado en la propia mesa o fluorescente suspendido, de altura variable, encima suyo.</p> <p>Accesorios suplementarios: superficie auxiliar, armarios para guardar planos en horizontal o vertical, al menos para tamaño DIN A0 → ⑨ - ⑩.</p>	<p>Salas de dibujo</p> <p>Espacio necesario: 3,5-4,5 m², según el tamaño de las mesas de dibujo → ①.</p> <p>Orientar, si es posible, las salas de dibujo a norte, para obtener luz natural uniforme. Un armario con llave para cada plaza de trabajo.</p> <p>Salas de pintura o dibujo al natural:</p> <p>A ser posible, situarlos en áticos orientados a norte, con grandes ventanales (1/3-1/4 de la superficie en planta) y lucernarios suplementarios si es preciso.</p> <p>Salas para escultores y ceramistas:</p> <p>Gran necesidad de espacio para aparatos técnicos, como hornos, obras acabadas, sala húmeda, sala de secado de yeso, etc.</p>

Figura 28. Especificaciones para salas de dibujo.
Tomado de (Neufert, 1999, p. 270)

Las siguientes figuras contienen las dimensiones para el diseño de mobiliario en salas de dibujo. Esto ayudará en la distribución y diseño de los talleres donde se impartirán clases de dibujo.



Se aplicarán al proyecto las medidas que deben existir para la circulación entre mesas en los talleres teniendo en cuenta que existirán alumnos trabajando y el profesor supervisando los trabajos. A continuación, se observará la figura con las medidas necesarias para el diseño.

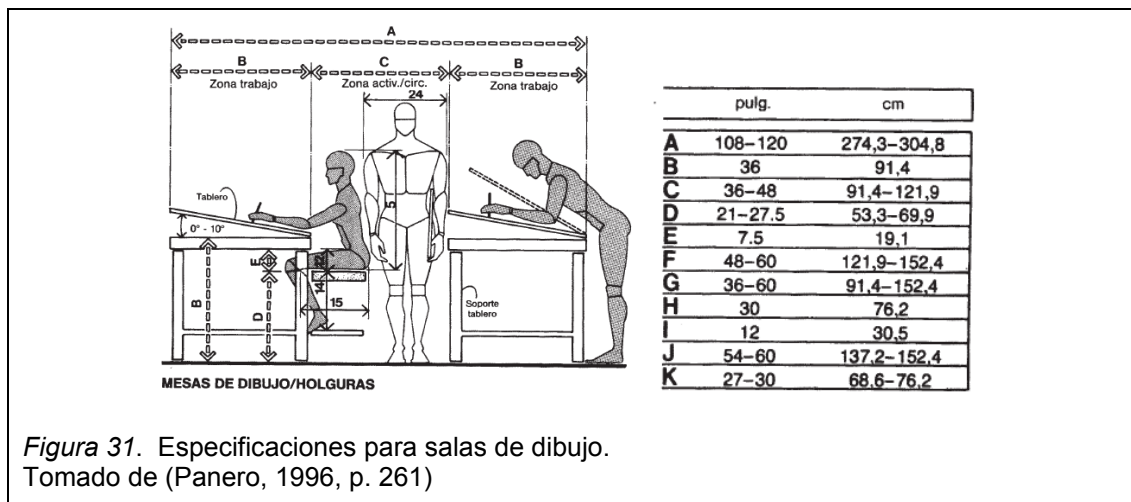


Figura 31. Especificaciones para salas de dibujo.
Tomado de (Panero, 1996, p. 261)

Se estudiarán las dimensiones de un cubículo de dibujo para el uso de dos personas al mismo tiempo. Servirá como guía para tener espacios donde los usuarios realicen sus actividades cómodamente.

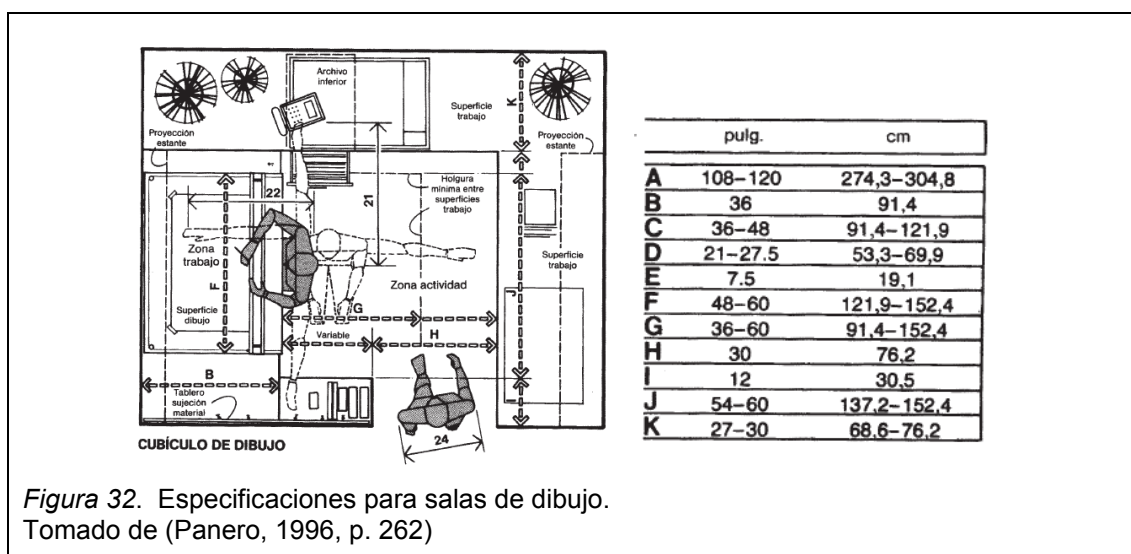


Figura 32. Especificaciones para salas de dibujo.
Tomado de (Panero, 1996, p. 262)

Es necesario tener en cuenta las alturas de mesas y sillas para que los usuarios mantengan una postura correcta mientras desarrollan su actividad.

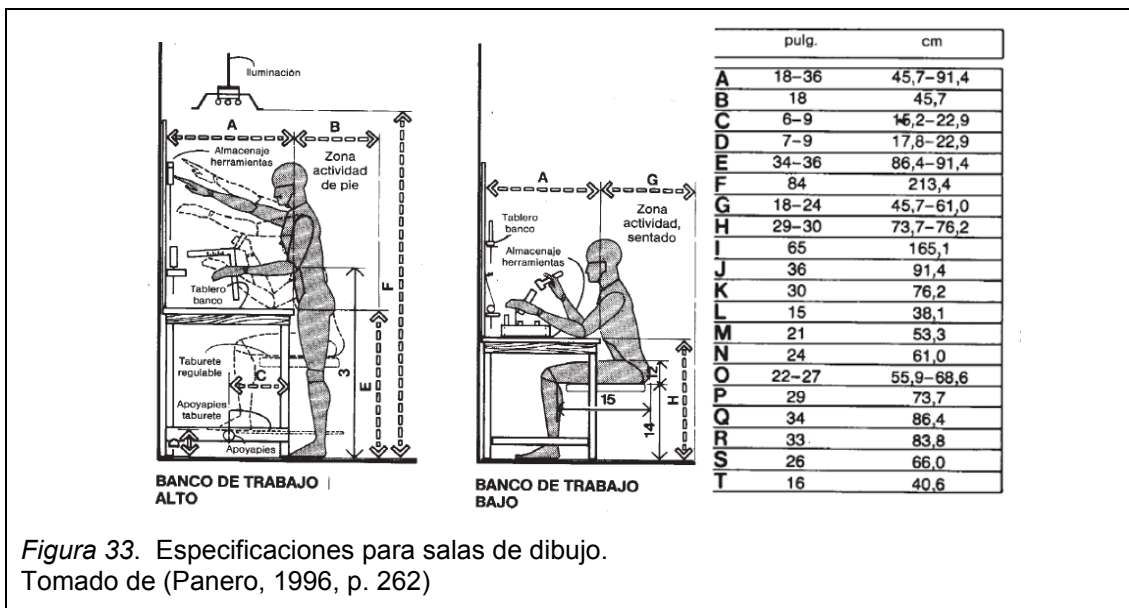


Figura 33. Especificaciones para salas de dibujo. Tomado de (Panero, 1996, p. 262)

4.3.2 Salas de Comunicación Visual

La Sala de Comunicación Visual es un espacio dirigido a charlas y talleres. En este espacio se plantea dictar conferencias, proyectar películas o documentales.

La siguiente figura servirá para poder ubicar dentro del diseño una tarima donde se podrán realizar conferencias.

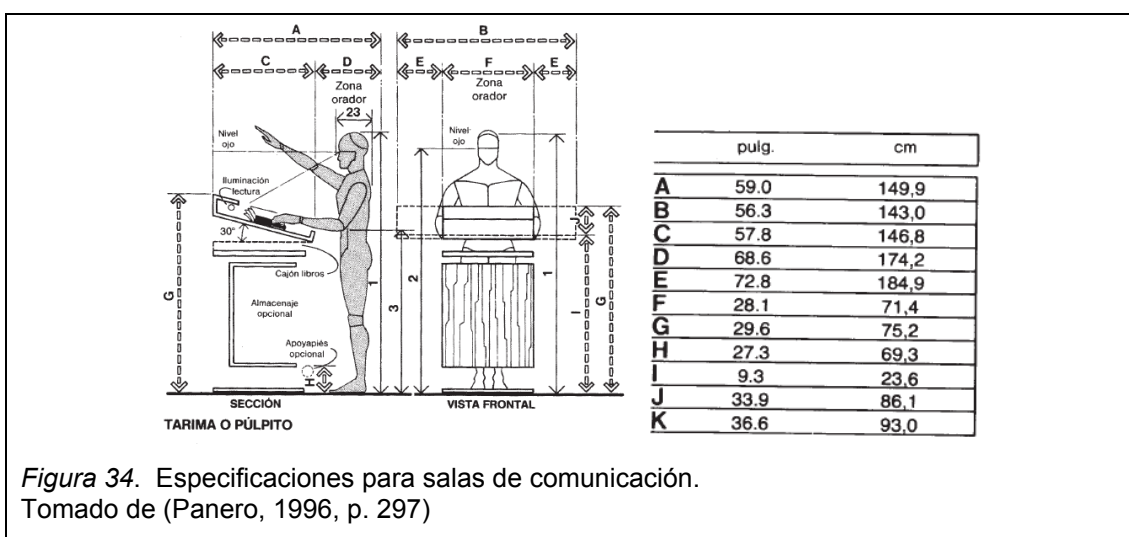


Figura 34. Especificaciones para salas de comunicación. Tomado de (Panero, 1996, p. 297)

Deben tenerse en cuenta la distancia entre la primera fila y la tarima para que los espectadores tengan buena visibilidad de las proyecciones o exposiciones.

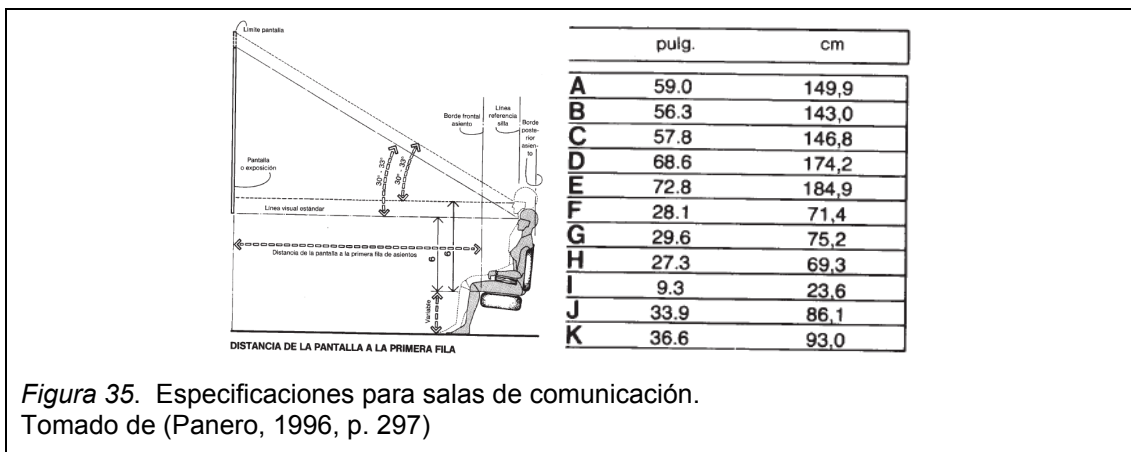


Figura 35. Especificaciones para salas de comunicación. Tomado de (Panero, 1996, p. 297)

Se estudiarán las diferentes alturas de la visibilidad entre hombres y mujeres al estar sentados y parados para ubicar las diferentes exhibiciones y proyecciones.

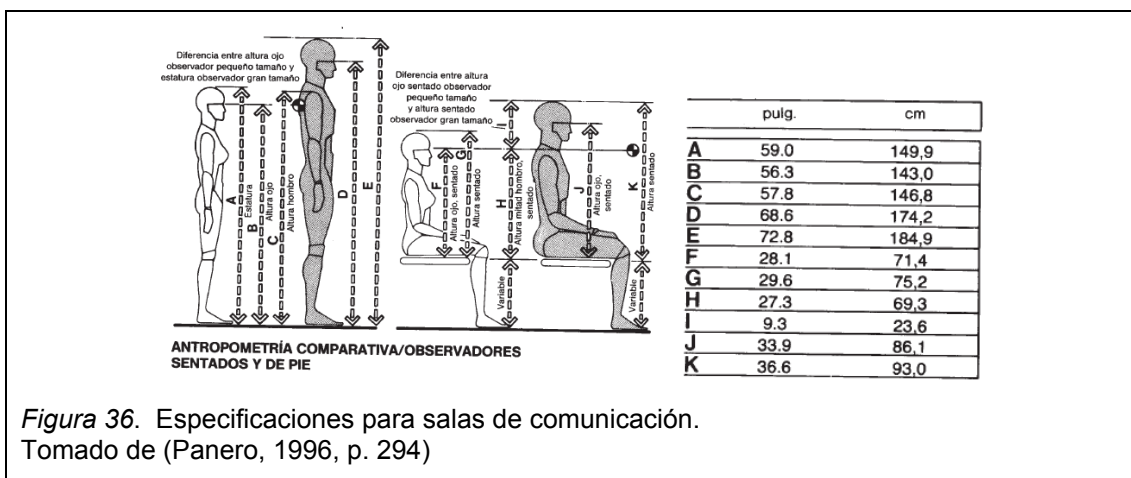
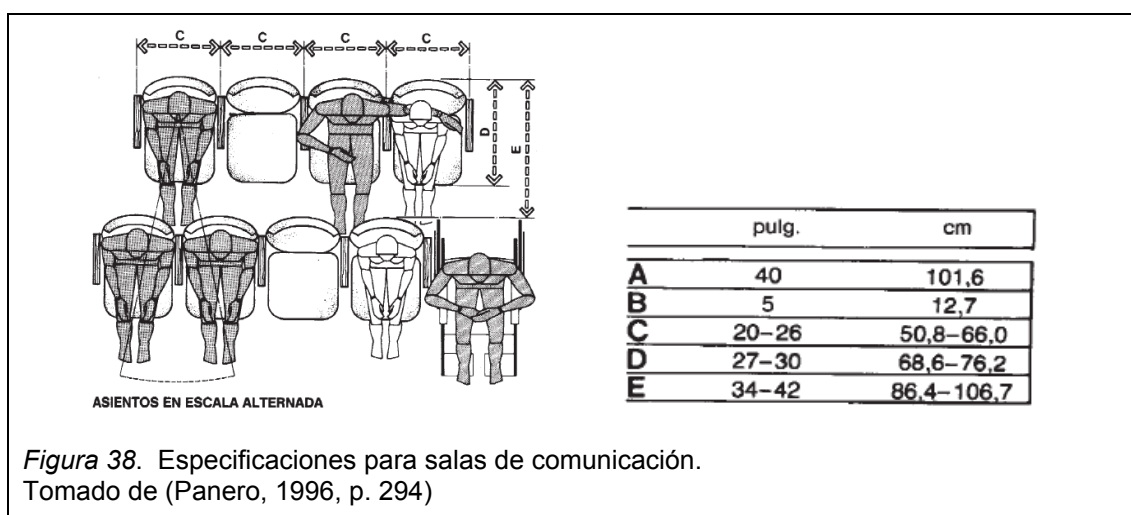
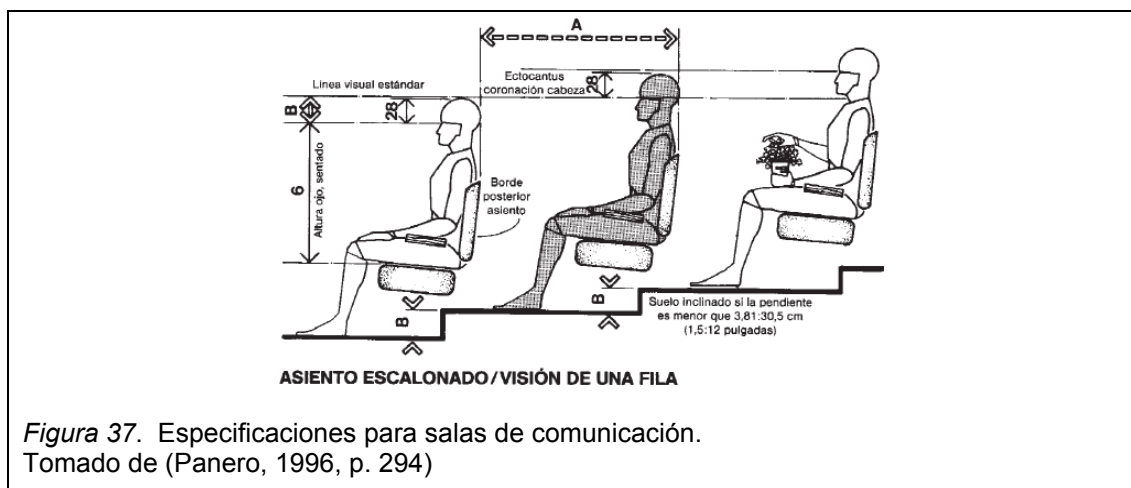


Figura 36. Especificaciones para salas de comunicación. Tomado de (Panero, 1996, p. 294)

Para el correcto diseño de la sala de proyecciones se estudiarán las siguientes figuras donde se observan las dimensiones que deben existir entre butacas de forma lateral y en planta.



4.3.3 Galería de Arte o Museo de Arte

Es un espacio destinado a la exhibición y promoción de arte especialmente del arte visual como: pintura y escultura. El concepto también es usado para designar el establecimiento que además de exhibir y promocionar obras, se dedica a su venta, siendo entonces por lo general un espacio más reducido (equivalente a cualquier otro local comercial) y limitando. El periodo de exhibición será de un tiempo determinado, desmontando la "exposición" y montando una nueva (Jad Pintor, s.f.).

