

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

# DISEÑO DE MOBILIARIO E ILUMINACIÓN PARA UN BAR – DISCOTECA

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISEÑADOR DE OBJETOS

AUTOR: JUAN SEBASTIÁN KARSTE ABAD

DIRECTOR: ARQ. PATRICIO HIDALGO CASTRO

CUENCA, ECUADOR  
2008



## DEDICATORIA

Dedico este triunfo a la persona a quien más admiro, por privilegiarme con una excelente educación, apoyarme a lo largo de este trayecto universitario y compartir los malos, buenos y mejores momentos de mi vida, por darme todo lo que tengo y todo lo que soy, a quien siempre llevaré conmigo, al cruzar la meta de este logro y de todos los que llegarán en mi futuro, mi padre.



## AGRADECIMIENTO:

A Patricio Hidalgo, por compartir todos sus conocimientos y guiarme a través de este desafío; a mis padres y hermana por su apoyo incondicional y sus invaluable consejos a lo largo de toda mi vida; a mis jefes y amigos, Felipe y Nelson por todas sus enseñanzas ya reflejadas en el desarrollo de este proyecto; a mis colegas y amigos de la garrafa mecánica, especialmente a Pablito por su ayuda y asesoramiento durante la diagramación; a la Facultad de Diseño por premiarme con la inolvidable experiencia de la Aso. Facultad, y a todas las personas que influenciaron de buena o mala manera en mi vida universitaria.



## RESUMEN:

Este proyecto de graduación propone una alternativa al momento de equipar o implemetar un bar que brinda diversidad de presentaciones estéticas del lugar, mediante la creación de estructuras metálicas para cada mueble, las cuales serán revestidas con diferentes elementos y recubrimientos, en variedad de materiales y colores, y con el uso de sistemas simples de anclaje para poder crear cambios estéticos radicales en la decoración interior:

Esto se vuelve una ventaja al momento de la inversión de dinero del propietario, ya que adquiere un sistema de muebles que usa la misma estructura metálica para sinnúmero de aplicaciones y revestimientos, lo que garantiza una decoración que se mantenga en un ciclo constante de cambio.



## ABSTRACT:

This graduation Project proposes an alternative at the moment of decorating a bar by offering a diversity of esthetic presentations of the place through the creation of metallic structures for each piece of furniture, which will be coated with different elements with a variety of materials and colors and using simple anchoring systems to be able to create radical esthetic changes in interior decoration.

This becomes an advantage at the moment of investment of money by the owner since he acquires a furniture system that uses the same metallic structure for a countless number of applications and coatings which guarantees a decoration that keeps a constant changing cycle.



# INDICE

INTRODUCCION  
OBJETIVOS  
ANTECEDENTES Y JUSTIFICACION  
ALCANCE Y DOCUMENTACION

## CAPITULO 1 – DIAGNOSTICO

### 1.1 MARCO TEORICO

- 1.1.1 DISEÑO CONTEMPORANEO
- 1.1.2 DISEÑO REVERSIBLE – REVESTIBLE
- 1.1.3 ESTETICAS
- 1.1.4 RECURSOS DE REVERSIBILIDAD
  - 1.1.4.1 MATERIALES
  - 1.1.4.2 ILUMINACION
  - 1.1.4.3 COLOR
  - 1.1.4.4 PROYECCIONES

### 1.2 INVESTIGACION DE MERCADO

- 1.2.1 INTRODUCCION
- 1.2.2 FORMULACION DEL PROBLEMA
- 1.2.3 OBJETIVOS
- 1.2.4 RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS
- 1.2.5 DELIMITACION DEL PROGRAMA
- 1.2.6 ELECCION DE HERRAMIENTAS Y TECNICAS ADECUADAS
- 1.2.7 DEFINICION DE LA MUESTRA
- 1.2.8 MERCADO META
- 1.2.9 DISEÑO DE CUESTIONARIO
- 1.2.10 PRUEBA DE LA ENTREVISTA
  - 1.2.10.1 CODIFICACION DE RESPUESTAS
  - 1.2.10.2 RECOGIDA DE INFORMACION
  - 1.2.10.3 PROCESAMIENTO DE INFORMACION
    - 1.2.10.3.1 VISITAS DE CAMPO
    - 1.2.10.3.2 ENTREVISTAS A EXPERTOS

1.2.14. CONCLUSIONES

## CAPITULO 2. PROGRAMACION

### 2.1 DETERMINANTES ERGONOMICOS

- 2.1.1 SEGURIDAD
- 2.1.2 ADAPTABILIDAD
- 2.1.3 SOLIDEZ
- 2.1.4 PRACTICIDAD
- 2.1.5 CONFORT

### 2.2 PARTIDOS DE DISEÑO

- 2.2.1. PARTIDO FORMAL
- 2.2.2. PARTIDO FUNCIONAL
- 2.2.3. PARTIDO TECNOLOGICO

## CAPITULO 3. PROPUESTAS

### 3.1. ESTRUCTURA

- 3.1.1. ESPECIFICACIONES
- 3.1.2. BOCETOS
- 3.1.3. MEDIDAS
- 3.1.4. DETALLES

### 3.2. PROPUESTA 1

- 3.2.1. ESPECIFICACIONES
- 3.2.2. BOCETOS

- 3.2.3. MEDIDAS
- 3.2.4. DETALLES

### 3.3. PROPUESTA 2

- 3.3.1. ESPECIFICACIONES
- 3.3.2. BOCETOS
- 3.3.3. MEDIDAS
- 3.3.4. DETALLES

### 3.4. PROPUESTA 3

- 3.4.1. ESPECIFICACIONES
- 3.4.2. BOCETOS
- 3.4.3. MEDIDAS
- 3.4.4. DETALLES

### 3.6. PROTOTIPO

- 3.6.1. PRESUPUESTO

### 3.7. CONCLUSIONES

### 3.8. ANEXOS

### 3.9. BIBLIOGRAFIA





## INTRODUCCION

Actualmente, las necesidades y preferencias de los jóvenes respecto al entretenimiento se están adentrando cada vez más a actividades nocturnas. Al ser la juventud un mercado sumamente grande, y atraído por espacios que reúnan masas, se ha vuelto indispensable la necesidad de recurrir al diseño profesional de los establecimientos que darán acogida a este tan creciente segmento de mercado.

La respuesta a esta necesidad se reflejará y estará concebida en la aplicación de una fórmula al espacio interior; una fórmula que abarca mobiliario ejemplar, colores audaces y materiales innovadores para dar dinamismo a un ambiente, sin que este guarde similitudes estéticas con el entorno en el que se halle.

## OBJETIVOS:

### OBJETIVO GENERAL:

Diseñar un sistema de mobiliario reversible, logrado mediante revestimientos estéticos, para crear diferentes lecturas de un mismo mueble.

### OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Crear tres colecciones de mobiliario que se diferencien entre ellas, mediante contraste de materiales y cromática, para fortalecer la percepción de mobiliario revestible.
- Desarrollar diseños que presenten facilidad de instalación y mantenimiento, mediante uso de anclajes simples, para lograr un producto más rentable y práctico.
- Integrar medios de iluminación decorativa, usando instalaciones eléctricas simples, para usarlo como un medio más de reversibilidad.

## ANTECEDENTES Y JUSTIFICACION:

Toda la gente que quiere divertirse, especialmente los jóvenes, tienen un interés compartido por la innovación y variedad, por salir de lo monótono para formar parte de un entorno alternativo y fuera de lo común; esta válvula de escape a la vida cotidiana no debe ser solamente un encuentro social, debe ser una experiencia irrepetible.

En Cuenca se han propuesto sinnúmero de opciones de entretenimiento para satisfacer esa intriga nocturna por tener algo que hacer y tener a donde ir. Muchas de estas propuestas de centros de diversión, a mi juicio, presentan falencias expresivas en su espacio interior; bien sea por una débil expresión visual de su mobiliario o una inadecuada aplicación decorativa, en cualquier caso, no se ha dado el valor merecido al diseño interior de estos lugares.



- También se debe comentar la falta de interés de quienes manejan estos centros por innovar y renovar su espacio interior y mobiliario, al mantenerlo monótono e idéntico a lo que siempre se ha visto, lo cual crea un desinterés gradual en los usuarios, los que provienen de una nueva y moderna generación que prefiere una variada gama de propuestas.

La alternativa más fácil al momento de decorar y amoblar una discoteca siempre ha sido copiar o imitar algo existente, y se puede estandarizar esta preferencia a la copia, siendo las más “clonadas” las tendencias rústicas y representaciones de la cultura Hollywood, ignorando completamente la oportunidad de poder crear una propuesta alternativa y única en su tipo, donde exista una fusión de tendencias y tecnologías del presente.

Este diseño no necesita copiar gustos para poder ser visto como un proyecto moderno, al contrario, debe tomar su propio rumbo dentro de las estéticas contemporáneas, fusionándolas y desarrollándolas en materiales de la era actual, haciendo uso de técnicas artesanales y semi industriales, con el único propósito de responder adecuadamente al capricho moderno que no plantea permanencia, sino flujo y dinamismo.

# ALCANCE Y DOCUMENTACIÓN

Se planea profundizar el aspecto tecnológico de la propuesta, abarcando procesos estructurales, anclajes y luminotecnia, con el fin de mantener al proyecto dentro del margen ergonómico y económico, además de un estudio experimental del uso y tolerancia de los materiales.

Para la investigación de mercado, se conformará una muestra de hombres y mujeres entre 21 y 28 años de edad, de poder adquisitivo medio-alto, que concurrirán a centros de entretenimiento nocturno, mezclando turistas y jóvenes de la ciudad, con el fin de obtener la información previa al planteamiento definitivo del diagnóstico del diseño.

Se debe dar atención también a la importancia de una investigación enfocada a los propietarios y administradores de los existentes centros de diversión nocturna en Cuenca, la cual será respaldada por registros fotográficos y visitas a las discotecas más concurridas de la ciudad, para poder definir intereses masivos y evitar posibles problemáticas.

Una vez definidas constantes, variables y condicionantes obtenidas de la investigación bibliográfica, y luego de haber tabulado e interpretado los resultados de la investigación de mercado se procederá a interpretar la parte formal del diseño integrando las propiedades de reversibilidad y las estéticas estudiadas a los materiales escogidos, para elaborar los diseños planteados y escoger los prototipos a construirse.

El diseño final constará de 7 propuestas a nivel grafico, cada una conformada por una estructura, mas tres recubrimientos estéticos de las cuales 5 serán de mobiliario y 2 de iluminación, para al final construir 1 prototipo, de un diseño con un solo revestimiento.



## Los elementos a diseñarse son:

El diseño final constará de 7 estructuras para 7 diferentes muebles, cada una de ellas tendrá tres propuestas de recubrimiento, creando tres colecciones diferentes a nivel grafico, para al final construir 1 prototipo, conformado de una estructura base, más uno de los revestimientos planteados, para poder confirmar el grado de resistencia de la estructura base y poder constatar la facilidad de aplicación de los apliques diseñados, manteniendo las propiedades de confort requeridas. Los elementos a diseñarse son:

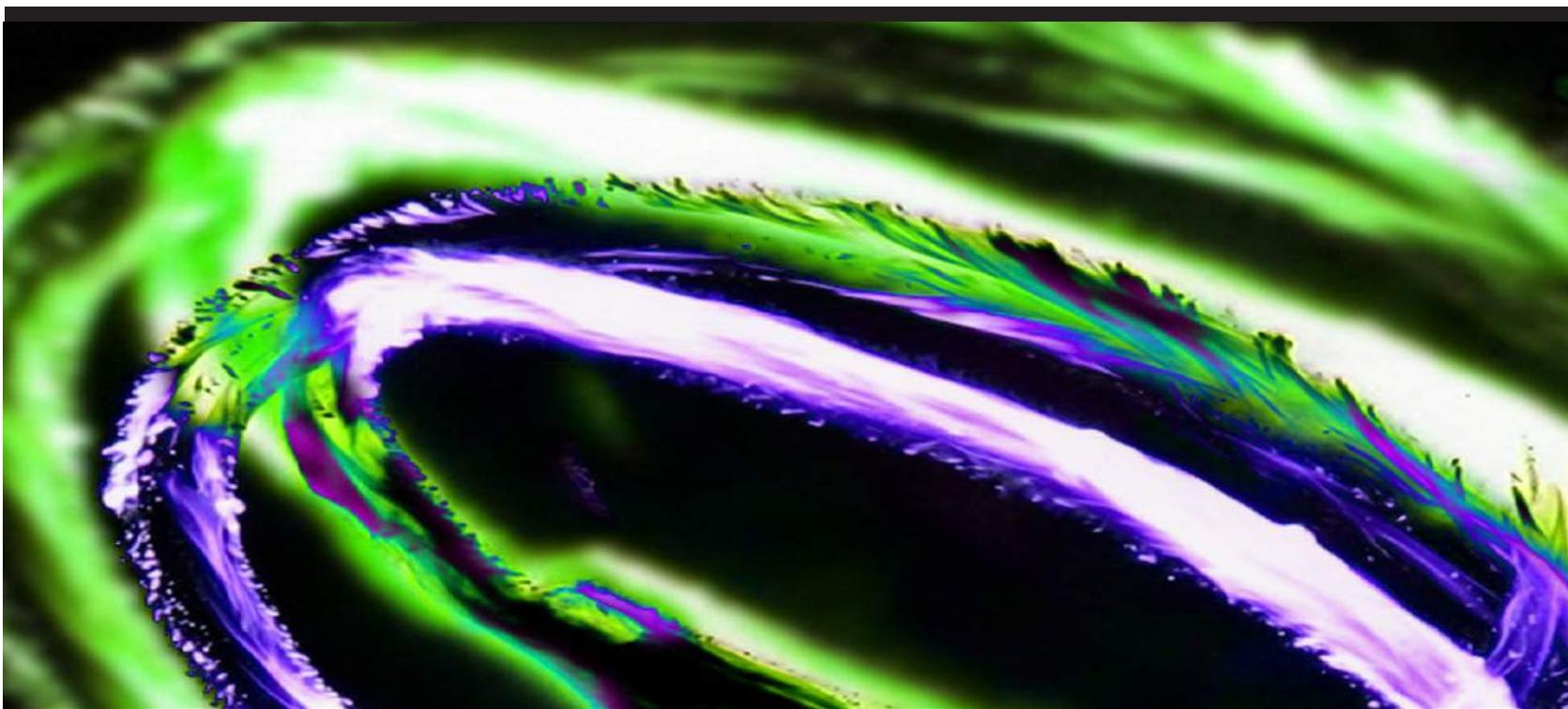
- barra
- sofá
- silla
- mesa
- taburete
- iluminación colgante
- divisor de ambientes luminoso

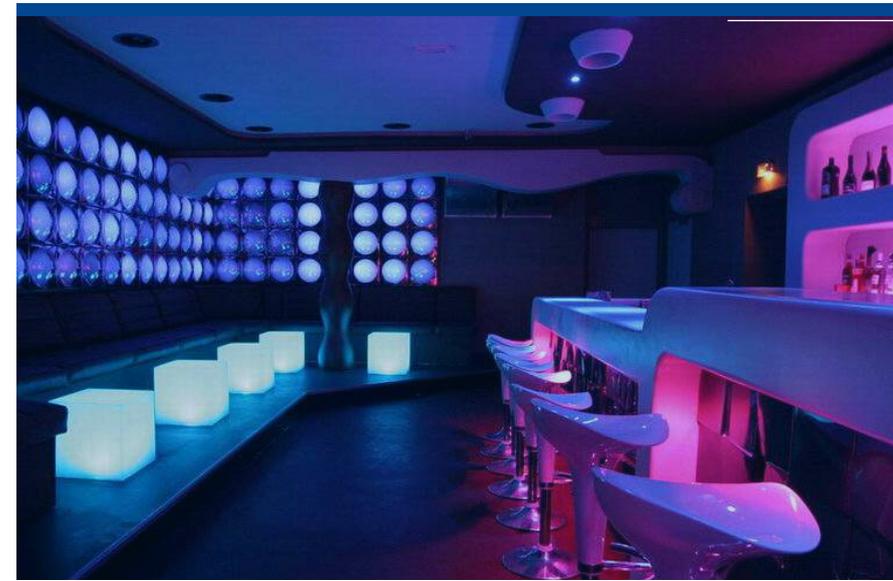


CAPÍTULO

1

DIAGNÓSTICO





## 11 MARCO TEÓRICO

*“La proyección de bares, cafeterías o discotecas se rinde a algo más que conceptos arquitectónicos o de interiorismo. Haciendo un parangón con la pintura, la representación responde mas a la azarosa inspiración o a la influencia de tendencias actuales de distinto signo, estética, musicales o inclasificables, parámetros que se alejan del raciocinio convencional.”<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Gomez García, Victoria, "Bars Decor", ed. Atrium, Barcelona, 1994.

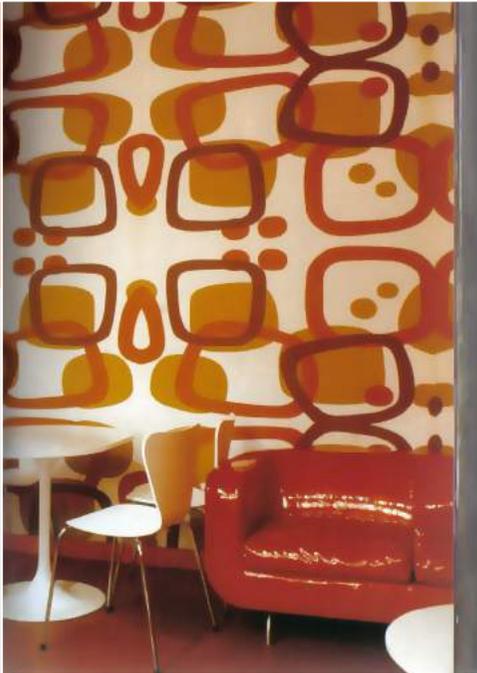
## 1.1.1

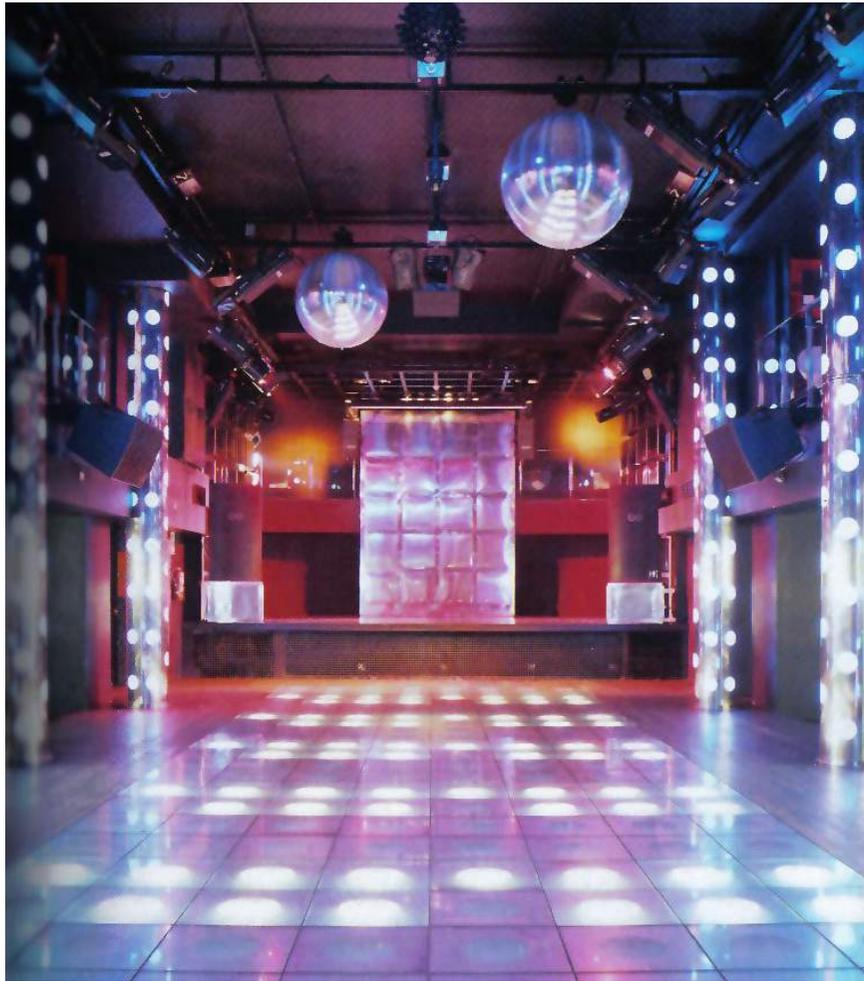
# DISEÑO CONTEMPORANEO

El diseño debe ser siempre una creación estética y funcional que refleja el gusto de la época, no es sólo adorno, sino también función. Es un proceso de creación visual con un propósito, a diferencia de las bellas artes (pintura, escultura). Tiene que tener una visión personal, que le dará el diseñador, pero a la vez tiene que conjugar las exigencias prácticas. Hoy en día el diseño contemporáneo encuentra sus bases en teorías de formas simples y materiales sen-

sibles y gratos al tacto, esto es lo que crea productos hechos para soportar el paso del tiempo.

Asimismo se considera que en un futuro cada vez más cercano, habrá una mezcla más ecléctica de estilos y materiales, ya que las modas actuales cambian muy deprisa, por lo que se estima una fuerte combinación de tendencias y gustos que simplemente reflejen el estado de ánimo o la personalidad del autor.





Es de esa manera como se pretende concebir este proyecto de graduación, manejando estéticas contemporáneas que reflejen una búsqueda de nuevas expresiones, que produzcan un valor visual alterno a lo existente, que muestren la intención de una propuesta que no perdure en el tiempo gracias a su capacidad de reversibilidad estética, que maneje tendencias y materiales de la era actual, y que se defina como un diseño juvenil y práctico.

El diseño en la actualidad va mas allá de hacer mas cómodos asientos y mejores sistemas de iluminación, va mas allá de equilibrar la relación entre necesidad y practica, va a descubrir e identificar los sentimientos y sensaciones subyacentes que aparecen de diferente manera en cada uno de los usuarios de un producto, y de cómo la belleza de ese objeto afecta a quienes lo rodean.

Al ser actualmente el diseño una herramienta aplicada para despertar sensaciones y percepciones en quienes lo disfruten, se lo usará en este caso para desarrollar un sistema de mobiliario e iluminación para una discoteca o un bar; espacio escogido por ser estos lugares un medio de reunir a masas que tengan intereses afines por lo innovador y lo que desafía a lo monótono.

## 11.2

# DISEÑO REVERSIBLE - REVESTIBLE



Se entiende por reversibilidad a la accesibilidad a poder generar cambios estéticos drásticos en los objetos mediante procesos planificados y simples, esto consiste en retirar elementos constructivos visibles de cada diseño y reemplazarlos con un elemento de forma similar pero con diferente acabado, material o tapiz, con el afán de crear una nueva lectura del espacio interior luego de cada sesión de revestimiento o reversión.

Se debe tomar en cuenta también la necesidad del diseño contemporáneo por experimentar e innovar, razón por la cual se ha tomado en cuenta el tema de la reversibilidad, siendo esto un tema que no ha sido profundizado lo suficiente, y que de esa manera deja abierta la ventana a una oportunidad de lograr un proyecto significativo en cuanto a innovación de funcionalidad.

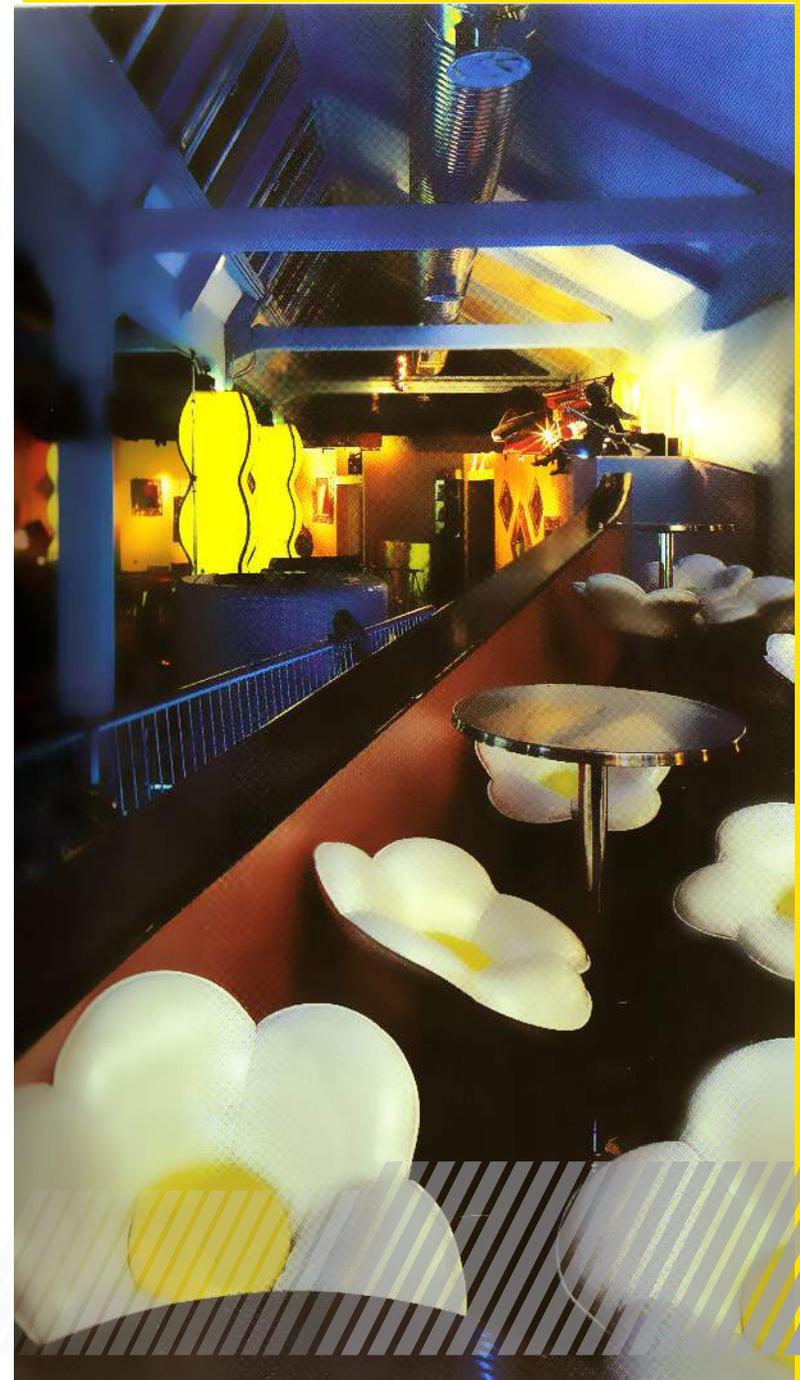


Para llevar a cabo esta propuesta con capacidades reversibles se tomará en cuenta la creación de una estructura rígida que sirva como base, al cual se podrán integrar o retirar elementos puntuales que muestren las diferentes lecturas visuales que se hayan planteado.

Los elementos puntuales que se pueden cambiar en cada diseño están dentro de una gama extensa de posibilidades que abarcan el uso de sistemas de iluminación, colores, texturas y tapices, todos estos en manejo de contraste con la estructura base, la cual esta prefabricada con todas las facilidades que se requieren para llevar a cabo dichos cambios externos.

Asimismo, este diseño procura ser adaptable a cualquier espacio físico, por lo que presenta facilidades de modulación, versatilidad y anhela también ser aplicable a cualquier ambiente musical deseado, pudiendo crearse una sensación agradable e identificable con los géneros acústicos mediante la reversibilidad antes mencionada, escogiendo temas y materia prima que simbolice afinidad con la música.

Este particular entusiasmo estético aplicado a una discoteca nace de la necesidad de convertir un espacio físico ya delimitado en espacio y función en un área versátil y en lo posible afín a la multiplicidad de gustos que presenta la juventud actual.

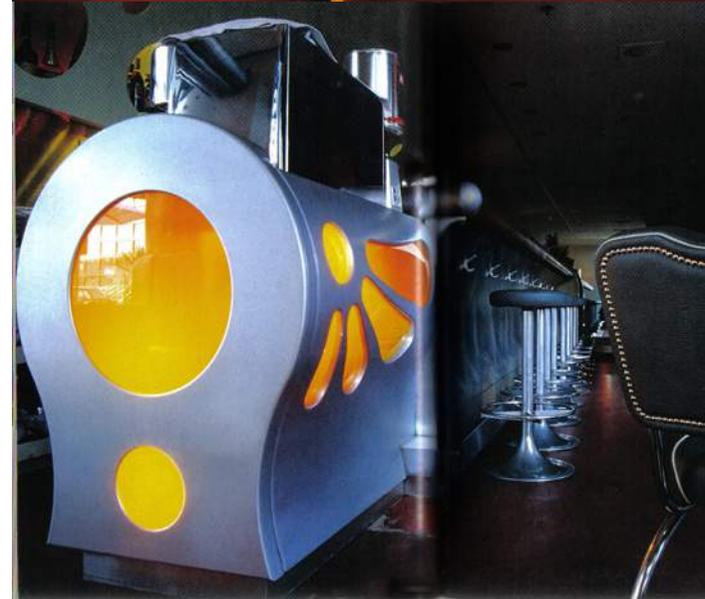


## 1.1.3 ESTETICAS

Todo este proyecto está concebido a ser desarrollado en una estética contemporánea, sin embargo, con el afán de crear una percepción híbrida de la corriente mencionada, se han añadido puntuales aportes provenientes de movimientos artísticos del siglo XX, específicamente el minimalismo.

El minimalismo es considerado por la necesidad de formas simples y puras al momento de desarrollar las estructuras bases, ya que por la necesidad de modulación y de fácil acceso a remover sus partes constructivas, se ha preferido no complicar la construcción de este elemento, serán las aplicaciones desmontables las que provean el impacto visual y la gama de posibles lecturas.

Esta aplicación del minimalismo nos garantiza una menor inversión de materia prima al momento de producción, y también brinda mejores tolerancias estructurales y mayor durabilidad ante el uso, ya que se los han concebido para uso en un entorno de maltrato al mobiliario, y necesitan un mayor respaldo estructural para no deteriorarse de manera inmediata.