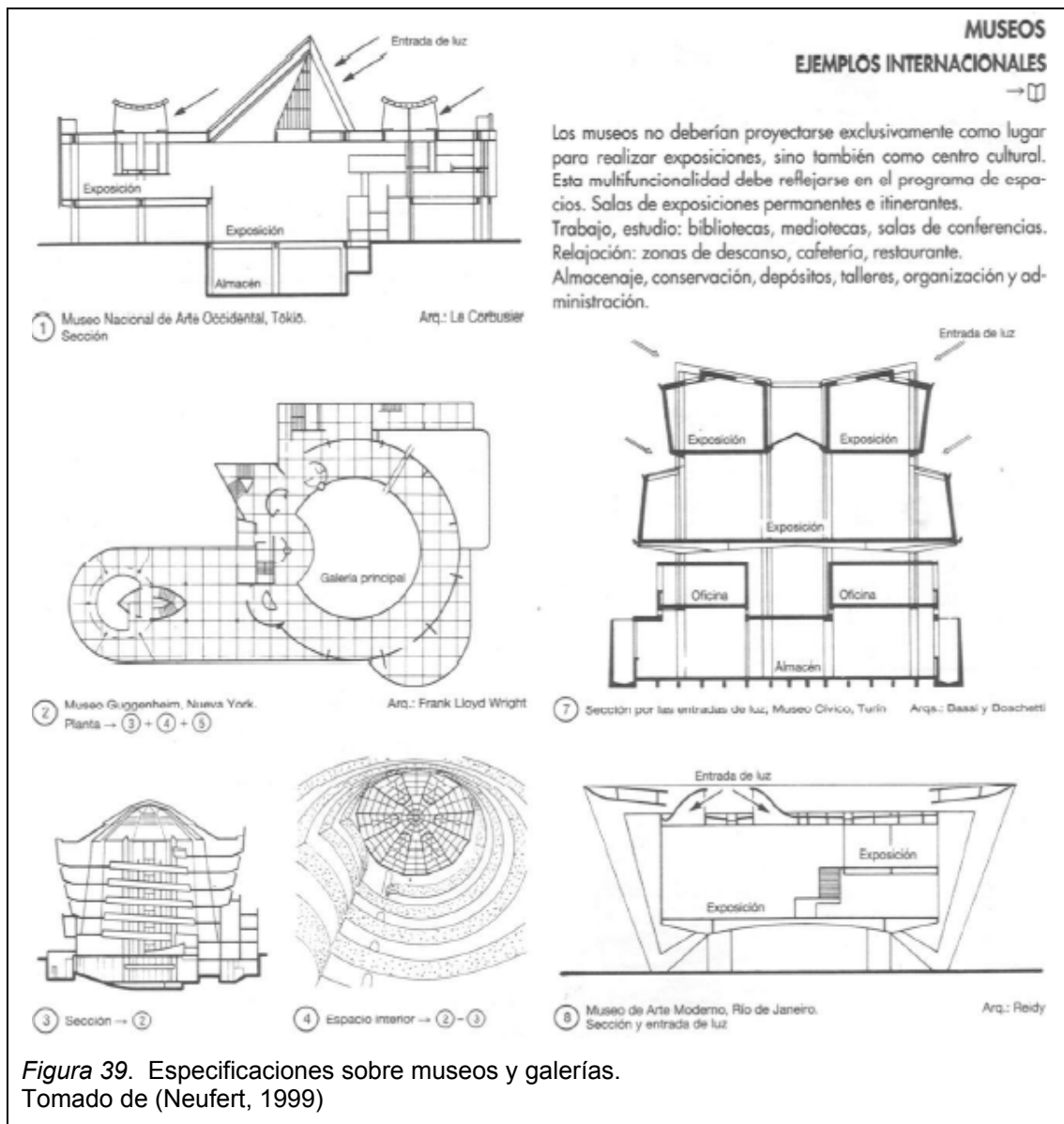


Figura 39. Especificaciones sobre museos y galerías.
Tomado de (Neufert, 1999)

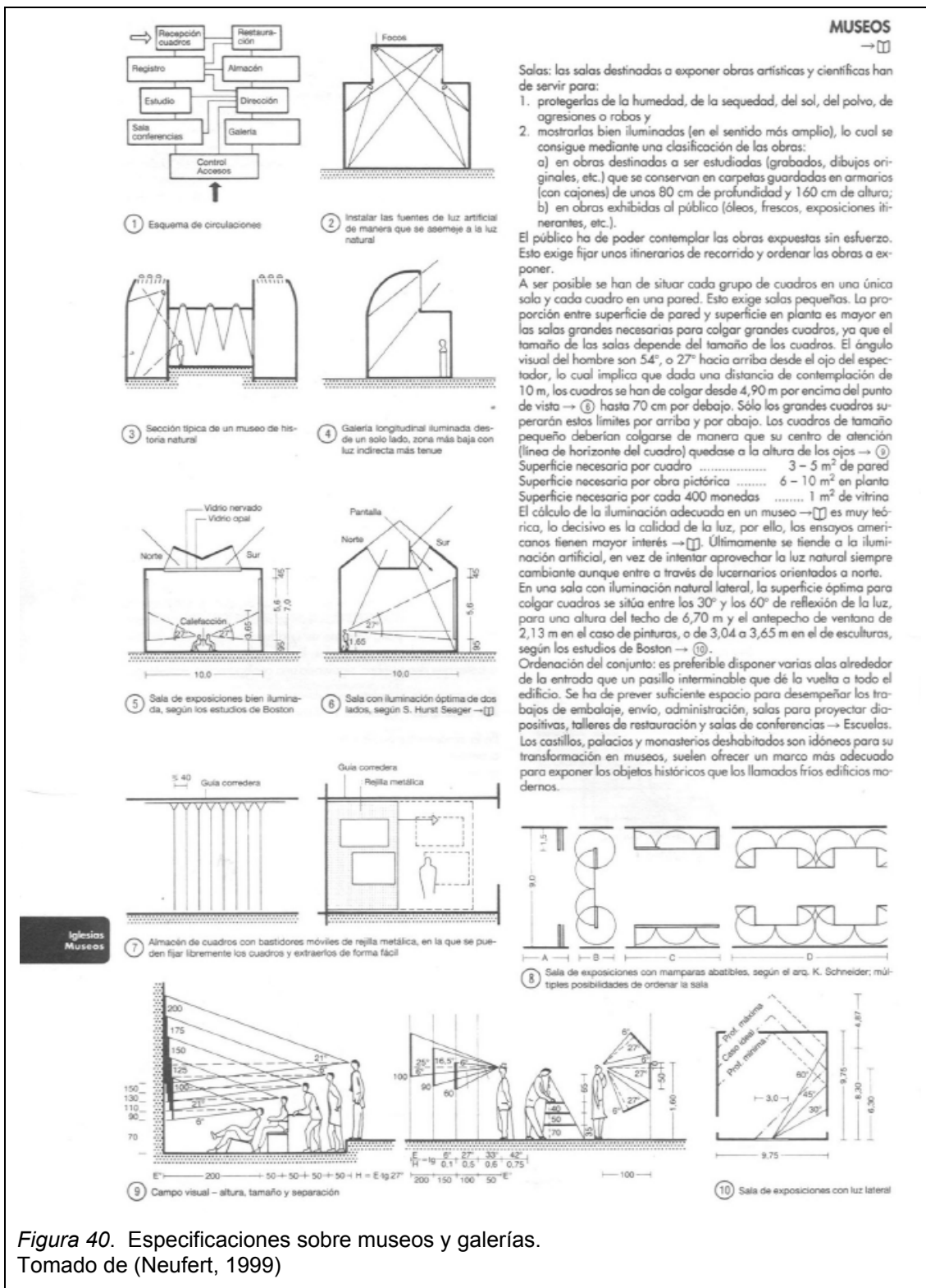


Figura 40. Especificaciones sobre museos y galerías. Tomado de (Neufert, 1999)

Las anteriores figuras ayudarán para el diseño de la sala de proyección, en cuanto a la altura de cada butaca para buena visualización de todos los usuarios, el diseño de cielo raso y mampostería para tener buena acústica.

5. CAPÍTULO V: MARCO REFERENCIAL

5.1 REFERENTES INTERNACIONALES

5.1.1 Midtown Comics

Es la tienda minorista más grande de cómics, novelas gráficas, manga y objetos de colección relacionados en los EE.UU. Midtown Comics abrió su primera tienda en 1997, y se ha convertido en el distribuidor de cómics líder en los EE.UU., posee su tienda en línea, tienes tres tiendas hito de Nueva York: Times Square, Grand Central y una mini-boutique de Midtown Comics especializado en juguetes en la Quinta Avenida en Nueva York.

Es distribuidor de las principales franquicias mundiales de figuras, comics y más. Midtown ofrece sus productos en línea por medio de su página web desde la ciudad de Nueva York a cualquier parte del mundo. No se trata sólo de los cómics, Midtown Comics ofrece una amplia selección de historietas figuras de acción de libros relacionados, estatuas, películas, libros y mucho más, todo tienda en-línea y disponibles (Midtown Comics, s.f.).





Figura 42. Fachada de la tienda matriz Midtown comics.
Tomado de (Midtown Comics, s.f.)



Figura 43. Muebles de organización de revistas.
Tomado de (Midtown Comics, s.f.)



Figura 44. Mostradores de libros y figuras.
Tomado de (Midtown Comics, s.f.)



Figura 45. Vitrinas de exhibición de figuras coleccionables.
Tomado de (Midtown Comics, s.f.)

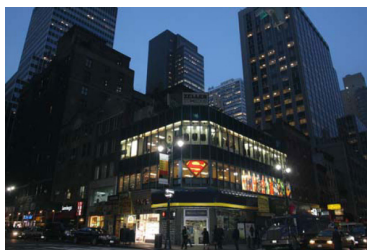


Figura 46. La iluminación resalta la fachada principal por la noche.
Tomado de (Midtown Comics, s.f.)

Midtown Comics usa personajes de historietas en sus fachadas como un atractivo visual que nos invita a entrar a la tienda, así no exista un interés en las historietas o figuras de acción. En su interior se observa el manejo de pisos claros de madera y mueblería simple y básica para exhibir las historietas y figuras de acción, no hay un tratamiento de cielos raso, simplemente un cielo falso apoyado con reflectores de apoyo al contorno, es una tienda funcional en su interior (Midtown Comics, s.f.).

APORTE: Se aplicará al proyecto el diseño de fachada del referente, empleando iluminación artificial para resaltar la tienda en la noche y colocando símbolos que representen a los comics más populares para que atraigan visualmente tanto a los aficionados como a personas que no conocen nada del tema.

5.1.2 Happy Harbor Comics

Happy Harbor Comics se encuentra ubicada en Edmonton, Alberta Canadá y funciona en el mercado desde hace 10 años. En el 2007, ganó el Premio Shuster Joe, un reconocimiento como una de las tiendas más completas de comics.

Dos veces al año hacen el "Jam Comic" un festival en donde los amantes de los comics se reúnen y comparten su afición. La tienda también organiza paseos en autobús para los aficionados de cómics, en el cual durante 12 días

visitan varios sitios importantes para los simpatizantes de los comics (Comic Book Daily, s.f.).



Figura 47. Ingreso y fachada de la tienda.
Tomado de (Comic Book Daily, s.f.)



Figura 48. Espacios interiores de la tienda.
Tomado de (Comic Book Daily, s.f.)



Figura 49. Exhibición de los espacios y muebles.
Tomado de (Comic Book Daily, s.f.)



Figura 50. Taller para cursos.
Tomado de (Comic Book Daily, s.f.)

El diseño del ingreso y escaparates de la tienda no es llamativo, interiormente maneja colores y texturas que combinan con el mundo comic, además cuenta con un taller donde artistas y aficionados comparten experiencias y trabajos con otras personas, maneja una circulación definida y organizada, esta tienda fue diseñada desde un principio para esta actividad (Comic Book Daily, s.f.).

APORTE: Para el proyecto se rescatará el uso de talleres que tiene la tienda Happy Harbor Comic, donde los artistas o aficionados podrán compartir experiencias, trabajos y tomarán clases de dibujo. Dentro del proyecto será un gran aporte, ya que en la actualidad a las personas que les gusta este tipo de arte no tienen un lugar donde puedan aprender a dibujar comics o exhibir sus trabajos.

Entre los referentes no se encuentra un potencial para tomarlo de forma ejemplar, pero existen galerías especializadas para diferente tipo de convenciones, como las siguientes.

Primero se observará una línea de mobiliario para casas inspirado en Tron legacy, es un mobiliario futurista, orgánico, con iluminación que crea una sensación de ligereza y movimiento.



Figura 51. TRON Legacy Inspiration for Home Designing Futuristic Interiors.
Tomado de (Interiors, 2014.)



Figura 52. TRON Legacy Inspiration for Home Designing Futuristic Interiors.
Tomado de (Interiors, 2014.)

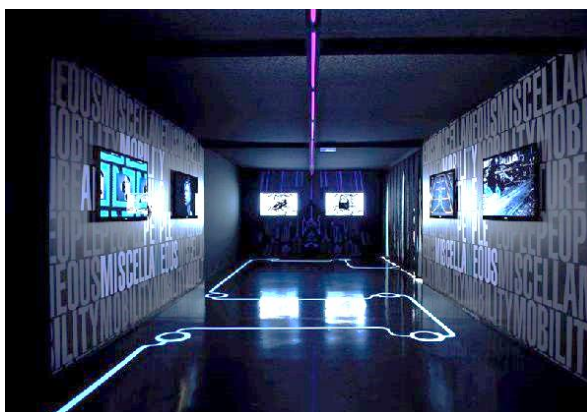


Figura 53. Planta de iluminación y de techo en TRON inspiración legado para home proyectos futurista interiores.
Tomado de (Interiors, 2014.)



Figura 54. Cocina- Diseño del Mueble de TRON Legacy inspiración para home proyectos futuristas interiores.
Tomado de (Interiors, 2014.)



Figura 55. Piso, pared y techo diseño en TRON Legacy Inspiración para home proyectos futuristas interiores.
Tomado de (Interiors, 2014.)

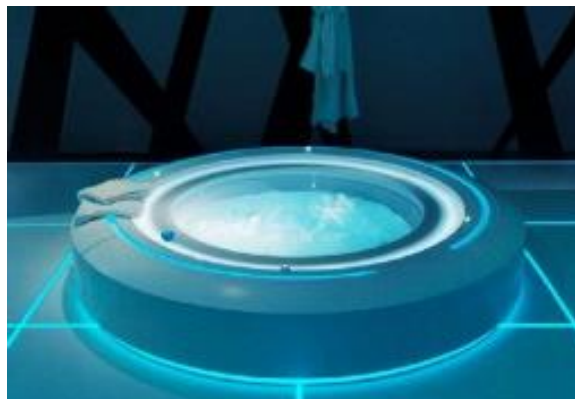


Figura 56. Diseño fresco bañera en TRON Legacy inspiración para home proyectos futuristas interiores.
Tomado de (Interiors, 2014.)

Como segunda opción observaremos una exhibición de los hunter times en Washington D.C. donde el diseño de espacios es en forma curva con exhibición de figuras a escala real y diseño de iluminación creando diferentes ambientes.



Figura 57. Hunter times exhibition en Washington DC Comic-Con 2014. Tomado de (times, 2014.)



Figura 58. Hunter times exhibition en Washington DC Comic-Con 2014. Tomado de (times, 2014.)



Figura 59. Hunter times exhibition en Washington DC Comic-Con 2014. Tomado de (times, 2014.)



Figura 60. Hunter times exhibition en Washington DC Comic-Con 2014.
Tomado de (times, 2014.)

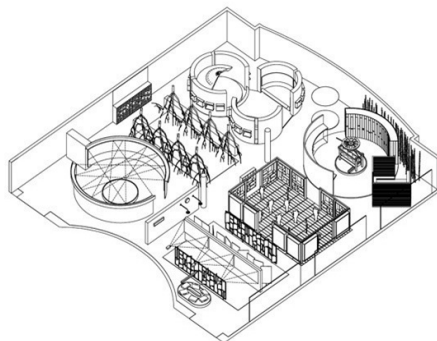


Figura 61. Signos de Identidad. Ubicación: República Dominicana. Superficie: 700m².
Tomado de (Dominicana, 2014.)

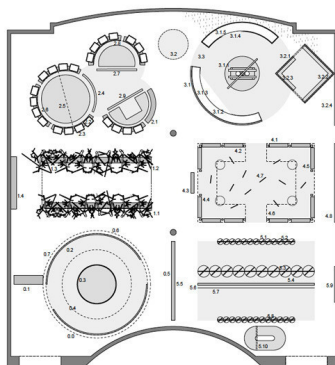


Figura 62. Signos de Identidad. Ubicación: República Dominicana. Superficie: 700m².
Tomado de (Dominicana, 2014.)



Figura 63. Signos de Identidad. Ubicación: República Dominicana. Superficie: 700m². Tomado de (Dominicana, 2014.)



Figura 64. Signos de Identidad. Ubicación: República Dominicana. Superficie: 700m². Tomado de (Dominicana, 2014.)

APORTE: Los últimos dos proyectos servirán como referentes para el diseño interiorista, se tomarán las formas curvas de los mobiliarios para crear ambientes futurista, el diseño de las diferentes áreas no será completamente cerrado y estará realizado con mamposterías y escaparates de exhibición en formas curvas, la temática del proyecto se basará en la nave USS enterprise, que es la nave relacionada directamente con los comics, esto hará sentir a los usuarios como si estuvieran dentro de una nave real, brindándoles una experiencia al ingresar a la tienda.

No se utilizaron referentes nacionales, ya que no existe ningún local con el diseño interiorista que se está buscando proponer en el proyecto, todas las tiendas que venden figuras de acción o comics no tienen diseño, ni buena distribución de mobiliario o espacios.

6. CAPÍTULO VI: MARCO EMPÍRICO

6.1 ANÁLISIS DEL ENTORNO

6.1.1 Ubicación

Esta edificación se encuentra en Quito-Pichincha, en el sector centro-norte ubicado en la Núñez de Vela y Corea E-330, parroquia de Iñaquito, barrio La Carolina. El edificio se encuentra ubicado a dos cuadras de la avenida Amazonas y a una cuadra del Colegio de Ingenieros Civiles de Pichincha, una zona comercial y bancaria.

La ubicación del proyecto es estratégica para un centro de comics, ya que los conocedores del tema se reúnen en lugares cercanos como el Centro Comercial Iñaquito y el Centro Comercial El Caracol. Además, el edificio tiene facilidad de parqueadero municipal (zona azul) en las calles Núñez de Vela y Corea, el local posee 7 parqueaderos internos.



Figura 65. Ubicación Korea Plaza.
Tomado de (GoogleMaps, s.f.)

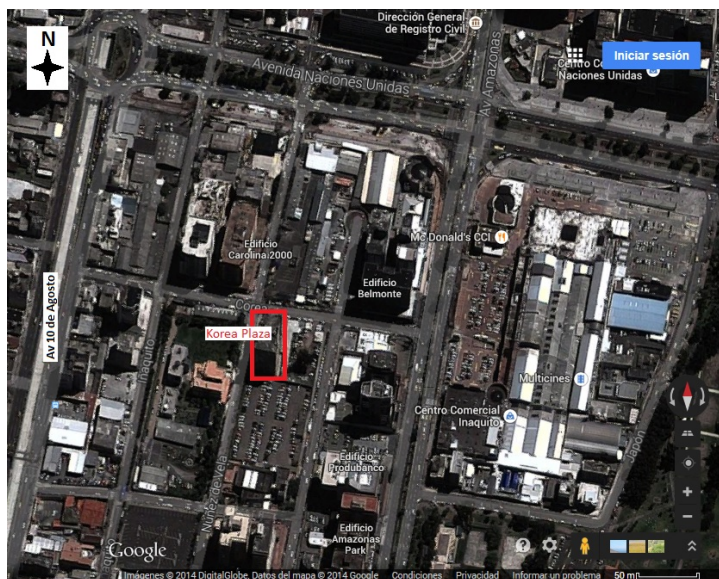


Figura 66. Vista aérea Korea Plaza.
Tomado de (GoogleMaps, s.f.)

6.1.2 Vías de Accesos



Figura 67. Accesibilidad al edificio Korea Plaza.
Tomado de (GoogleMaps, s.f.)

6.1.3 Vías Principales

Las vías de acceso principales son la Avenida Amazonas y la Avenida 10 de Agosto.





Figura 70. Avenida Amazonas.

6.1.4 Vías Secundarias

Las vías secundarias son la calle Núñez de Vela y la calle Corea. La calle Corea conecta la Av. 10 de Agosto con la Av. Amazonas, lo que permite que personas por ambas avenidas tengan la oportunidad de acceder al edificio Korea Plaza, la calle Corea es unidireccional de este a oeste y la calle Núñez de Vela también es unidireccional de sentido norte-sur las calles colindantes son: Iñaquito y Juan González tienen sentido sur-norte.



Figura 71. Vías secundarias.
Tomado de (GoogleMaps, s.f.)



Figura 72. Calle Corea.



Figura 73. Calle Núñez de Vela.

6.1.5 Transporte Público

La Av. 10 de Agosto y la Av. Amazonas tienen fácil accesibilidad al transporte público. El transporte público que existe para llegar al edificio Korea Plaza es mediante buses colectivos que tiene paradas a lo largo de la Avenida Amazonas. De igual manera el sistema de transporte público Trolebús tiene paradas en la Avenida 10 de Agosto.



Figura 74. Parada cercana de trolebús.

6.1.6 Análisis del Entorno Inmediato

El entorno inmediato del edificio Korea Plaza se encuentra limitado al norte por la calle Corea, al oeste por la Núñez de Vela, al sur por un terreno (parqueadero) y al este por otra edificación.

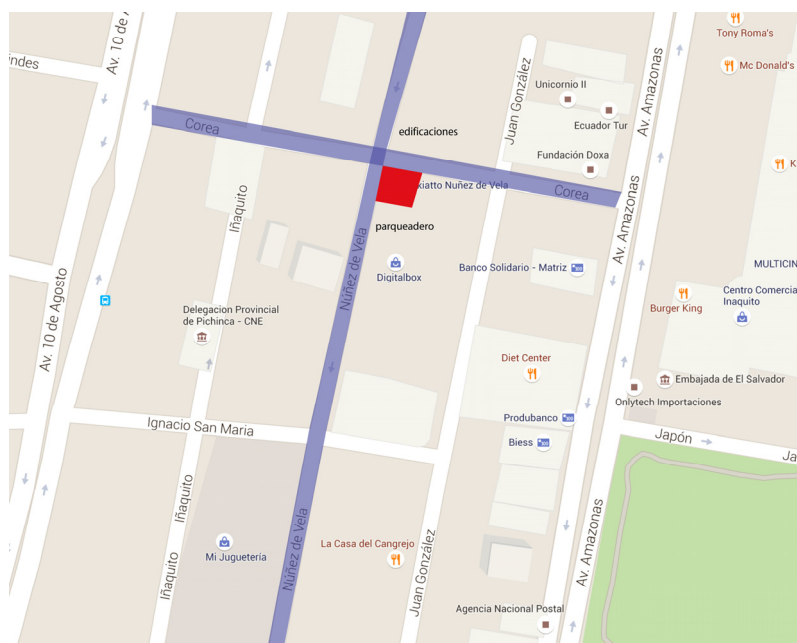


Figura 75. Entorno inmediato.
Tomado de (GoogleMaps, s.f.)



Figura 76. Entorno edificación.

6.1.7 Análisis de Sitios Cercanos

En los alrededores del edificio Korea Plaza se encuentran ubicados varios centros comerciales importantes como son: el Centro Comercial Naciones Unidas, el Centro Comercial Iñaquito, El Unicornio y el Centro Comercial Caracol.

En las vías cercanas al edificio se encuentra ubicado El Colegio de Ingenieros Civiles de Pichincha así como otras entidades importantes como: los Correos del Ecuador, el BIESS y el Edificio de la Comandancia de la Policía.

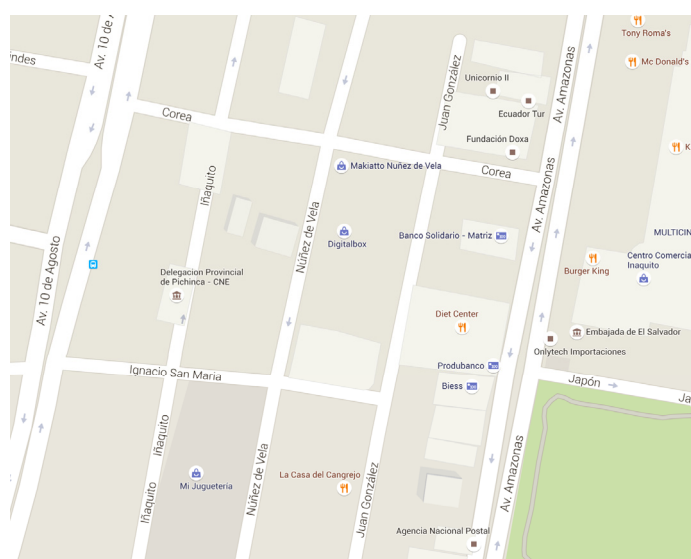


Figura 77. Sitios cercanos.
Tomado de (GoogleMaps, s.f.)



Figura 78. El Unicornio.



Figura 79. Centro Comercial Iñaquito - CCI



Figura 80. Colegio de Arquitectos.

6.1.8 Clima

La ciudad de San Francisco de Quito se encuentra ubicada en la mitad del mundo en la latitud cero, tiene una altitud que varía entre 1500 y 4200 metros sobre el nivel del mar, lo que permite que tanto su clima, paisaje y diversidad ecológica sean muy variados.

El clima es templado en la zona urbana con una temperatura que fluctúa entre 25 a 26 grados centígrados en épocas cálidas, existen temperaturas de 6 grados centígrados en ciertas épocas del año, la ciudad tiene un rango de 25% de días con precipitaciones.

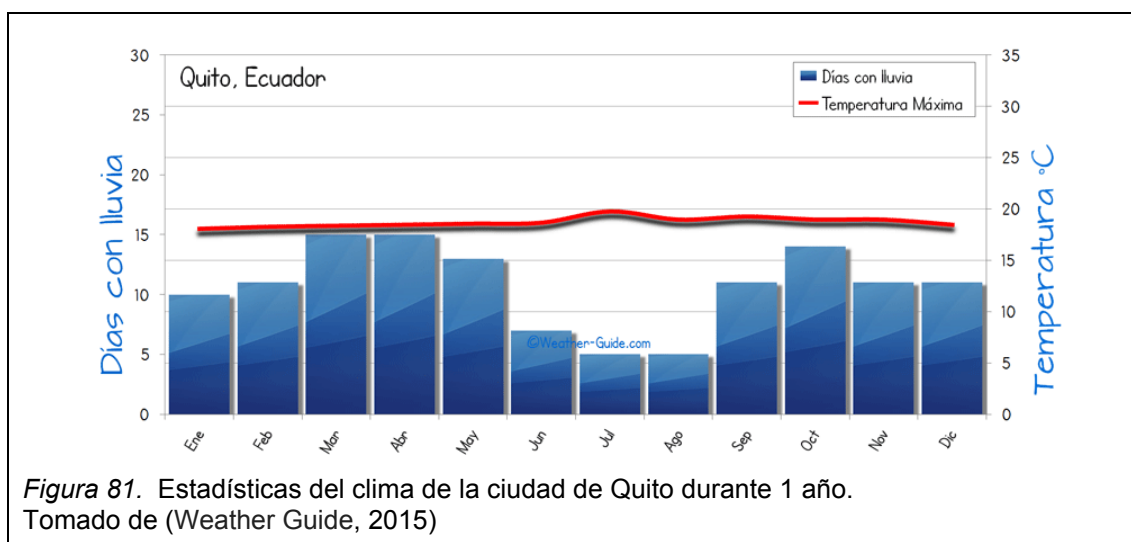


Figura 81. Estadísticas del clima de la ciudad de Quito durante 1 año.
Tomado de (Weather Guide, 2015)

6.1.9 Flora y Fauna

Debido a la ubicación de la edificación en pleno entorno urbano, el área más cercana con flora y fauna es el parque de la Carolina, el cual cuenta con áreas verdes de recreación y diversa vegetación. Las calles Núñez de Vela y Corea carecen de vegetación solo se observa algunos árboles plantados en la aceras de estas calles. El edificio cuenta con una pequeña jardinera que delimita la esquina del edificio.



Figura 82. Parque de la carolina.
Tomado de (Turismo en fotos, 2008)



Figura 83. Árboles en la acera fuera de la edificación del proyecto.



Figura 84. Jardinera fuera de la edificación del proyecto.



Figura 85. Jardinera fuera de la edificación del proyecto.

6.1.10 Asoleamiento

El asoleamiento muestra la influencia que existe en los ambientes interiores y exteriores, aporta con la climatización y el ingreso de luz natural a la propuesta.

En horas de la tarde el sol ingresa con gran intensidad en el área oeste del edificio, la luz natural se proyecta directamente sobre los vitrales de la edificación, causando malestar y calor a los establecimientos por su alto reflejo, este efecto no dura por mucho tiempo pero igual incomoda, se debe buscar una solución, ya que el proyecto exhibirá trabajos, revistas y figuras.

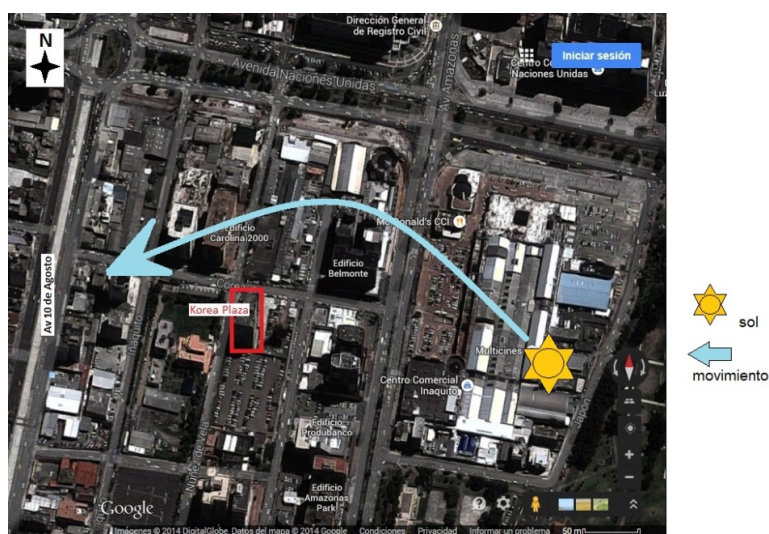


Figura 86. Movimiento del sol "matinal" sobre la edificación.
Tomado de (GoogleMaps, s.f.)

6.2 ANÁLISIS EDIFICACIÓN

6.2.1 Edificación Escogida

El área comercial del edificio Korea Plaza es la parte de la edificación en la cual se plantea realizar la propuesta interiorista. Actualmente, el espacio de la edificación se encuentra compuesto por seis locales comerciales, los cuales constan de una planta baja y un mezzanine conectados por sus respectivas gradas. Los locales comerciales se encuentran vinculados por medio de una plaza esquinera que comparte el acceso al lobby del edificio y el ingreso a los parqueaderos. La planta baja del proyecto consta de un área de 401.68m², mientras que el área de mezzanine consta de 267.88m² sumando un área útil total de 669.56m² para el Centro de Comics.

6.2.2 Características de la Edificación

El local cumple con las normativas municipales y requerimientos de espacios necesarios, sus ventajas son la ubicación e iluminación, por estar en un sector comercial a futuro se construirán nuevas edificaciones en los terrenos vacíos aledaños favoreciendo al centro con mayor número de usuarios.

Las desventajas del local son mínimas, por lo que el proyecto es viable, tomando en cuenta que el lugar escogido cumple con el área para el desarrollo de las diversas actividades de los amantes del cómic.

6.2.3 Análisis Fotográfico



Figura 87. Edificio Korea Plaza.



Figura 88. Edificio Korea Plaza calle Núñez de Vela.



Figura 89. Edificio Korea Plaza entrada Parquadero.



Figura 90. Edificio Korea Plaza calle Núñez de Vela.

6.2.4 Análisis de Estructura

Para esta propuesta es necesario una evaluación actual de la estructura y los materiales, el área a intervenir es parte de una zona comercial sobre la primera y segunda planta en los cuales funcionan varios locales comerciales, en la primera planta se encuentra el área de atención al cliente, mientras que en la segunda planta son usadas como bodegas de cada uno de los locales. Existe dentro de la edificación en la segunda planta el área comunal y el acceso a los elevadores.



Figura 91. Ingreso al edificio y a los parqueaderos.

En la fotografía se observa que la planta baja está a nivel de la calle Núñez de Vela, esta fachada tiene mampostería de bloque enlucido y pintado de color crema, la edificación tiene un retiro de 5 mts sobre la calle Corea y 5 mts sobre

la calle Núñez de Vela, la ventanearía es de aluminio y vidrio en todas las fachadas, el ingreso a los parqueaderos tiene una puerta de hierro tubular piso techo que no permite el ingreso de ningún visitante, las calles son adoquinadas y se encuentran en buen estado con su respectiva señalización.



Figura 92. Plaza y jardinera.

En la siguiente imagen se puede observar que las fachadas de los distintos locales no forman un conjunto, el piso del exterior necesita mantenimiento.



Figura 93. Plaza, locales comerciales.

En las siguientes imágenes se observan algunos locales comerciales, los cuales se encuentran un poco deteriorados, la cerámica del piso se encuentra en mal estado, los colores de la pared se perciben sucios y desgastados, no existen diseño de iluminación funcional.



Figura 94. Local comercial.



Figura 95. Local comercial.

Los aparcamientos con los que cuentan los locales comerciales se encuentran en el estacionamiento general del edificio, están compartidos con los estacionamientos de los residentes. Para ingresar a ellos existe un acceso único, se deberá utilizar el lobby del edificio para poder salir de ellos hacia el centro comic. Alrededor de la edificación existe el área de zona azul para poder parquear los carros.



Figura 96. Zona azul.

En la siguiente imagen se observa las rampas para minusválidos, cumpliendo las normativas.



Figura 97. Ingreso a los estacionamientos del edificio.

En la siguiente planta se observará los parqueaderos de visitas en color rojo, los cuales pueden ser utilizados por los clientes del centro.

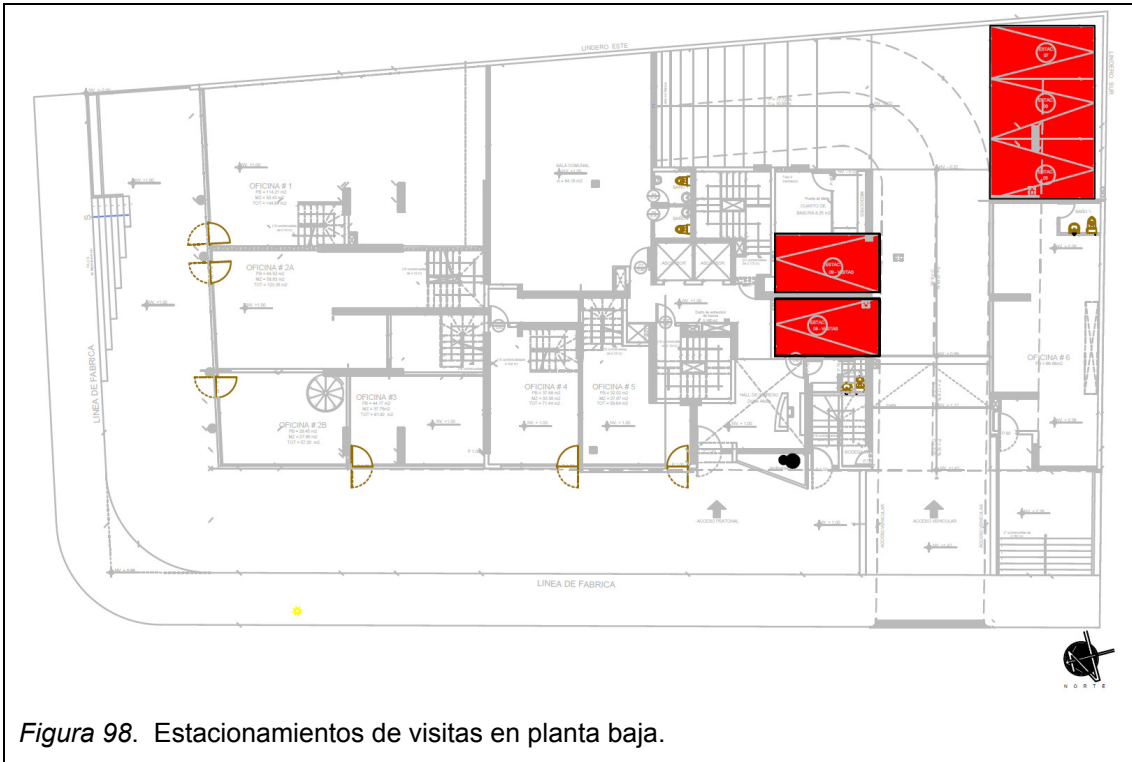


Figura 98. Estacionamientos de visitas en planta baja.

En la siguiente planta se observan los parqueaderos en color verde los cuales pertenecen al local comercial, cumpliendo con la normativa.

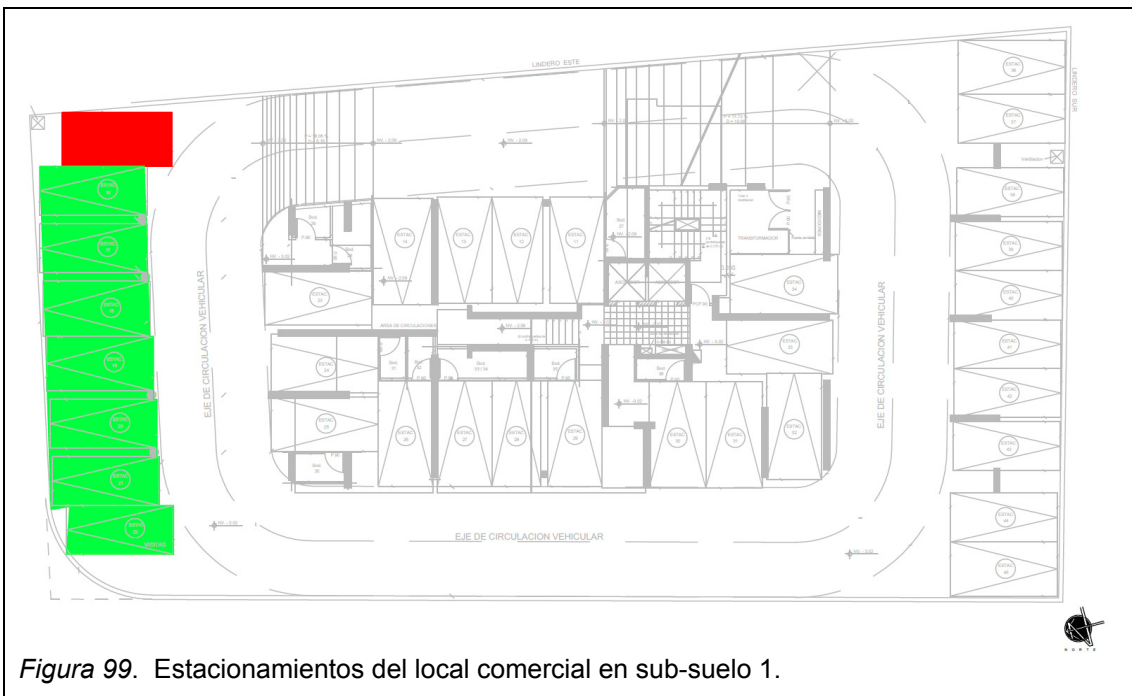


Figura 99. Estacionamientos del local comercial en sub-suelo 1.

6.2.5 Servicios Existentes en el Edificio

- Guardianía particular
- Instalación de internet
- Instalación de teléfono
- Instalación de luz eléctrica
- Instalaciones hidrosanitarias
- Elevador
- Cisterna
- Generador eléctrico de emergencia



Figura 100. Vista exterior del edificio.

Observamos que la fachada del lado de la calle Corea no se encuentra a nivel, por lo cual existen gradas para el ingreso a la plaza, el terminado del piso de la plaza es de piedra lavada con pasamanos de acero, se observa en la fachada lateral cuatro columnas de hormigón pintadas en color gris que integran las 2 plantas.

En lo que concierne al interior de los locales comerciales cada uno tiene diferentes acabados pero la mayoría cuentan con piso embaldosado y paredes blancas. Solo el local esquinero (MOCCA) ha incorporado cortinas de seguridad en sus vitrales de planta baja.

Aporte

Después de analizar todo el contexto, estudiar el entorno inmediato, las vías de acceso y morfología, se concluye que el edificio Korea Plaza está ocupado actualmente por diferentes microempresarios que han acomodado sus instalaciones a los diferentes locales.

Al ser una zona de constante movimiento, uso múltiple, comercial y bancaria, la implementación de una tienda de comics en este sector no tendrá ningún problema, la edificación se encuentra rodeada por calles de alto tráfico peatonal y vehicular, existe facilidad de transporte público.

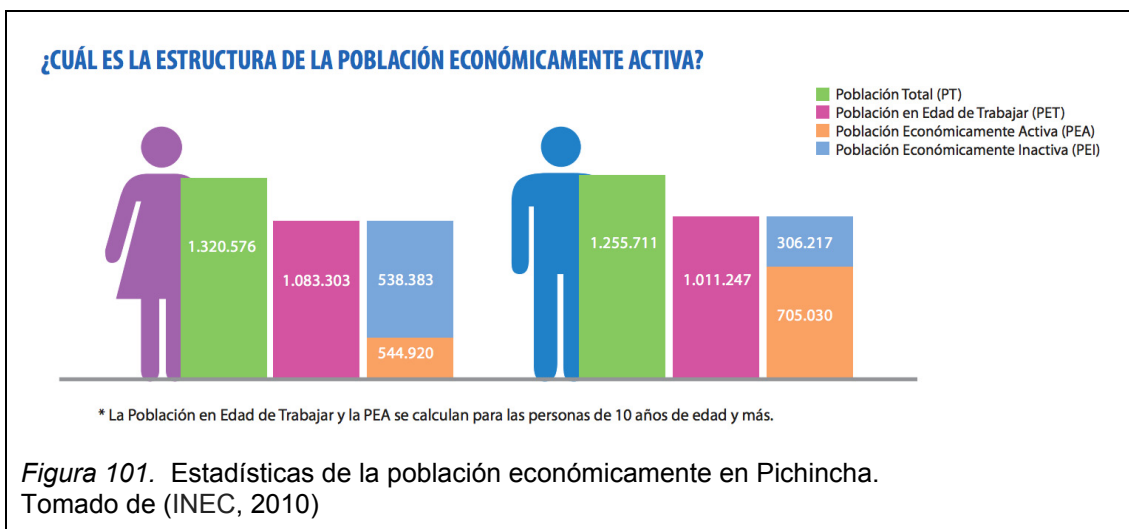
El edificio se encuentra en buen estado en su interior y exterior. Su estructura está basada en muros portantes que no pueden ser demolidos, los locales comerciales no manejan un sistema de ventilación, actualmente es ventilación natural.

Es necesario adaptar y unificar los espacios de los locales comerciales creando una superficie amplia que ayudará a la funcionalidad, diseño y distribución de la nueva propuesta, respetando la estructura y morfología, se propondrá sistema de ventilación, ingreso de luz y manejo acústico para aislar el ruido externo, se utilizarán materiales amigables con el medio ambiente.

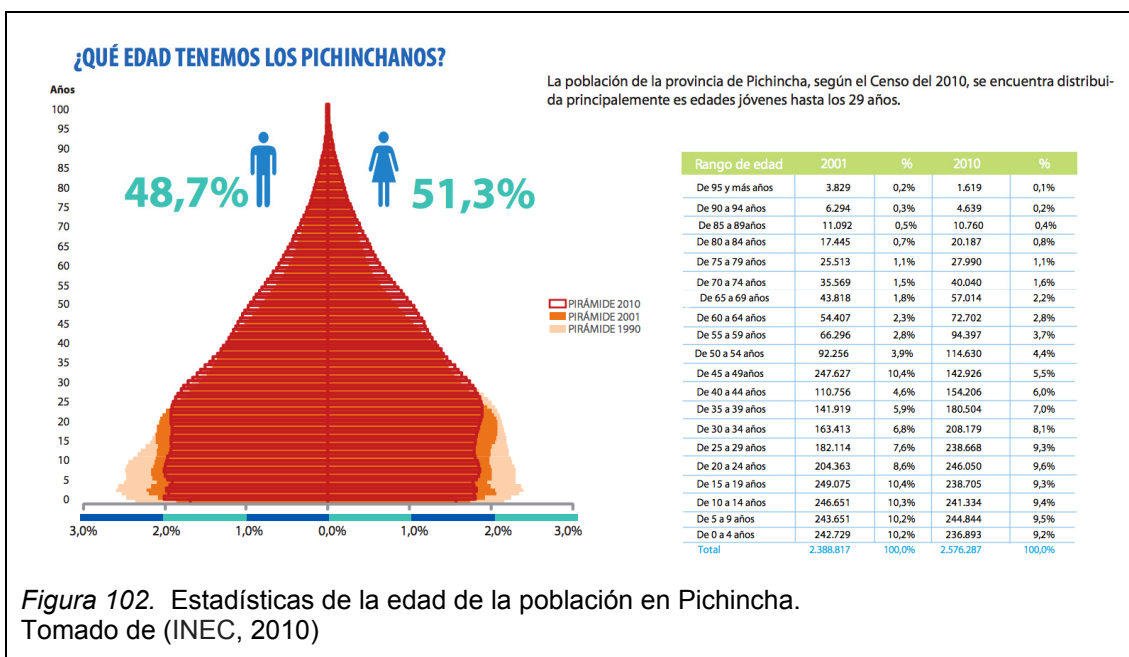
La edificación cuenta con todos los servicios básicos para funcionar, la perfilaría de aluminio y vidrio se encuentra en buen estado, no es necesario intervenirla y se la puede reutilizar, al aumentar la temperatura dentro del local hay que considerar como aspecto climático la luz del sol que da directamente en las ventanas. Una vez examinado los factores internos y externos se concluye que el proyecto es de fácil adaptación a espacios funcionales y versátiles.