Para definir la estética a manejarse en los recubrimientos decorativos, se han considerado primero las propiedades visuales que el mobiliario debe expresar; como dinamismo, juventud, innovación y vanguardismo; estas percepciones son las que garantizan una excelente aceptación de quienes lo usen y estén en su entorno.

Se ha de desarrollar un diseño contemporáneo aplicado en las formas y cromáticas, logrando de esta manera una expresión no concebida bajo lineamientos ni estructuras metódicas, sino mucho más libre y experimental, aleatoria y expresiva.





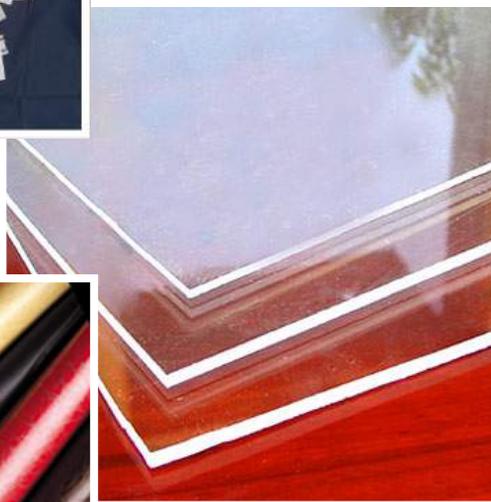
## 1.14 RECURSOS DE REVERSIBILIDAD

### 1.14.1 MATERIALES

En una era contemporánea, en la cual se han descubierto y desarrollado sinnúmero de materiales que posean las características estructurales y estéticas que se necesitan para este proyecto de graduación, se ha preferido dar uso a materiales que brinden propiedades de transparencias, destellos y brillos, fácil sujeción, y diversidad de acabados.

Figuran entre algunos materiales una variedad de metales, sus diferentes presentaciones y acabados, para propósitos tanto estructurales como visuales, con el fin de poder elaborar propuestas donde el metal tenga un alto valor funcional y un mas alto valor estético, aprovechando la amplia gama de sistemas de sujeción existentes en el mercado para estos materiales, lo que facilita el desarrollo del sistema modular y del sistema reversible.





Tiene importancia también el uso de acrílicos y derivados, por sus propiedades traslucidas y transparentes, su maleable comportamiento ante el calor, su moderada resistencia a los golpes, y su fácil adaptación a una propuesta que plantee el uso de transparencias, colores, e iluminación.

Se planea usar también derivados de madera, contrachapados y aglomerados, gracias a su facilidad de trabajo y resistencia, su accesible precio como materia prima, sus posibilidades de acabados, y por todos los sistemas de herrajes desarrollados para el ensamblaje de este material.

## 1.14.2 ILUMINACIÓN

El uso de iluminación aparece por necesidades funcionales, puesto que un bar o discoteca abre sus puertas al público en las noches, y la cantidad y calidad de luz interior es la que ayuda a definir las diferentes áreas de un bar; además de señalar todo el interior de manera organizada y llamativa, por lo que es indispensable el uso de luz en estos ambientes.

Bien sea iluminación general, cenital, indirecta o decorativa; el uso de luz es un factor muy fuerte que define el ánimo o la intención de un ambiente, definiendo el ánimo de los usuarios y el confort visual que estos puedan tener; mientras disfrutan del ambiente de una discoteca.



La aplicación de iluminación aparece también por necesidades estéticas, esto significa que aparte de cumplir su función, el sistema de luminarias, en su estructura, debe estar tipológica y estéticamente relacionado con el mobiliario, para poder usarlo como elementos decorativos y centros puntuales de atención, desplazando el uso de una iluminación fuerte y marcada para dar uso a una iluminación cómoda y de intensidad intermedia.



La luz artificial, en un manejo controlado y variado, da como resultado mejoras en el estado anímico de los jóvenes, particularmente su aplicación no uniforme, por lo que se planea usar variedad de intensidades al igual que variedad de lámparas incandescentes y fluorescentes.

La necesidad de reversibilidad también se aplica mediante la iluminación, bien sea desde el interior de un mueble, como complemento decorativo, o como elemento de iluminación masiva, estas luminarias deberán poseer características estructurales para revestimientos, y acceso fácil a estos procesos, aquí será imperativo el manejo de color tanto en la luz como en las pantallas y transparencias que presente el diseño, al igual que el manejo de texturas y proyecciones de luz.

Las características cualitativas de cualquier tipo de iluminación son la integración con el interiorismo, el color de la luz, la reproducción de colores, la intensidad de iluminación, limitación del deslumbramiento y la dirección de luz; si se logran estas características se garantiza una propuesta de iluminación que no sufra de falencias de confort visual.

El concepto de iluminación en este proyecto intervendrá siendo interpretado como recurso de reversibilidad antes que como la creación de objetos de luminarias, estará presente creando efectos visuales y su función será mas de complemento decorativo y conceptual.

1.14.3

## EL COLOR

Herramienta clave en los procesos de reversibilidad de este proyecto de tesis, el color será el que dictamine la afinidad de un diseño con otro, bien sea por su uso en estructuras, recubrimientos o en la iluminación, resumiendo así su constante uso y aplicación.

Se ha considerado el uso de colores fuertes y llamativos, colores saturados que tienen mejor identificación con un público joven, se han omitido colores opacos y quebrados, puesto que no brindan las características de impacto visual que se pretende obtener.

La intención del color es para poder crear todo tipo de analogías, contrastes y armonías de color; bien sea equilibrando el uso de colores o sobrecargando el uso de una cromática en particular; lo que entra en el rango de reversibilidad por las opciones de cambio posibles.

Bien sea usado en porciones planas o creando texturas y mezclas de colores, la cromática se presenta para captar la atención, creando ambientes sinérgicos con la música, el espacio y los usuarios.





## 1.1.4.4 PROYECCIONES

Para complementar al ambiente creado y llenarlo más de dinamismo, se ha buscado una opción que genere movimientos visuales con el fin de crear una percepción más ágil y juvenil, y la herramienta perfecta es la proyección de imágenes y videos, aplicada mediante el uso de proyectores ocultos que reflejen su imagen en pantallas blancas ubicadas en distintos puntos de cada una de las propuestas.

Con esta ventaja del uso de proyectores, se vuelve más versátil al sistema completo, ya que se abre la oportunidad de crear temas específicos que van a ser proyectados en estas pantallas, fortaleciendo la percepción inicial del sistema, o buscando alternativas factibles que generen sinnúmero de nuevas lecturas del diseño.

Estas variaciones se las puede lograr con facilidad, y su variedad de posibilidades es muy amplia, considerando épocas, actos sociales, géneros musicales, locaciones, tradiciones, o simplemente uso de gráficas experimentales.

## 1.2

# INVESTIGACION DE MERCADO

### 1.2.1 INTRODUCCION

La juventud en nuestro medio comprende un mercado muy exigente cuando se trata de adquisición de bienes y servicios, ya que se encuentra muy influenciada por corrientes e ideologías primer mundistas, que proponen y establecen estilos de vida atractivos a nuestros ojos, pero que nos llevan a simplemente copiar esos comportamientos sin dejar espacio para un aporte creativo significativo a esta desarrollada subcultura.

Mediante esta investigación se pretende identificar y analizar el comportamiento de los usuarios de estos mencionados centros de entretenimiento, referente al uso y la importancia que dan al mobiliario de un bar o una discoteca, para poder crear una personalización masiva afín a nuestra cultura, y así al momento de definir los partidos de diseño poder tener en cuenta estas variables obtenidas con las visitas planteadas.

Toda la información recolectada con los métodos de observación a desarrollar será punto referencial para desarrollar este sistema de mobiliario reversible, que funcione de acuerdo a necesidades reales de un paulatino y necesario cambio estético dentro de un ambiente de entretenimiento.

De la misma manera se considera necesario saber la opinión de expertos que administren o sean propietarios de bares en la ciudad, para respaldar la información captada de las observaciones y poder definir condicionantes que el mercado meta exige inconscientemente, además de poder conocer la aceptación de esta propuesta reversible como una alternativa que demanda menor presupuesto al momento de redecorar el espacio interior:

Las dos etapas de investigación mencionadas están direccionadas a crear un perfil aceptable y real de datos útiles y aplicables a este trabajo de graduación, con el fin de elaborar una propuesta que disfrute de la aceptación de quienes la usen y que reflejen las intenciones de estética reversible y cambiante.

## 1.2.2 FORMULACION DEL PROBLEMA:

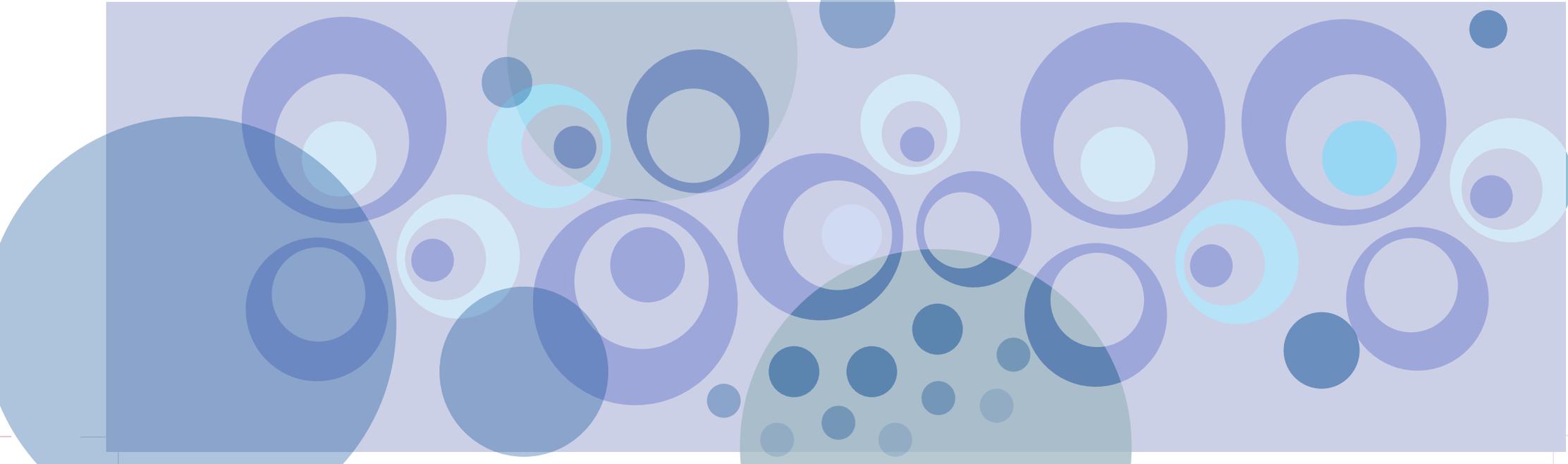
Por la carencia de un estudio de marketing que desglose las preferencias del mercado meta ante una propuesta de un centro de diversión nocturna que presente alternativas de reversibilidad estética, se anhela mediante la presente investigación conocer las preferencias y constantes de comportamiento del consumidor final o usuario.

## 1.2.3 OBJETIVO GENERAL:

Conocer preferencias y gustos del mercado meta, mediante análisis de comportamientos, para interpretar las necesidades de los usuarios.

## OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Conocer las necesidades funcionales de un bar mediante entrevistas a expertos para crear constantes de diseño que reflejen una respuesta a esos requerimientos.
- Identificar constantes de comportamiento de los usuarios en una discoteca o bar, mediante observaciones, para definir los criterios de diseño que regirán este proyecto.
- Verificar las tendencias y estilos de los centros nocturnos que funcionan en la ciudad, mediante visitas y posibles registros fotográficos, para determinar la existencia de diseño con facilidades de reversibilidad estética.



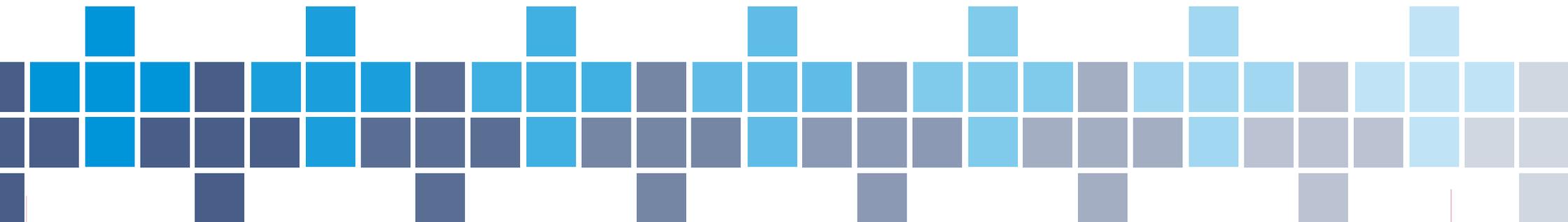
## 1.24 RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

Dada la naturaleza de esta investigación no se ha considerado necesaria la intervención de recursos humanos adicionales; será el autor quien desarrolle la actividad de entrevista y visitas planteadas.

Los recursos financieros también serán responsabilidad del autor, y no serán de mayor inversión, solamente se considera la tarifa de ingreso a las existentes discotecas y bares.

## 1.25 DELIMITACION DEL PROGRAMA

Para tener un proceso investigativo más efectivo y organizado se propone el siguiente cronograma de actividades con los respectivos tiempos estimados de ejecución:



## 1.2.6 ELECCION DE HERRAMIENTAS Y TECNICAS ADECUADAS:

La prioridad de esta investigación es conocer las opiniones y gustos del mercado meta, por lo que se aplicarán métodos de investigación descriptiva, los cuales tienen una interpretación más afín a las necesidades del presente proyecto.

Las fuentes de información de carácter primario están conformadas por el mercado meta, que en este caso son los usuarios de las discotecas y bares, de quienes se pretende obtener datos alusivos a preferencias y comportamientos dentro de un centro de diversión.

Las técnicas a utilizar en la mencionada recopilación de datos serán técnicas de observación detenida, que enfoquen mayor interés en el desarrollo de actividades que involucren el uso del mobiliario, para poder después interpretar ciertas características constantes que se encuentren e identifiquen al observar a los usuarios en dichas visitas.

Al mismo tiempo, al asistir a estos lugares se va a recopilar información de la actual disposición y organización escogida para distribuir el mobiliario dentro de estos espacios de entretenimiento, lo que servirá de referencia al momento de plantear áreas de circulación, áreas de trabajo y áreas de diversión dentro de un mismo espacio.

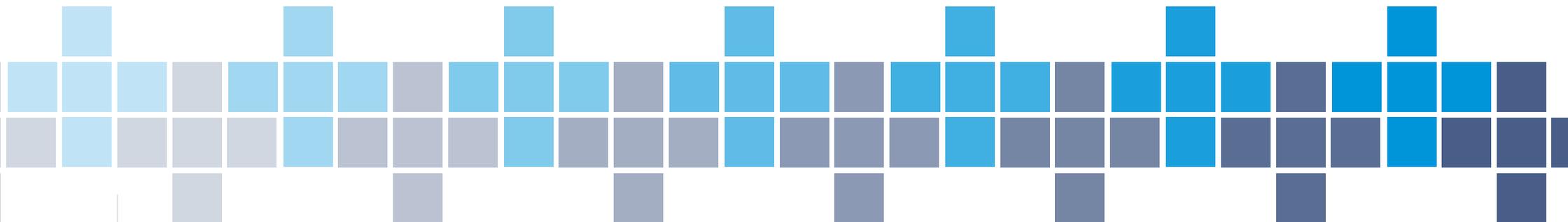
Podemos citar entre las fuentes de investigación secundarias a los expertos y propietarios de diferentes bares y discotecas en la ciudad, segmento al cual se entrevistará de manera abierta y no estructurada, con el objeto de fortalecer y confirmar las percepciones captadas con las visitas de campo y observaciones; con estas entrevistas se pretende aclarar y entender las decisiones tomadas al momento de decorar un ambiente de este tipo, y conocer las consecuencias y respuestas a un espacio decorado.

## 1.2.7 DEFINICIÓN DE LA MUESTRA:

Para definir el tipo de muestreo se va a realizar un análisis de juicio, con referentes simples que marquen pautas limitantes del mercado meta.

Siendo este un proyecto enfocado a un estrato socio económico medio-alto, y habiendo sinnúmero de bares y discotecas en la ciudad, se ha determinado necesario y suficiente la visita 4 discotecas y 8 bares de la ciudad, y se han escogido los centros mas visitados por el estrato mencionado anteriormente, para obtener un perfil mas cercano a la realidad y mas afín al publico observado en las investigaciones de campo.

También se ha determinado de manera aleatoria la entrevista a 6 personas, entre propietarios, administradores y expertos de la vida social que se desarrolla en bares y discotecas de Cuenca semana tras semana, siendo ese un numero que justifique las necesidades investigativas de la entrevista.



## 1.2.8 MERCADO META:

### Determinantes geográficos

- País: Ecuador
- Región: Sierra, Cuenca
- Densidad: Urbana
- Clima: Frió

### Determinantes demográficos:

- Edad: 21 a 28 años
- Ingreso: medio
- Estabilidad: Dependiente

### Determinantes psicográficos:

- Clase Social: Media-alta
- Estilo de Vida:
  - Preferencia por actividades nocturnas
- Personalidad: social, juvenil

## 1.2.9 DISEÑO DEL CUESTIONARIO:

Para la presente investigación no se ha considerado indispensable la elaboración de un cuestionario, ya que no se necesita una proporción cuantitativa de información; en este proyecto de graduación se van a proponer medios de información cualitativa, en este caso el planteamiento consiste en la selección de los temas para poder llevar a cabo una entrevista abierta con expertos del tema social nocturno en la ciudad.

Al tener un valor primordial toda esta información referente al estilo de vida en las noches de la urbe, se ha de estructurar una serie de posibilidades de preguntas de tipo abierto, que nos brinden un conocimiento mas cercano y palpable antes de un grupo de datos cerrados y circundantes entre si, con el objeto de percibir diferentes perspectivas que tengan un fin similar; y así captar las necesidades reales de los consumidores.

Por lo tanto, al realizar las entrevistas se tabulará solamente la información que el autor crea conveniente y útil para resolver falencias comunes asociadas con el tema de tesis, descartando cualquier enlace adicional que intencione obtener datos ajenos a los propósitos de la investigación.

Los temas a tratar en las entrevistas incluyen preguntas referentes a frecuencia de asistencia de los usuarios, interrelación de los mismos con el espacio interior de la discoteca o bar; desenvolvimiento de estos dentro del local, aceptación o rechazo al mobiliario, preferencias respecto a los muebles y decoración, reclamos y quejas que involucren al diseño del espacio interior; y actuares y variables de comportamiento con

el paso del tiempo frente a una decoración que no varía ni presenta cambios estéticos a lo largo de tiempo de funcionamiento.

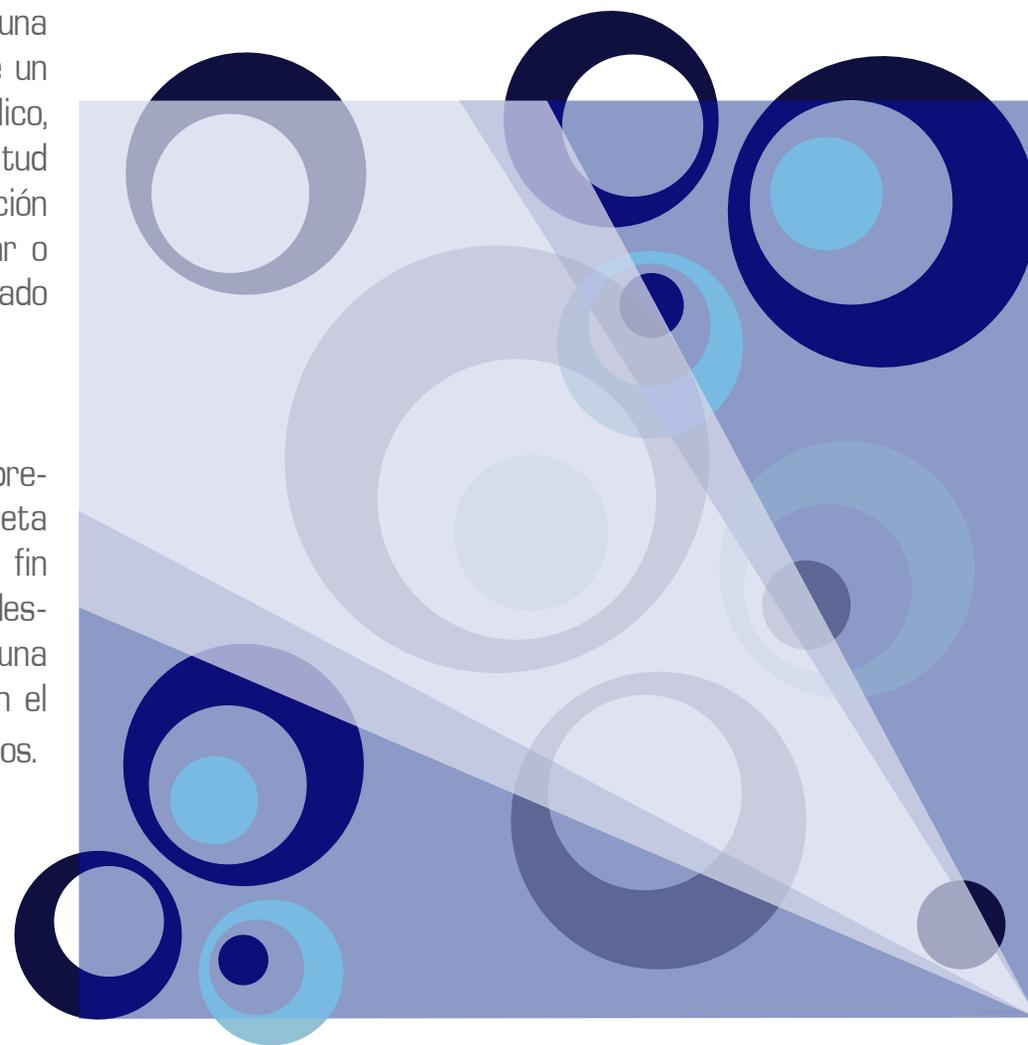
## 1.2.10 PRUEBA DE LA ENTREVISTA:

La primera entrevista, que sirvió como prueba, se la hizo a Juan Maldonado, un experto en el ámbito del entretenimiento nocturno en Cuenca, que lleva realizando eventos sociales de todo tipo durante ya 4 años, a quien se le realizó una serie de preguntas referentes a la decoración interior de un evento, y el impacto que este puede o no tener en el público, además de una serie de interrogantes respecto a la magnitud del capital de inversión al momento de definir la disposición interior de un evento social, bien sea realizado en un bar o discoteca, o en un lugar común y corriente que no este ligado con actividades nocturnas.

Una vez concluida la entrevista se pudo definir el tipo de preguntas e interrogantes que brindan la mejor y mas concreta información referente a nuestro tema de interés, con el fin de pulir y completar las preguntas que nos sean útiles, y descartar las preguntas redundantes y las que nos llevan a una respuesta inútil para esta investigación, y así facilitar en el futuro los procesos de la entrevista y la tabulación de datos.

## 1.2.1.1 CODIFICACION DE RESPUESTAS

Para facilitar el procesamiento de la información recogida con las entrevistas, se planea agrupar las respuestas por similitudes que abarquen el mismo tema, de esa manera se asegura a la entrevista como una fuente organizada y fiable de datos reales, los cuales serán tabulados para obtener datos cuantitativos válidos extraídos de una técnica cualitativa.



Paralelamente se ha de tabular y organizar la información obtenida de las observaciones en los mencionados centros, para mantener un orden que aclare y refuerce las percepciones captadas en cada visita, esta información será cuestionada y mencionada al momento de las entrevistas para poder descifrar los caminos que expliquen de la mejor y mas real manera los comportamientos de la juventud.

## 1.212 RECOGIDA DE INFORMACION:

Una vez definidas las constantes a tratar en las entrevistas y las situaciones y actuares a analizarse en las observaciones, se procede a recopilar la información pertinente, en los sitios propuestos, que en su mayoría se encuentran en el centro histórico de la ciudad, y a través de los métodos elegidos y pulidos.

En este caso las entrevistas y visitas se harán de manera personal y directa, tomarán locación en los diversos bares y discotecas de Cuenca, se desarrollarán con las personas marcadas en el mercado meta, y se llevarán a cabo en un horario nocturno, que comprenda de ocho de la noche a doce de la noche, hora en la que la afluencia es mayor y el consumo de licor no dictamina el comportamiento de quienes están presentes y siendo observados.

## 1.2.13 PROCESAMIENTO DE INFORMACION:

### 1.2.13.1 Visitas de Campo DISCOTECAS Y BARES VISITADOS

- LOFT (discoteca)
- LIT (discoteca)
- CIRCUS (discoteca)
- MANGO`S (discoteca)
- RIHO (bar)
- LA PAROLA (bar)
- TUGO (bar)
- JULIAN MATADERO (bar)
- WUNDERBAR (bar)
- LA PRELI (bar)
- DOS 2 (bar)
- SAN ANGEL (bar)

### TEMAS DE OBSERVACION

- Disposición de espacio interior
- Disposición de mobiliario e iluminación
- Tiempo de uso de mobiliario
- Tipo de uso al mobiliario
- Apreciación al mobiliario
- Comportamiento usando mobiliario
- Comportamiento alrededor de mobiliario
- Comportamiento ante iluminación

## DISPOSICION DE ESPACIO INTERI- OR, MOBILIARIO E ILUMINACION

En el caso de las discotecas visitadas, se identifica una constante, que comprende una separación inminente del área de mobiliario con el área de baile, dejando a esta segunda área ubicada hacia el centro del local, mientras que el mobiliario rodea a este sector; también se encuentra el uso de al menos dos barras de atención y preparación de licores en cada establecimiento, una enfocada al público que pasa más tiempo en la zona de baile, y la otra se encuentra entre las mesas y salas de descanso o salas V.I.P

En los bares, en cambio, siendo estas áreas más pequeñas y definidas, se encuentra el uso de una sola barra, que abastece a todo el lugar; se lo encuentra en general más apegado hacia el área privada o apartada que tiene cada establecimiento; en cuanto al mobiliario en sí, se encuentran las mismas constantes, mesas pequeñas en el área masiva de consumo, sofás grandes y muebles más confortables para áreas privadas y salas V.I.P; taburetes junto a la barra, y una iluminación decorativa muy sutil, a veces ni siquiera significativa en la decoración.

El mobiliario generalmente mantiene una misma línea en cada lugar visitado, con constantes muy marcadas como materiales y acabados, mientras que las barras no poseen esta característica, al contrario, cada módulo del bar está construido para un espacio determinado e incambiable.

La exhibición de licores que generalmente se encuentra detrás de la barra, también ha sido descuidada en su estética y función, se limita a un mesón colmado de botellas, o una endeble repisa improvisada, en cualquier caso la exhibición del producto se vuelve desordenada y contrastante con la decoración.

La iluminación está utilizada casi en todos los casos como luz general para el ambiente, despojando al lugar de posibilidades decorativas de iluminación; también se la encuentra usada como señalización para circulación, y en el mejor de los casos se encuentran maquinas de luces giratorias o láser; sistemas ya muy usados y repetidos en el medio.

## TIEMPO DE USO Y TIPO DE USO AL MOBILIARIO

En el caso de las discotecas, el mobiliario es parte fundamental de los servicios y comodidades que ofrece cada uno de estos lugares, puesto que se encuentran parcialmente aislados de la zona de baile, donde la música alta y la escasa luz fundamentan al ambiente, y se ubican en una zona mas tranquila, mejor iluminada, con mayor intención de apreciación del ambiente y la decoración.

Este mobiliario pasa la mayor parte del tiempo ocupado, o bien sea por personas que no disfrutan del bailar; o por quienes se dan un descanso de la misma actividad, en ambos casos, se identifica una búsqueda de breve tranquilidad y descanso, acompañado de música tenue y una iluminación mas intensa que la otra zona, además de la comodidad de una barra de licores cercana.

En el caso de bares, el uso de mobiliario y la presencia de la iluminación son constantes, y bien esté en áreas masivas, áreas de circulación o áreas privadas del bar; todas disfrutan de una iluminación general, y la mayor parte tienen también iluminación decorativa y de baño como parte de la decoración.

En ambos casos la iluminación está fuera del alcance de los usuarios, y el mobiliario está sujeto a maltrato por parte de los clientes, entendiéndose por maltrato a golpes y empujones que estos reciben, quemaduras de cigarrillo y líquidos derramados, además de un muy repetitivo mal uso del mobiliario, que comprende pisotones, suciedad, constante manipulación y reubicación, entre otras.

Se debe aclarar que en esta observación se ha podido identificar un mayor respeto y mejor uso del mobiliario cuando el usuario no se encuentra bajo la influencia del alcohol, actuar que se va perdiendo a medida que la gente consume licores y la noche va transcurriendo, y todo concluye en los comportamientos de mal uso antes mencionado.

## APRECIACION Y COMPORTAMIENTO FRENTE A DECORACION, MOBILIARIO E ILUMINACION

De acuerdo a lo visto, tanto en discotecas como en bares, no se ha podido determinar una apreciación parcial del mobiliario como tal, ni una valoración del mobiliario independientemente del local, lo mismo sucedió con la iluminación, todos estos elementos están incluidos a cada decoración como una totalidad, que da un resultado final de una ambientación relativamente cómoda.

En algunas ocasiones, se pudo encontrar al menos un elemento que sea lo suficientemente llamativo y simbólico dentro de toda la decoración, que represente de manera individual a todo el entorno y decoración, en una ocasión fue un panel de iluminación decorativa, en otra ocasión fue una mesa para uso del disk jockey, y también se encontró esta particularidad en salas V.I.P, en donde un público más selecto realmente puede apreciar una innovación o una distinción en el espacio interior:

Todos estos elementos y estas intenciones se quedan opacados ante una débil expresión del diseño, consecuencia de falencias al momento de resolver al espacio interior con la integración de mobiliario, iluminación y decoración.