6.3 MEDIO SOCIAL

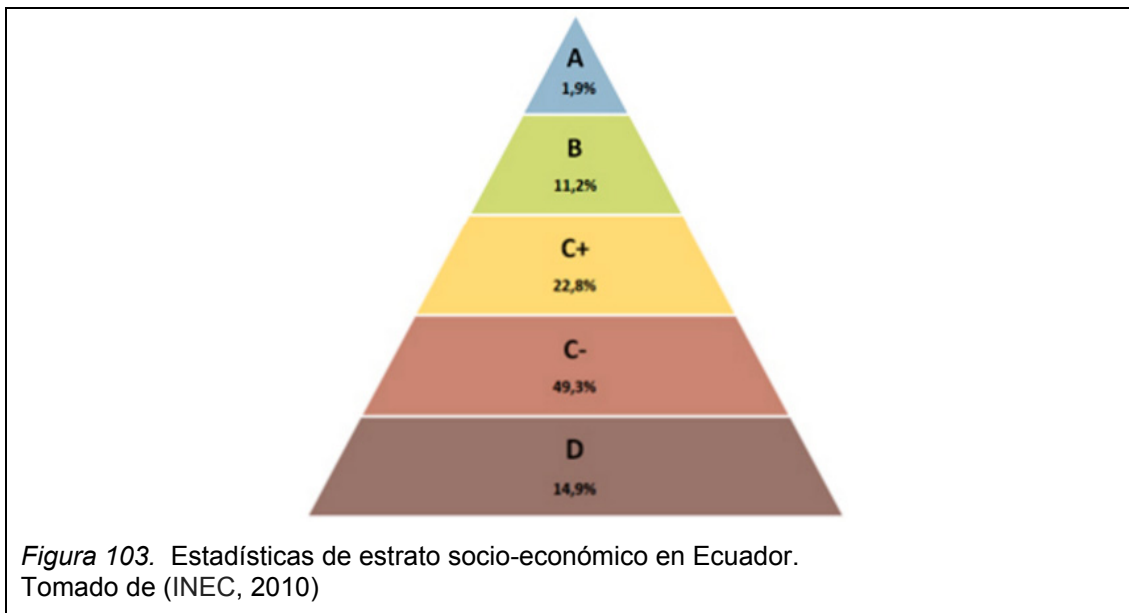
Basado en las estadísticas del INEC del censo del 2010, se obtuvo los siguientes datos.



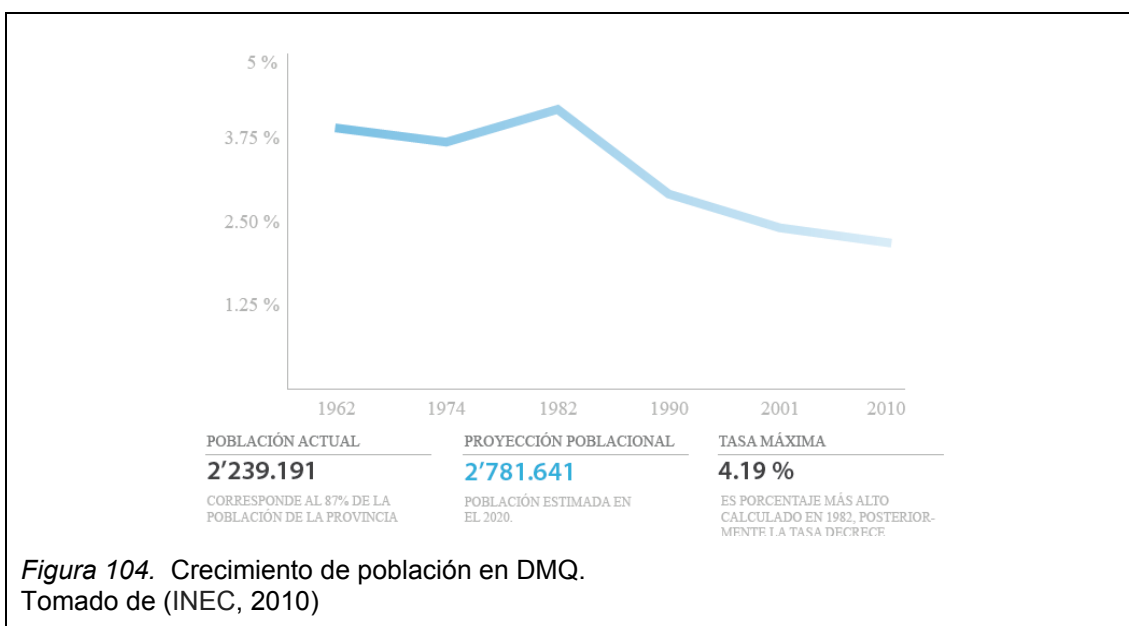
Aporte: Se observa que 544.92 mujeres son económicamente activas y 705.030 hombres son activos dentro de Pichincha, quiere decir que los hombres son más activos que las mujeres y esto aporta al proyecto porque la mayoría de usuarios interesados en el mundo del comic son masculinos.



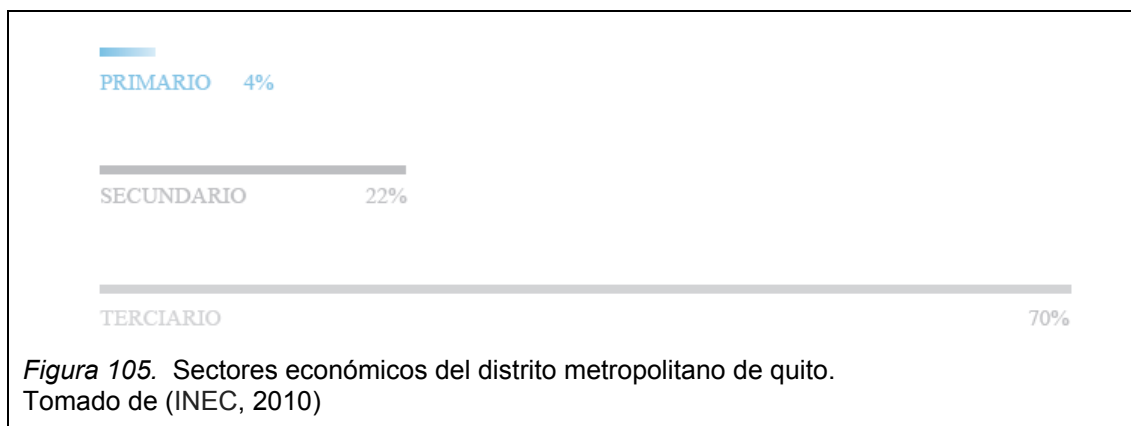
Aporte: Con el resultado de la estadística se obtiene que la mayoría de la población se encuentra en el rango de 14 hasta 29 años, esto favorece al proyecto, ya que es el target que la tienda va a abarcar como potenciales consumidores.



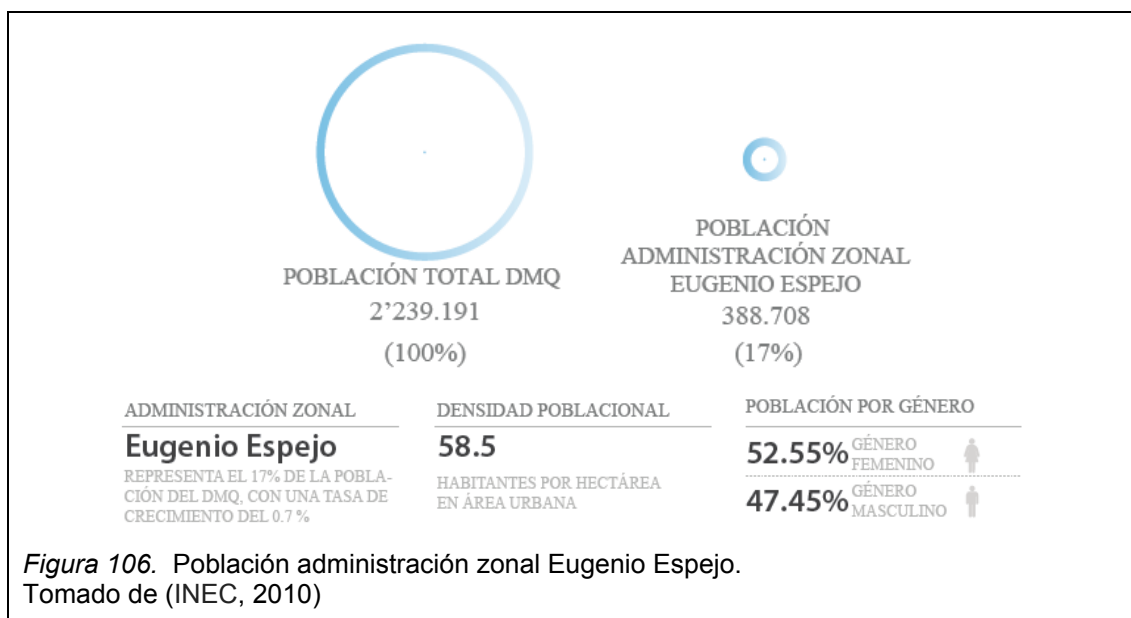
Aporte: El estrato medio es el más común en Ecuador, se tomará como referencia para crear un proyecto donde los precios de los objetos y servicios sean accesibles para todas las personas.



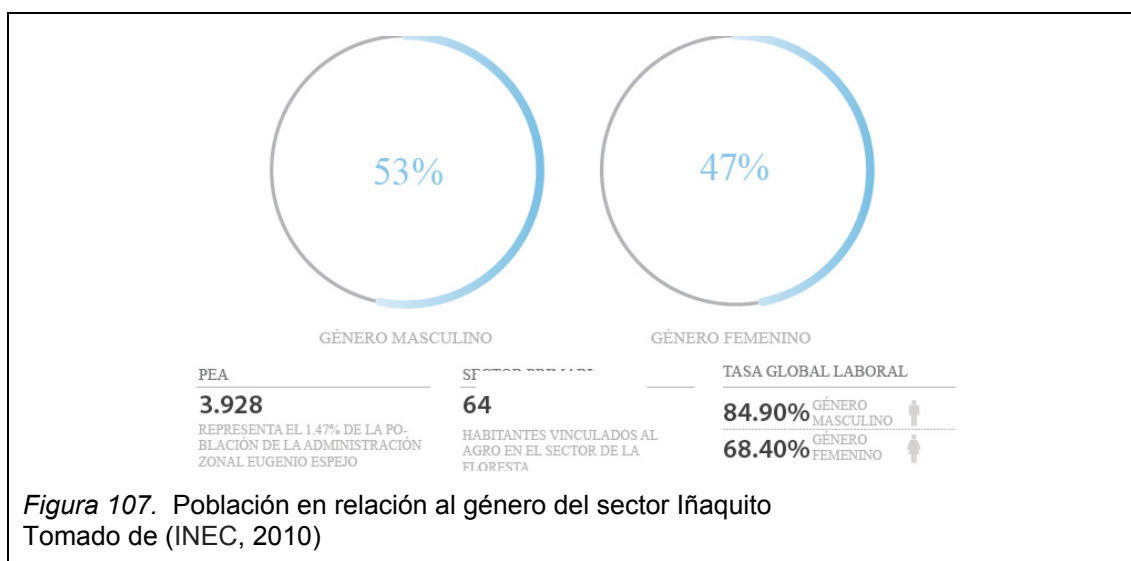
Aporte: En el distrito de Quito se disminuye la tasa de crecimiento de la población a 2 niveles, en 1962 el porcentaje es de 3.91%, en 1982 aumenta a 4.19% donde se alcanza el porcentaje más alto y posteriormente disminuye a 2.50% en el año 2010.



Aporte: En la anterior figura se observa que en Quito existe bajo nivel de producción en el sector primario (Agricultura) que pertenece al 4%, existe poca presencia en el sector secundario (Industria) el cual conforma el 22% y terciario (Servicios) con el 70% es el de mayor producción económica.



Aporte: La administración zonal Eugenio Espejo, abarca el 20% de la población en el Distrito Metropolitano de Quito. Con una población económicamente activa de 265.460 habitantes, el 4% está vinculado al sector primario. Por otro lado 22% está vinculado al sector secundario y el 70% al terciario, sumando un total del 96% de la población vinculada a estos 3 sectores económicos. La tasa de desempleo es del 4%.



Aporte: En el barrio Lñaquito se observa que el 2% de la población realiza actividades en el sector primario mientras que el 12% realiza actividades en el sector secundario y el 86% en el terciario.

En conclusión, después del análisis de las diferentes figuras del INEC se determina que el sector de producción económico de más actividad es el de servicios, lo cual favorece al proyecto, ya que es un centro donde van a brindarse servicios de diferente tipo, al estar situado cerca de diferentes centros comerciales va a rodearse de una población económicamente activa que va a estar predispuesta a gastar en artículos de colección o exhibición y cursos de capacitación, dibujo y escultura.

6.4 CUERPO CONDICIONANTE Y DETERMINANTE

6.4.1 Condicionantes

Elementos que se modificarán.

Tabla 4. Condicionantes

CONDICIONANTES
Fachada: Dar mayor iluminación y atracción visual.
Diseño: Unificación de locales comerciales.
Iluminación: Uso de iluminación natural y artificial, diseño especial en exhibiciones.
Equipamiento: Ergonomía, textiles, figuras escala real, mobiliario, equipos.
Áreas: Espacios unificados, abiertos, relacionados entre sí.
Acceso: Unificar los ingresos, unificar escaleras.
Instalaciones eléctricas: rediseño de iluminación.
Instalaciones sanitarias: rediseño de instalaciones sanitarias.

6.4.2 Determinantes

Elementos que no se pueden modificar.

Tabla 5. Determinantes

DETERMINANTES
Usuarios: Aficionados o interesados en el mundo comic.
Normas: Aplicar las normativas para locales comerciales.
Estructura: conservar columnas, c diafragma
Urbano: aceras, retiros.
Entorno: clima.
Instalaciones sanitarias: cisterna.
Instalaciones agua servida: cajas de revisión.
Parqueaderos: ingreso por el lobby del edificio.

7. CAPÍTULO VII: MARCO EDILICIO

7.1 IRM

- Numero de predio: 677110
- Lote mínimo: 1203.16m²
- Frente mínimo: 70.43m

7.1.1 Zonificación

Retiros:

- Frontal: 5m
- Lateral: 3m
- Posterior: 3m
- Altura: 36m
- Número de pisos: 12

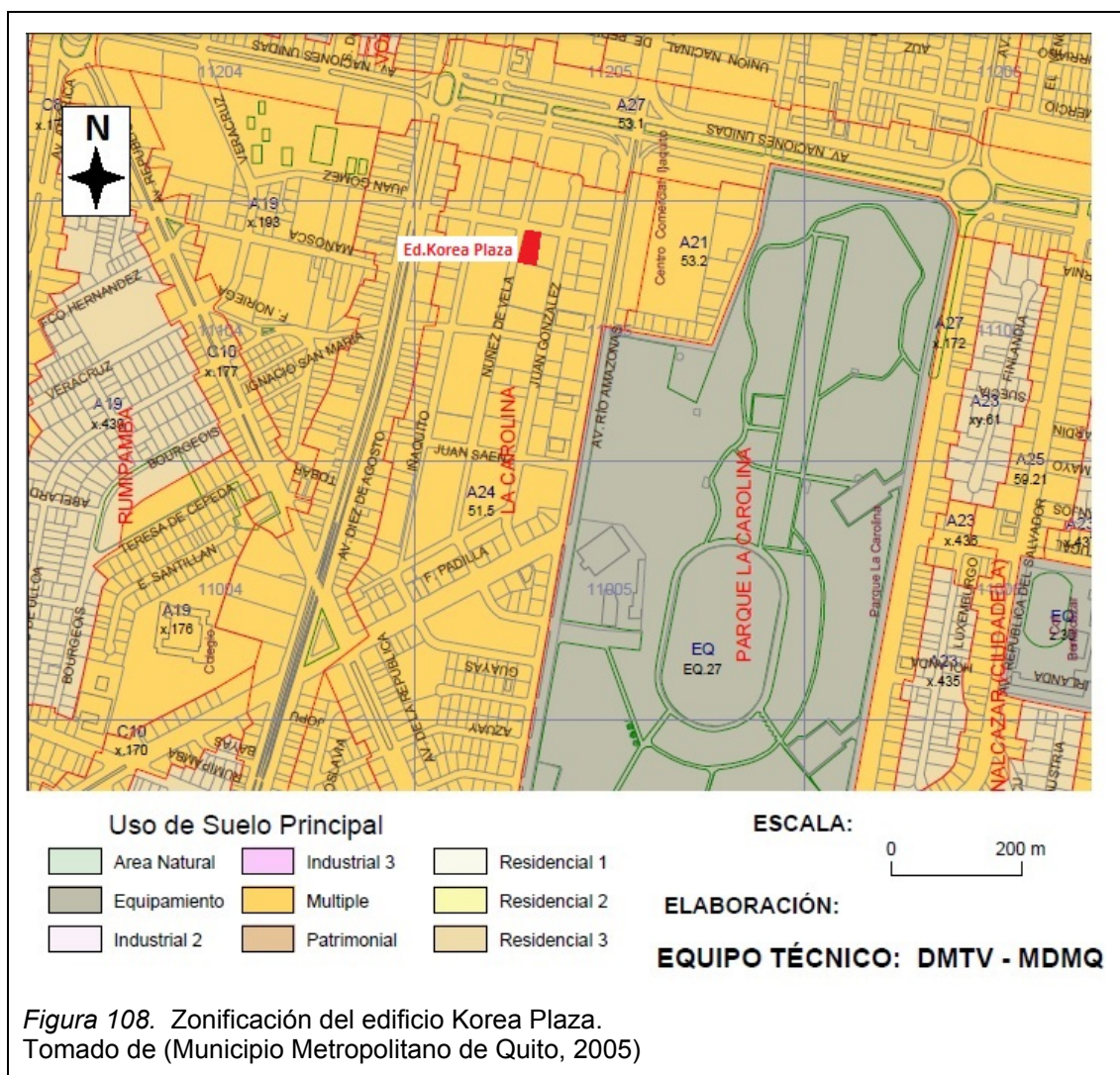
7.1.2 C.O.S

- C.O.S. total: 472.4%
- C.O.S en planta baja: 41.4%
- Uso principal: Vivienda, oficina, comercio. (Municipio de Quito, s.f.)

7.2 CLASIFICACIÓN DE USO DE SUELOS

Se debe considerar el código de arquitectura y urbanismo de Quito, que permite clasificar el suelo, asigna una ocupación y una categoría de edificación. Se debe respetar las normas que establece el Municipio de Quito. Según el Código de Arquitectura y Urbanismo de Quito, la clasificación de uso de suelo indica que está en una zona para uso múltiple, lo que muestra que no hay

ninguna clase de impedimento para realizar el proyecto. Se implementará el uso de suelo destinado a uso cultural y tipología sectorial ECS- ECZ que comprende establecimientos como: centros de promoción popular, centros culturales, salas de exposición, auditorios y cines hasta de 150 puestos (Municipio Quito, 2008).



Esto quiere decir que se puede implementar el proyecto. Las normas para la edificabilidad en su zonificación han determinado que en este tipo de suelo se aplica la siguiente tabla.

Tabla 6. Asignación de ocupación del suelo y edificabilidad.

A	PAREADA									LOTE MINIMO	FRENTE MINIMO
	ZONA	ALTURA MAXIMA		RETIROS			DISTANCIA ENTRE BLOQUES	COS-PB	COSTO TOTAL		
		Pisos	m	F	L	P	D	%			
24	A24	12	36	5	3	3		41.4	472.4	1209.16	70.43

Tomado de (Municipio Metropolitano de Quito, 2005)

Se observa que en las características de usos de suelos se incluye a espacios comerciales, vivienda, parques y estaciones de transporte, lo que permite el desarrollo del proyecto del centro de exhibición y galería de comic, permitiendo un desarrollo para la zona, ya que es una zona de alto comercio. La edificación cumple con las normativas, no existe prohibición ni condicionamientos para el desarrollo del proyecto (Municipio Quito, 2008).

7.3 ORDENANZA N.3746 EDIFICACIONES PARA USO COMERCIAL Y DE SERVICIOS

Art. 242.- Dimensiones de las puertas para uso comercial y de servicios.-

	Comercios	Punto B
Altura mínima	2,05 m	2,05
Anchos mínimos de acceso	0,90 m	0,9
Comunicación entre ambientes	0,90 m	0,8
Baterías sanitarias	0,80 m y 0,90	0,8

Art. 243.- Ventilación en comercios.- La ventilación de espacios comerciales con tiendas, almacenes, garajes, talleres, etc., podrá efectuarse por vanos hacia las vías públicas o particulares, pasajes y patios, o bien por ventilación cenital, por la cual deberá circular libremente el aire sin perjudicar recintos colindantes. Los locales comerciales que tengan acceso por galerías comerciales cubiertas y que no dispongan de ventilación directa al exterior, se ventilarán por ductos o por medios mecánicos, cumpliendo con lo establecido en esta normativa. Los locales que por su actividad comercial produzcan emisiones por procesos (gases, vapores, olores ofensivos característicos),

emisiones gaseosas de combustión, no podrán ventilar directamente hacia la vía pública por medio de puertas o ventanas (MunicipioQuito, 2008).

Art. 244.- Ventilación por medio de ductos en comercios.- Las baterías sanitarias, cocinas y otras dependencias similares en edificios comerciales, podrán ventilarse mediante ductos. En alturas menores a 9 m, los ductos tendrán un área no menor a 0,04 m², con un lado mínimo de 0,20 m (MunicipioQuito, 2008).

Art. 245.- Ventilación mecánica en comercios.- Siempre que no se pueda obtener un nivel satisfactorio de aire en cuanto a cantidad, calidad y control con ventilación natural, se usará ventilación mecánica. Los sistemas de ventilación mecánica serán instalados de tal forma que no afecten la tranquilidad de los moradores del área donde se van a ubicar, especialmente por la generación de elevados niveles de presión sonora y vibración.

Art. 247.- Baterías sanitarias en comercios y oficinas.- Para comercios agrupados o no en general, mayores a 100 m² y hasta 1.000 m² de área utilizable: media batería de uso y acceso público por cada 250 m² de área utilizable, distribuidos para hombre y mujeres (MunicipioQuito, 2008).

NOTA: el abastecimiento de baterías sanitarias si cumple la normativa, el proyecto cuenta con más baños de los que dice la normativa. La normativa pide 1 baño y medio.

Art. 248.- Mamparas de vidrio y espejos en comercios y oficinas.- En comercios y oficinas, las mamparas de vidrio y espejos de gran magnitud, cuyo extremo inferior esté a menos de 0,50 m del piso, colocado en lugares a los que tenga acceso el público, se señalarán o protegerán adecuadamente para evitar accidentes. No podrán colocarse espejos que por sus dimensiones o ubicación puedan causar confusión en cuanto a la forma o tamaño de vestíbulos y circulaciones (MunicipioQuito, 2008).

7.4 ORDENANZA 3457 NORMAS DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

ART 80 Corredores y pasillos

Donde se prevea la circulación frecuente en forma simultánea de 2 sillas de ruedas deben tener un ancho de 1.80m. Corredores y pasillos deben ser libres de obstáculos en todo su ancho y desde su piso hasta un plano paralelo ubicado a 2,05m de altura debe ser una zona libre de luminarias, carteles, equipamiento y partes propias del edificio. Para corredores y pasillos poco frecuentados nunca deben ser menores a 0.90 m (Municipio de Quito, 2013).

ART 81 Galerías

Las galerías que tengan acceso por sus dos extremos hasta los 60m de longitud deberán tener un ancho mínimo de 6m por cada 20m de longitud adicional o fracción del ancho se deberá aumentar 1m. Cuando exista un espacio central de mayor ancho y altura, la longitud se medirá desde cada uno de los extremos hasta el espacio indicado. En galerías ciegas la longitud máxima permitida será de 30m y el ancho mínimo de 6m (Municipio de Quito, 2013).

ART 231 Estacionamientos en comercios

El número de puestos de estacionamiento por área útil de comercios se calculará de acuerdo a los requerimientos mínimos de estacionamiento por usos del régimen metropolitano del suelo y cumpliendo con las disposiciones establecidas en la sección de la normativa de estacionamientos (Municipio de Quito, 2013).

ART 109 Accesibilidad a edificaciones

Deberá disponer por lo menos de una fachada accesible a los vehículos contra incendios y de emergencia de manera que exista una distancia máxima de 30m (Municipio de Quito, 2013).

7.5 REGLA TÉCNICA METROPOLITANA RQT 3/2015

(b) Distancia de recorrido hasta las salidas. En edificios de reuniones públicas, la distancia de recorrido hasta la salida más próxima, no deberá superar los 45 metros. En caso de que la edificación esté protegida en su totalidad por un sistema de rociadores automáticos la distancia no deberá exceder los 60 metros (Cuerpo de Bomberos, 2015).

(c) Iluminación de emergencia. Todas las edificaciones de este grupo deberán tener iluminación de emergencia que cubra los pasillos, escaleras y recorridos de salidas disponibles. Esta iluminación deberá cumplir con la RTO 5 vigente (Cuerpo de Bomberos, 2015).

14.3. Sistemas de detección y alarma

Toda edificación clasificada como grupo de reuniones públicas deberá estar equipada con un sistema de alarma de incendios, que cumpla con la RTO 6 vigente.

(a) INICIACIÓN. La iniciación se efectuará de acuerdo a los siguientes criterios: (ii) La iniciación será por medios manuales y detección automática (sensores de humo, calor), si el área bruta es mayor a 500 m² (Cuerpo de Bomberos, 2015).

14.4. Sistemas de supresión o extinción de incendios

SISTEMA DE SISTEMA DE TUBERIA VERTICAL y CONEXIONES DE MANGUERAS. Las edificaciones existentes de esta ocupación deberán contar con un sistema de tubería vertical y conexiones para mangueras clase 11 cuando el establecimiento posea 500 m² o más de área bruta.

SISTEMA DE ROCIADORES AUTOMÁTICOS. Se deberá proporcionar un sistema de rociadores automáticos, que cumplan con lo establecido en la RTO 7 vigente, a toda la edificación cuando el área de concentración de público es cerrada y mayor a 500m² de área bruta.

EXTINTORES PORTÁTILES. Se deberán colocar extintores portátiles de incendio en toda el área de la edificación de este grupo. Éstos deberán cumplir con la RTO 7 vigente (Cuerpo de Bomberos, 2015).

14.5. Otras reglas misceláneas

- (a) ACABADOS INTERIORES. Los acabados interiores, revestimientos, aislantes acústicos deberán ser de materiales no combustible o baja combustión.

- (b) COMPARTIMENTACIÓN. En áreas destinadas a camerinos, bodegas de utilería, áreas de almacenamiento, cabinas de proyección y sonido deberán estar compartimentadas con una resistencia al fuego mínima de 90 minutos (Cuerpo de Bomberos, 2015).

Aporte: Es necesario tener en cuenta las normativas mencionadas anteriormente para que el proyecto funcione correctamente y no exista complicaciones en un futuro.

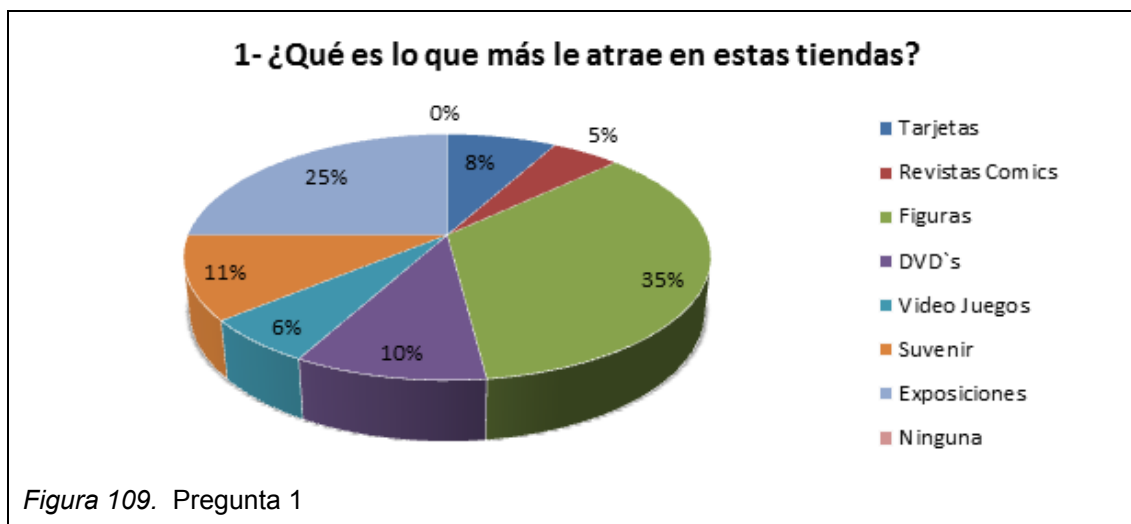
8. CAPÍTULO VIII: MATRIZ INVESTIGATIVA

8.1 HIPÓTESIS

1. El uso de formas rectas con transparencias en el mobiliario para la exposición de figuras y comics causa orden y dejan ver el detalle de las obras.
2. Diseñar mobiliario ergonómico usando la antropometría cuida la salud de los usuarios dentro de los talleres donde se proyectarán videos, impartirán clases y realizarán foros.
3. La distribución de mobiliario dentro del diseño del espacio de talleres será multifuncional para facilitar el uso de los usuarios y empleados al impartir cursos y promover la integración cultural.
4. El uso de los colores como: rojo, verde y azul y el uso del concepto de ciencia ficción dentro de espacios interiores produce sensaciones positivas y de interés para los visitantes.
5. El uso y la implementación de tecnología como: aire acondicionado, sistemas electrónicos voz y datos y sistemas electrónicos manuales de seguridad industrial brindan comodidad y seguridad a los usuarios y empleados.

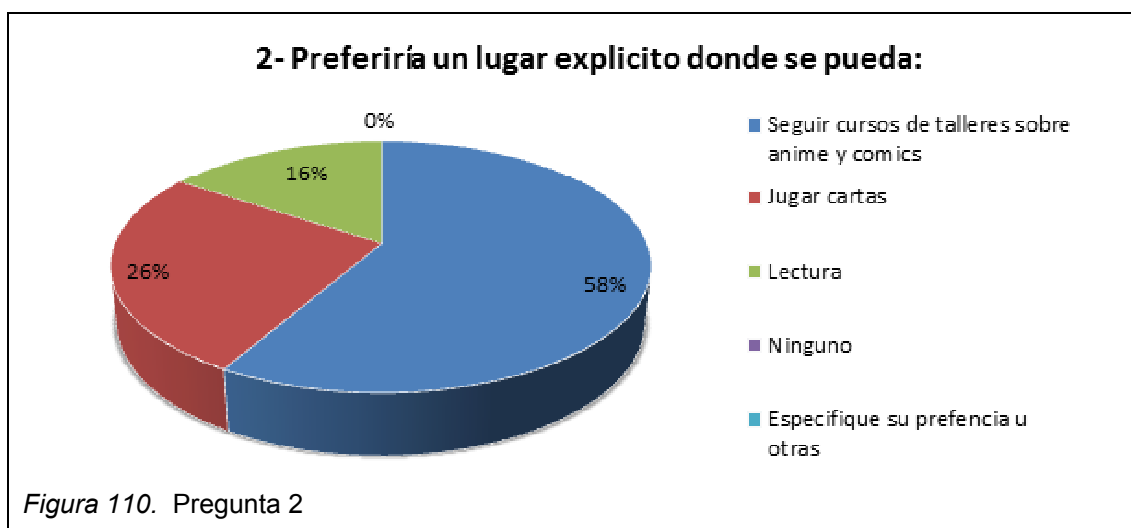
8.2 TABULACIÓN DE ENCUESTAS

Encuesta Dirigida a Estudiantes y Coleccionistas realizada el día 24 al 27 de Noviembre del 2014.



Aporte

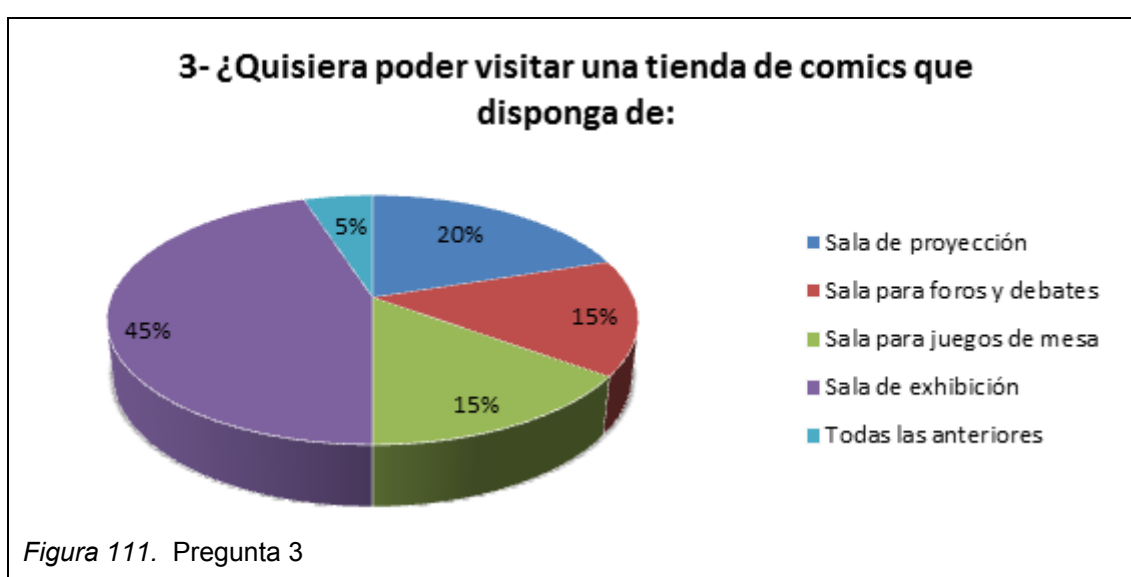
La respuesta de la encuesta y los profesionales especializados coinciden que las figuras y suvenir les atraen más, ya que quieren identificar, ver, sentir y tocar físicamente lo que leen en las revistas y libros de comics al igual que lo que observan en la televisión y el cine. Su interés es mayor por obtener estos objetos que los otros artículos mencionados en esta pregunta.



Aporte

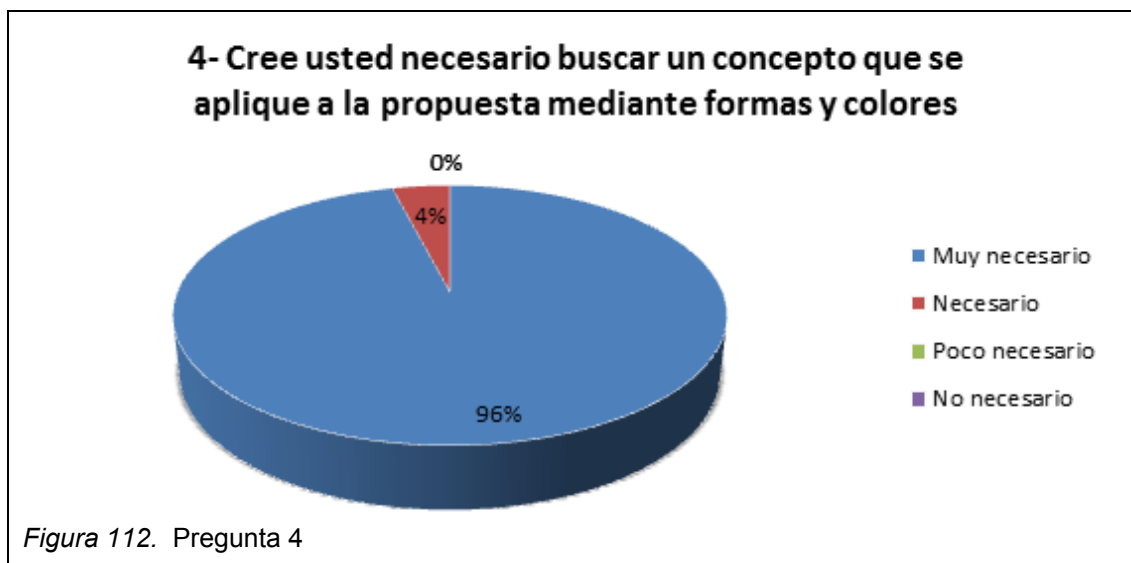
Las encuestas y las entrevistas indican que hay un público al que le interesa estudiar el arte del comic por medio de cursos y talleres, quisieran aprender a

dibujar a sus súper héroes favoritos y a su vez poder desarrollar su creatividad como un hobby. El juego de cartas al ser un objeto coleccionable y de distracción tiene muchos seguidores como estudiantes y jóvenes secundarios, mientras que gente universitaria y formada prefieren la lectura pero indicaron que no hay mucho material físico disponible para leer. Como sugerencias relevantes fue incorporar la venta de pinturas y material para los cursos, ya que no hay muchos de estos materiales en el país y los artistas que deben comprar fuera de él.



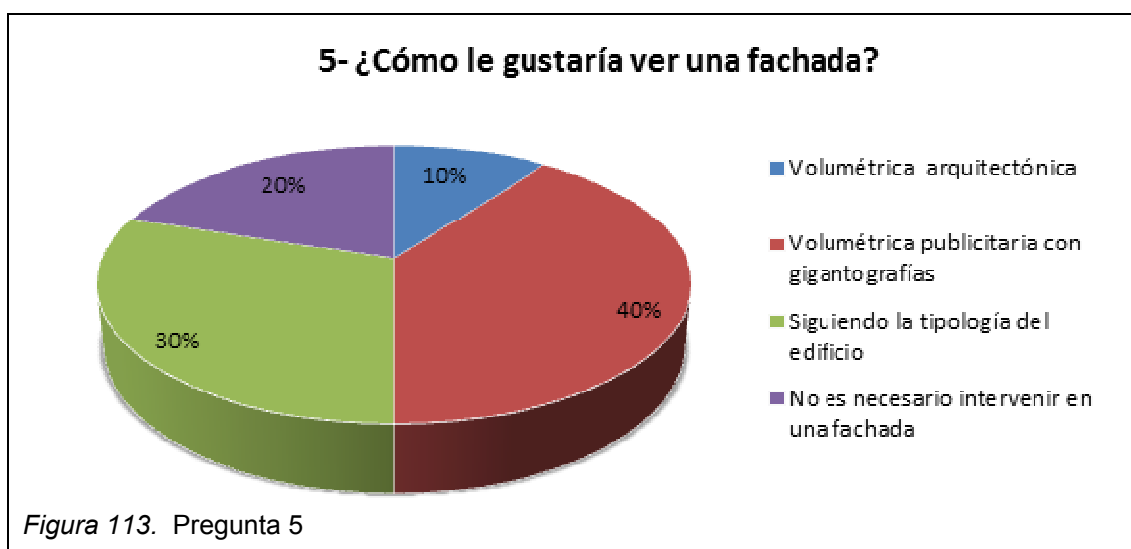
Aporte

La mayoría de encuestados desean ver una buena sala de exhibición para poder apreciar las figuras y el arte. Comparten la idea de una sala de proyección donde se puedan realizar foros y debates de diferentes temas. Un número mínimo de participantes piensan que para incentivar la visita a la tienda quisieran tener una sala para jugar e intercambiar cartas. Al analizar las respuestas se llegó a la conclusión de que todas las actividades son un complemento para obtener un buen centro de comic.



Aporte

Todos los encuestados y coleccionistas coinciden en que el manejo del color y el uso de la forma dentro de los espacios estimulan los sentidos y generan diferentes ambientes acogedores, los colores “pop” son los más característicos para esta temática.



Aporte

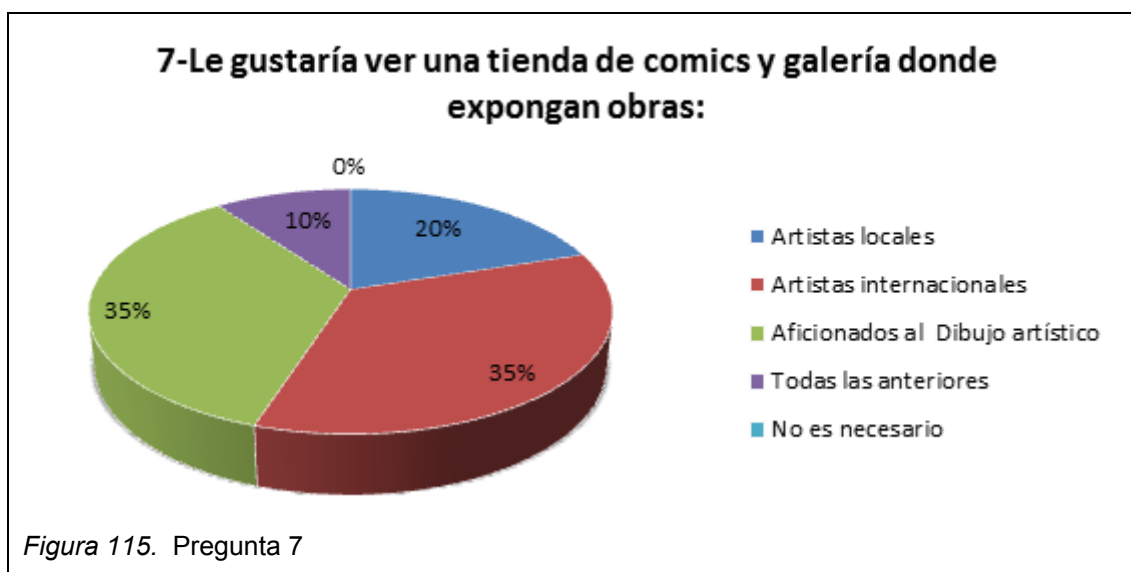
El uso de gigantografías en las fachadas es agradable a la vista y ayuda a representar e identificar la tienda con facilidad. Otros entrevistados opinan que

no se deberían cargar las fachadas con objetos y formas para no dañar o alterar el aspecto del edificio y mantener la tipología sin intervenir volumétricamente.



Aporte

Más de la mitad de los encuestados coinciden que la presentación e infraestructura de los locales existentes no es la adecuada para manejar este tipo de arte, carecen de una presentación física, ya que no tienen el conocimiento ni el espacio necesario, falta una mejor atención al público y no tienen variedad de servicios que brindan tiendas internacionales, e incluso no consideran como tiendas comic a muchos establecimientos que se dedican a la venta de este tipo de mercadería.



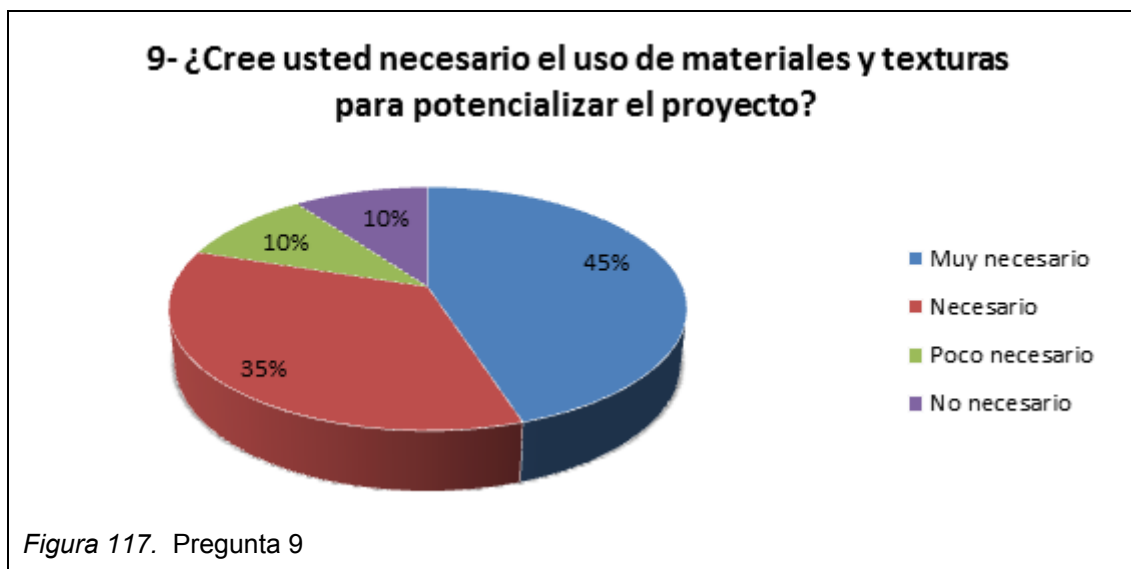
Aporte

Los encuestados indicaron que es necesario abrir nuevos puestos para los artistas y dibujantes que desean mostrar su arte en una galería, comentaron que para aprender y conocer más sobre el tema es importante poder asistir a exhibiciones internacionales de grandes artistas, la implementación de talleres ayudan a promover el arte local por lo que indicaron que la exposición de los trabajos de taller dejan ver a los nuevos artistas locales.