## 1.2.13.2 ENTREVISTAS A EXPERTOS

### PERSONAS ENTREVISTADAS

- Antonio Idrovo (discoteca LOFT)
- Juan Pablo Tinoco (discoteca ROHO, LAME)
- Felipe Andrade (bar RIHO)
- Wilson Andrade (V+A8 events)
- Johanna Heredia (Lateralía)
- Juan Maldonado (independiente)

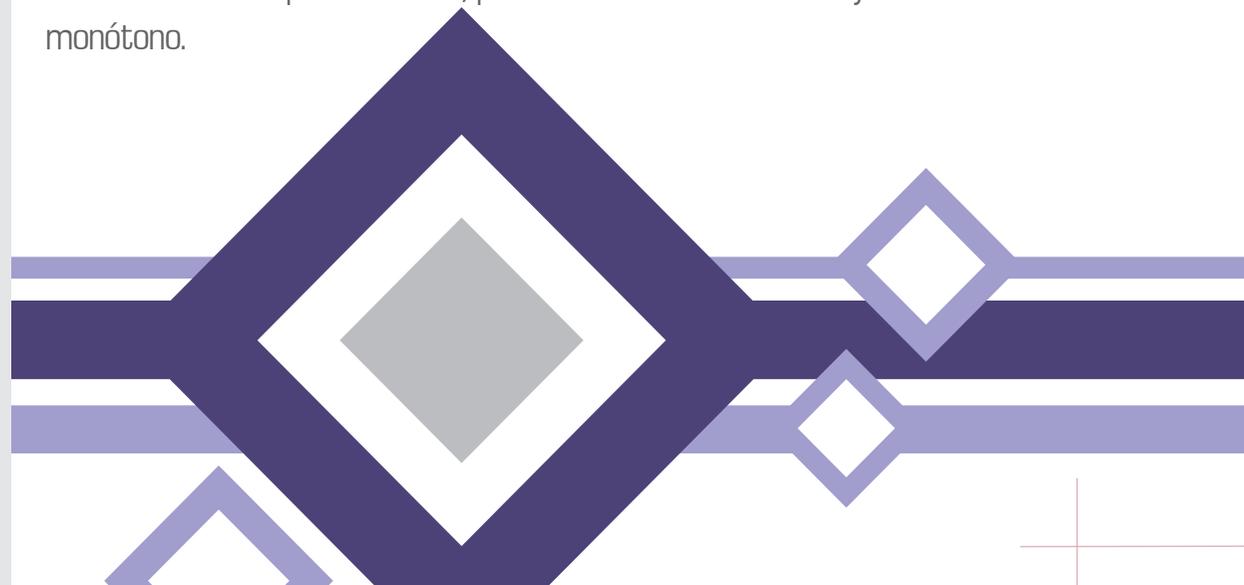
### TEMAS TRATADOS:

- importancia de mobiliario y decoración
- aceptación de mobiliario y decoración
- inversión en mobiliario y decoración
- comportamiento de usuarios en establecimiento
- recomendaciones

### IMPORTANCIA Y ACEPTACION DE MOBILIARIO Y DECORACION

Todos los entrevistados coinciden en algo, que la decoración y mobiliario son punto fundamental al momento de planificar un bar o discoteca, y su elección y concreción puede convertirse en la etapa mas larga y confusa de todo el desarrollo de un proyecto así, convirtiéndose en el cuello de botella que desequilibra la planificación, por lo que todos ellos en mas de una ocasión han recurrido a contratar un diseñador para facilitar los recursos, pero no todos han estado satisfechos con lo logrado.

La importancia que todos dan al mobiliario se basa en la serie de experiencias que todos han tenido, relacionadas con consejos, recomendaciones, y congratulaciones recibidas de parte de los usuarios refiriéndose a diferentes muebles o decoraciones en sus establecimientos, asimismo, todos han recibido en mas de una ocasión un comentario referente a una posible renovación del espacio interior, para mantenerlo dinámico y no monótono.



## INVERSION EN MOBILIARIO Y DECORACION

Es el gasto mas fuerte al momento de decidirse a tener un lugar así, y todos sienten que han sido limitados por el presupuesto al momento de decorar, y generalmente muchas de las mejores ideas no terminan haciéndose realidad por su costo de elaboración.

El decorar o amoblar un bar o una discoteca siempre ha sido un desafío a la creatividad, en el que todos aceptan haber tratado de obtener los resultados mas espectaculares y llamativos tratando de no invertir en nada que no sea elemental, y que este desafío crece mas aun cuando se trata de innovar o renovar alguna parte del ambiente.

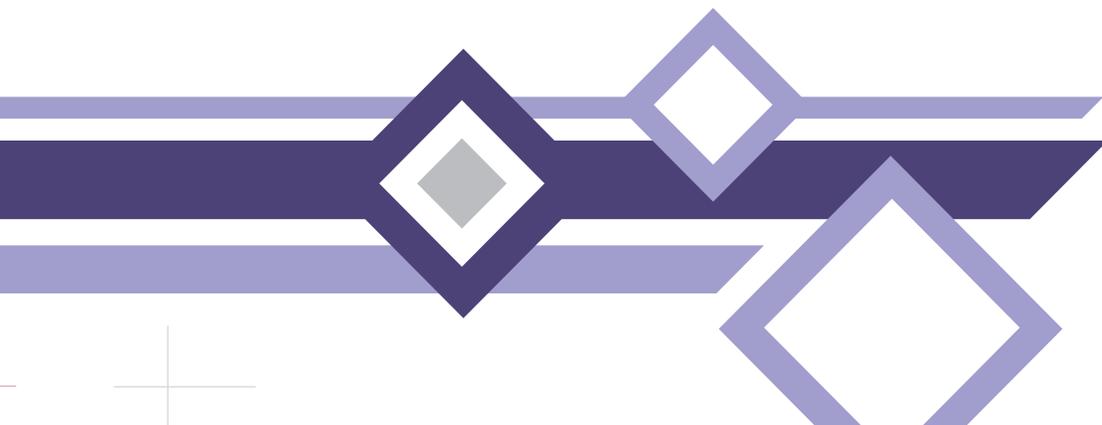
## COMPORTAMIENTO DE USUARIOS

Al ser el licor un factor que determina el tipo de uso que van a recibir los muebles del local, el propietario se ve obligado a ingeniar la manera de hacer muebles “a prueba de balas”, que resistan todo tipo de maltrato voluntario e involuntario, puesto que los usuarios no pretenden dañar el mobiliario, pero bajo efectos del alcohol los clientes se vuelven menos dóciles con su entorno.

Opacando al factor alcohol, se debe mencionar la notable satisfacción de los usuarios que ocupan el mobiliario de un centro de entretenimiento, bien sea por su comodidad, por su llamativa presencia o como simple recurso de descanso.

## RECOMENDACIONES

Todas son de tipo muy general, respecto a la durabilidad del mueble, su comodidad y su necesaria tolerancia al fuego y a líquidos derramados, también comentan la posibilidad de un diseño de muy bajo presupuesto para poder cumplir con los revestimientos planteados.



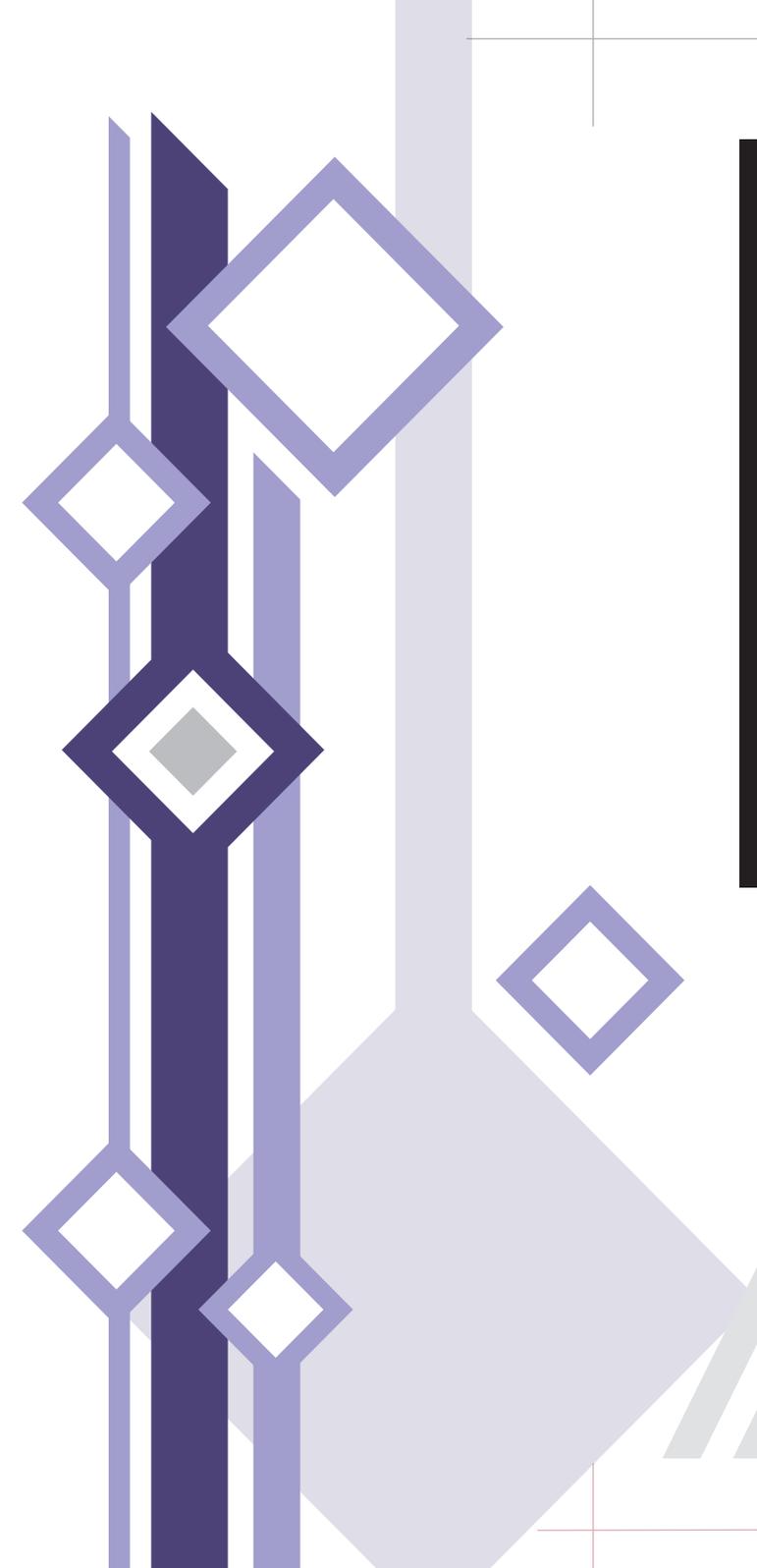
## 1.2.14 CONCLUSIONES

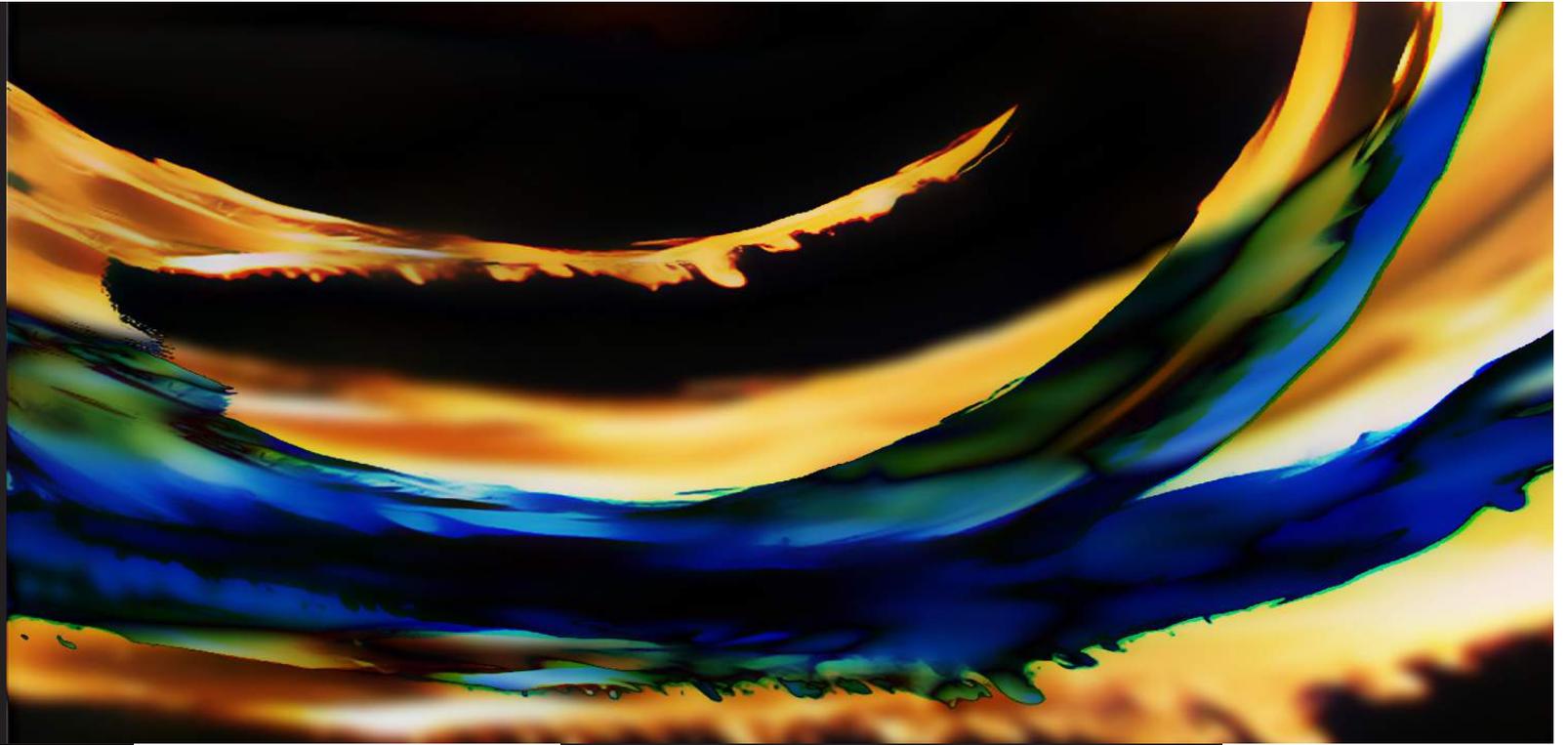
Durante las visitas de campo realizadas, no se pudo identificar en ninguno de los establecimientos una considerable posibilidad de renovación y revestimiento de mobiliario y espacio interior; cerrando las oportunidades de decoración a un mínimo rango de cambios e innovaciones, lo cual en algunos de estos lugares ha mostrado ya las secuelas al disminuir su flujo de clientela por mantener el lugar idéntico y sin cambios durante algunos años.

Los usuarios de estos lugares, de manera consciente o inconsciente, pasan una notable cantidad de tiempo dando uso al mobiliario, razón por la cual este debe ser tan cómodo como sea posible, debe también existir suficiente cantidad de mobiliario para abastecer a todos los clientes, y por supuesto, mientras mas extravagante y llamativo sea el mobiliario, mejor impacto logrará sobre quien lo use.

Dos problemáticas mayores han sido planteadas con esta investigación, la una es una innegable necesidad de mantener la decoración de un bar o discoteca en constante rotación para garantizar un éxito respecto a innovación, y la otra es la necesidad de ese revestimiento con el mínimo capital de inversión, identificando así las necesidades que debe cumplir este proyecto de graduación.

Para finalizar se debe mencionar la impactante acogida que el planteamiento de este tema de tesis ha tenido entre los expertos entrevistados, siendo considerado una excelente manera de responder a esta necesidad de estética en ciclos de movimiento que necesita poseer un centro de entretenimiento





CAPÍTULO

PROGRAMACIÓN

2

# CAPITULO 2

## PROGRAMACION

### 2.1 DETERMINANTES ERGONOMICOS:



#### 2.1.1 SEGURIDAD:

En las estructuras, el material debe ser lo suficientemente resistente para tolerar agujeros de sujeción de recubrimientos sin perder su tolerancia estructural, debe además estar armado con soldaduras que sujeten la estructura completa sin riesgos de rotura.

Las costuras de suelda a realizarse deben luego ser pulidas para evitar aristas y puntas que puedan ser peligrosas, y el acabado final de las piezas debe ser de pintura al horno, para elevar el tiempo de durabilidad frente a rallones y golpes que posteriormente produzcan oxido.

Cada estructura debe estar planteada para tener un alto grado de estabilidad, para resistir movimientos bruscos y empujones, además sus formas deben estar pensadas de acuerdo a la tolerancia máxima que se pueda obtener:

En cuanto a los recubrimientos, deben ser diseñados para poder ser sujetados de tal manera que no presenten riesgos de posibles roturas o desarmados, además de no ser elementos extremadamente inflamables o afilados.

Cada uno de estos recubrimientos debe estar pensado para tener propiedades físicas que permitan una sujeción rígida y tener acabados que prolonguen su durabilidad.

## 21.2 ADAPTABILIDAD:

Las estructuras deben ser elaboradas de tal manera que brinden la facilidad de poder recubrirlos de sinnúmero de maneras, con diferentes materiales y con sistemas de sujeción similares, deben también presentar sistemas de modulación en caso de requerirlo, para poder adaptarse a cualquier espacio físico y a cualquier tendencia decorativa.

Los recubrimientos deben ser diseñados para adaptarse con facilidad a una estructura rígida, con sistemas de anclaje simples, escondiendo a la base.

En el uso de iluminación, debe haber facilidad de acceso a los sistemas eléctricos para poder hacer cambios de luminarias y pantallas, para crear diferentes efectos y percepciones de acuerdo a la necesidad de adaptarse a cualquier tipo de decoración.

## 21.3 SOLIDEZ:

En cuanto a la estructura base de los muebles, el material debe ser escogido por sus propiedades de resistencia, además debe permitir la unión de piezas mediante soldaduras, garantizando así la tolerancia suficiente que necesita poseer cada objeto a diseñarse.





Las sujeciones de elementos de recubrimiento debe ser planteado de tal manera que no debilite a la estructura base, ni que atente contra la estabilidad del mueble, tampoco deben serendebles al recibir presiones o peso.

## 2.14 PRACTICIDAD:

El tipo de acabados en la estructura será el determinante de su durabilidad estética, para que resista a pisadas, rallones, golpes y demás sin mayor consecuencia, se debe pensar también en la posibilidad de modulación de ciertos elementos.

Los recubrimientos deberán ser de materiales de fácil mantenimiento y aseo, materiales livianos y de construcción poco compleja, que no recarguen a la estructura ni requieran tecnología de punta para su elaboración y colocación.



## 21.5 CONFORT:

Aquí las estructuras base juegan un papel fundamental, por su necesidad de verse regidas por las variables antropométricas que determinan las medidas a considerarse para cada mueble, con un enfoque de comodidad y ergonomía.

Se debe tener en consideración las posiciones sedentarias y de pie, además de los valores métricos que representa cada elemento de recubrimiento para mantener al tamaño del mueble recubierto dentro de los parámetros ergonómicos correctos.

Los elementos de recubrimiento no deben presentar elementos que incomoden al usuario, bien sea por su forma o por su acabado, se plantean formas suavizadas y acabados pulidos, además de mucho uso de esponjas.

La iluminación necesita tener un control regulado de secciones alumbradas y de intensidad de luz, para poder crear diferentes combinaciones cromáticas sin afectar al confort visual del usuario.

## 2.2 PARTIDOS DE DISEÑO:

### 2.2.1 PARTIDO FORMAL

Para las estructuras base se ha considerado el manejo de formas minimalistas y simples, de esta manera no será esta el punto principal de atención sino pasará desapercibida, además que al trabajar con figuras menos complejas se abre un mayor rango de posibilidades de aplicación de recubrimientos, será la simpleza de esta la que extienda su función y complemente así a la estética del sistema de mobiliario completo.

Se debe mencionar que la aplicación de cromática en las estructuras será de un color neutro, preferente de tonos grises metalizados, para disminuir así su presencia y a la vez marcar un contraste entre estas y los recubrimientos; la perfilería a utilizarse será de sección cuadrada o rectangular para facilitar el sistema de sujeción y no complicar la percepción de las formas a usarse en los elementos externos.

Las formas a utilizarse en los elementos de recubrimiento están siendo consideradas con una visión contemporánea, donde hay un uso más aleatorio y menos ordenado de la línea, creando combinaciones no estructuradas para llegar a un resultado estético que se pueda identificar con el público meta, al cual se lo pueda trabajar tipológicamente para crear colecciones o líneas de muebles que se diferencien lo suficiente formalmente de las otras.



Para lograr estos objetivos también se involucra mucho a la cromática, al manejo de colores vivos y llamativos, además de transparencias y virtualidades, obteniendo así un manejo más controlado de las percepciones que se tratan de crear, respecto a la diferenciación de propuestas entre ellas.

## 2.2.2 PARTIDO FUNCIONAL

Se considera la funcionalidad al momento de resolver el tipo de sujeciones y anclajes que se van a utilizar en el sistema completo de muebles, ya que parte de la intención de este proyecto implica un bajo grado de complejidad al momento de revestir las estructuras con nuevos apliques estéticos.

Ya que este proyecto es adaptable a cualquier espacio físico, se ha decidido considerar facilidades de modulación en algunos elementos, de esa manera se optimiza y resuelve las separaciones secciones de un espacio interior:

Parte de la función es crear una fácil percepción de la decoración creada como un conjunto, para luego poder crear mayor impacto visual al presentar un nuevo conjunto, con un mismo juego de estructuras, que presenten diferentes apliques, diferente cromática, en diferente disposición de espacio.

Para mantener el nivel de versatilidad que tendrán los muebles, se plantea como condicionante la necesidad de que el mueble, en cada uno de sus revestimientos estéticos, ocupe el menor espacio posible fuera de la estructura, ocupando así menos espacio físico en el lugar; y así poder redistribuir el espacio interior con mayor facilidad.

## 2.2.3 PARTIDO TECNOLÓGICO

La resistencia estructural que posea la base del mueble dependerá de la calidad de construcción, por lo que se manejarán metales resistentes y de tecnología económica, y sujeciones con cordones de soldadura, para crear un mueble de estructura confiable frente al potencial maltrato que va a recibir en su lugar de funcionamiento.

Los elementos de revestimiento van a sujetarse con elementos de fácil acceso, fácil instalación y fácil mantenimiento; se da preferencia al uso de elementos de sujeción de rosca por su pequeño tamaño y alta tolerancia al anclar a los elementos, además de la rapidez con la que puede ser realizada una instalación de revestimientos nuevos al estandarizar todo a un medio de anclaje tan común.

Los materiales a utilizarse para los revestimientos deben tener tolerancia a los sistemas de anclaje propuestos, además de poder dar variedad de acabados a los mismos, e incluso deformar su apariencia original y crear curvas y perforaciones, y en cuanto a la tapicería a emplear, las telas y cuerinas escogidas deberán ser de alta resistencia, de fácil elaboración, y fácil mantenimiento.

La iluminación deberá estar controlada por un solo tablero en el cual se pueda modificar la intensidad de las luminarias, para poder crear efectos contrastantes entre tipos de iluminación, con varias cromáticas aplicadas a la luz, y con variedad de tipos de luces y pantallas.

# CAPITULO 3

## PROPUESTAS

## ESTRUCTURAS

### ESPECIFICACIONES:

En cuanto a la forma, serán derivados de geometrías simples, tratando de no deformar a los perfiles a usarse, aprovechando la tolerancia estructural del material.

El material escogido es el hierro, utilizando perfiles existentes en el mercado, de los cuales se han escogido los de sección cuadrada y rectangular:

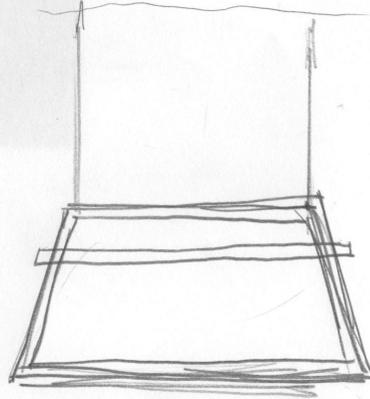
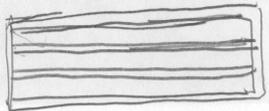
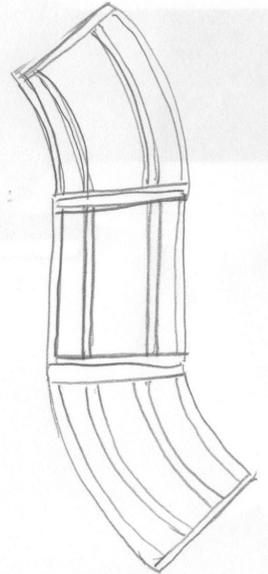
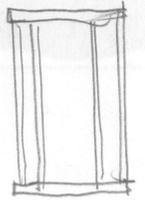
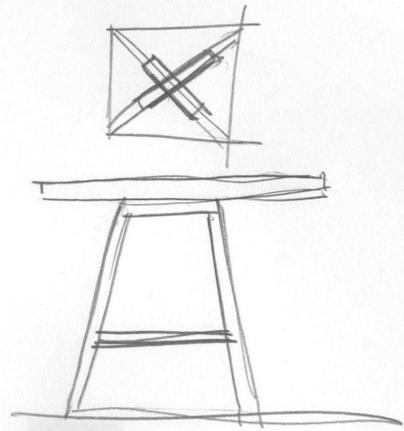
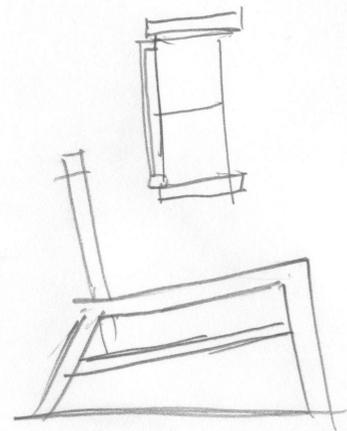
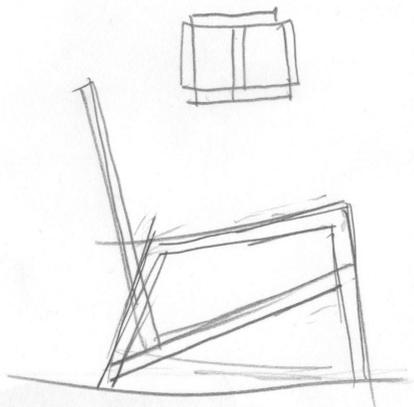
Los tubos serán de 2 x 2 centímetros, y se los va a utilizar en la estructura del taburete, silla, mesa y barra, mientras que el sofá será estructurado en tubo cuadrado de 4 x 4 centímetros.

El divisor de ambientes y la estructura colgante están planeados a construirse en tubo rectangular de 2 x 4 centímetros, por tener mayor resistencia como perfil.

Las uniones deben ser con soldadura, y las esquinas se unirán mediante cortes a 45 grados del perfil, o sobrepuesto el borde sobre otro perfil, para lograr mayor contactación entre perfiles ganando áreas de soldadura, lo que fortalece al esqueleto base.

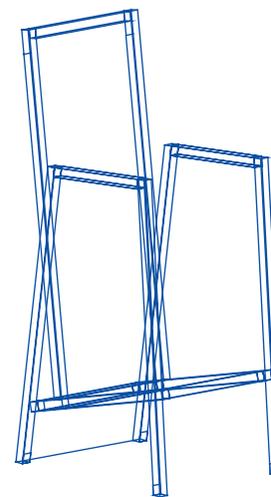
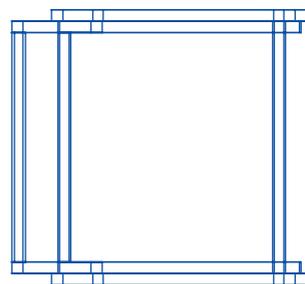
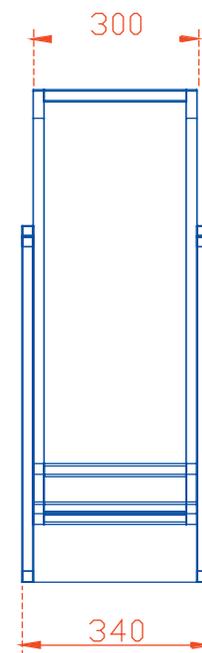
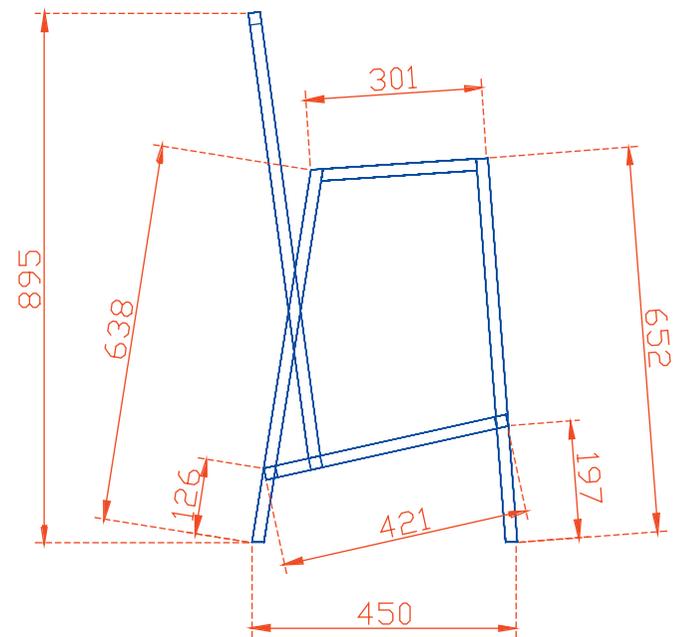
Los acabados deben ser con pintura al horno, sobre una superficie pulida y libre de huellas de soldadura, el color de la pintura oscila en la escala de grises, dando preferencia a colores brillantes o metalizados.

Los agujeros a realizarse serán con brocas pequeñas para solamente dar paso a tornillos pequeños, y sus ubicaciones serán determinadas al momento de colocar cada revestimiento, según necesidad de quien instale el sistema, garantizando que el tipo de agujeros a realizarse no debilitarán a la estructura en sí.