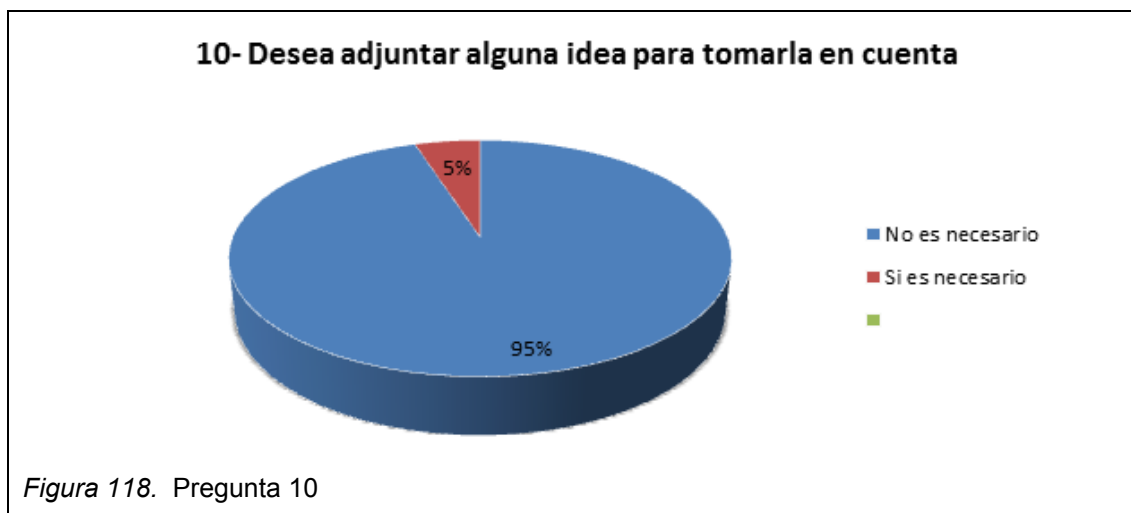
Aporte

Todos los encuestados coinciden que el diseño de mobiliario debe ser cómodo y funcional de acuerdo a los diferentes ambientes sugeridos para la tienda.



Aporte

Las encuestas indican que el uso de materiales y texturas nos ayudan a simular una superficie colorida o que parezca de plástico, metálica o cualquier otro tipo de material haciendo mucho más interesante la propuesta interiorista, muchos de los entrevistados asumen el valor que tienen las texturas y materiales para dar diferentes estilos de ambiente.



Aporte

La incorporación de figuras en tamaño real servirá como atractivo visual además de ser usada como una herramienta para no videntes donde por medio del tacto conozcan a sus personajes favoritos y sientan sus características físicas.



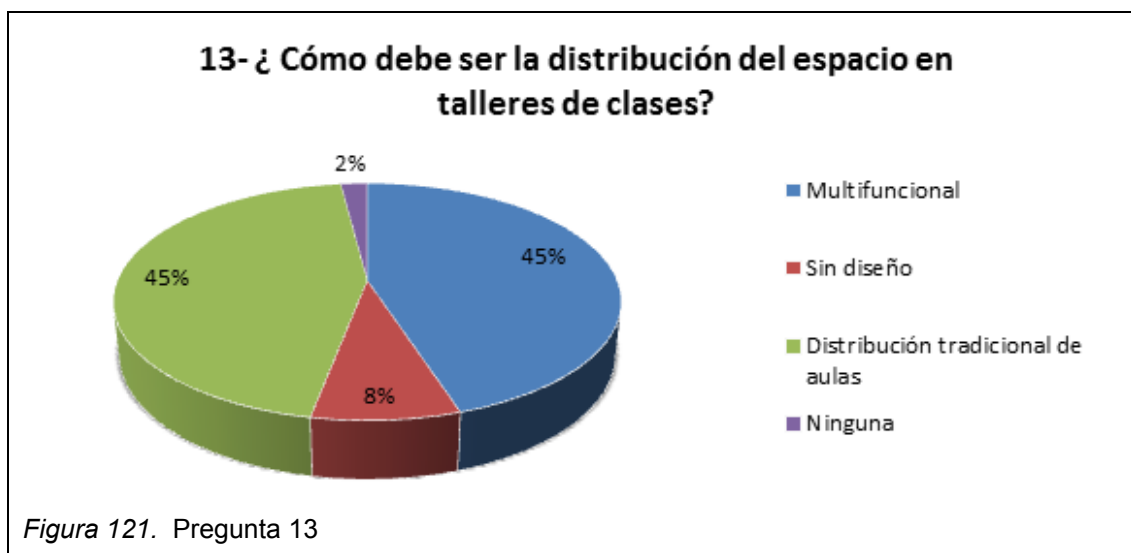
Aporte

Se utilizará para el diseño de mobiliario formas rectas con transparencia para poder tener realce de los objetos exhibidos y que exista buena visibilidad de las exposiciones sin distorsión.



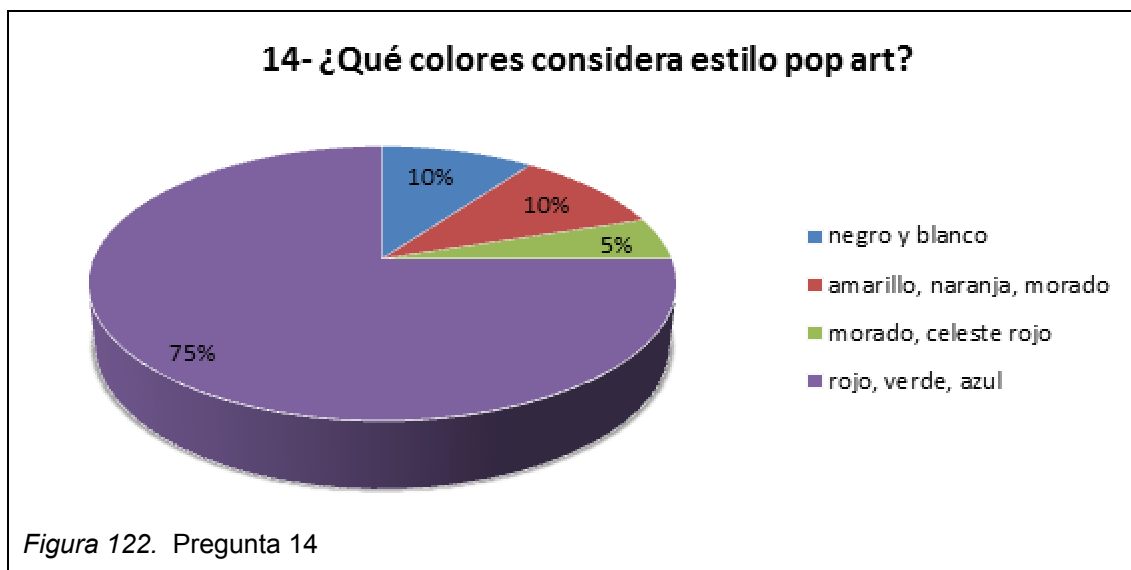
Aporte

Será necesario estudiar las medidas antropométricas para diseñar talleres donde la salud del usuario sea primordial. El mobiliario con correcto diseño ayudará a que los estudiantes mantengan la postura correcta durante las clases de dibujo.



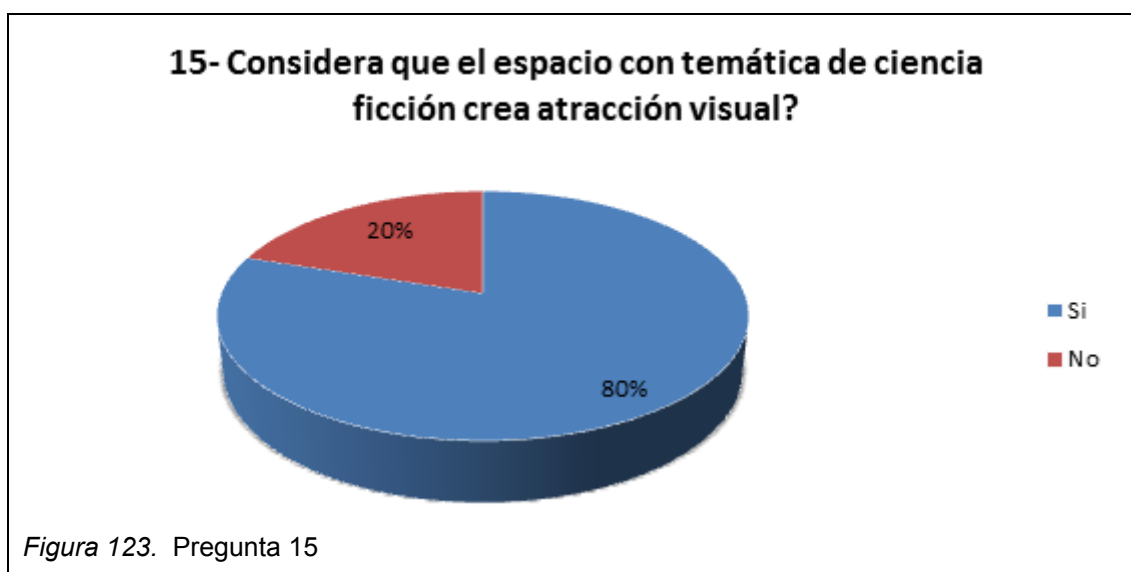
Aporte

Se usará diseño multifuncional y distribución sencilla en los talleres para que se acople a las múltiples actividades que se realizarán.



Aporte

Se aplicarán al proyecto los colores azul, rojo y verde, ya que se usará como concepto el estilo pop art.



Aporte

Se aplicará al proyecto dos conceptos, el estilo pop art en cuanto a sus colores y el concepto de ciencia ficción para crear los espacios con temática.

16- El uso de aire acondicionado, sistema de voz y dato y sistemas electrónicos manuales de seguridad brinda comodidad y seguridad a los usuarios?

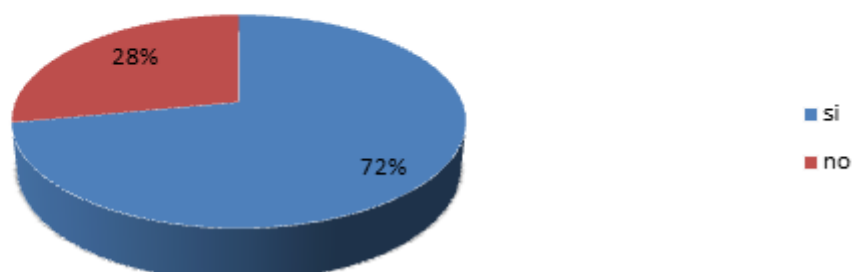


Figura 124. Pregunta 16

Aporte

Se aplicará aire acondicionado, sistema de voz y datos y sistemas electrónicos manuales de seguridad al proyecto para crear una tienda que brinde comodidad y seguridad a usuarios y empleados. Facilitando a los empleados su trabajo y supervisión de las exhibiciones, el aire acondicionado mantendrá la tienda en condiciones climáticas adecuadas para preservar las obras de arte.

8.3 ENTREVISTAS

Rubén Armas es un coleccionista que coordina a un grupo grande de seguidores del anime y figuras comic, organiza diferentes eventos en la ciudad de Quito como el comic con en la plaza de las américas, y nos da su opinión acerca del movimiento en Quito, cabe recalcar que es notable que la mayoría de este gremio se encuentra en Guayaquil, indicando que el problema es la falta de interés en la lectura, estas exposiciones tratan de salir del anime que se ha enfocado en series de televisión de dibujos animados con un target de niños y adolescentes, la idea de Rubén es globalizar por medio de exposiciones a personas que han crecido leyendo historietas y las nuevas generaciones que han visto solamente sus películas sin haber nunca ojeado un comic anteriormente, esta exposición integra a padres e hijos en una misma

identidad, así estas exposiciones son entendidas por muchas generaciones, las figuras mostradas son pre elegidas para que sean identificadas y entendidas (Armas, 2014).

“... Estas exposiciones tienen el propósito de lograr un encuentro de lo real con lo imaginario de un mundo fantástico buscando una experiencia distinta, a través de un recorrido visual; por figuras de colección, libros de ficción, arte, revistas de comic, películas, disfraces y juegos de video, recrea el espacio oportuno para dar origen a promover la cultura ‘pop’ del coleccionismo...” (Armas, 2014).

Que es lado B

“... Lado b tiene como objetivo resaltar el hecho que toda persona tiene 2 facetas en la vida, el lado A al que todos tenemos acceso y seguro conocemos, a su vez nos permite relacionarnos social y profesionalmente, y la otra faceta, el lado B aquel donde sobresalen las pasiones y el gusto interior que lo relacionamos con el entretenimiento o aficiones personales. De alguna manera es nuestro lado opuesto quizá el lado oculto que llevamos dentro...” (Armas, 2014).



Figura 125. Rubén Armas en la Expo comic 75 años de Batman.

Wilmer Valdivieso es un empresario ecuatoriano conocedor del noveno arte y nos cuenta sobre a que se dedica compraya.

“La marca Compraya aparece con el ánimo de fomentar el coleccionismo desde una óptica diferente, innovando desde la presentación de un show de figuras de acción, pasando por la presentación de videos informativos de las figuras en español, ya que existen muchos en ingles pero pocos en idioma latino, hasta lo básico llevar noticias y curiosidades de este hobby que tanto nos apasiona.” (Valdivieso, 2014).

¿Cómo comenzó el interés por estas figuras y el comic?

Bueno todos tenemos el don de coleccionar desde unas monedas, llaveros, algo que nos interese, todo comenzó ya hace unos 8 años comprando una de las primeras figuras que era un Zapp Braniggan en un centro comercial local, lo pagué en 2 meses creo me costó 30 dólares, claro estaba ingresando a la U y todo era diferente. Ahora ya colecciono figuras más reales, más detalladas, pero siempre hay interés en cualquier artículo por más pequeño que sea si está relacionado con películas como Batman que se basa más mi colección, pues lo compro. (Valdivieso, 2014).

¿Cómo ha sido la aceptación de esta exposición con las figuras y con los cuadros expuestos por los artistas en la Plaza de las Américas?

La aceptación ha sido excelente en dos días de exposición jueves y viernes hemos tenido un aproximado de más de 1500 personas, consideramos que el fin de semana esta cifra pueda duplicarse y sin lugar a dudas ha sido un éxito. Los cuadros son de Daking Yilson Quiroz Pérez artista colombiano que lo trajimos de Medellín, él es muy reconocido por sus cuadros y su trabajo, un orgullo que esté con nosotros (Valdivieso, 2014).



Figura 126. Trabajo de Daking Yilson Quiroz Pérez.

¿Se realizara otras exposiciones durante el año, quien apoya estas exposiciones?

Es la primera tenemos a Lado b Show la parte organizativa del evento, como auspiciantes contamos con aseguradora del sur, wall street institute y compraya, por cuestiones de cierre de presupuestos muchas compañías como sony por ejemplo ofrecieron su apoyo para el próximo año que pensamos llevar la exposición en Guayaquil y a otras ciudades (Valdivieso, 2014).

¿Cuáles son las preguntas más frecuentes de los visitantes?

Bueno, la obvia ¿cuál es su precio?, ¿ustedes la fabrican?, quedan maravillados por los detalles, pero la mayoría de personas reaccionan de manera positiva al saber el costo elevado, claro valoran el detalle en comparación del precio (Valdivieso, 2014).

¿Qué es el comic para ti, como aporta tu hobby para fomentar el comic y las figuras a tus clientes?

Comic es otra forma de expresarse, los comics no son mi fuerte pero me interesan mucho y creo hay bastante interés del público en los comics es por eso que en lado b show tendremos la presencia del comic club de Guayaquil, claro nuestro aporte promocionando e incentivando a la gente a coleccionar se relaciona con todo, si alguien tiene una figura de Iron Man por ejemplo, podría estar interesado en conocer los inicios del personaje en el comic y disfrutar leyéndolos y claro coleccionándolos, es por esto que comic y figuras de acción deben ir de la mano (Valdivieso, 2014).

¿Qué le falta en tu opinión a Quito para que haya una mejor aceptación de este género?

Bueno, considero que se necesita más incentivar a la gente a conocer el género e inmiscuirnos a que coleccionen, Quito es cuna de buenos eventos y conciertos, tal vez la falta de apoyo estatal o local a estos eventos por desconocimiento es una buena razón por la que no se ha dado a conocer, pero en eso estamos abriendo el mercado y consideramos lograr posicionar al

coleccionismo al medio plano en la retina de los ecuatorianos (Valdivieso, 2014).

¿Qué clase de gente es la más interesada en ver y coleccionar estas figuras de alto costo?

Tenemos varios amigos y conocidos que sus edades oscilan desde menores de edad (pocos) con la ayuda de sus padres las adquieren... pero la mayoría son adultos jóvenes desde los 20 a 35 años de edad (Valdivieso, 2014).

Te gustaría ver una tienda en Quito especializada en cómics y figuras como existen en EE.UU.?

Claro es una gran idea, hay muchas tiendas de figuras, pero especializada no existe en el país, lo ideal sería ir de la mano los eventos, show y claro la posibilidad de adquirir las figuras en Ecuador directamente (Valdivieso, 2014).

Aporte

A través de la entrevista se reafirma que existe un gran grupo de personas aficionadas por el mundo del cómic y anime, esto beneficia al proyecto, ya que va a existir una gran aceptación por la tienda. El diseño temático que se propondrá en sus diferentes ambientes creará una tienda pionera en Quito, ya que actualmente no se ha desarrollado un proyecto como el que se plantea.

8.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

- Hipótesis 1: se verifica que la hipótesis es correcta, ya que en las encuestas realizadas la mayoría de personas decidieron que lo que más les llamaría la atención sería tener exposiciones por lo que es necesario diseñar mobiliario funcional para exhibir los diferentes objetos, la mejor forma para mobiliario de exhibición sería en formas rectas con transparencias.

- Hipótesis 2: en la entrevista y en las encuestas se destaca que existe un número de personas que quieren aprender a realizar comics y tener un espacio donde puedan exhibir sus trabajos o colecciones, por esta razón es importante tener mobiliario diseñado ergonómicamente para cuidar la postura y salud de los alumnos que van a realizar los cursos durante varias horas en los talleres.
- Hipótesis 3: con las encuestas se confirma que es necesario tener talleres que se acoplen a las diferentes actividades que se van a realizar para ello es necesario tener un diseño multifuncional.
- Hipótesis 4: los colores verde, rojo y azul son considerados como pop art dentro de la pregunta realizada en la encuesta; el uso de ciencia ficción para diseñar los espacios interioristas se confirma que crea atracción hacia los futuros usuarios.
- Hipótesis 5: se comprueba con la entrevista que la implementación de tecnología como: aire acondicionado, sistemas electrónicos voz y datos y sistemas electrónicos manuales de seguridad industrial brindan comodidad y seguridad a los usuarios y empleados.

9. CAPÍTULO IX: DIAGNÓSTICO

9.1 DIAGNÓSTICO

Se estudió y analizó todo el ámbito del mundo del comic durante su historia en el Ecuador y el mundo que conocemos, además de la evolución del comic en diferentes etapas hasta llegar a la actualidad.

Al analizar otras tiendas comic alrededor del mundo como referentes complementado con la ayuda de entrevistas y encuestas a usuarios y coleccionistas, se llegó a la conclusión que se necesita un diseño de formas y materiales funcionales y la implementación de sistemas de tecnología como la renovación del aire (aire acondicionado y ventilación Mecánica), sistemas electrónicos de voz y datos, sistemas electrónicos manuales de seguridad industrial e iluminación.

En Quito, la gran mayoría de personas que buscan saber algo de esta cultura visitan el centro comercial caracol, o el centro comercial Ñaquito donde existen tiendas que satisfacen medianamente sus inquietudes.

No existen lugares de comic especializados en Quito, por lo que la propuesta busca por medio del pop art diseñar un contexto cultural e histórico y captar el interés de grandes y chicos.

Las tiendas actuales no tienen propuestas interioristas que cumplan con las necesidades del usuario y solo se limitan a vender mercadería, no se encuentra tiendas que aporten con talleres, biblioteca, galería de exposición para artistas locales e internacionales, sala para foros de discusión, o un lugar para jugar e intercambiar colecciones entre usuarios.

Hoy en día, las películas basadas en comics son las más taquilleras del séptimo arte, al igual que la industria de videojuegos que venden grandes

cantidades de copias. En los últimos años la industria del cine ha introducido películas de superhéroes que llaman la atención de grandes y chicos. Se observa que esta cultura está creciendo bastante rápido en el país, ya que unifica a las personas que en su tiempo leyeron comics con las nuevas generaciones que miran películas y juegan videojuegos, todos ellos se encuentran directa o indirectamente sumergidos en esta cultura pero no existe un lugar dentro de Quito donde puedan experimentar sobre este arte y que además cumpla y se ajuste a sus necesidades como las tiendas en otros países.

Como las tiendas existentes no brindan estos servicios, esta cultura maneja la compra de figuras y comics por medio de páginas web como mercado libre o comunicándose de boca a boca para poder compartir con otras personas sus gustos.

Se pretende con este proyecto sacar a esta cultura underground a la luz para que pueda ser compartida por gente que le gusta el comic y no sabe dónde encontrar un sitio idóneo para visitar.

Las encuestas realizadas confirman las hipótesis que se han planteado para este proyecto, se debe implementar la teoría del color, propuesta de iluminación y un diseño para lograr un lugar acogedor para los visitantes.

Se debe distribuir los espacios con diferentes salas para diferentes necesidades y actividades.

Los actuales locales no brindan condiciones ergonómicas y no tienen ningún manejo de ventilación ni iluminación, no hay una experiencia buena al visitar estos locales.

9.2 CONCLUSIONES

Al realizar las encuestas y entrevistas se concluye que es importante desarrollar un proyecto visualmente atractivo.

- Es necesario diseñar mobiliario ergonómico.
- El uso de antropometría dentro de los diferentes espacios crea áreas funcionales.
- El color rojo, verde y azul se verán reflejados en mampostería, mobiliario.
- Se usará una temática de nave espacial.
- El área de talleres debe ser un área diseñada para realizar clases de dibujo y esculturas.
- Los usuarios deben ingresar a la tienda y sentirse en otro espacio, se debe crear una experiencia al ingresar.
- Implementar seguridad, sistemas electrónicos y aire acondicionado creará un proyecto seguro y cuidadoso con las obras de arte expuestas, además de facilitar el trabajo a empleados.

9.3 RECOMENDACIONES

- Se debe implementar mobiliario que destaque las exhibiciones.
- Se implementará un aula de talleres de pintura y escultura para impartir clases.
- Se debe crear un espacio de comiteca donde se pueda comprar comics y libros.
- Se creará una zona de venta de artículos para dibujantes.
- Se incorporará una sala de proyección multiuso para impartir conferencias, realizar foros, charlas y proyectar películas.
- Se implementará el estilo pop art en el diseño de la escuela para darle identidad y lograr estímulos en los visitantes, se realizarán formas que identifiquen cada uno de los ambientes.

- La fachada tendrá imágenes características de comics y superhéroes, se manejará un concepto estético que tenga temática y atraiga a los visitantes.
- Los espacios sugeridos deben cumplir con las normativas para brindar comodidad a los visitantes.
- Se incorporará la mayoría de servicios requeridos e investigados.
- Las galerías para exposición de arte serán combinadas con la exposición de figuras planteando un diseño de iluminación que permita apreciar las obras y figuras.
- Se diseñará mobiliario ergonómico para las exposiciones, venta de libros y revistas, aulas de dibujo, sala de reuniones, etc.
- El uso de texturas y materiales permiten crear espacios novedosos.
- Para las personas no videntes se propone implementar figuras donde por medio del tacto puedan realizar un recorrido virtual.
- Se cambiará todo el sistema eléctrico, ya que está dividido para los diferentes locales.
- Se cambiará el diseño de las baterías sanitarias, colocándolas en un área estratégica.
- Se derrocarán las mamposterías de cada local comercial para unificarlo en uno solo.
- Se diseñará un ingreso único al proyecto.
- Se derrocará las escaleras de cada local comercial y se dejará solo una principal para conectar los dos pisos.
- Se implementará iluminación a la fachada para destacarla.
- Se conservará los diafragmas de la edificación, ya que son elementos estructurales.
- Se modificará el material del piso por uno acorde con el diseño del proyecto.
- Se modificará el cielo raso para unificarlo con el diseño.

10. CAPÍTULO X: DELINEAMIENTO DE LA PROPUESTA

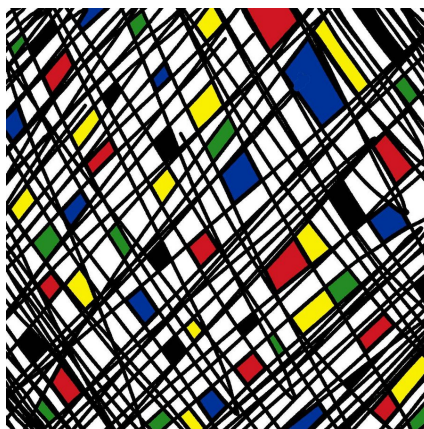


Figura 127. Representación de colores del pop art.
Tomado de (Papa Pop, 2014)



Figura 128. Pop Art en lo comics.
Tomado de (Drut, s.f.)

El pop art recoge el collage y el fotomontaje del dadaísmo, luego se forma como una corriente separada cuyas principales características son la manifestación plástica de la cultura del consumo, transformando a objetos de uso habitual en obras de arte producidas en serie. Mediante la reproducción de imágenes de anuncios, cómics y revistas con técnicas artísticas como óleo sobre lienzo. El pop art está relacionado directamente con el mundo del comic por sus ilustraciones inspiradas en los superhéroes.

Se abstraerá los colores verde, rojo, amarillo y azul para aplicarlos en el diseño de piso, mobiliario y color en mamposterías. Se utilizarán formas orgánicas y curvas en el diseño de espacios creando áreas semi cerradas que en conjunto se vuelven un todo. También se aplicarán estas formas en el diseño del mobiliario de exhibición combinándolas con vidrios en forma recta para no causar distorsión en los objetos. El diseño del piso para enfatizar cada galería abstraerá la forma de ilusión óptica creada dentro del pop art.

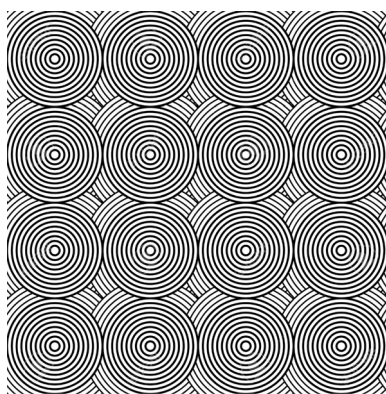


Figura 129. Pop Art ilusión óptica.
Tomado de (Silvia, s.f.)

Para diseñar los diferentes espacios se utilizará:

- Para tapizados se usará colores azul, blanco, negro y rojo.
- Se implementará formas circulares en el diseño de piso para limitar áreas sin usar mampostería.
- Se usará mobiliario en forma cúbica.
- Recurrir a materiales sintéticos.

10.1 CONCEPTO GENERADOR DE DISEÑO

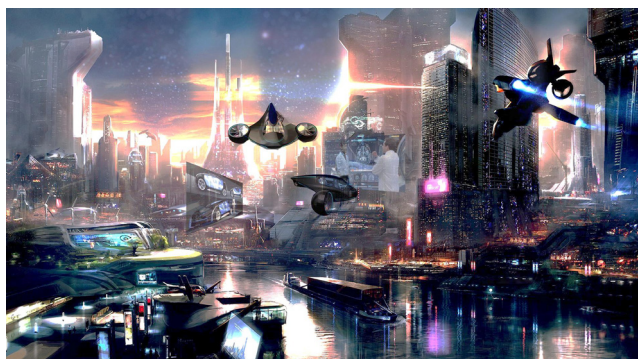


Figura 130. Ciencia Ficción.
Tomado de (Los Imprescindibles, s.f.)

CIENCIA FICCIÓN Y LO FANTÁSTICO

Definición

Es un género cuyos contenidos se encuentran basados en supuestos logros científicos o técnicos que se pueden lograr en un futuro. Lo fantástico se encuentra en situaciones donde los personajes son fruto de la imaginación.

La ciencia ficción anticipa los avances tecnológicos con el simple hecho de imaginar el futuro. Este género aporta personajes propios de la literatura como robots, androides, inteligencia artificial, clones, mutantes, extraterrestres, alienígenas, científicos, hombres con súper poderes, astronautas, etc.

Se aplicará al proyecto pantallas táctiles las cuales simularán los avances tecnológicos de la ciencia ficción, toda la tienda tendrá pantallas las cuales servirán para que los usuarios interactúen, esto creará una experiencia única dentro de la tienda. En cada galería los usuarios podrán encontrar personajes de comics en tamaño real.



Figura 131. USS Enterprise (NCC-1701-A).
Tomado de (Emol, 2014.)

La nave USS Enterprise es un icono de la ciencia ficción desde la época de los 70s, todas las generaciones han oído hablar de esta nave o la han visto en todas las series de televisión y películas. Dentro de los espacios la idea principal es simular características similares al de una nave espacial combinándola con súper héroes, creando un lugar icónico al momento de la visita. Al descomponer cada una de las partes de una nave espacial y mezclarlas con materiales puros se logrará obtener armonía en cada una de sus galerías y talleres de arte.

Es importante mantener la esencia de los materiales y colores, el uso y la combinación del aluminio, cemento y vidrio emite una esencia pura de lo que se desea interpretar, el piso tendrá tratamiento de microcemento natural y pigmentado para marcar las diferentes zonas de la galería. Se usará diferentes laminados metálicos para la ambientación de cada una de las salas de exhibición. El diseño de mobiliario simulará el interior de una nave espacial.

10.2 PARTES PARA DESARROLLO DE DISEÑO

La partes que permitirán el desarrollo del proyecto serán inspiradas en naves espaciales de los 90s que tienen un contenido más ideológico de lo que buscamos como la nave espacial idónea para viajar por el espacio.

- Metales.
- Estrellas.

- Iluminación.
- Materiales puros.

10.3 PARTIDO ARQUITECTÓNICO

Tabla 7. Partido arquitectónico.

	ZONAS	CÓDIGO	NOMBRE DEL ESPACIO	TIPO DE ESPACIO	ACTIVIDAD
ADMINISTRATIVA	ADMINISTRATIVAS	A1 A2 A3 A4 A5	RECEPCIÓN GERENCIA SECRETARÍA CONTABILIDAD SEGURIDAD	PÚBLICO SEMI- PRIVADO SEMI- PRIVADO SEMI- PRIVADO PRIVADO	Dar información , recibir al público y cobrar Administrar Organizar y prestar servicios de coordinación Administrar Monitoreo de la galería
	LOGÍSTICA	B1 B2	BODEGA PRODUCTOS BODEGA COLECCIONES	PRIVADO PRIVADO	Almacenaje de artículos de venta obras pictóricas y obras escultóricas Almacenar las colecciones que no son exhibidas
	COMPLEMENTARIO	F1 F2 F3	SERVICIOS SANITARIOS MUJERES SERVICIOS SANITARIOS HOMBRES BAÑO SERVICIO ADMINISTRATIVO	PÚBLICO PÚBLICO SEMI- PRIVADO	Necesidades fisiológicas Necesidades fisiológicas Necesidades fisiológicas
TECNOLÓGICO	TECNICA	C1	CUARTO DE CONTROL (RACK Y VIGILANCIA)	PRIVADO	Control de video vigilancia, voz, datos y sonido
PRODUCTIVA-OPERATIVA	EXPOSITIVA	D1 D2 D3 D4 D5	GALERÍA 1 GALERÍA 2 GALERÍA 3 GALERÍA 4 AUDITORIO COMITECA	PÚBLICO PÚBLICO PÚBLICO PÚBLICO PÚBLICO PÚBLICO	Venta de arte, esculturas,cuadros,souveniers,figuras Venta de arte, esculturas,cuadros,souveniers,figuras Venta de arte, esculturas,cuadros,souveniers,figuras Venta de arte, esculturas,cuadros,souveniers,figuras Sala de conferencias y auditorio para películas Revistas comics para el público
	VENTA	E1 E1 E2	MATERIAL DIDÁCTICO REVISTAS Y LIBROS CAJA, SOUVENIERS	PÚBLICO PÚBLICO PUBLICO	Material artístico: pinturas papel lienzo lapices. Venta de libros, revistas y comics Área de venta de suveniers
	TALLERES	F1 F3	TALLER 1 : TÉCNICAS MIXTAS TALLER 2: TÉCNICAS MIXTAS TALLER 3: DIGITAL BODEGA IMPLEMENTOS TALLER	PÚBLICO PÚBLICO PÚBLICO PÚBLICO	Taller acondicionado para la enseñanza de técnicas de pinturas Taller acondicionado con mesas de dibujo Taller acondicionado con computadoras para enseñanza con software Almacenamiento de materiales y herramientas
COMPLEMENTARIA	COMPLEMENTARIO	F4	SERV. SANITARIOS MUJERES Y DISCAP. SERVICIOS SANITARIOS HOMBRES	PÚBLICO PÚBLICO	Necesidades fisiológicas de los visitantes Necesidades fisiológicas de los visitantes
	SERVICIOS	F1	CAFÉ- BAR	PÚBLICO	Maquinas y refrigerador dispensar de bebidas
	APOYO	G1 G2	ESTACIONAMIENTOS SEVICIOS DE LIMPIEZA	PÚBLICO PRIVADO	Parqueaderos Almacenaje de artículos de limpieza

10.4 DIAGRAMAS

10.4.1 Organigrama Funcional

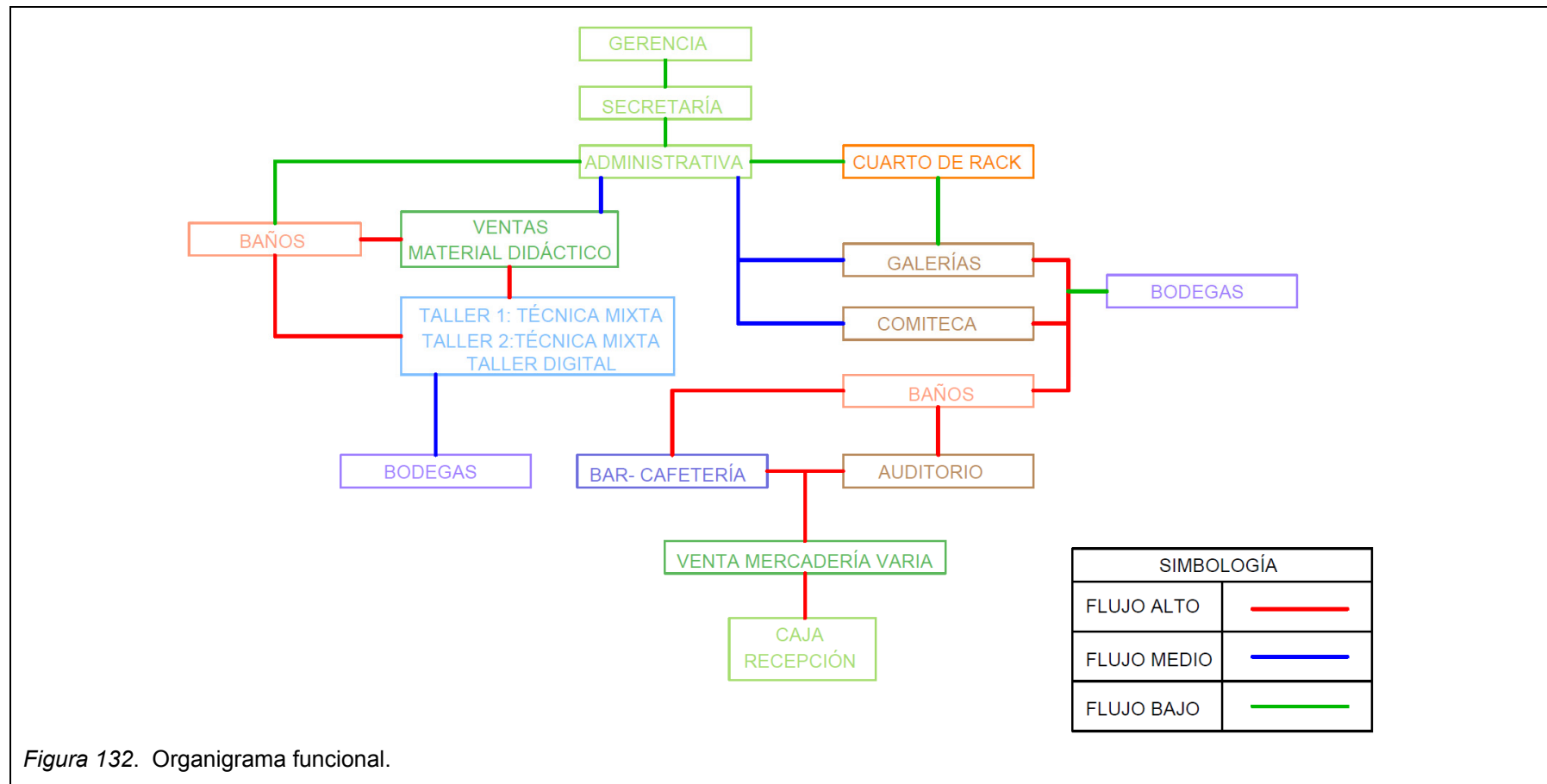


Figura 132. Organigrama funcional.

10.4.2 Grilla de Relaciones

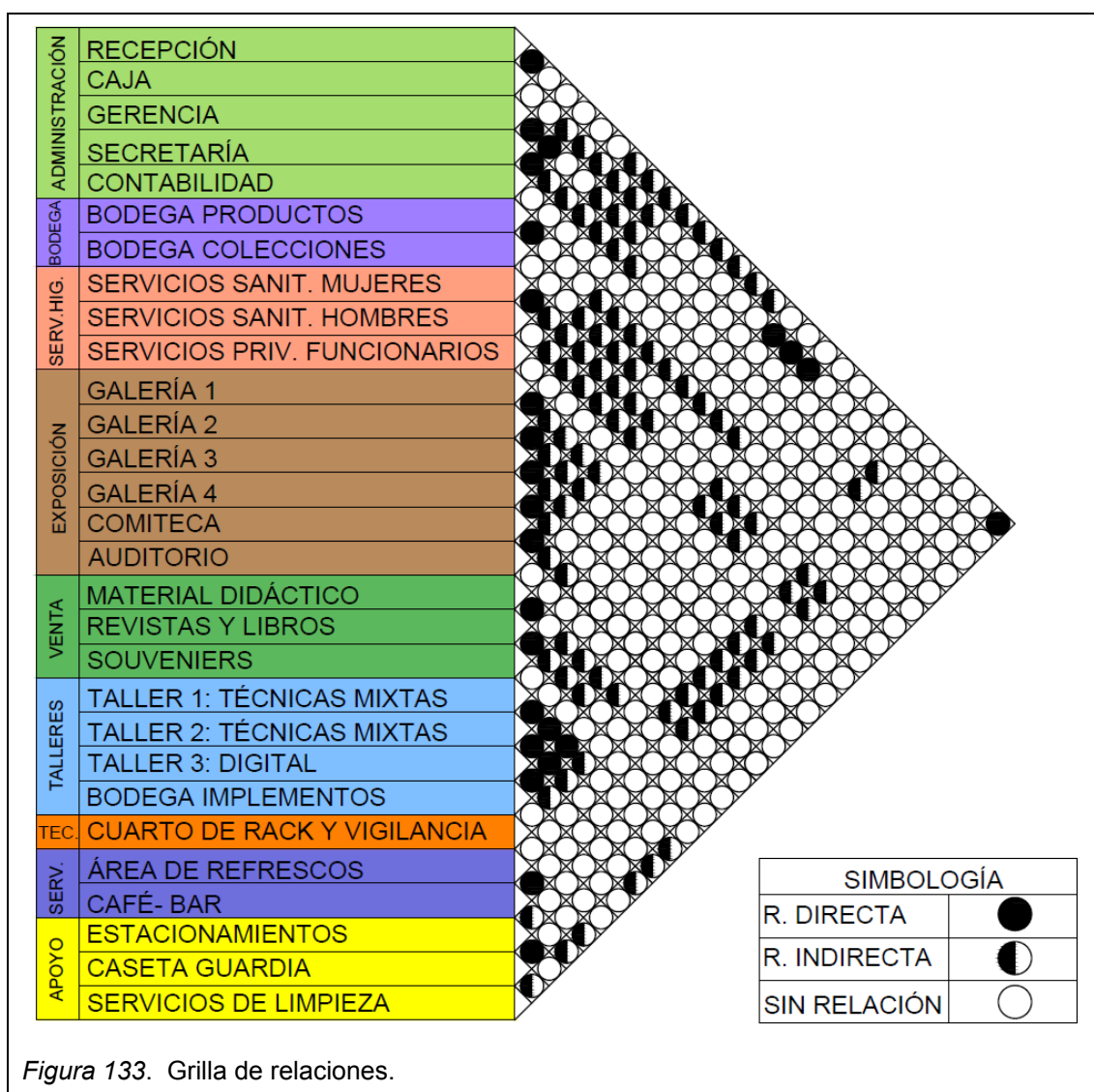


Figura 133. Grilla de relaciones.

10.4.4 Zonificación



Figura 134. Zonificación planta baja.



Figura 135. Zonificación planta alta.