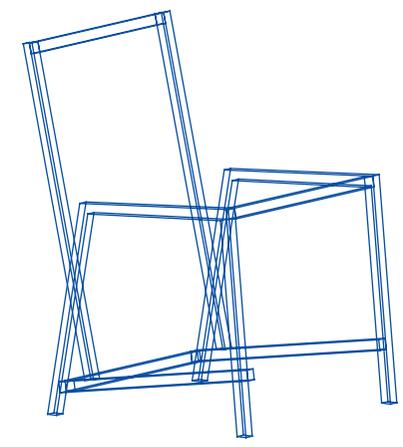
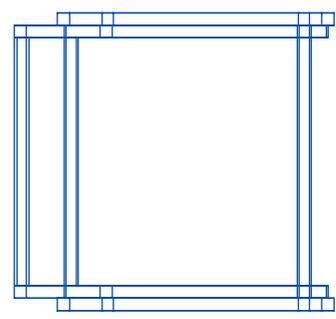
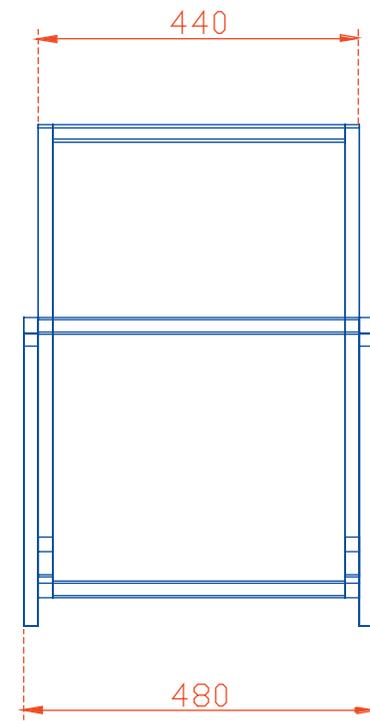
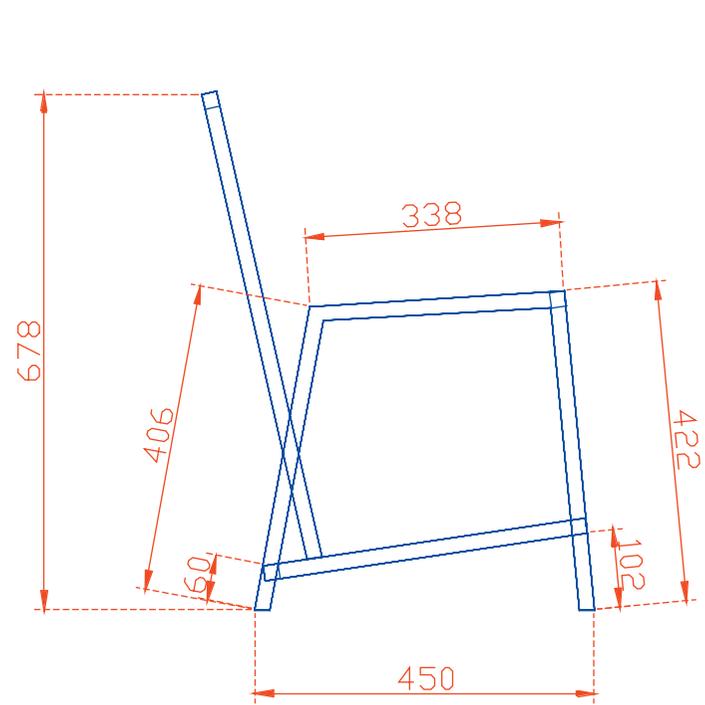
# TABURETE



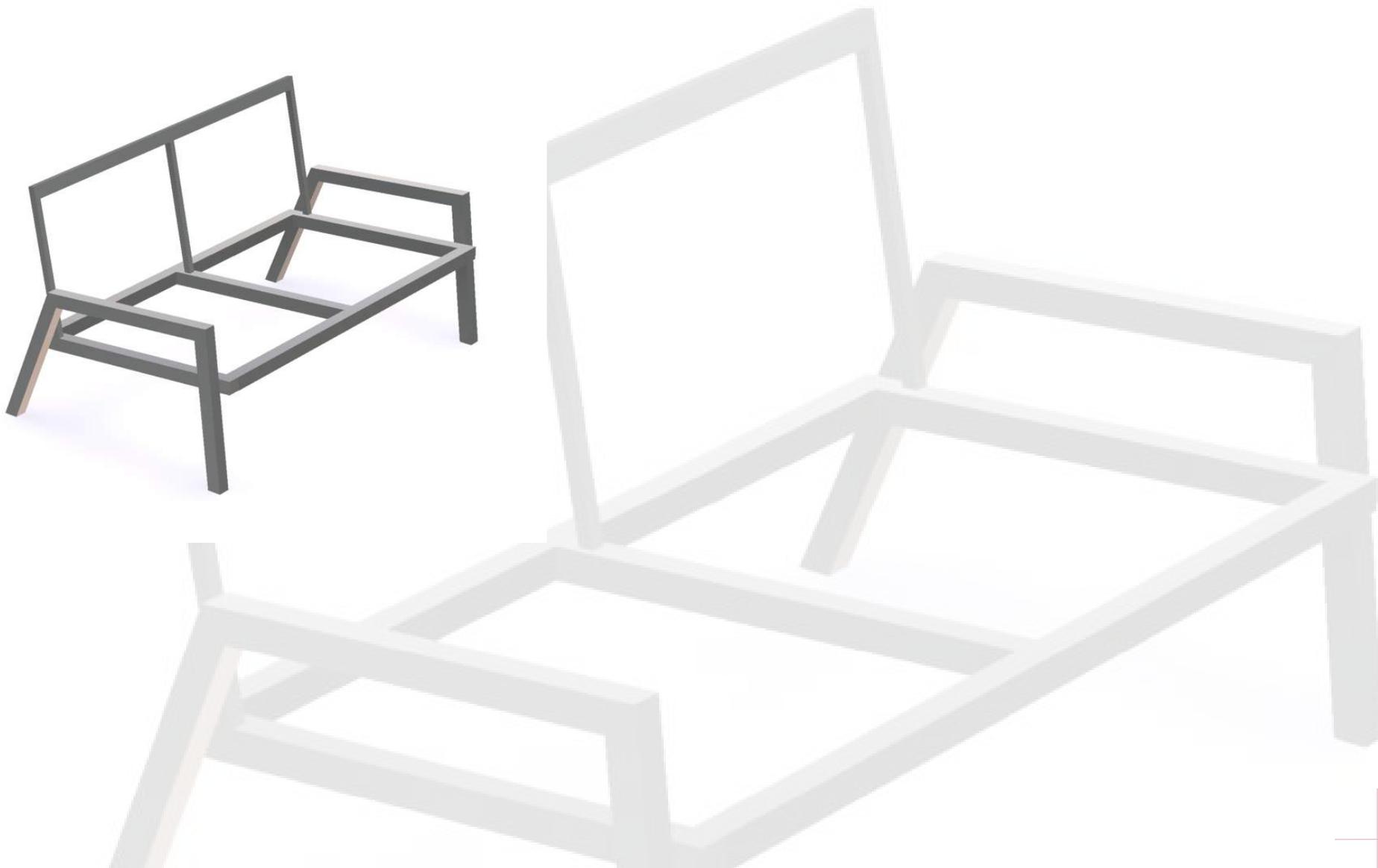


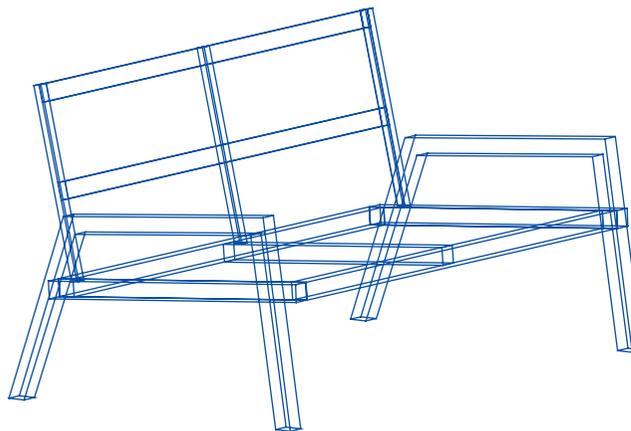
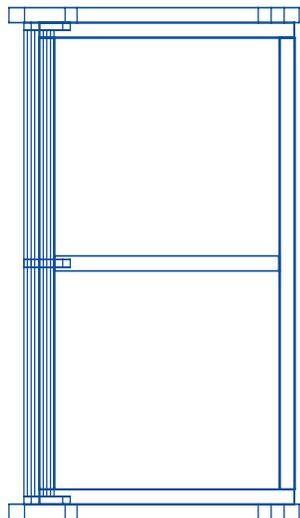
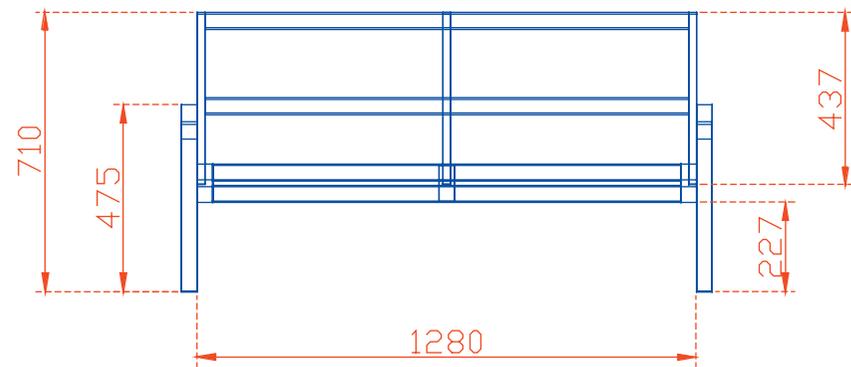
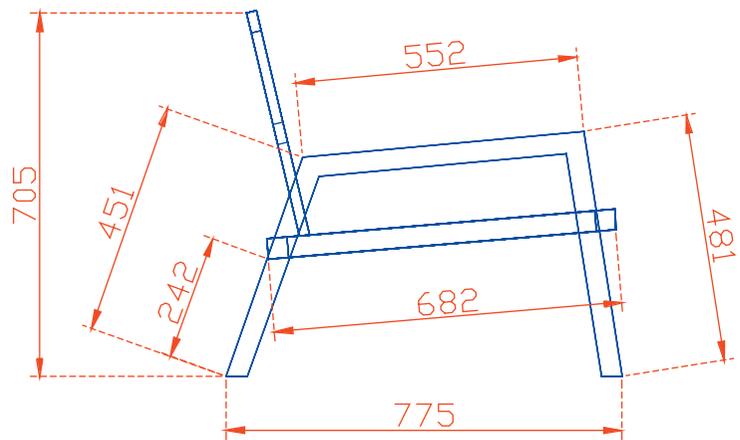
# SILLA





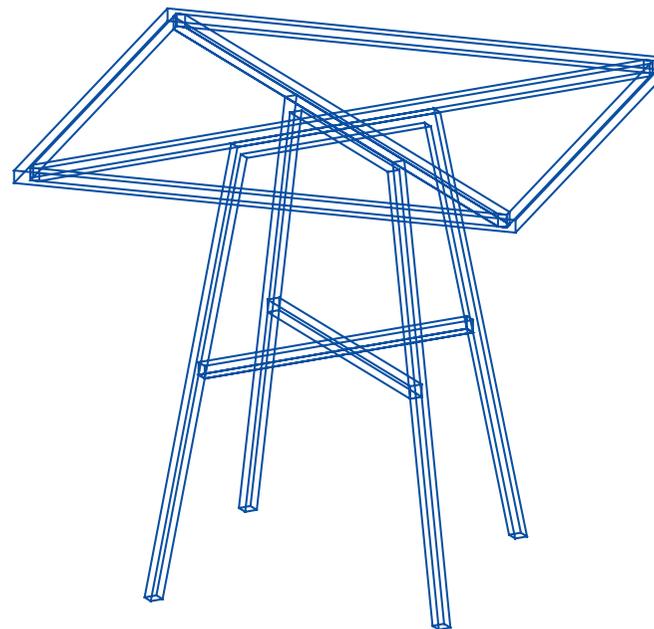
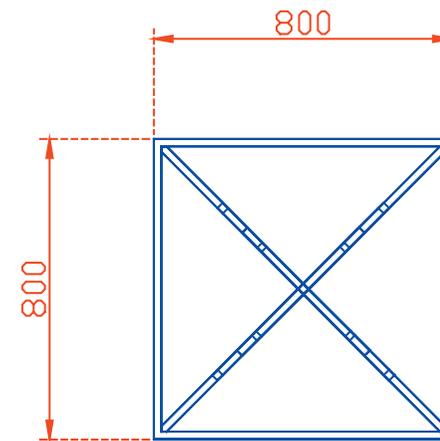
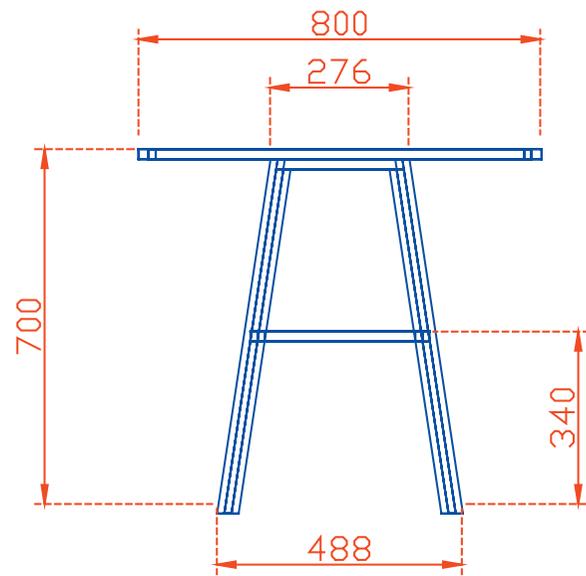
# SOFA





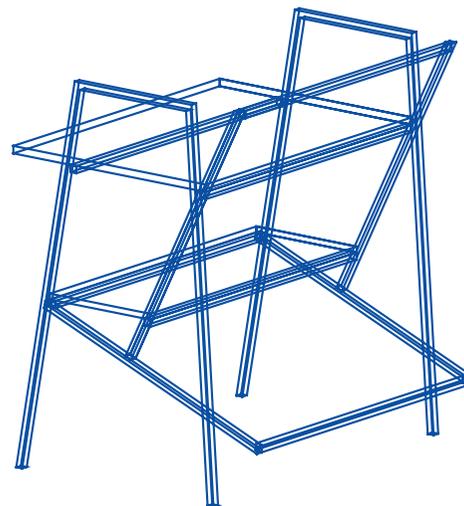
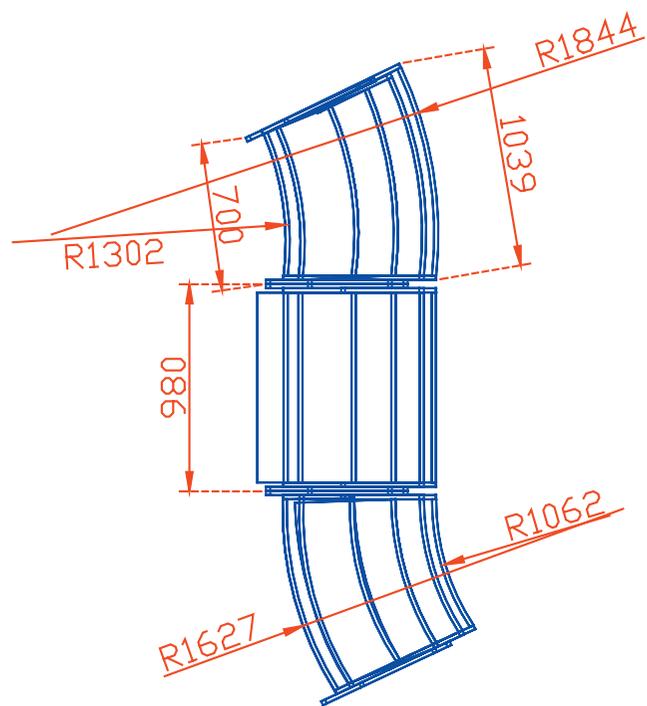
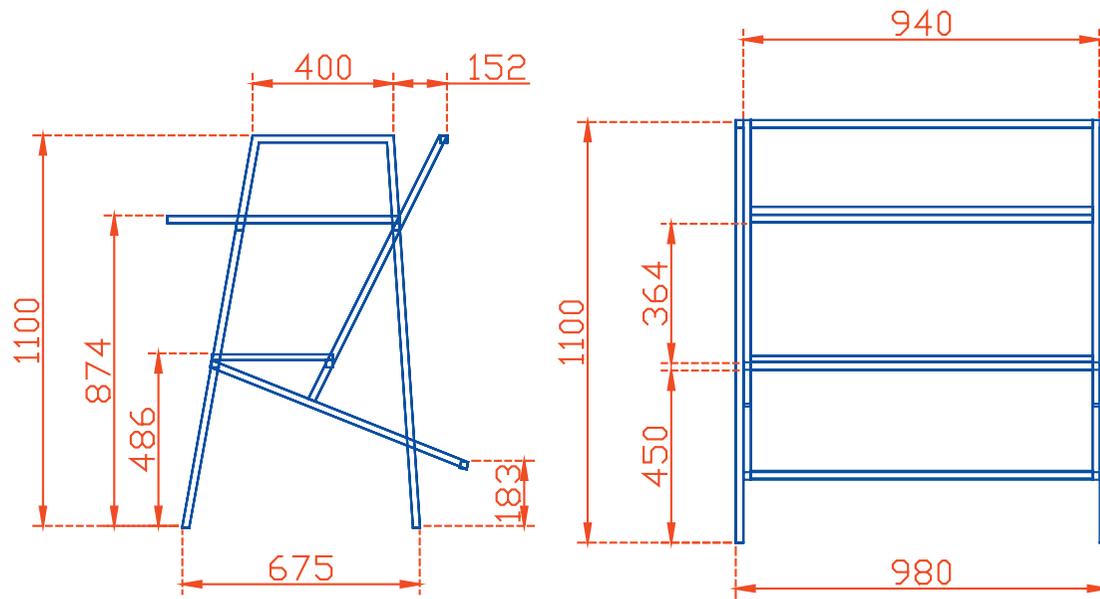
# MESA





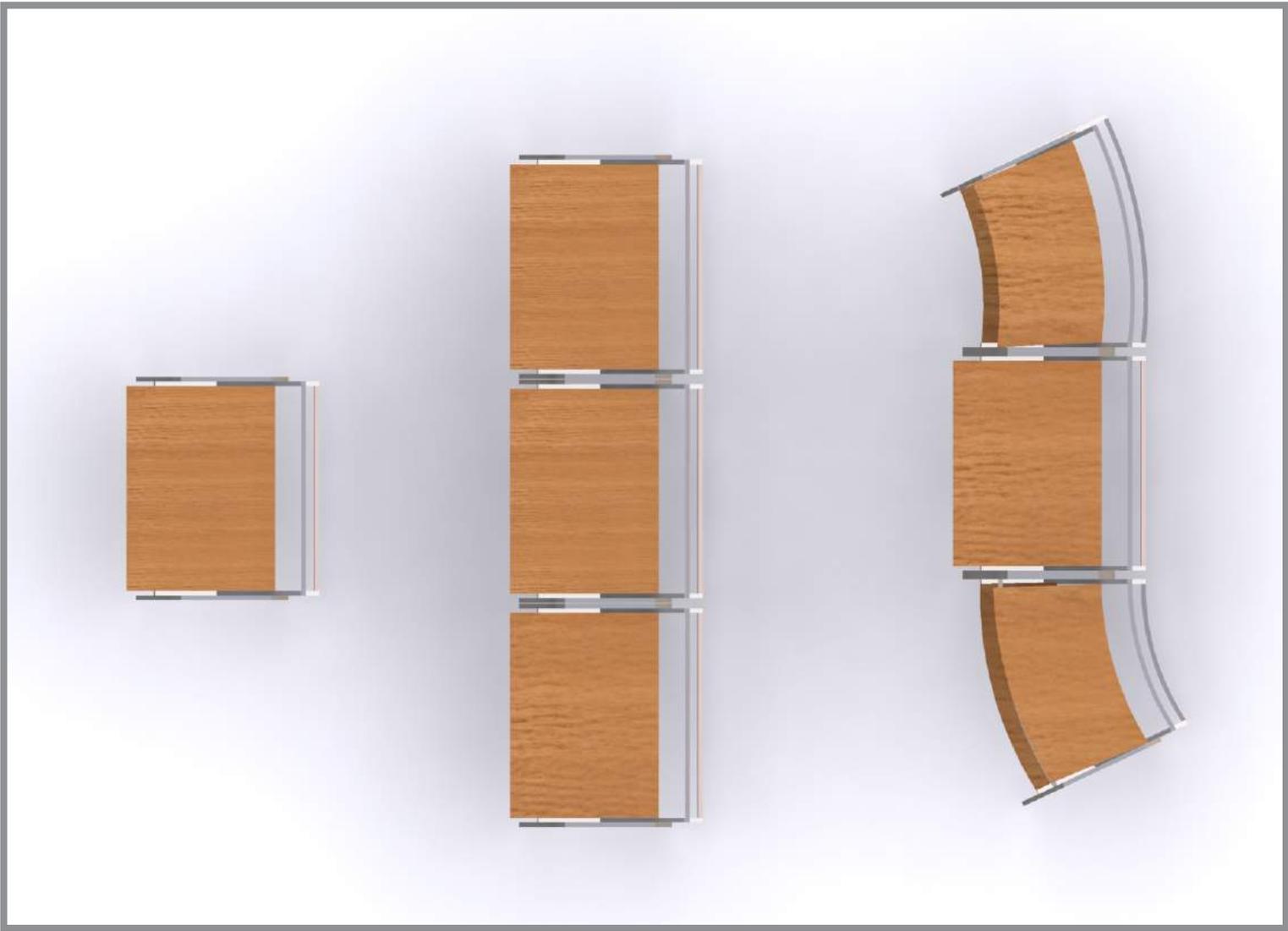
# BARRA





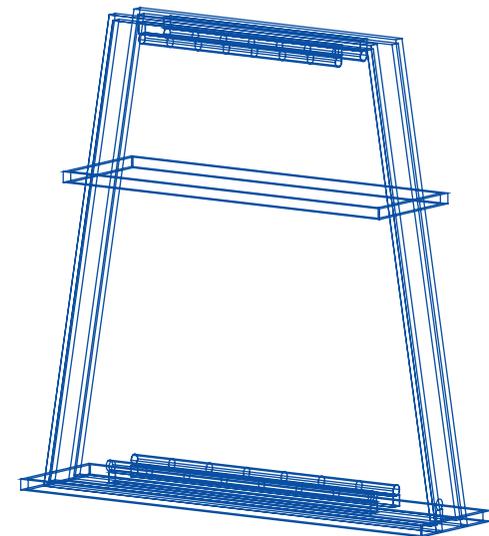
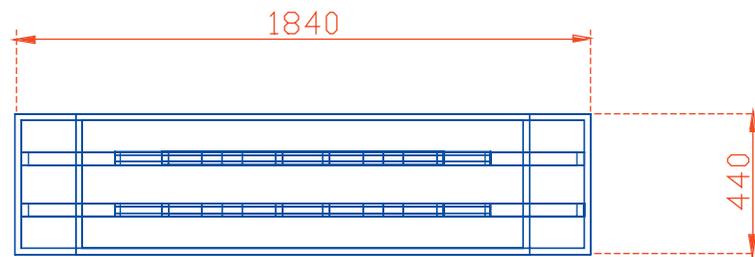
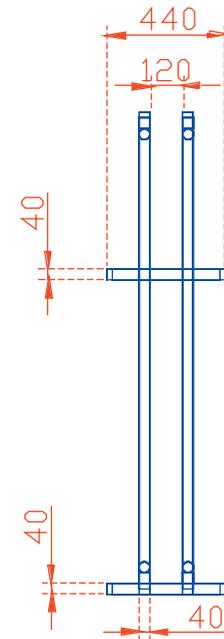
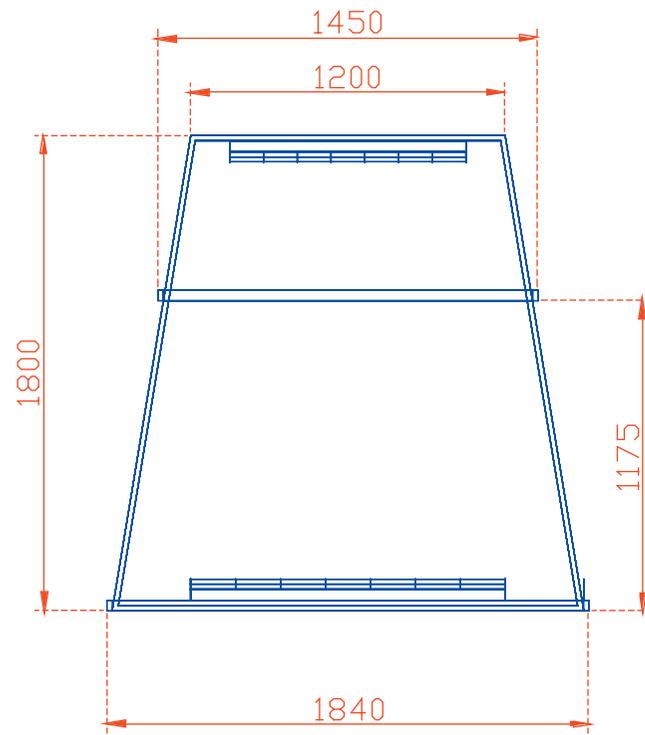
# BARRA



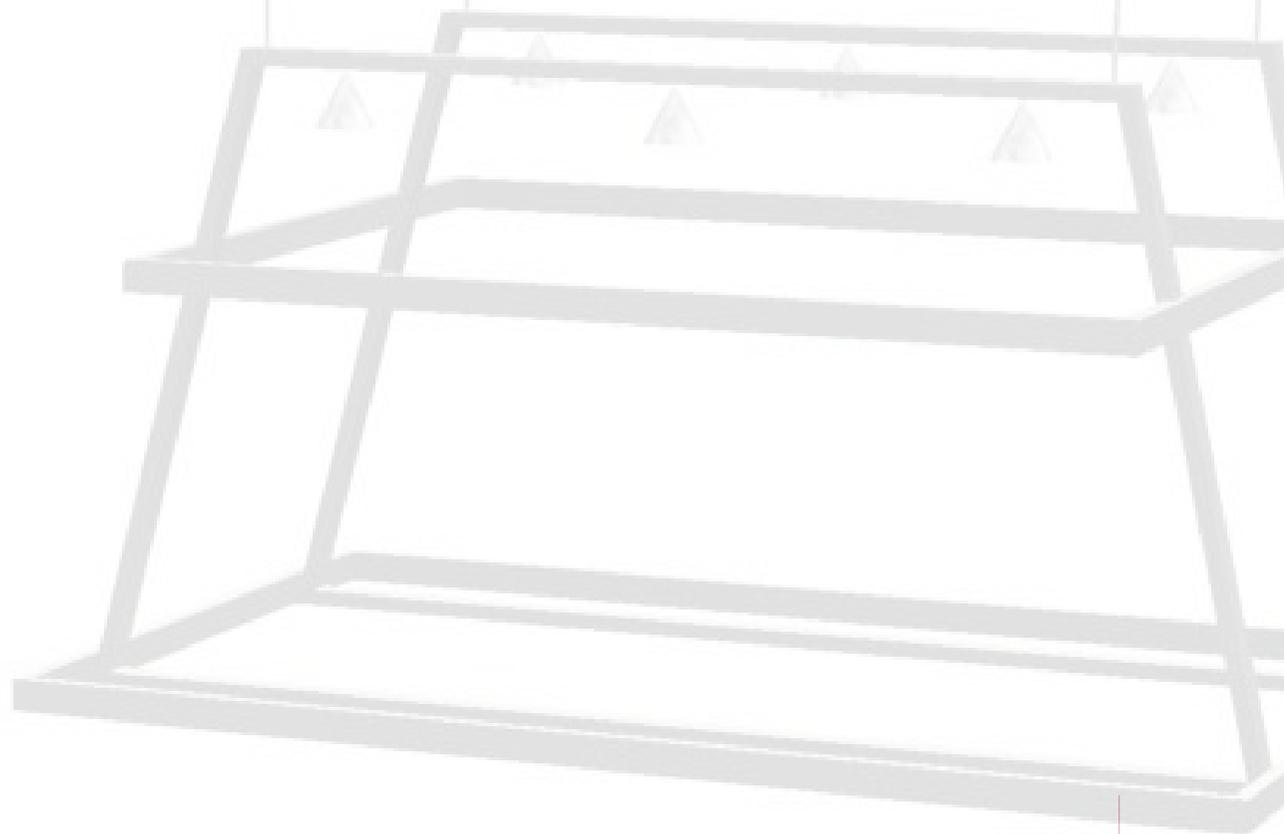
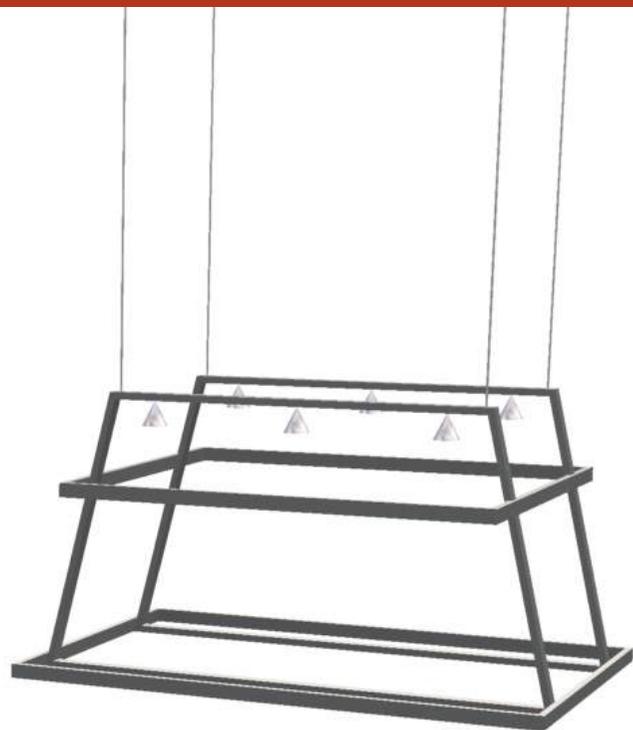