10.4.5 Plan Masa

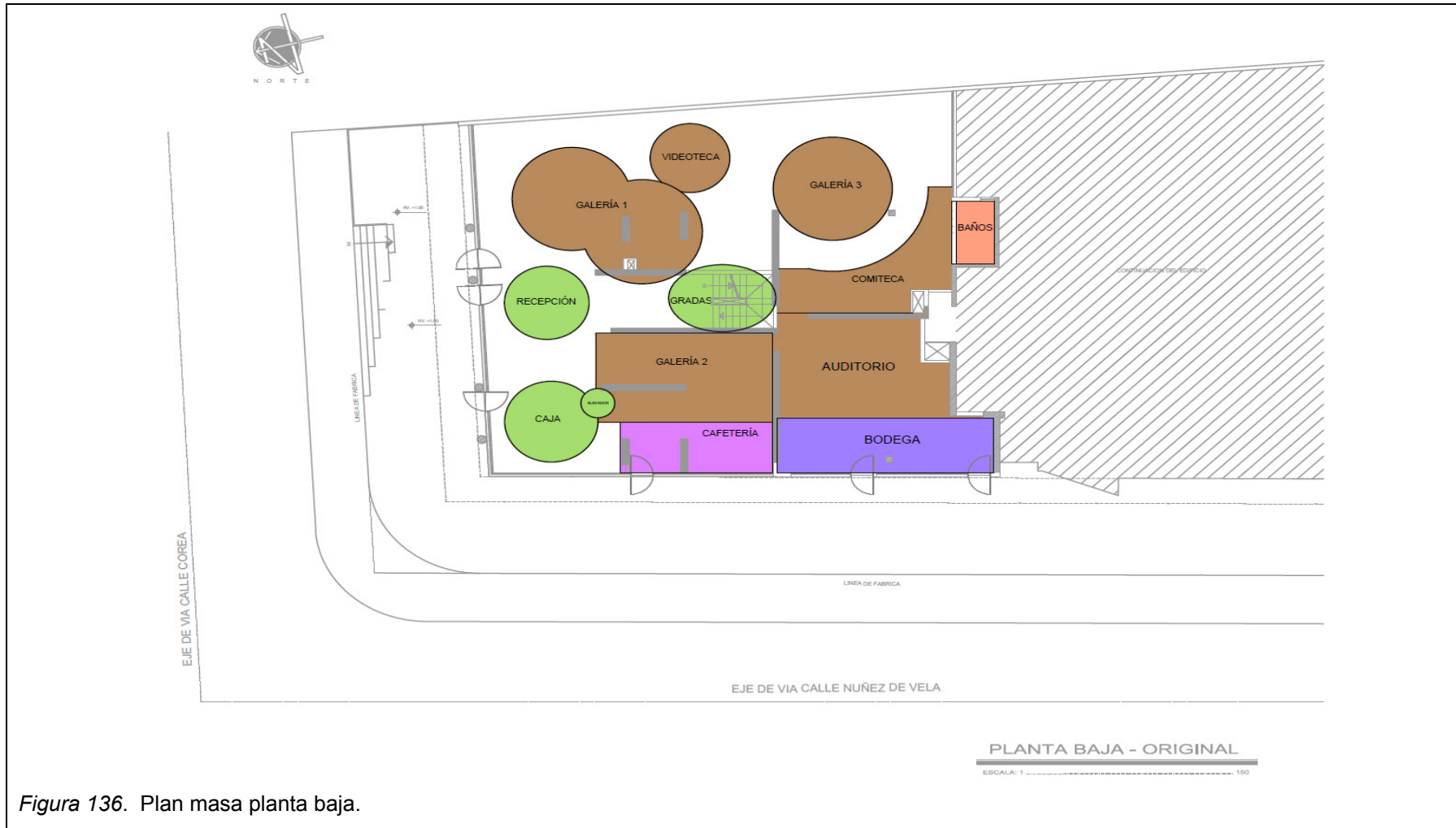


Figura 136. Plan masa planta baja.



Figura 137. Plan masa planta alta.

REFERENCIAS

- Alonso, J. (2013). *Todo sobre el sonido multicanal 7.1*. Recuperado el 25 de septiembre de 2015, de <http://www.altadefinicionhd.com/cine-en-casa/especiales-hd/todo-sobre-el-sonido-multicanal-7-1>
- Alupro Bond. (s.f.). *Qué es Panel de Aluminio Compuesto (Alucobond)*. Recuperado el 27 de agosto de 2015, de <http://alucobondvenezuela.com/que-es-alucobond-panel/>
- Álvarez, A. (s.f.). *Iluminación para interiores, Museos y galerías de Arte*. Recuperado el 10 de agosto de 2015, de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/8397_21406.pdf
- Ambato Joven. (s.f.). *1ra. Conferencia de Anime y Manga*. Recuperado el 12 de septiembre de 2015, de <http://ambatojoven.blogspot.com/2009/04/akiba-kei-y-ambato-joven-presentan-la.html>
- Armas, R. (20 de noviembre de 2014). *Mundo Comic*. (P. Almeida, Entrevistador)
- Arquitectura, A. (s.f.). *Salas de proyección*. Recuperado el 15 de julio de 2015, de <http://www.arqhys.com/construccion/salas-proyeccion.html>
- Arte España. (s.f.). *Altamira*. Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://www.arteespana.com/imagenes/altamira.jpg>
- Asesores de Pymes. (s.f.). *Generación X, la revolución del concepto tradicional de tienda*. Recuperado el 27 de julio de 2014, de <http://asesoresdepymes.com/exportacion/generacion-x-la-revolucion-del-concepto-tradicional-de-tienda>
- AVS Forum. (s.f.). *Sonido 7.1*. Recuperado el 20 de octubre de 2015, de http://www.avsforum.com/photopost/data/2210689/c/c0/c03ee298_71-copy.jpeg
- Ayuntamiento de Figueruelas. (s.f.). *¿Qué es una biblioteca?* Recuperado el 21 de noviembre de 2014, de <http://www.figueruelas.es/%C2%BFqu%C3%A9-es-una-biblioteca.html>
- Barrero, M. (2010). *Humor gráfico en la prensa española del siglo XXI*. Recuperado el 20 de julio de 2015, de <http://www.tebeosfera.com/1/Seccion/NSST/06/HumorGrafico.htm>
- Barrisol Normalu Grupo. (s.f.). *Presentación*. Recuperado el 7 de agosto de 2015, de <http://es.barrisol.com/presentacion.htm>

- Barrisol. (s.f.). *Fibra Óptica*. Recuperado el 5 de agosto de 2015, de <http://es.barrisol.com/productos-iluminacion-fibra-optica.htm>
- Bijou, T. (s.f.). *Celluloi Superman: Feature Film to Television*. Recuperado el 17 de junio de 2015, de http://matineeatthebijou.blogspot.com/2010_06_01_archive.html
- Carrier United Technologies. (s.f.). *Unidad condensadora con refrigerante R410-A (Puron)*. Recuperado el 17 de octubre de 2015, de <http://www.carrier.es/news/Refrig-3.htm>
- Colocho, N., Daza, P. , & Guzmán, M. (2011). *Manual básico de sistemas de aire acondicionado y extracción mecánica de uso común en Arquitectura*. Recuperado el 8 de agosto de 2015, de <http://webquery.ujmd.edu.sv/siab/bvirtual/BIBLIOTECA%20VIRTUAL/TESIS/06/ARQ/ADTESCM0001340.pdf>
- Comic Book Daily. (s.f.). *Progressive Shop Profiles: Happy Harbor Comics in Edmonton, Alberta, Canada*. Recuperado el 9 de agosto de 2015, de http://www.comicbookdaily.com/championing_comics/progressive-shops/progressive-shop-profiles-happy-harbor-comics-in-edmonton-alberta-canada/
- Construmática. (s.f.). *Hormigón Visto*. Recuperado el 11 de julio de 2015, de http://www.construmatica.com/construpedia/Hormig%C3%B3n_Visto
- Cornerstone SDK. (s.f.). *What is Cornerstone SDK?* Recuperado el 10 de enero de 2015, de https://cornerstone.multitouch.fi/developer_guide
- Cuerpo de Bomberos. (2015). *Regla Técnica Metropolitana RQT 3/2015*. Quito, Ecuador.
- Cult, T. (2008). *Historia de los cómics en Estados Unidos (1945-2008)*. Recuperado el 8 de agosto de 2015, de <http://www.thecult.es/Comic/historia-de-los-comics-en-estados-unidos-1945-2008.html>
- Definición De. (s.f.). *Circuito Integrado*. Recuperado el 24 de febrero de 2015, de <http://definicion.de/circuito-integrado/#ixzz3PiwssP4T>
- Digitalv. (s.f.). *Pantallas táctiles*. Recuperado el 10 de marzo de 2015, de <http://www.digitalavmagazine.com/2012/09/21/multitouch-revela-la-primera-pantalla-tactil-de-55-de-bisel-ultra-delgado-del-mundo/>
- Drut, J. (s.f.). *Esthète contemplatif mélomane + chocoholique*. Recuperado el 30 de junio de 2015, de <http://jhalaldrut.blogspot.com/2011/04/httpmarvel-pop-arttumblrcom.html>
- El Universo. (2009). *El cómic local gana espacio. El Universo, pág. C1*. Recuperado el 10 de marzo de 2015, de <http://www.eluniverso.com/2009/05/13/1/1380/F639AA7DAAD74EA58418AB85A16589D5.html>

- Geppi's Entertainment Museum. (s.f.). *Visitor Information*. Recuperado el 30 de noviembre de 2014, de <http://www.geppismuseum.com/Home/7/1/52/503?articleID=68394>
- Gonza, R. (2011). *Montar una Galería de Arte*. Recuperado el 25 de enero de 2015, de <http://www.ideassobrenegocios.com/2010/12/montar-una-galeria-de-arte.html>
- Guayaquil Comic Club. (s.f.). *El Comic es Cultura y Educación*. Recuperado el 3 de junio de 2015, de <http://comicclubguayaquil.blogspot.com/>
- Habitissimo. (s.f.). *El Microcemento: usos y características*. Recuperado el 2 de agosto de 2015, de <http://proyectos.habitissimo.es/proyecto/el-microcemento-usos-y-caracteristicas>
- Hernández, Ó. (s.f.). *Taller de Cómic y Narrativa Gráfica nivel básico e intermedio*. Recuperado el 9 de febrero de 2015, de <http://www.mexicoescultura.com/actividad/31810#.VHAjdsnpg8B>
- Hidalgo, Á. (2006). *La Revista del Archivo Histórico de Guayas y los últimos 25 años*. Revista del Archivo histórico del Guayas.
- Hot Toy's. (s.f.). *Company Introduction of Hot Toys Limited*. Recuperado el 9 de febrero de 2015, de <http://www.hottoys.com.hk/corporate.php>
- Ichiban. (s.f.). *Ultimate Gamer 2*. Recuperado el 22 de septiembre de 2015, de <http://www.ichiban.com.ec/>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (s.f.). *Encuesta de Estratificación del Nivel Socioeconómico*. Recuperado el 10 de septiembre de 2015, de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/encuesta-de-estratificacion-del-nivel-socioeconomico/>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (s.f.). *Fascículo provincial Pichincha*. Recuperado el 18 de octubre de 2015, de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manualateral/Resultados-provinciales/pichincha.pdf>
- Jad Pintor. (s.f.). *Pintura Energizante, cuerpo, alma y mente*. Recuperado el 13 de agosto de 2015, de <http://jadpintor.blogspot.com.es/>
- La Revista Club. (s.f.). *Los Imprescindibles*. Recuperado el 7 de agosto de 2015, de <http://www.larevista.club/secciones/los-imprescindibles/las-peliculas-de-ciencia-ficcion-que-no-pueden-faltar-en-tu-acervo/>
- Maya, A. (s.f.). *El taller educativo*. Recuperado el 10 de agosto de 2015, de https://books.google.es/books?id=Bo7tWYH4xMMC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

- Midtown Comics. (s.f.). *Midtown Store Info & Directions*. Recuperado el agosto 4 de 2015, de <http://www.midtowncomics.com/info.asp?page=store-info&pl=451>
- Montijano, M. (2006). *Breve historia del cómic: Los orígenes*. Recuperado el 12 de agosto de 2015, de http://homines.com/comic/comic_01/index.htm
- Municipio de Quito. (2013). *Normas arquitectura y urbanismo*. Quito, Ecuador.
- Municipio de Quito. (s.f.). *Acta de registro de planos*. Quito, Ecuador.
- Municipio Quito. (2008). *Municipio Metropolitano de Quito*. Quito, Ecuador.
- Muñoz, E. (s.f.). *El lenguaje visual y escrito en el cómic como medio para la representación de realidades*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Neufert, E. (1999). *Arte de Proyectar la arquitectura*. México D.F., México: Gili.
- O'Doherty, B., & McEvilley, T. (1999). *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. Recuperado el 6 de agosto de 2015, de http://monoskop.org/images/8/8e/ODoherty_Brian_Inside_the_White_Cube_The_Ideology_of_the_Gallery_Space.pdf
- Panero, J. (1996). *Las dimensiones humanas de las espacios interiores*. Barcelona, España: Ediciones G. Gili, S.A.
- Ramos, A. (s.f.). *The World of a Graphic Designer*. Recuperado el 5 de agosto de 2015, de <https://theworldofagraphicdesigner.wordpress.com/our-sections/articles/articles-spanish-espanol/>
- Real Academia de la Lengua. (s.f.). *Tienda*. Recuperado el 15 de agosto de 2015, de <http://lema.rae.es/drae/?val=tienda>
- Side Show Toy. (s.f.). *Sideshow Collectibles*. Recuperado el 7 de agosto de 2015, de <http://www.sideshowtoy.com/about/?ref=HeadNav-OurStory-AboutUs>
- Supercasa. (s.f.). *Pisos de microcemento*. Recuperado el 10 de marzo de 2015, de <http://blog.supercasa.es/?p=150#comment-85>
- Todo Historietas. (s.f.). *La historia del cómic*. Recuperado el 21 de enero de 2015, de <http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm>
- Tripod. (s.f.). *¿Qué es anime y manga?* Recuperado el 10 de marzo de 2015, de <http://taitei.tripod.com/que.htm>
- Turismo en fotos. (s.f.). *Las mejores imágenes turísticas de Ecuador*. Recuperado el 11 de septiembre de 2015, de <http://www.turismoenfotos.com/ecuador/>

Tv, T. (s.f.). *Pantalla touch*. Recuperado el 23 de septiembre de 2015, de <http://tabler.tv/multitouchscreen.html>

Universidad San Francisco de Quito . (s.f.). *¿Por qué estudiar en el COCOA?* Recuperado el 12 de mayo de 2015, de https://www.usfq.edu.ec/programas_academicos/colegios/cocoa/Paginas/default.aspx

Valdivieso, W. (2014). *Mundo comic*. (P. Almeida, Entrevistador)

Weather Guide. (s.f.). *Clima de Quito*. Recuperado el 6 de agosto de 2015, de <http://www.weather-guide.com/ciudad-clima-es/Quito-tiempo-clima.php>

Word Press. (s.f.). *Aire Acondicionado*. Recuperado el 9 de septiembre de 2015, de <http://www.aireacondicionadonet.com/aire-acondicionado-split/>

ANEXOS

Anexo 1.

ENCUESTA:



CENTRO DE EXHIBICIÓN Y GALERÍA DEL COMIC

Propuesta para una tienda especializada en el mundo del comic.

Esta encuesta consta de 10 preguntas, puede marcar con **rojo la respuesta**

1- ¿Qué es lo que más le atrae en estas tiendas de comics?

- Tarjetas
- Revistas Comics
- Figuras
- DVD's
- Video Juegos
- Suvenir
- exposiciones
- Ninguna
- Especifique su preferencia u otras

2- Le gustaría un lugar explico donde pueda:

- Seguir cursos de talleres sobre anime y comics
- Jugar cartas
- Lectura

- Ninguno
- Especifique su preferencia u otras

3- Quisiera poder visitar una tienda de comics que disponga de:

- Sala de proyección
- Sala para foros y debates
- Sala para juegos de mesa
- Sala de exhibición
- Todas las anteriores

4- Cree usted necesario buscar un concepto que se aplique a la propuesta mediante formas y colores:

- Muy necesario
- Necesario
- Poco necesario
- No necesario

5- ¿Cómo le gustaría ver una fachada?:

- Volumétrica arquitectónica
- Volumétrica publicitaria con gigantografías
- Siguiendo la tipología del edificio
- No es necesario intervenir en una fachada

Sugerencia_____

6- ¿Que deberían mejorar en las tiendas de comic en QUITO?:

- Presentación
- Atención al público
- Variedad de servicios
- No conoce ninguna tienda

7-¿Le gustaría ver una tienda de comics y galería donde expongan obras?:

- Artistas locales
- Artistas internacionales
- Aficionados al Dibujo artístico
- Todas las anteriores
- No es necesario

8- ¿Considera necesario que el diseño de mobiliario que se adapte a los visitantes de la galería y tienda?

- Muy necesario
- Necesario
- Poco necesario
- No necesario

9- ¿Cree usted necesario el uso de materiales y texturas para potencializar el proyecto?:

- Muy necesario
- Necesario
- Poco necesario
- No necesario

10- Desea adjuntar alguna idea para tomarla en cuenta:

- No es necesario
- Si es necesario
- Especifique:

11- ¿Qué tipo de formas usaría para mobiliario de exhibición de figuras en una galería?

- Curvas sin transparencia
- Rectas sin transparencia
- Rectas con transparencia

12- ¿Considera necesario el uso de ergonomía y antropometría dentro de talleres para cuidar la salud de los usuarios?

- Si
- No

13- ¿Cómo debe ser la distribución del espacio en talleres de clases?

- Multifuncional
- Sin diseño
- Distribución tradicional de aulas
- Ninguna

14- ¿Qué colores considera estilo pop art?

- Negro y blanco
- Amarillo, naranja, morado
- Morado, celeste, rojo
- Rojo, verde, azul

15- ¿Considera que el espacio con temática de ciencia ficción crea atracción visual?

- Si
- No

16- ¿El uso de aire acondicionado, sistema de voz y dato y sistemas electrónicos manuales de seguridad brinda comodidad y seguridad a los usuarios?

- Si
- No

SE LE AGRADECE SU TIEMPO.

Por favor reenviar a pedro9704@hotmail.com lo antes posible

Anexo 2

QUITO
Distrito Metropolitano




Terminar sesión



Ayuda

MUNICIPIO DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO				
Ingresar predio Menú				
ACTA DE REGISTRO DE PLANOS ARQUITECTÓNICOS				
Fecha: 01/02/07	Número de registro: 07-677110-6			
1.- Identificación del Propietario*	3.- Esquema de Ubicación del Predio			
Número del predio: 677110 Clave Catastral: 1110510004000000000 Cédula de identidad: 00001791936868 Nombre del propietario: FIDEICOMISO MERCANTIL KOREA PLAZA	Conten			
2.- Identificación del Predio				
Parroquia: Ñaquito Barrio: LA CAROLINA				
Área del terreno: 1203.16 Área de construcción: 248.76 Frente: 70.43 PH: no DA: no				
CALLE	Ancho	Referencia	Retiro mts	
-COREA	16.0	A 8M DEL EJE	5.0	
-NUÑEZ DE VELA	13.0	A 6.5M DEL EJE	5.0	
4.- Datos básicos del proyecto				
Nombre del proyecto: KOREA PLAZA KP 330		Uso(s) de la edificación: Vivienda Oficina		
Tipo de planos que registra: Modificatorio - Ampliatorio				
IRN N.- 117199		Zonificación: A24		
5.- Datos técnicos del proyecto				
CUADRO DE AREAS				
Usos	Unidades	Estacionamientos	Estacionamientos visitas	Area útil m2
Vivienda <65 m2	60	48	7	3464.8
Vivienda > 65 < 120 m2	20	20	3	1404.3
Vivienda > 120 m2				
Oficinas	8	14	3	681.32
Otro:				
Bodegas en PB	1			2.12
Bodegas en Subsuelo	31			
Áreas comunales habitables				128.73
Área útil PB (incluye áreas comunales en PB)				498.07
Área útil total (incluye áreas comunales)				5679.15
Área no computable				4379.14
Construcción total (Área bruta)				10060.41
COS				Porcentaje
COS PB				41.4
COS Total				472.4
Pisos / Subsuelos				Número
N.- pisos				12

Subsuelos			3	
	Altura		m	
Altura piso			38.0	
	Retiros		m2	
Retiro frontal			5.0	
Retiro lateral derecho			3.0	
Retiro lateral izquierdo			3.0	
Retiro posterior			3.0	
	Áreas comunales	Construidas m2	Abiertas m2	
Sala comunal	84.12		0.0	
Portería	22.92		0.0	
Depósito de basura	8.25		0.0	
Áreas verdes recreativas	209.13		751.57	
Otras áreas	21.69		0.0	
Áreas comunales totales	346.11		751.57	
	Áreas para ampliaciones		m2	
Area total ampliada (bruta)			0.01	
Area útil total ampliada			25.62	
Área útil PB ampliada			2.57	
Área comunal ampliada			21.33	
COS PB ampliada			0.13	
COS Total (Incluye ampliación)			2.4	
6.- Datos del profesional				
Este proyecto se inscribe bajo responsabilidad de:				
Nombre	CIFUENTES NEGRETE RONNY VINICIO			
Cl.:	1710240761			
Lic. Profesional:	P-005071			
Lic. Municipal:	6112			
7.- Requisitos técnicos / legales				
Requisito	Número	Fecha		
Técnicos				
3 copias impresas, 1 archivo digital	si	01/02/07		
Comprobante de pago al CAE	20066771100	01/02/06		
Copia comprobante pago impuesto predial	29630	14/09/06		
Adicionales Técnicos				
registro de planos	06-677110-4	16/10/06		
aprobacion de planos	fo288	25/08/04		
permiso de construcción	gg526	22/06/05		
Legales				
Escritura del inmueble		03/06/04		
Adicionales Legales				
8.- Pagos				
TASAS DE REGISTRO				
Descripción	Base de cálculo	Precio unitario	Factor	TOTAL
Tasa por registro de planos de modificación:	1454.22	1.0	0.3	436.27
Tasa de registro de planos de mas de 600 metros cuadrados:	0.01	190.0	0.0015	0.0
Tasa de escaneo de planos A1:	19.0	1.5	1	28.5
TOTAL PAGADO				464.77
GARANTÍAS				
Descripción	Base de cálculo	Precio unitario	Factor	TOTAL
TOTAL GARANTÍA				0.0
OBSERVACIONES DE PAGO				
-				

9.- Observaciones	
Lista de Excepciones:	
Descripción	Razón
El área útil total ampliada no puede ser mayor al área total ampliada (bruta)!	este en un registro ampliatorio modificadorio en el cual solo se amplia el area util y el area comunal y el area bruta se reduce en 200.79 m2
El número de parqueaderos para las oficinas no es suficiente	el proyecto cumple con lo dispuesto en el cuadro 3 de la ord 095 vigente. memoria firmada por el arq. Rony Cifuentes
10.- Notas	
- Este informe no representa título legal alguno que perjudique a terceros - Este informe tiene una validez de 2 años - Este informe tiene validez únicamente con sello y firma de responsabilidad - Cualquier alteración lo anulará * Estas áreas de información son responsabilidad de la Dirección de Avalúos y Catastros. Si existe algún error en los datos de identificación del propietario y/o del predio acercarse a la Dirección de Avalúos y Catastros para actualizarlos.	
Firma Responsable  POZO Sandra Administración Zonal: Eugenio Espejo	
Imprimir	

MUNICIPIO DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO
 Dirección Metropolitana de Planificación Territorial
 2006