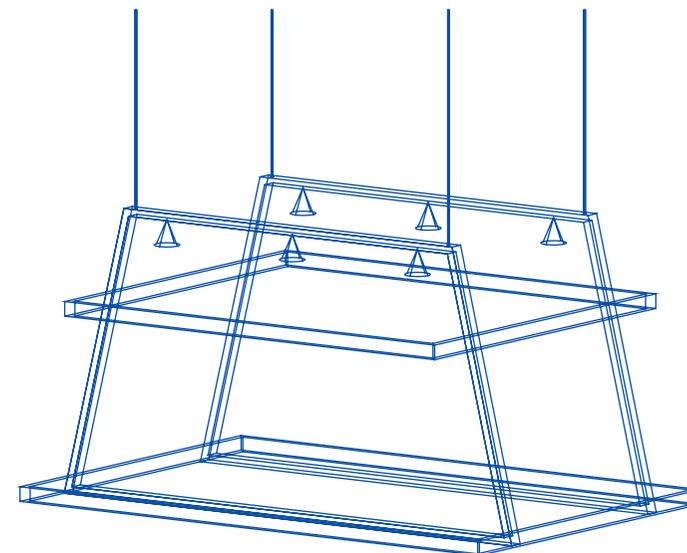
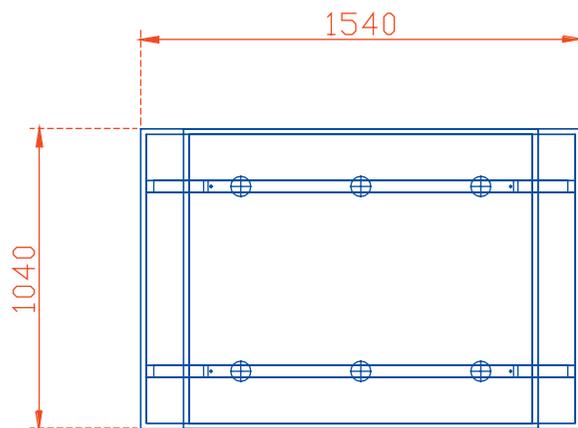
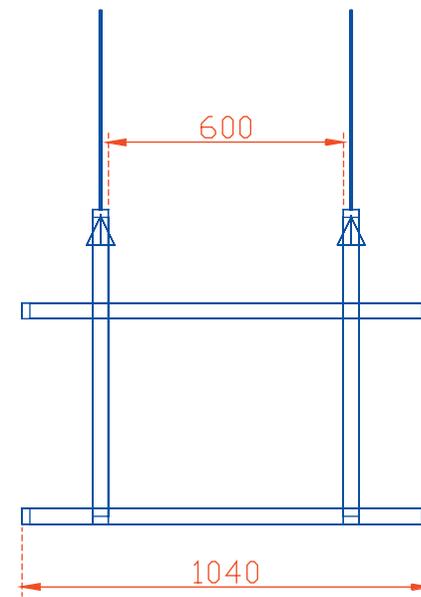
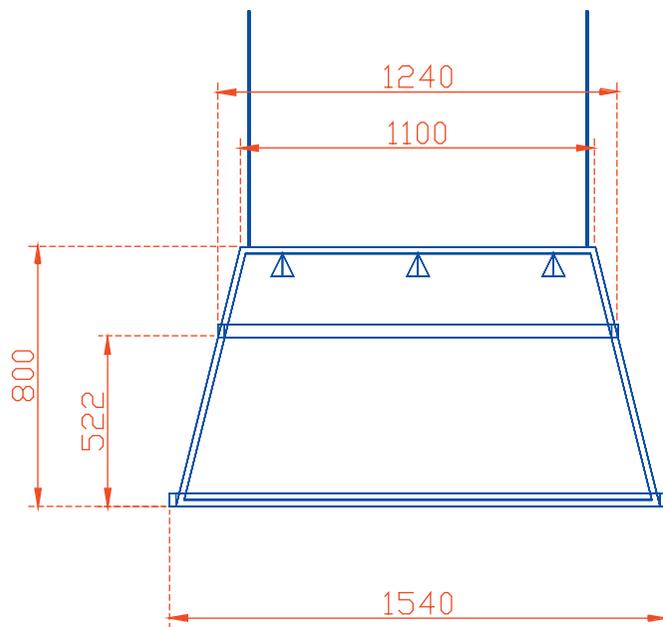
# DIVISOR





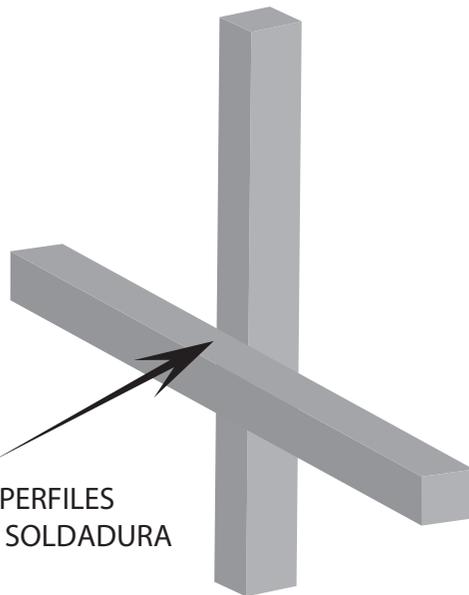
# LAMPARA



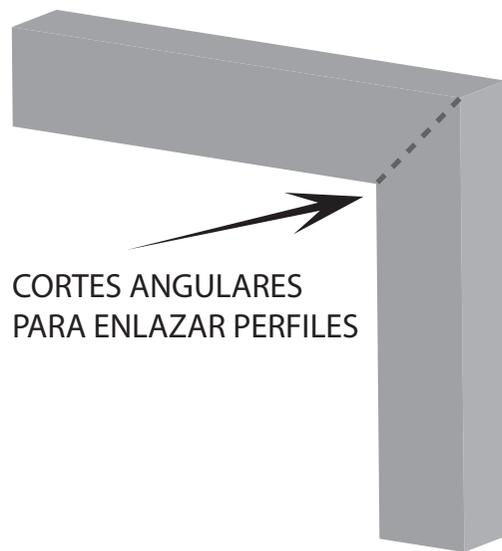


# DETAILES

UNION DE PERFILES  
MEDIANTE SOLDADURA



CORTES ANGULARES  
PARA ENLAZAR PERFILES



ANCLAJE DE MODULOS  
MEDIANTE PERNOS PASADOS



# PROPUESTA 1

## ESPECIFICACIONES:

Se ha planteado para el desarrollo de las formas, una mezcla de volúmenes irregulares derivados de geometrías simples, combinado con placas curvas colocadas en filas.

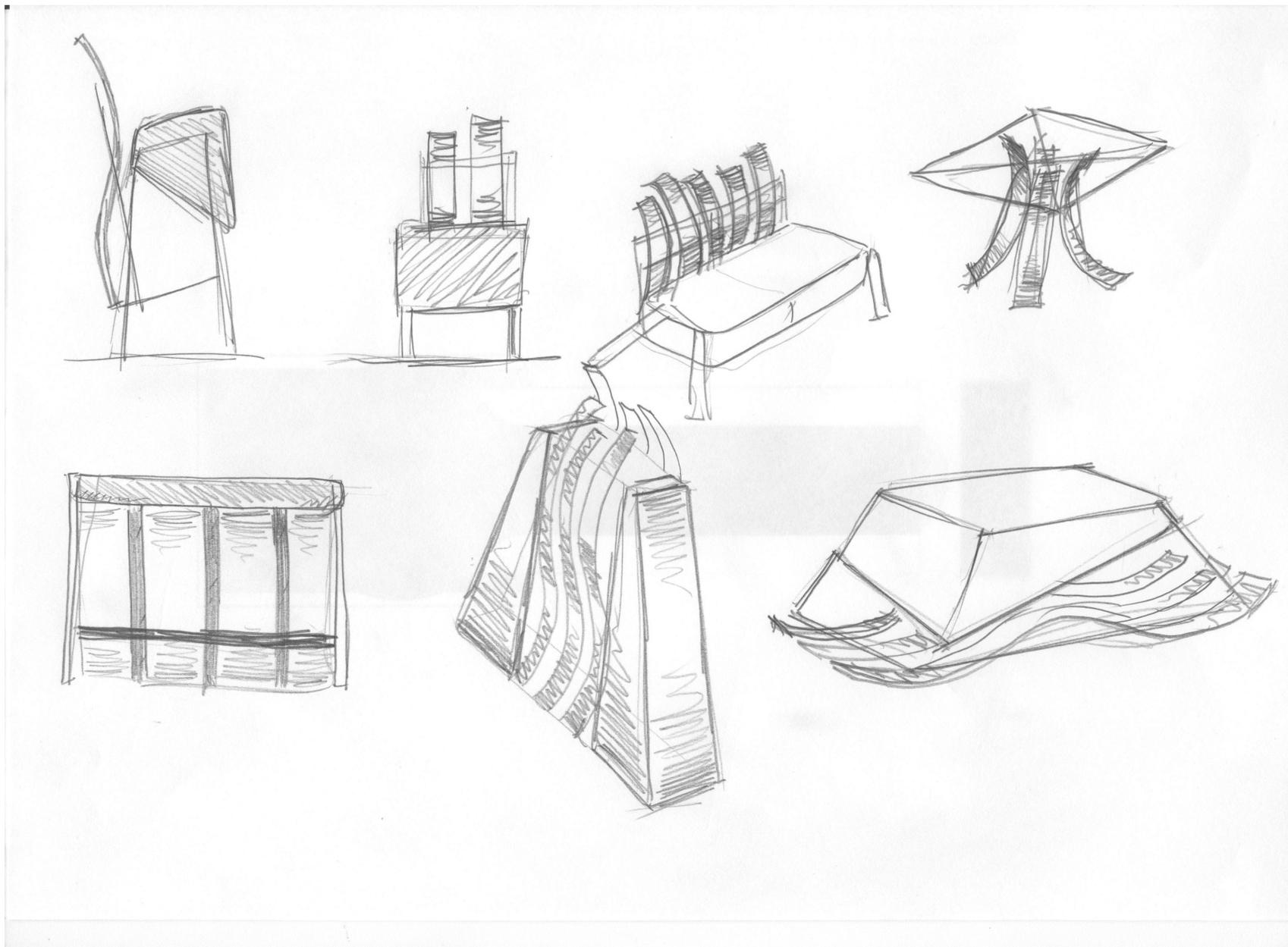
Los tamaños de las placas serán todos diferentes, creando irregularidad en las alturas, y de igual manera, se planea jugar con la altura creando variaciones lo suficientemente marcadas para dar una percepción mas dinámica.

Los materiales que se escogieron para las placas curvas son el MDF prensado y acrílicos, en el primer caso, construido con prensas de vacío, y en el segundo, curvado mediante aplicación de calor con niquelinas.

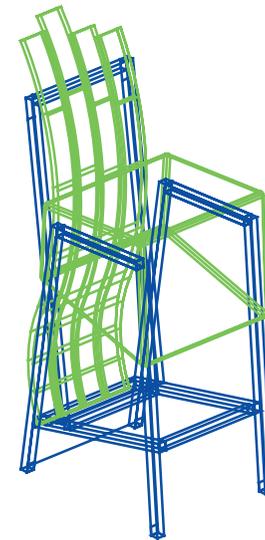
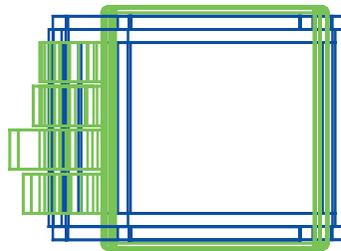
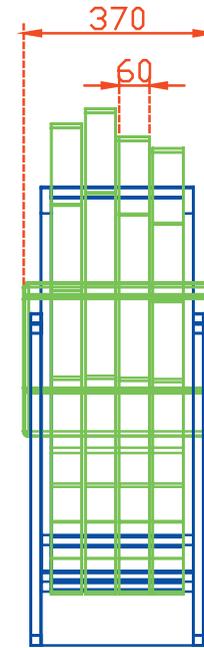
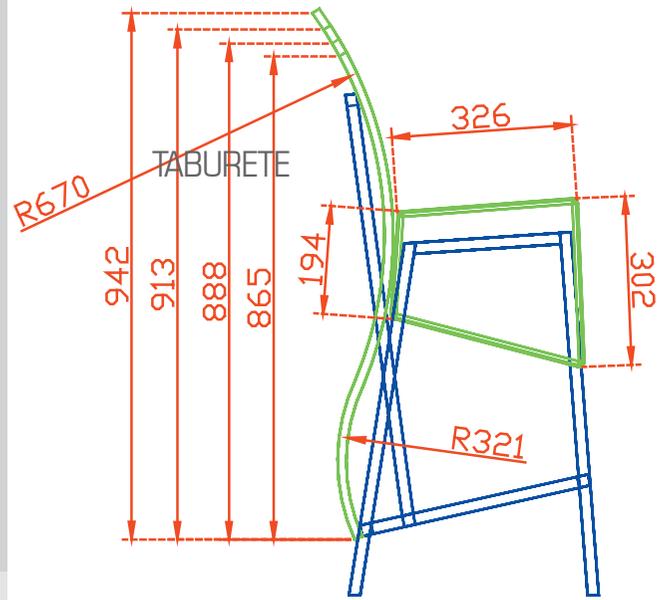
El MDF tendrá acabado liso, color blanco, de brillo satinado, en lacas poliuretanas, impermeabilizando y aislando así al material, y el acrílico será blanco, para proyectar luz fluorescente roja desde el interior:

Para la tapicería se pretende usar cuerina de color rojo, con relleno de esponja gris de 7 cm de espesor; ayudado con placas de MDF de 15 mm en el interior usado como placa estructural.

# BOCETOS:

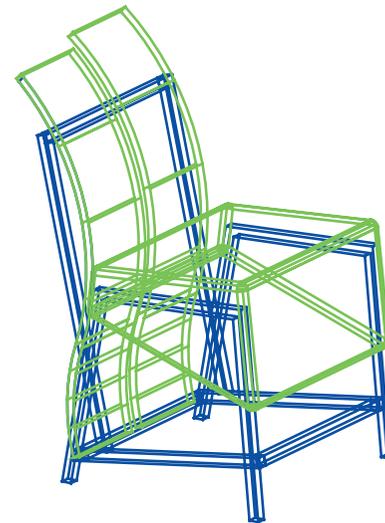
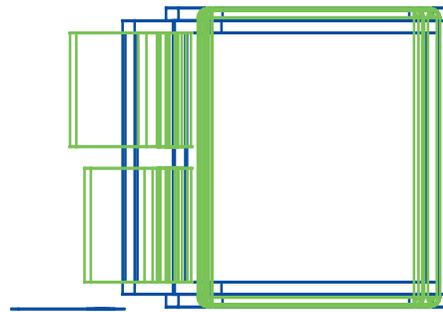
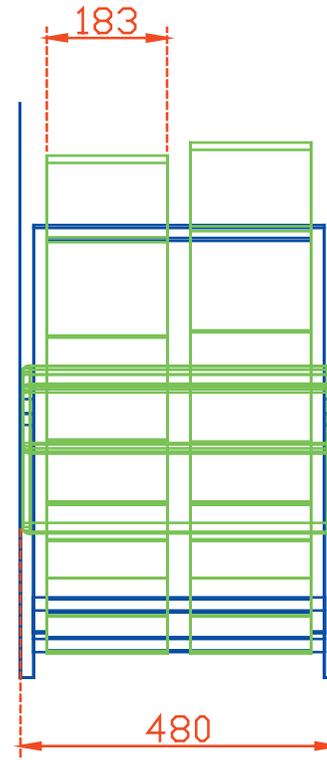
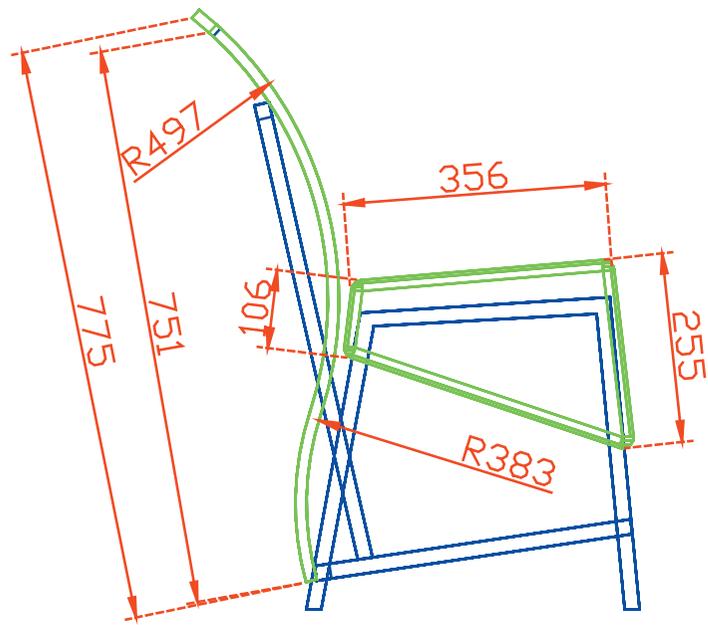


# MEDIDAS:



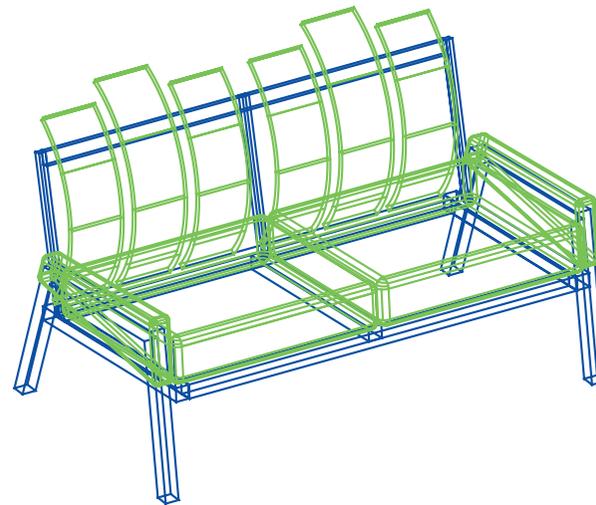
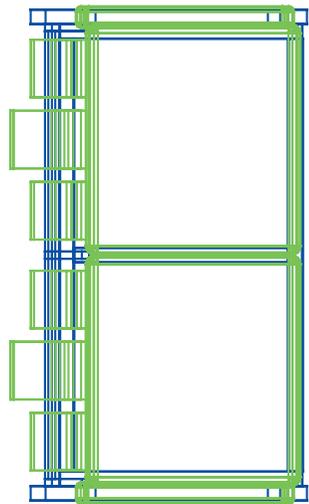
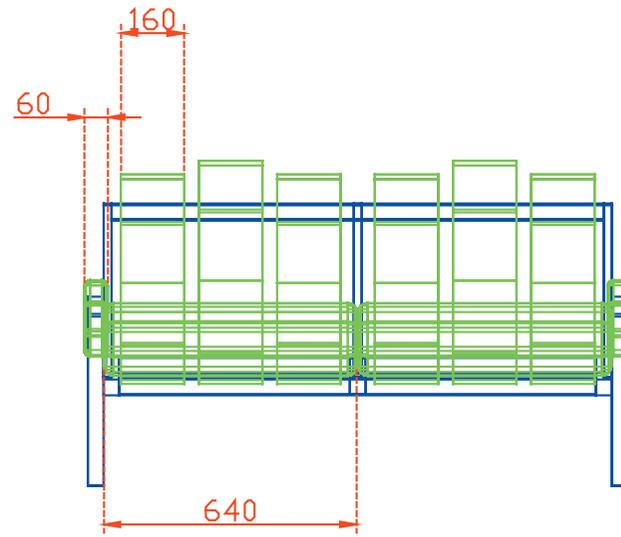
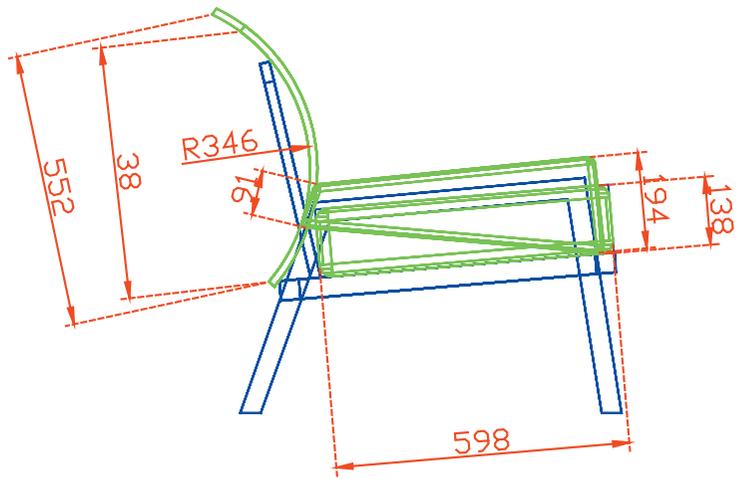
# TABURETE





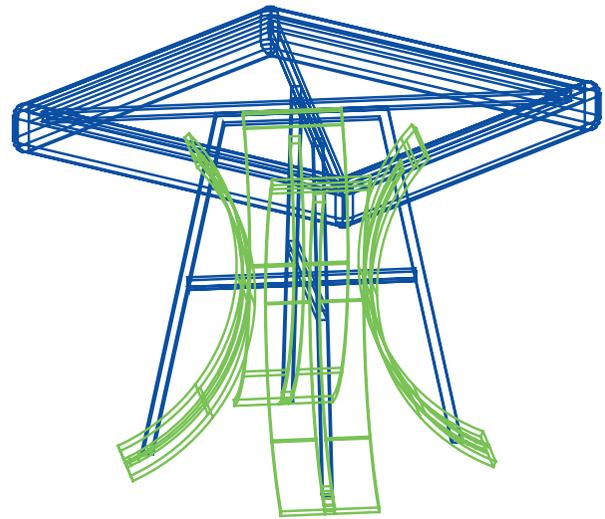
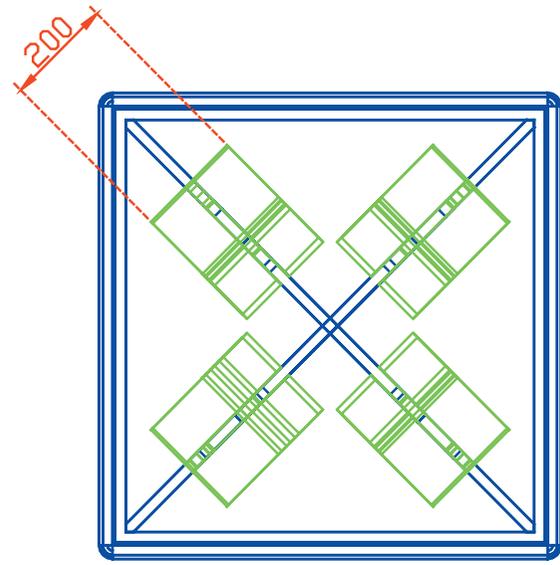
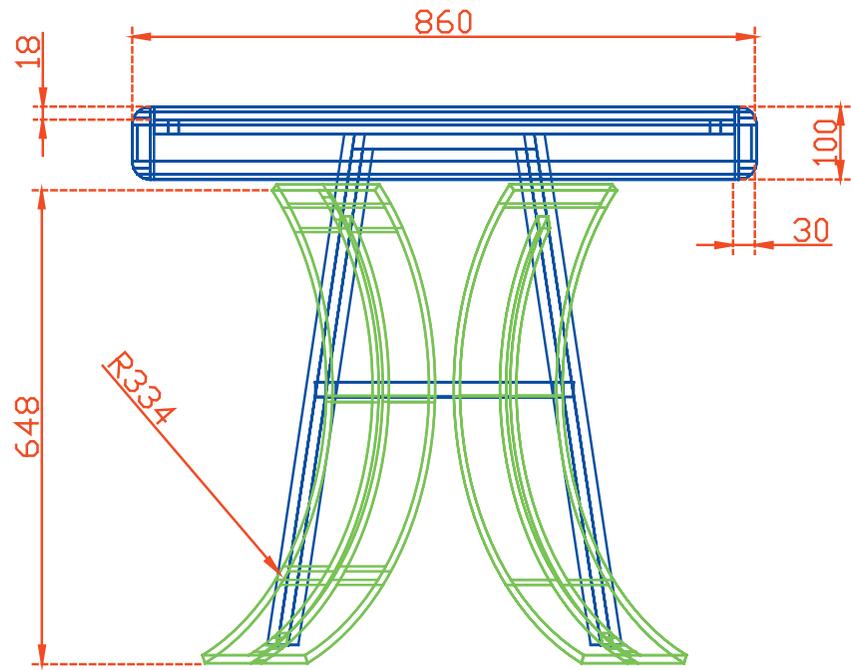
# SILLA





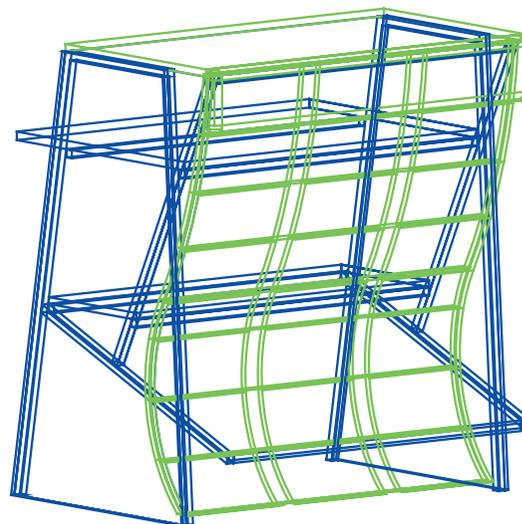
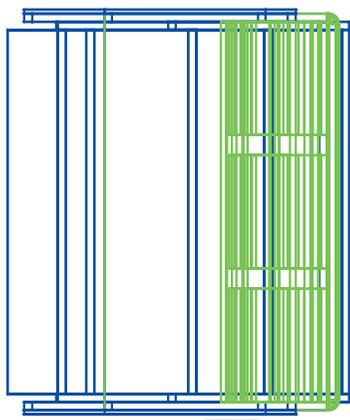
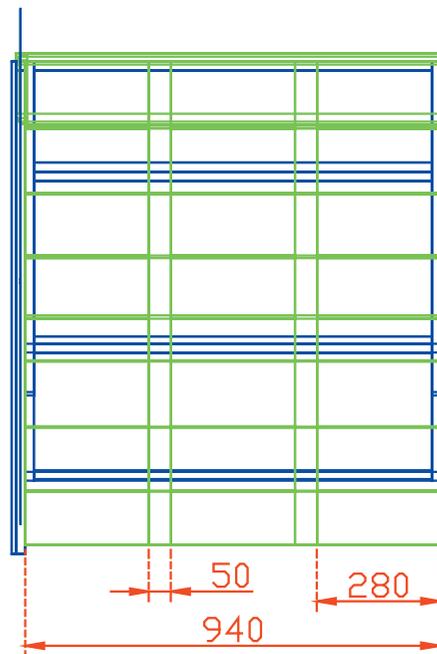
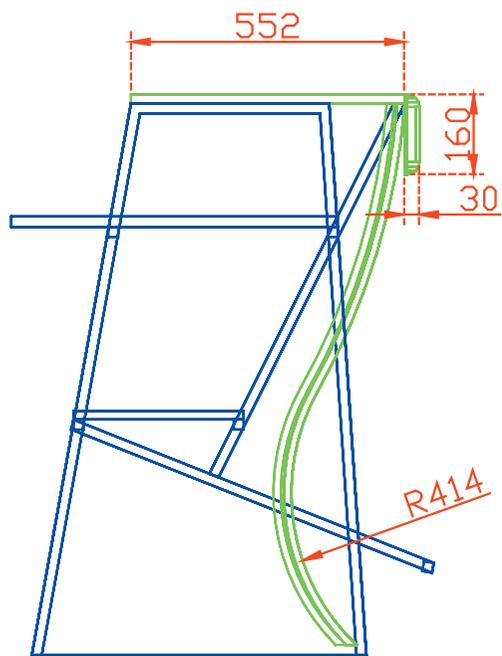
# SOFA





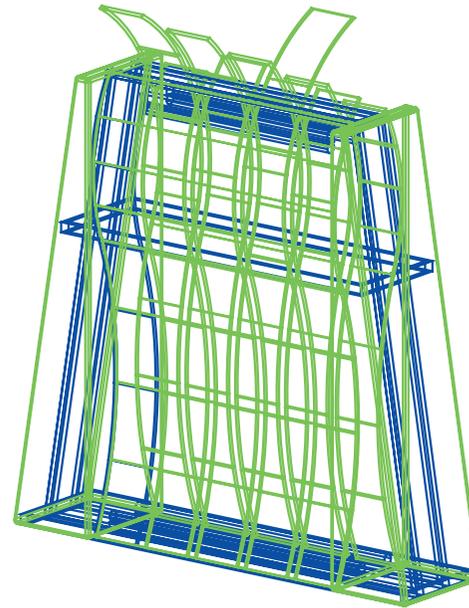
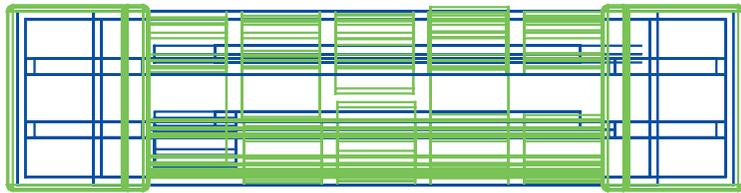
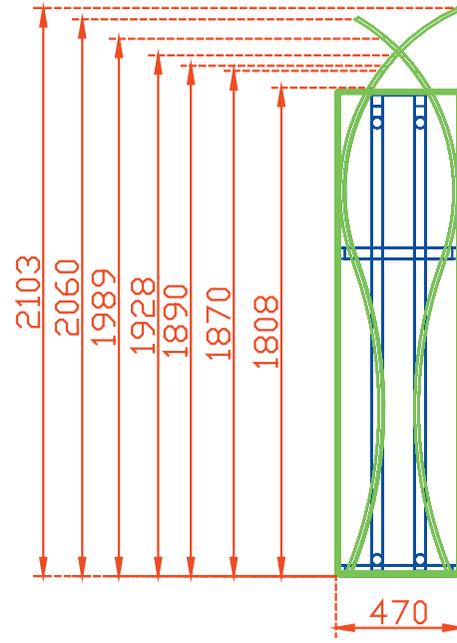
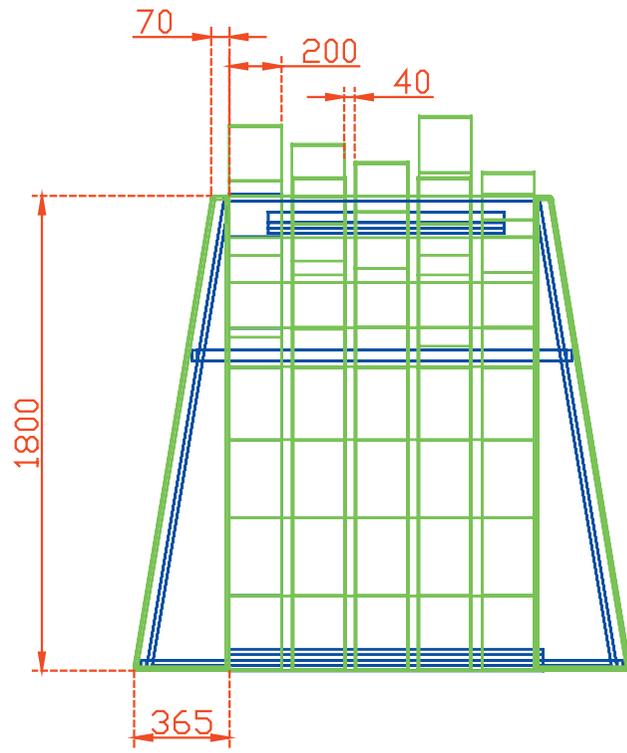
# MESA





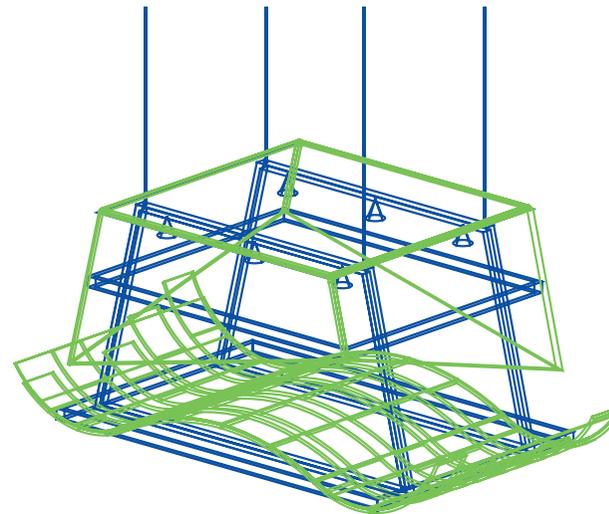
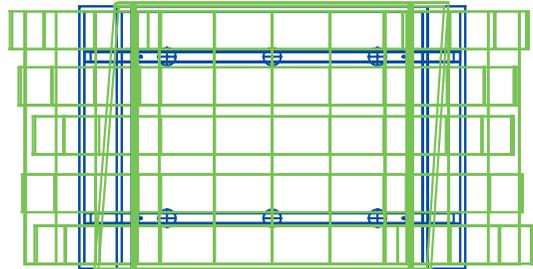
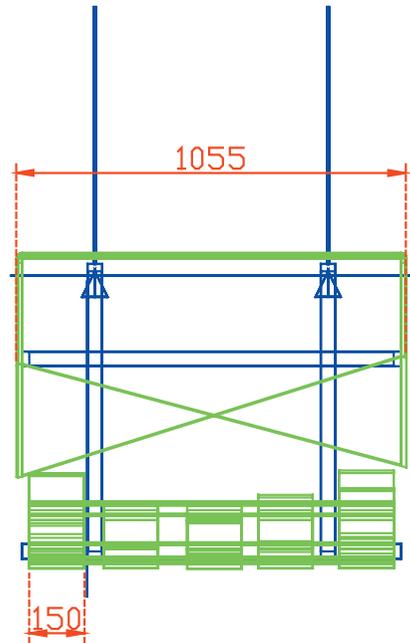
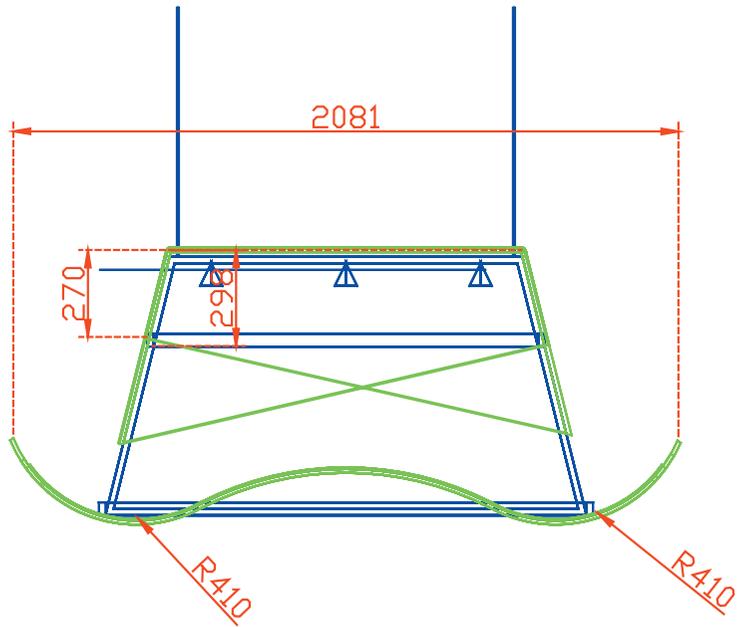
# BARRA





# DIVISOR





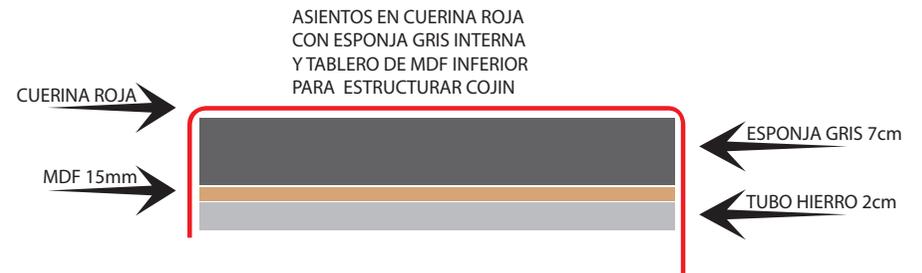
# LAMPARA



# AMBIENTE 1



# DETALLES



## PROPUESTA 2

### ESPECIFICACIONES:

Para el desarrollo de las formas se ha planteado un contraste de placas grandes con mosaicos de círculos, aplicados de manera aleatoria, creando transparencias en la mayoría de los casos, o combinaciones de sobreposiciones, buscando un paso de luz intencionado pero no estructurado.

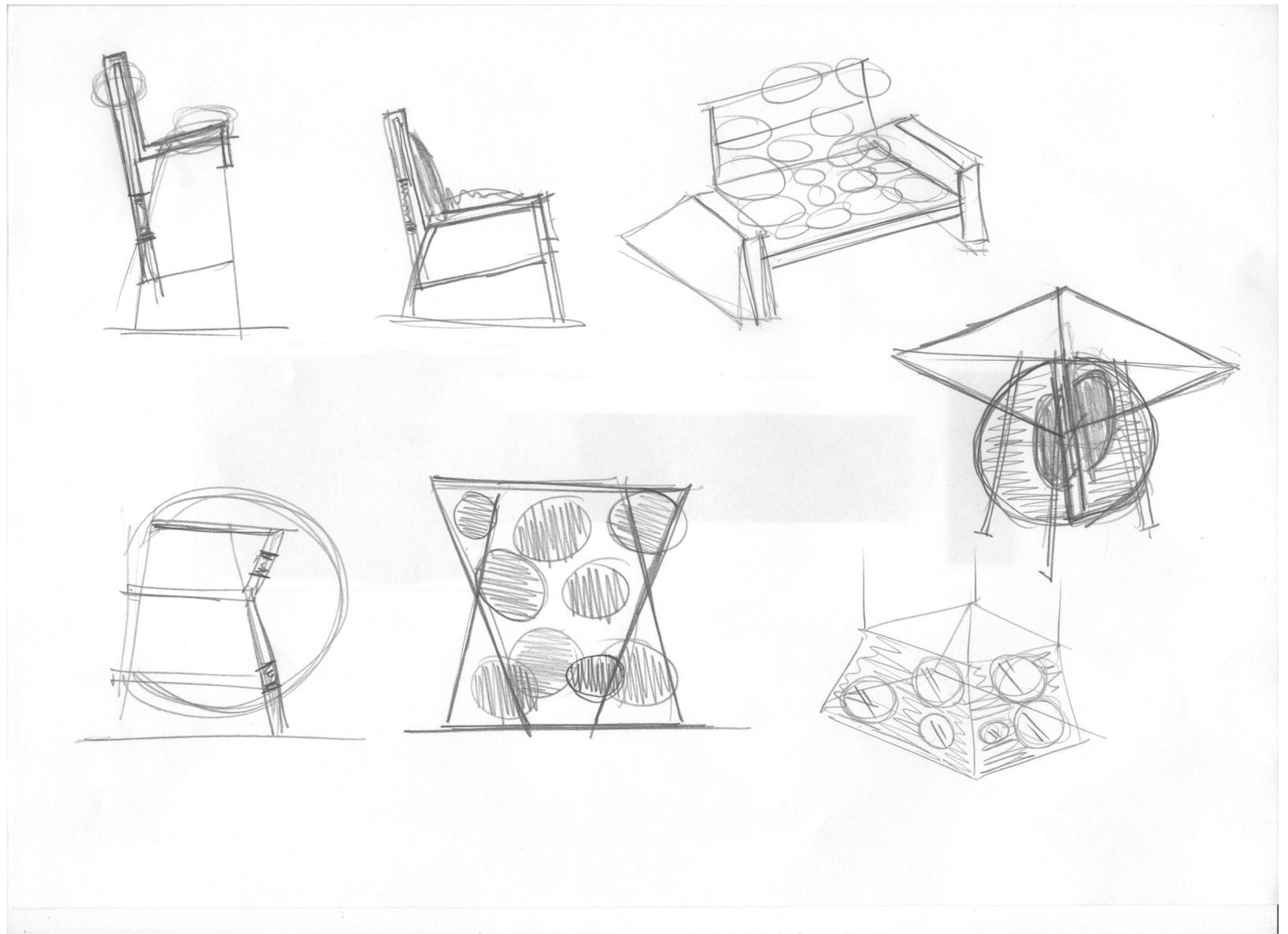
Las placas serán lisas, construidas en MDF enchapado o crudo cuando se requiere resistencia, y serán construidas en acrílico transparente deslustrado cuando se necesite paso de luz.

Los círculos en mosaico aparecen o bien creando virtualidades en las placas para generar paso de luz, o como tapicería, a manera de colchonetas, forradas en tela de tipo Mircosuede, en color verde limón, sujetadas a sus respectivas bases de madera con tiras de velcro, previamente cosidas a las colchonetas, y pegadas a los tableros, para su fijación.

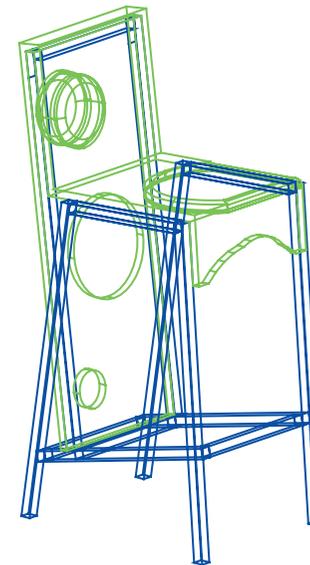
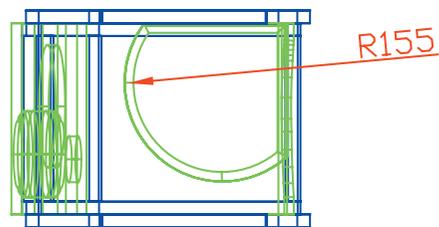
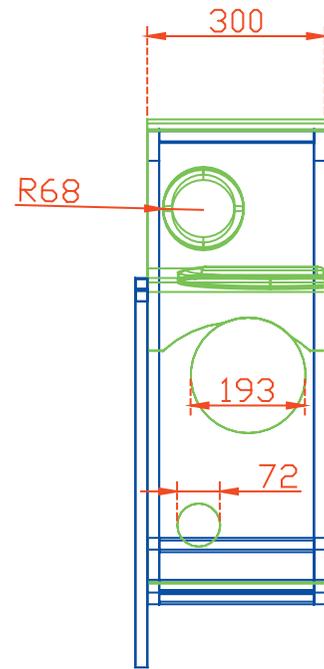
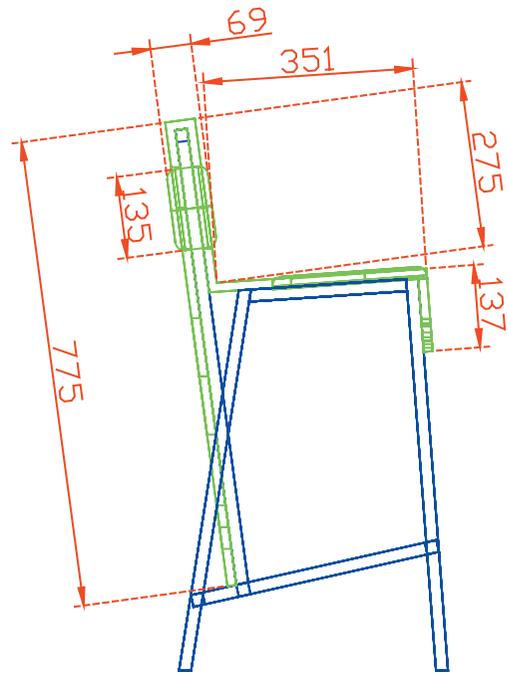
Las colchonetas estarán rellenas de esponja de 10 centímetros de espesor, y recubiertas totalmente de tela, mientras que los tableros de madera enchapada estarán dados una coloración poco saturada de tinte de madera color nogal, con un acabado de laca poliuretana satinada transparente, mientras que las placas de color verde tendrán un acabado de laca poliuretana satinada.

La luz a utilizar será fluorescente, blanca, y se la va a aplicar sobre acrílicos transparentes deslustrados.

# BOCETOS:

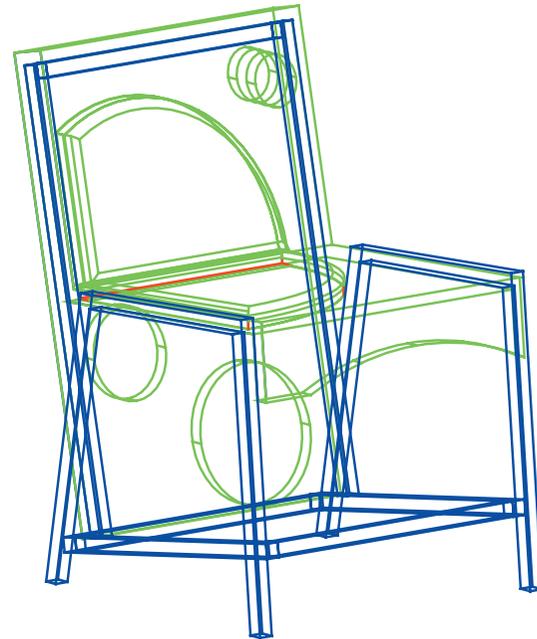
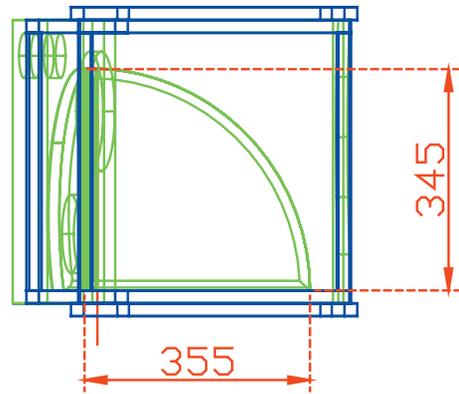
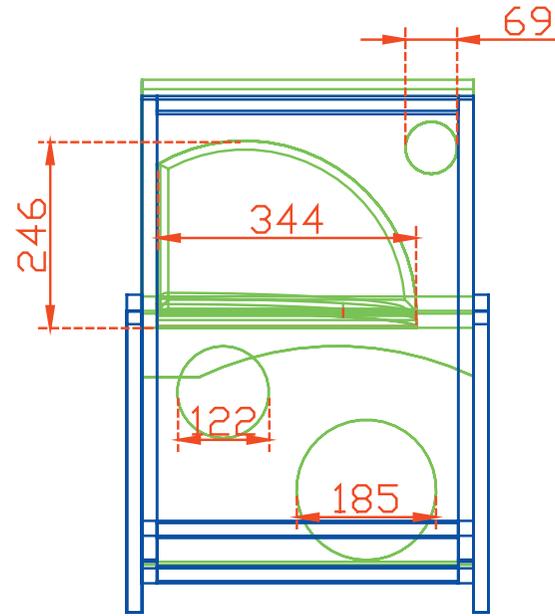
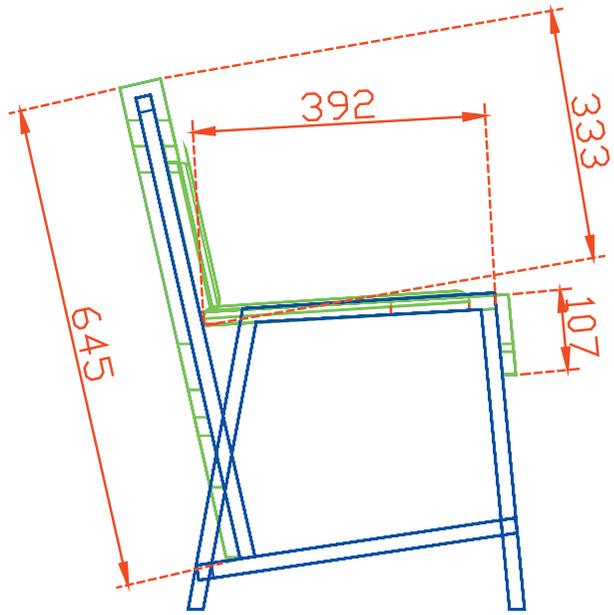


# MEDIDAS:



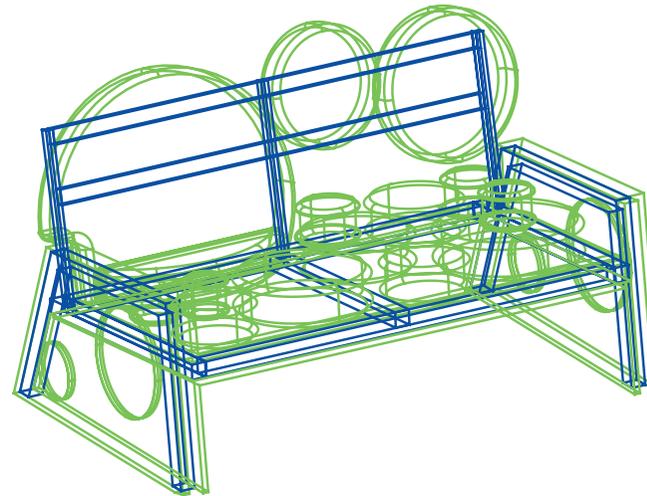
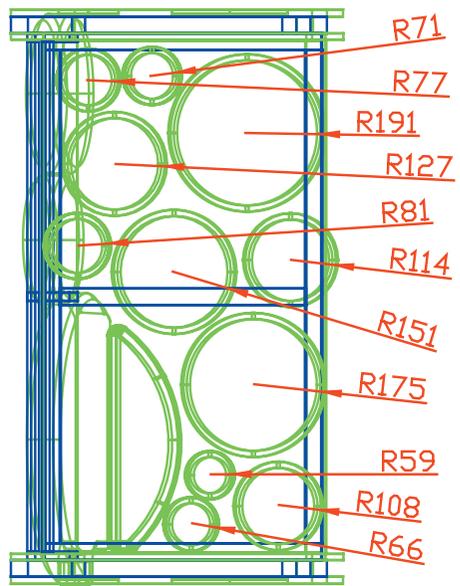
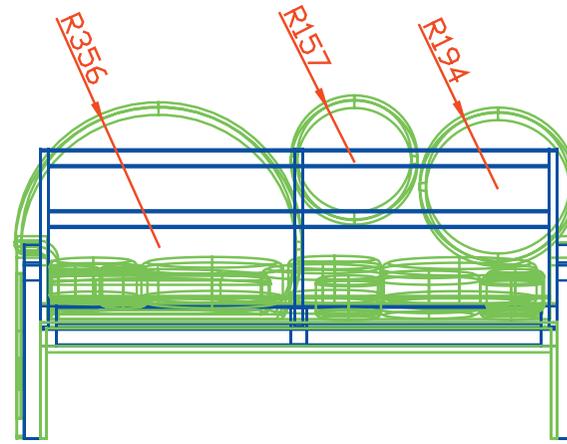
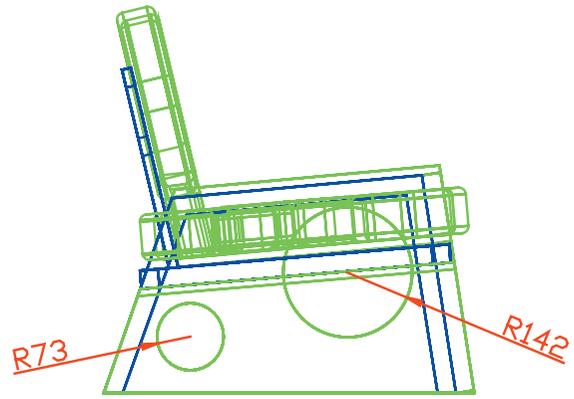
# TABURETE





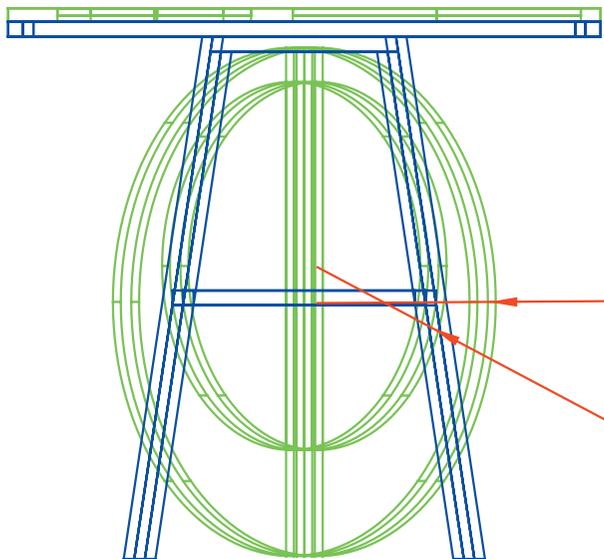
# SILLA





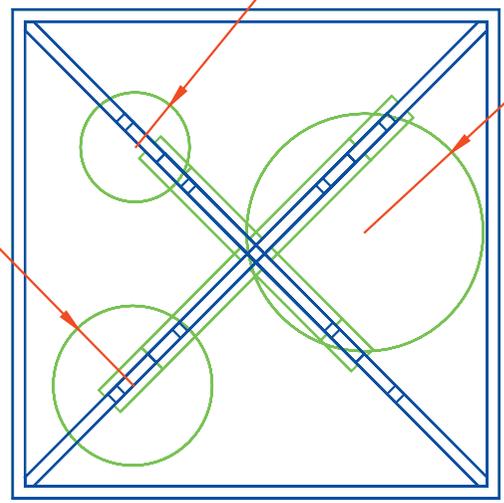
# SOFA





R341

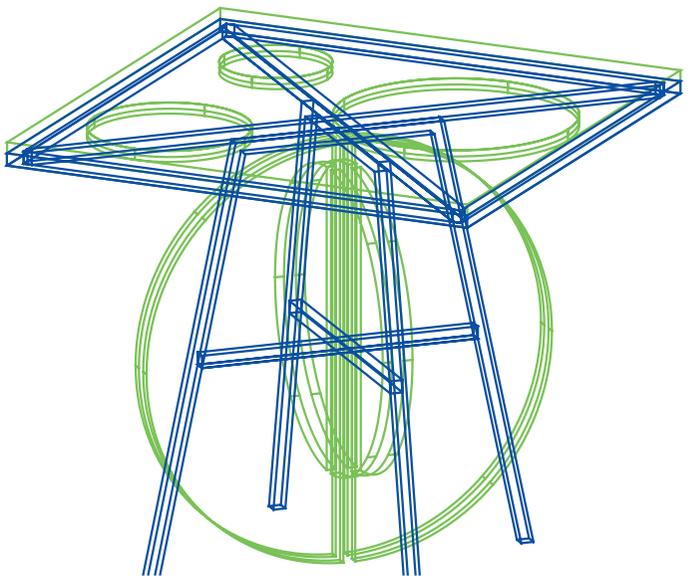
R247



R90

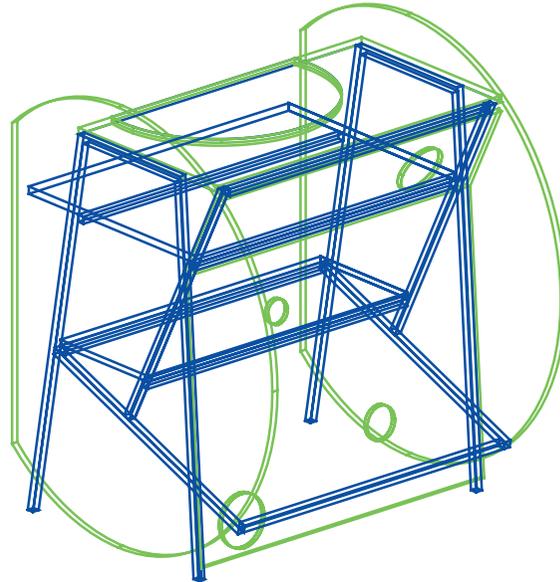
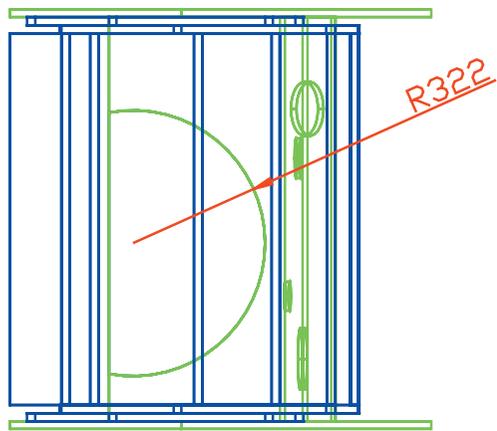
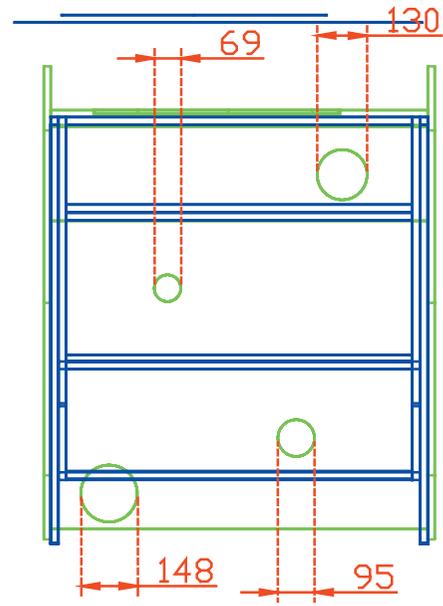
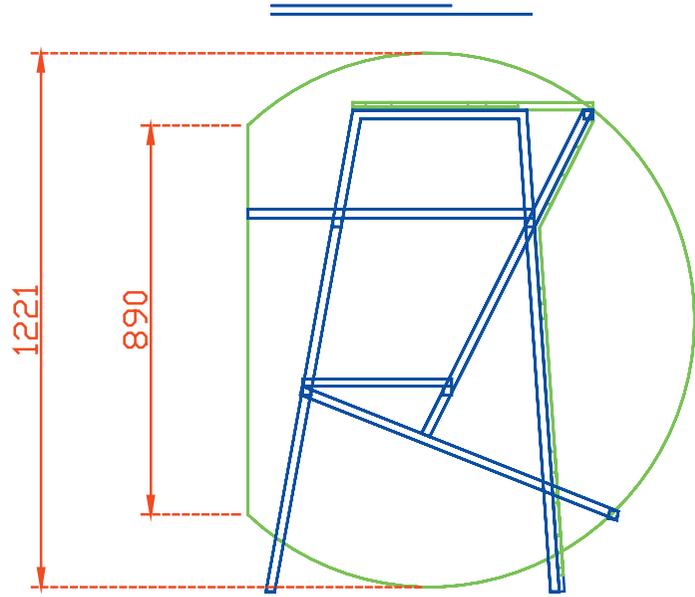
R194

R131

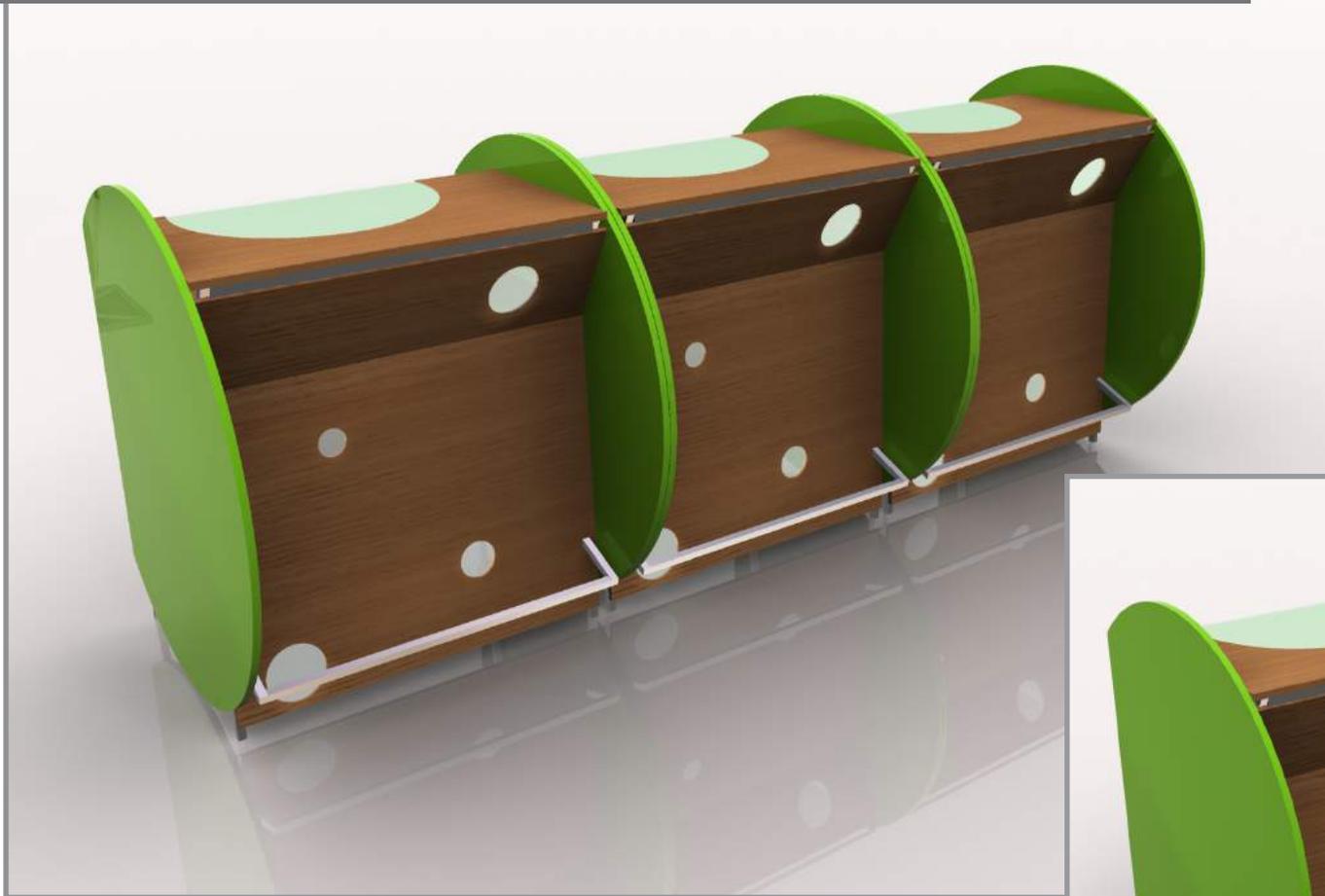


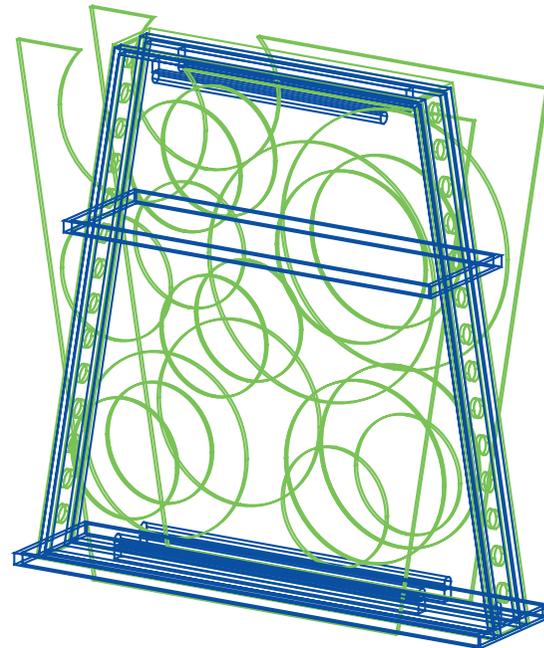
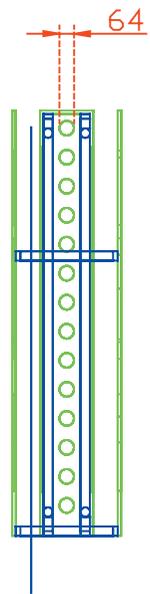
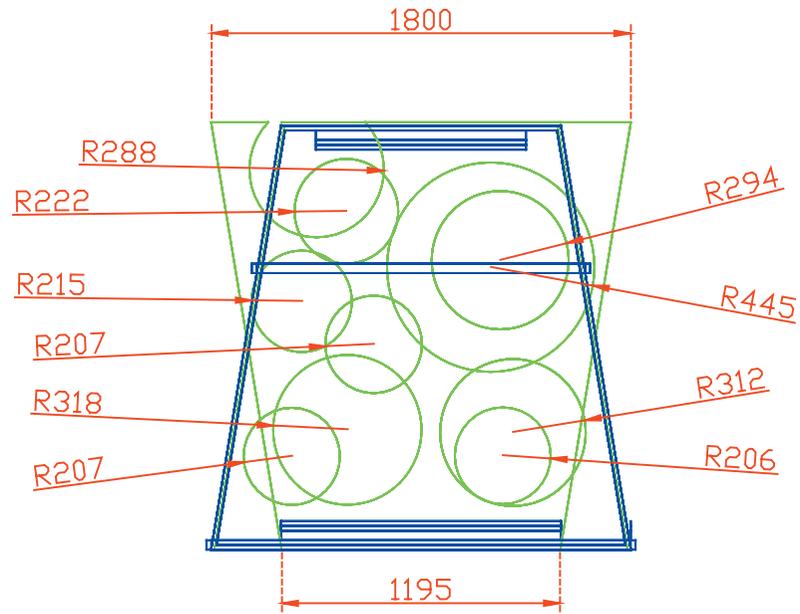
# MESA



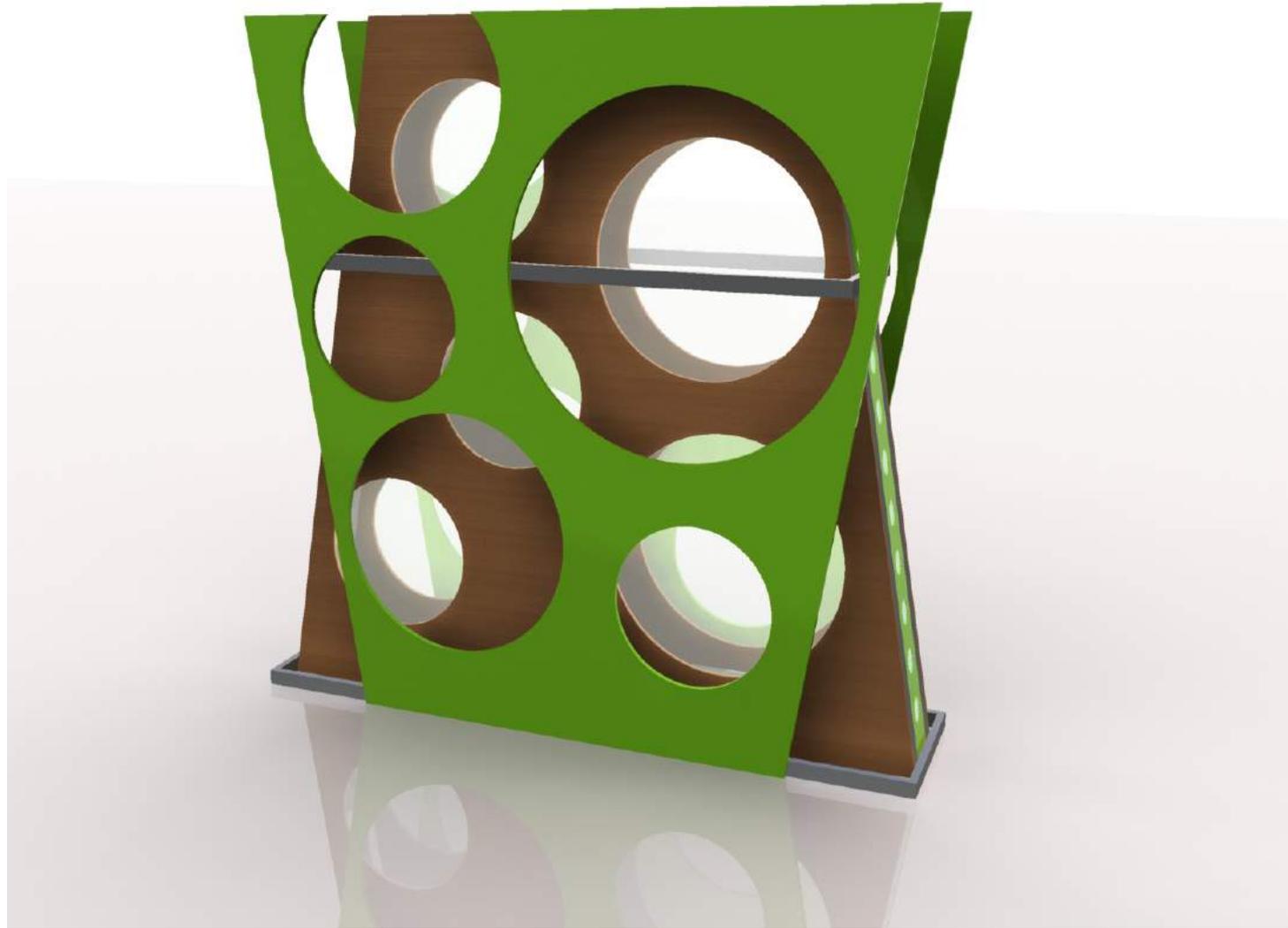


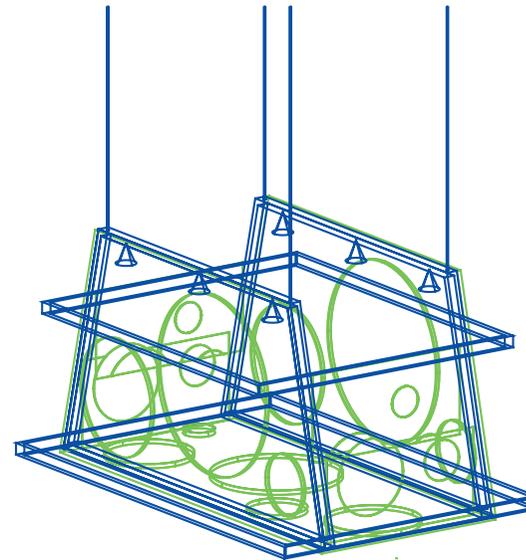
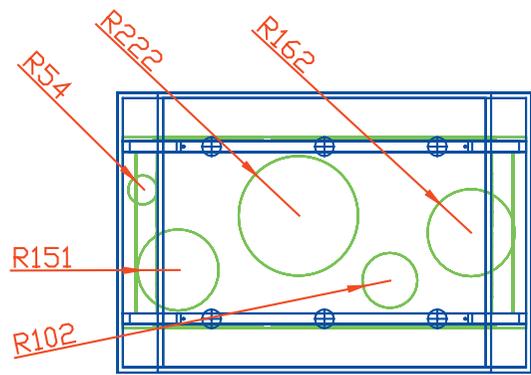
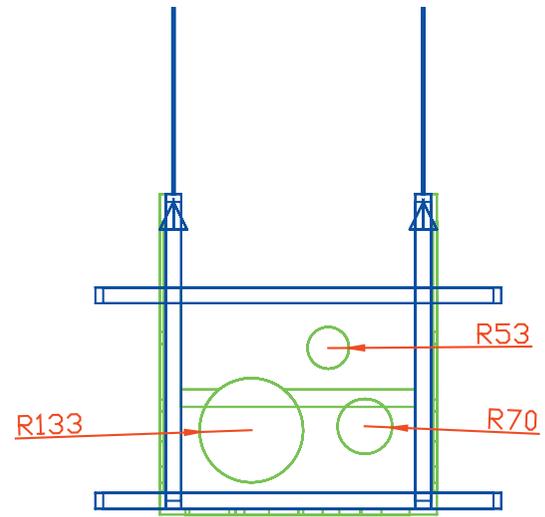
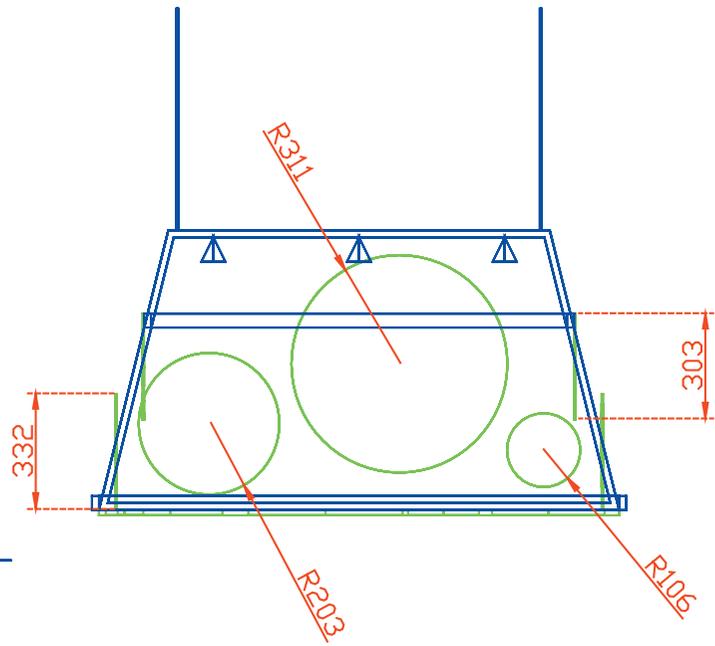
# BARRA





# DIVISOR

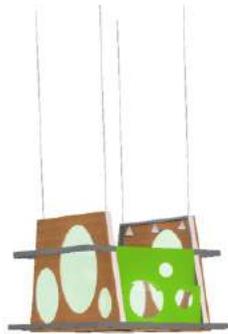




# LAMPARA



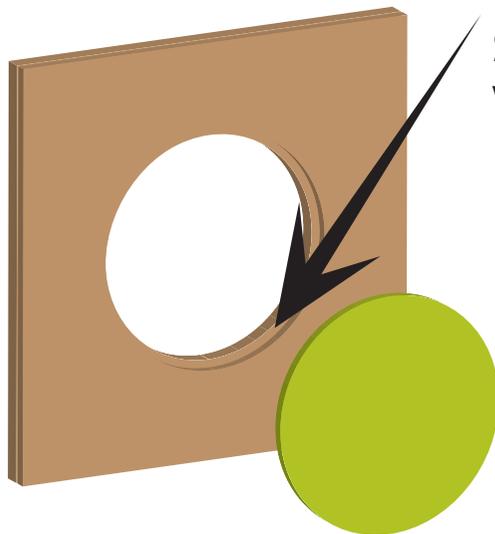
# AMBIENTE 2



# DETALLES

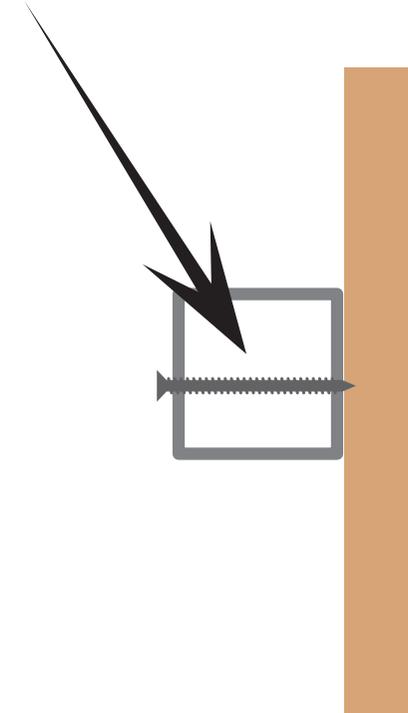


VELCRO PARA SUJETAR  
COJINES A TABLERO



DESTAJE PARA  
SUJETAR MADERAS  
VERDES Y ACRILICOS

TORNILLOS A TRAVES DEL TUBO  
PARA SUJETAR MADERAS



## PROPUESTA 3: ESPECIFICACIONES:

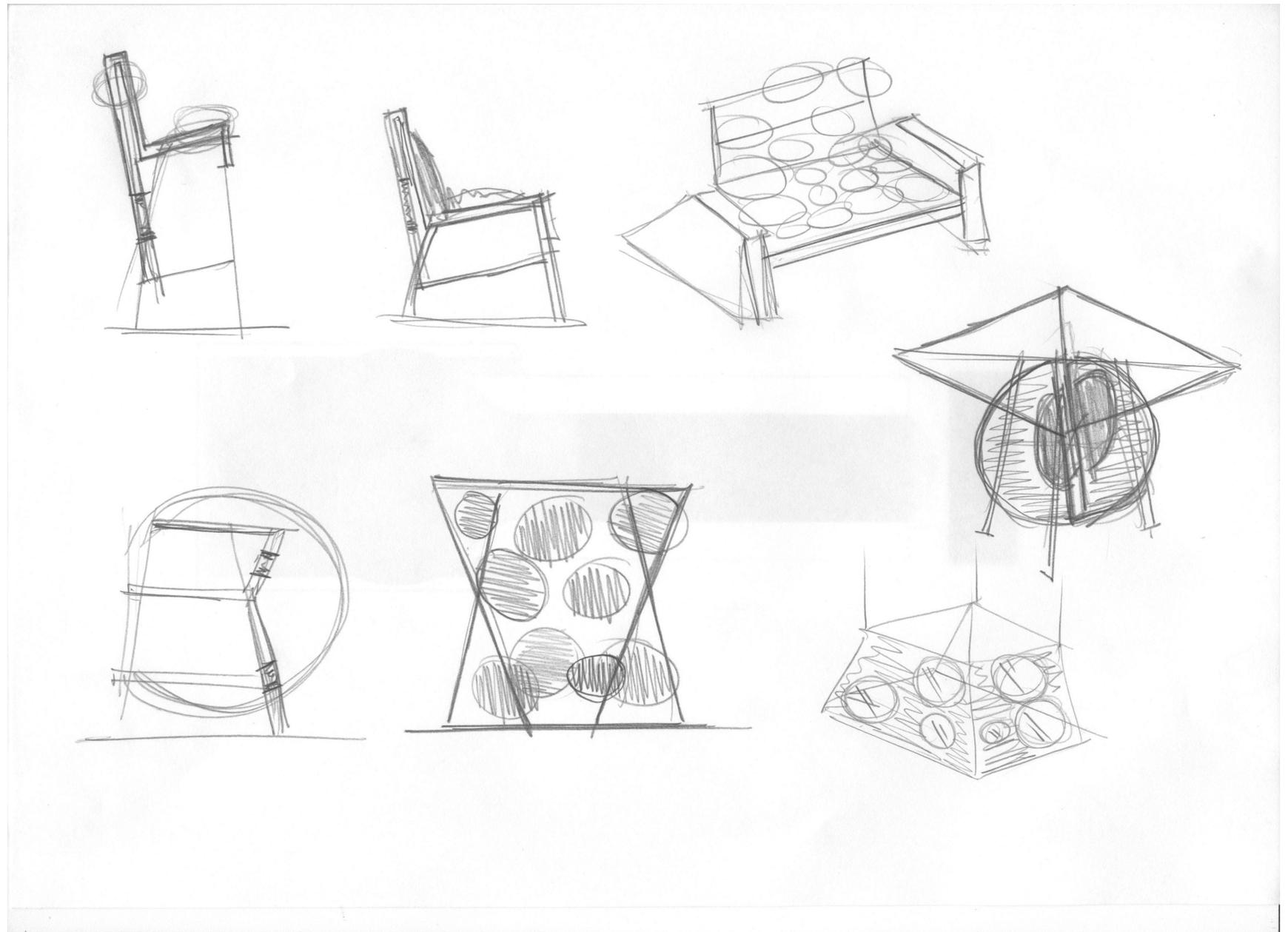
Para el desarrollo de la forma se tomó dos puntos de partida, el uno son los cilindros, o “chorizos” de esponja, y la otra idea es la combinación de virtualidades parciales con virtualidades totales, por lo cual se ha usado placas de acero inoxidable perforadas, para que recubran solamente ciertos segmentos de las estructuras bases.

Los cilindros acolchonados, están dispuestos a usarse como tapicería de confort, en zonas propicias a recibir apoyo de personas en uso del mueble, y estarán recubiertos de tela de tipo microsuede, de color azul.

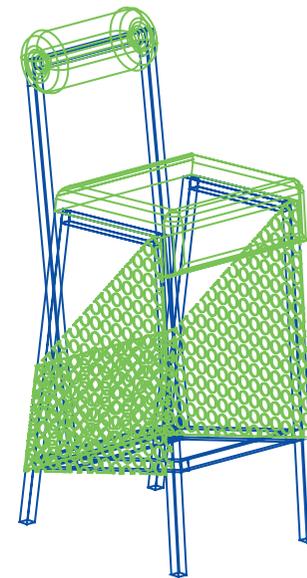
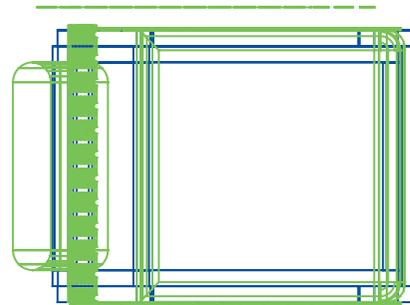
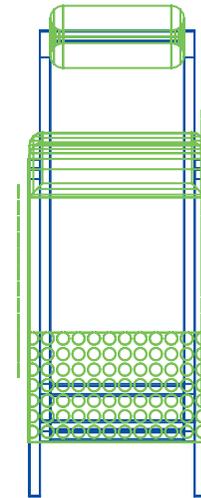
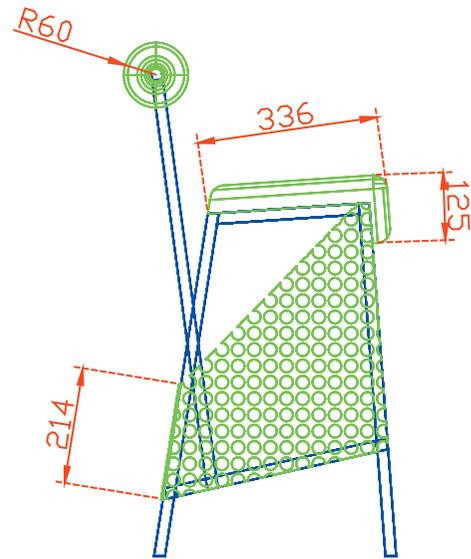
En el caso de muebles para sentarse, hay que adicionar un asiento tapizado de la misma tela, con propiedades de relleno blando, perfilado sobre placas de MDF, y que cubra toda la superficie del asiento, mas una pequeña parte del frente de la silla.

Las placas de acero perforado van a cubrir mayormente las partes bajas, y se lo utiliza también como pantalla para paso de luz fluorescente, con acrílicos transparentes como filtro de color, para obtener cromática azul.

# BOCETOS:

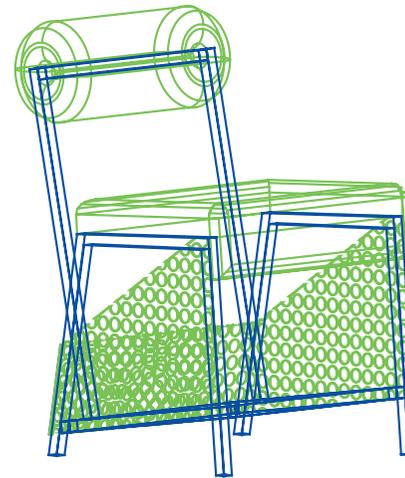
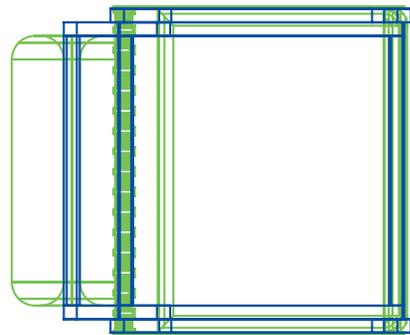
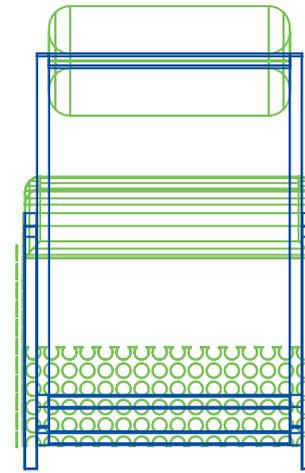
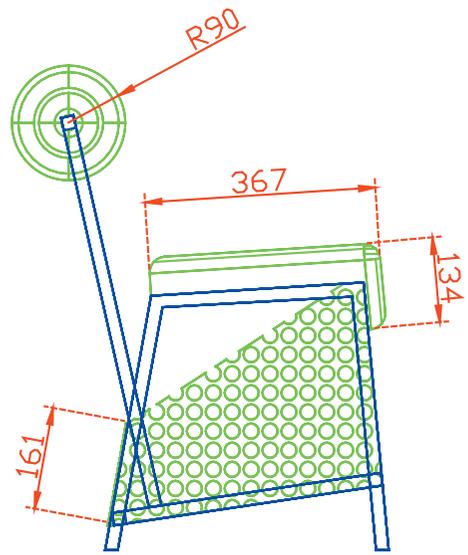


# MEDIDAS:



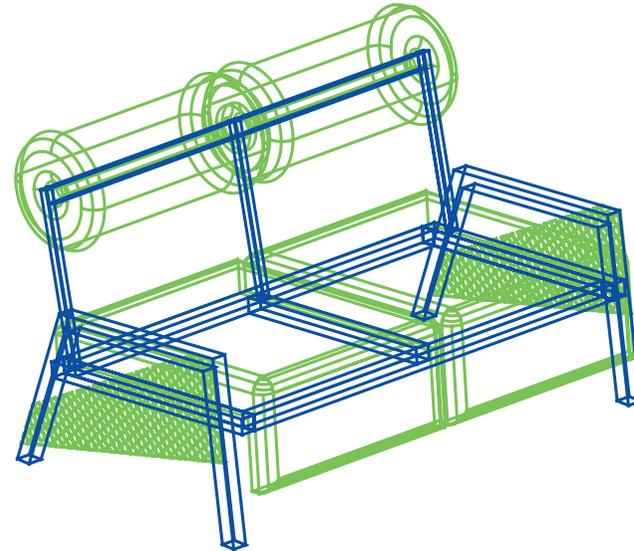
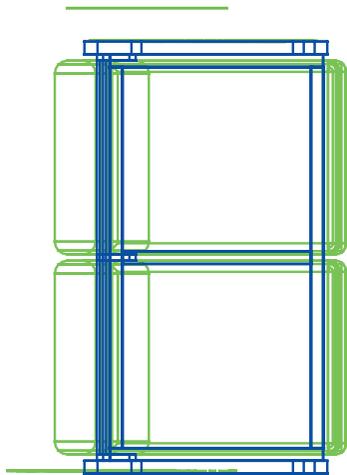
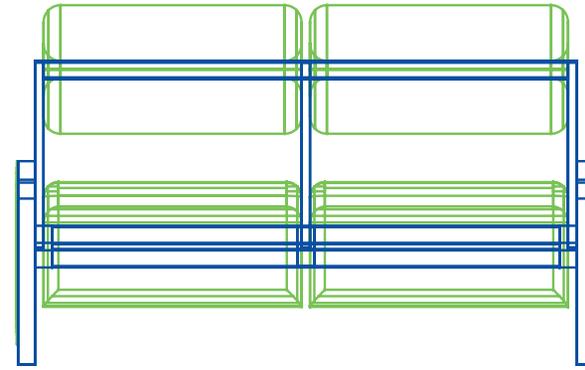
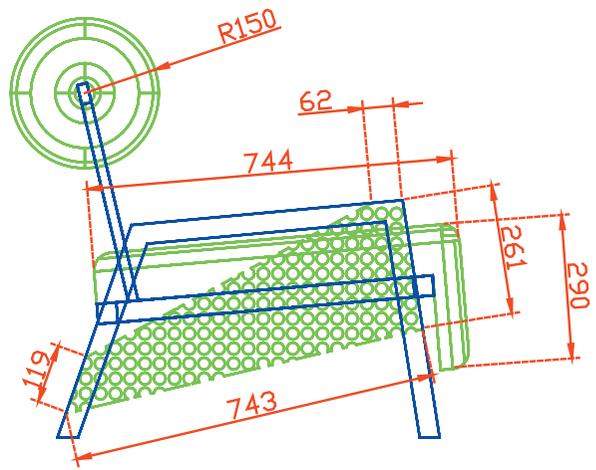
# TABURETE





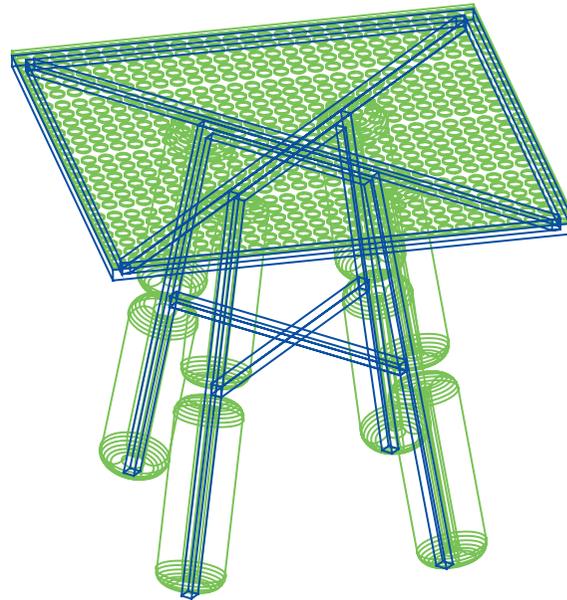
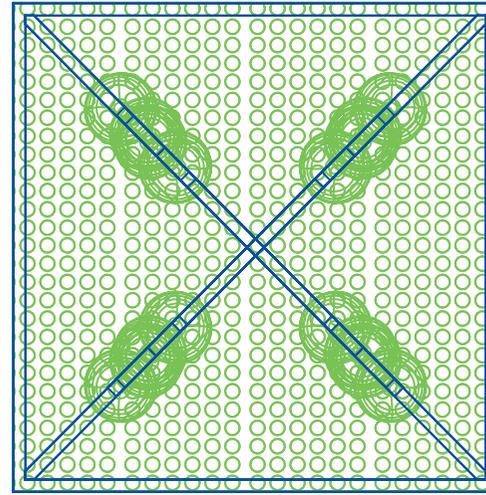
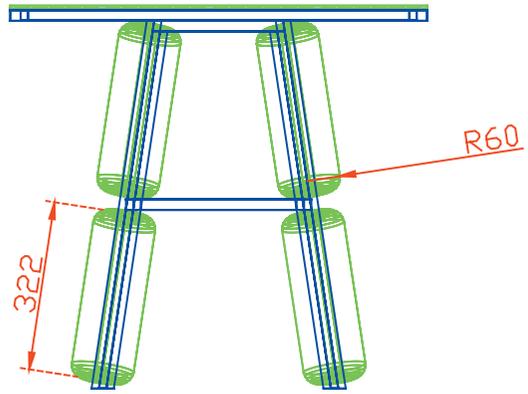
# SILLA



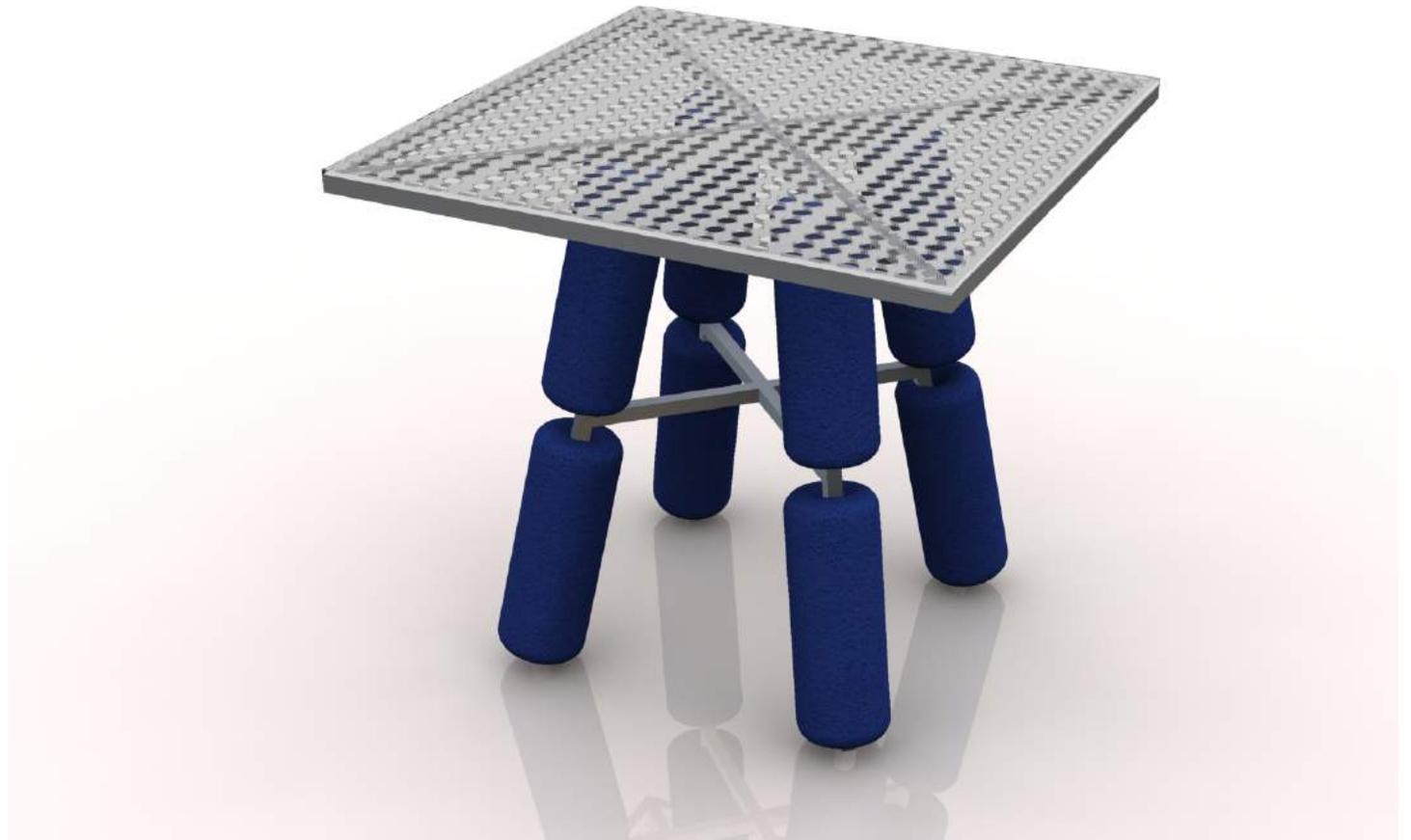


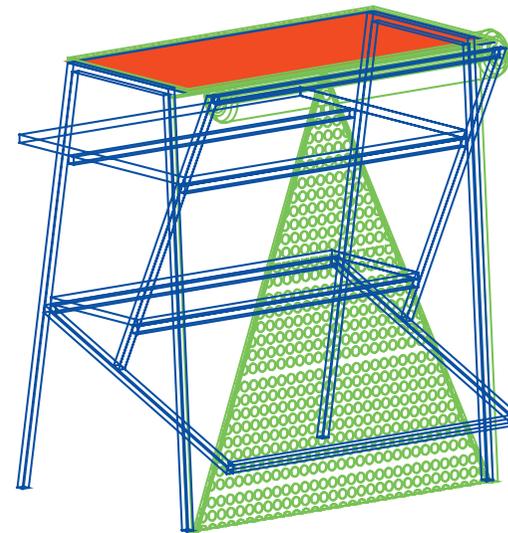
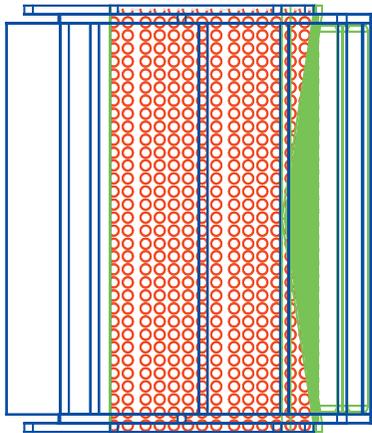
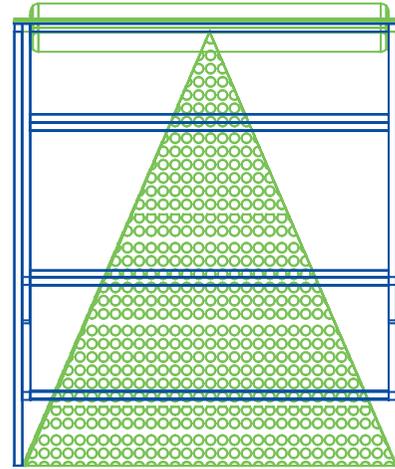
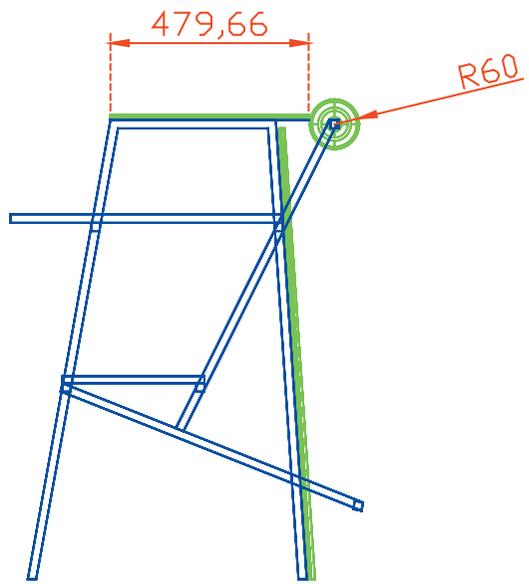
# SOFA



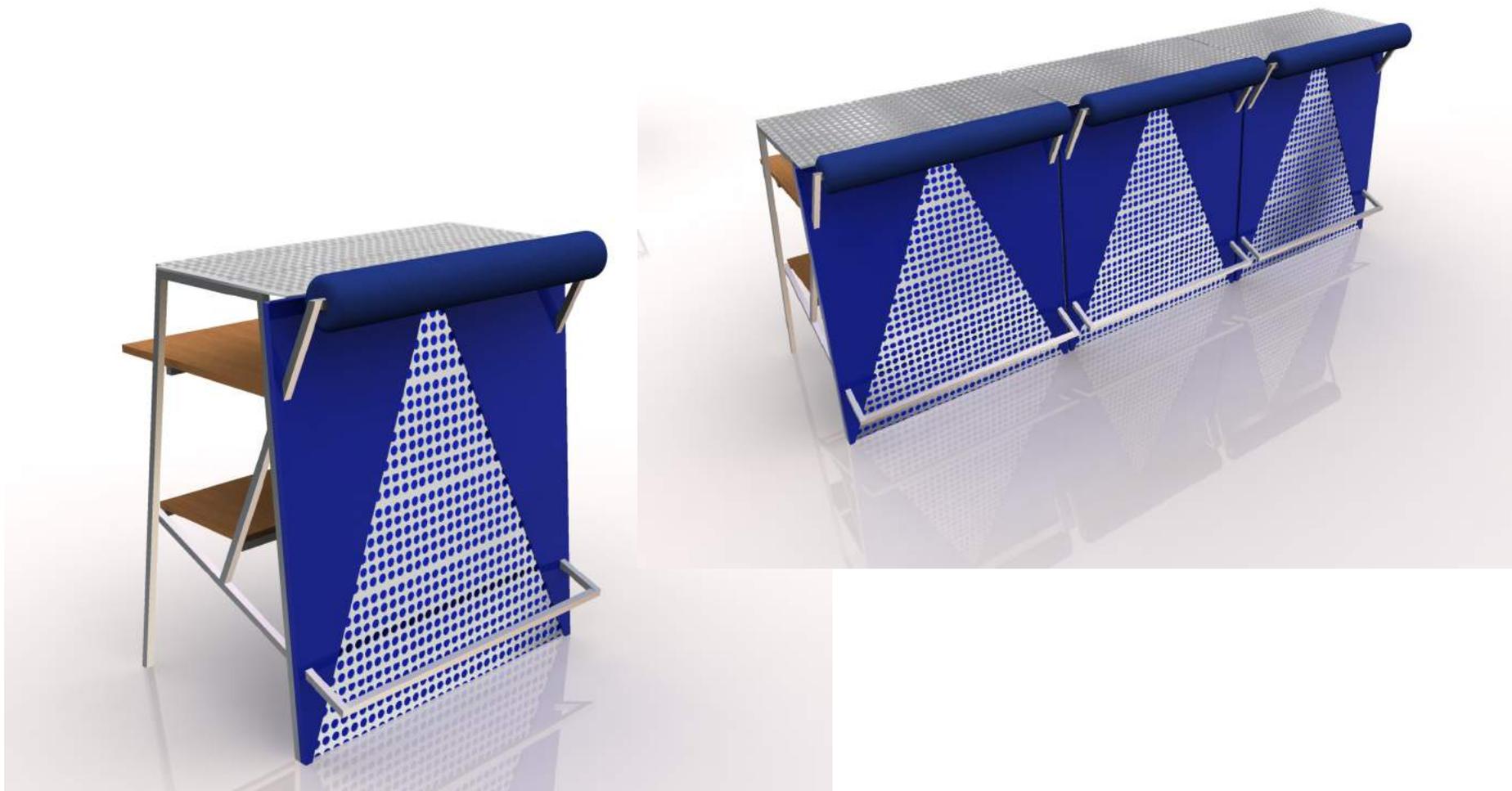


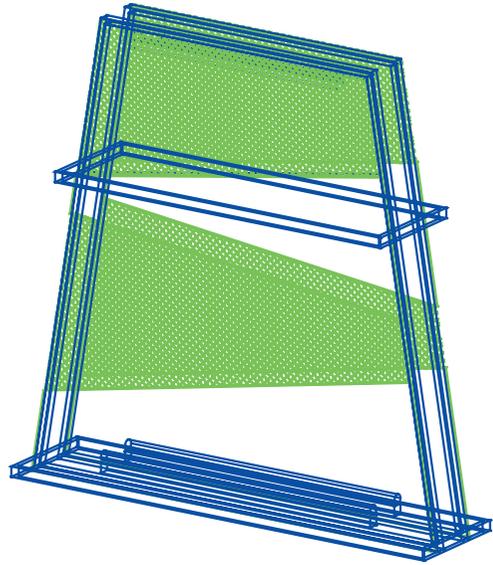
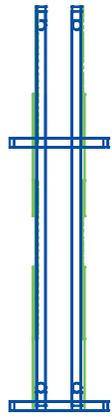
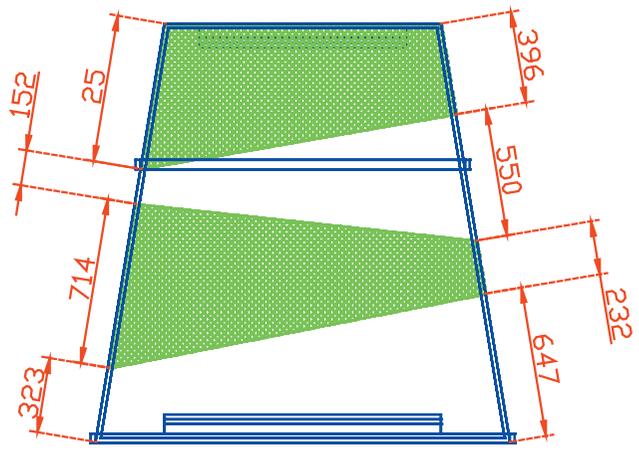
# MESA



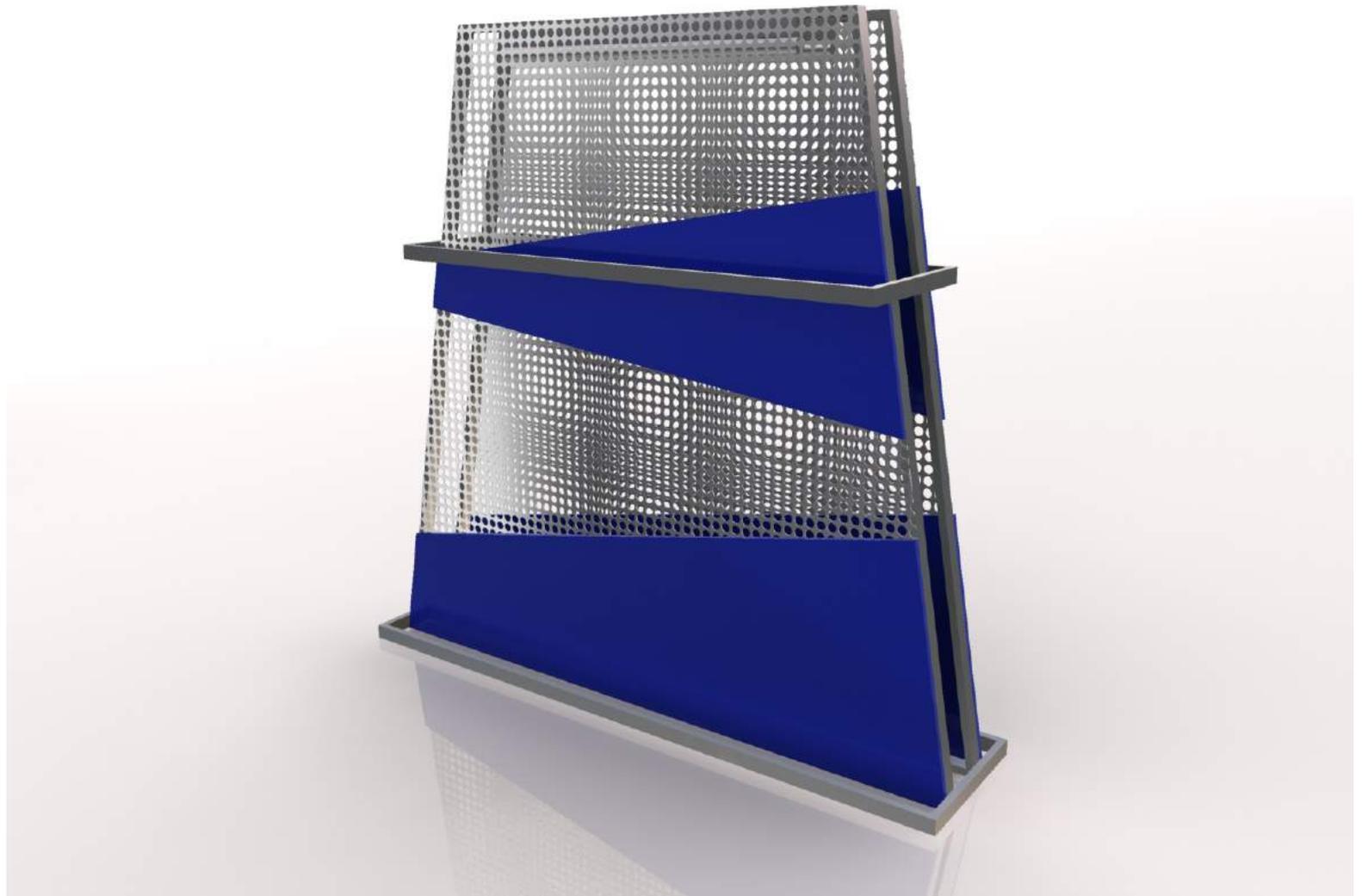


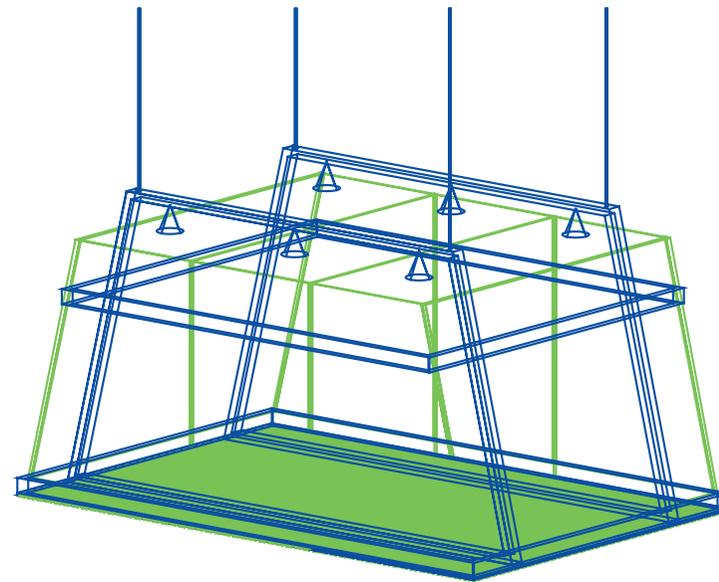
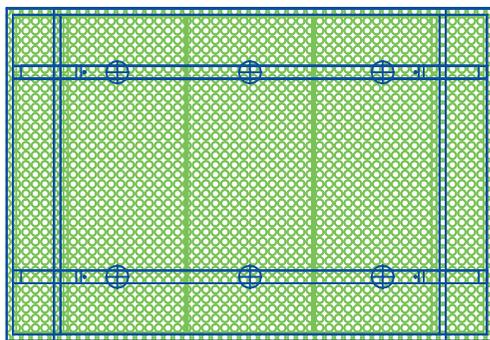
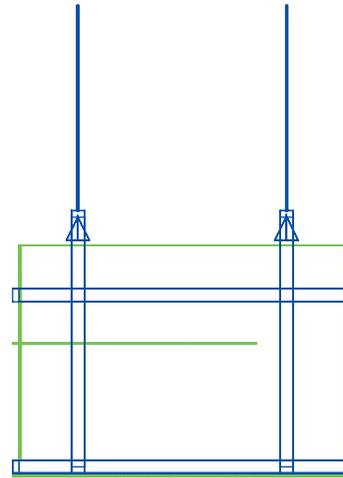
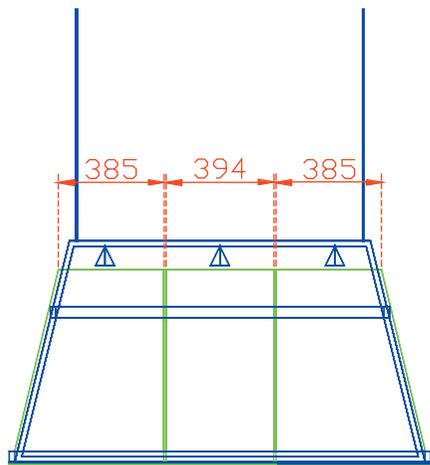
# BARRA



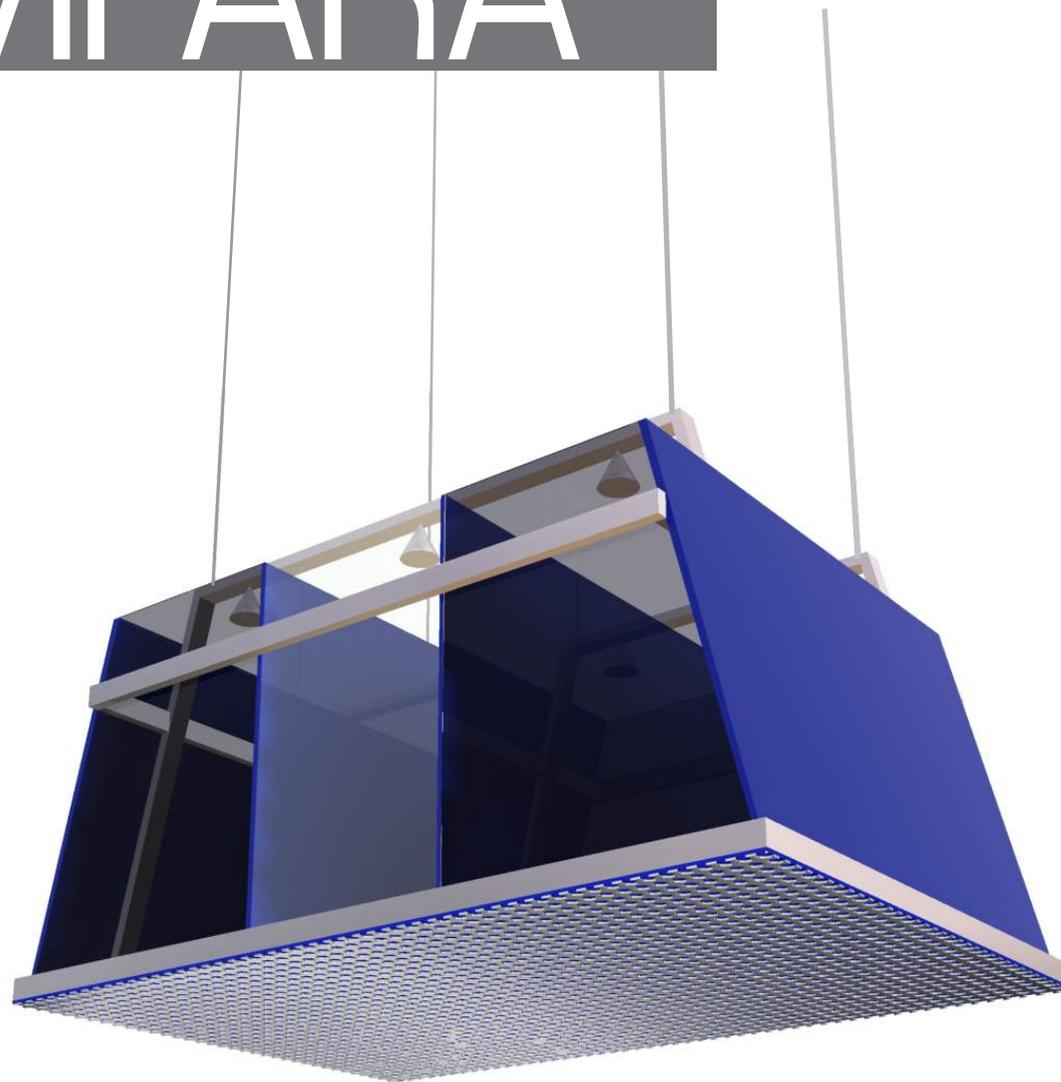


# DIVISOR

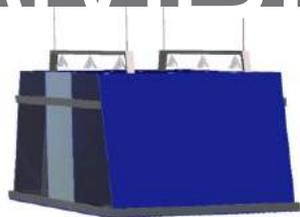




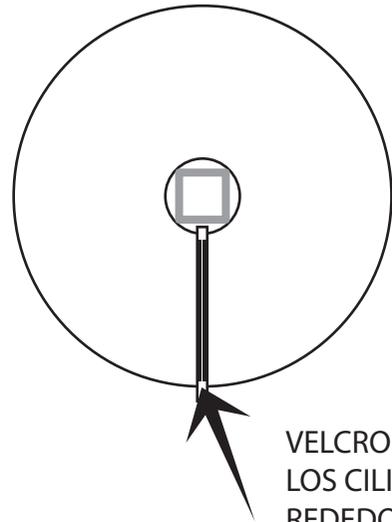
# LAMPARA



# AMBIENTE 3



# DETALLES



VELCRO PARA SUJETAR  
LOS CILINDROS AL  
REDEDOR DE TUBOS



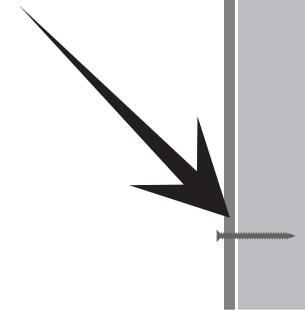
ACRILICO 6mm

SILICONA FRIA  
TRANSPARENTE

PLACA ACERO  
PERFORADA

TUBO  
ESTRUCTURA

PLACAS PERFORADAS  
SUJETAS MEDIANTE  
TORNILLOS  
AUTOROSCANTES

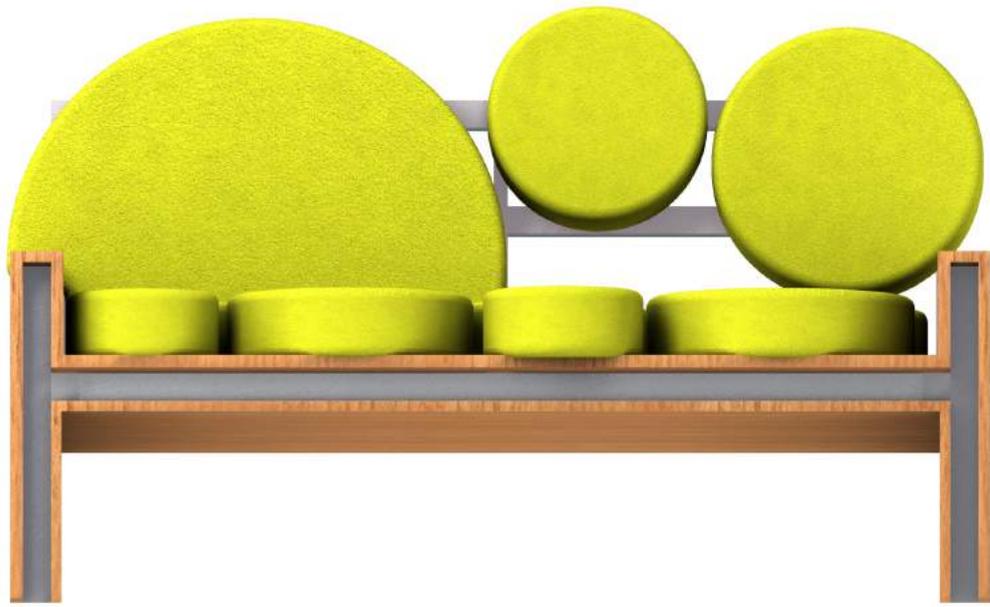


## PROTOTIPO:

SOFA: con capacidad para dos personas, este mueble pertenece a la segunda propuesta planteada en este proyecto, con un enfoque formal que plantea el contraste de grandes placas de madera con pequeñas colchonetas circulares verdes, en diversos tamaños, y cubiertas con tela.









# PRESUPUESTO

SOFA			
<b>ESTRUCTURA</b>			
MATERIAL	CANTIDAD P	RECIO UNIT.	PRECIO TOTAL
Tubo hierro 4x4cm. E1.8mm.	1.5	14.80	22.20
Tubo hierro 4x2cm. E1.5mm.	0.75	12.90 9	.67
MANO DE OBRA	HORAS HOMBRE-MAQUINA	PRECIO 1 HORA P	RECIO TOTAL
Corte	3	8	24
Suelda	2.5	8	20
Pulido de soldadura	2	6	12
ACABADOS	CANTIDAD P	RECIO UNITARIO P	RECIO TOTAL
Lija-masilla	2 horas	5	10
Pintura al horno	1.2 m2 2	5	30
INDIRECTOS			20
<b>TOTAL</b>			<b>147.87</b>

<b>TABLEROS</b>			
MATERIAL C	ANTIDAD	PRECIO UNIT. P	RECIO TOTAL
Tablero MDF chapa de haya 18mm.	1	56 5	6
Tablero MDF 15mm.	0.25 3	8	8.5
MANO DE OBRA H	ORAS HOMBRE-MAQUINA	PRECIO 1 HORA P	RECIO TOTAL
Corte	2	8	16
Armado 1	.5 8	1	2
ACABADOS C	ANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Lija-masilla 1	.5 horas 5	7	.5
Sello y laca 5	m2	11 5	5
INDIRECTOS		2	0
<b>TOTAL</b>			<b>175</b>

<b>COJINES</b>			
MATERIAL	CANTIDAD P	RECIO UNIT.	PRECIO TOTAL
Espanja gris 10mm.	1 plancha	13 1	3
Tela microsuede verde limón	3.5 m. 6	.5	22.75
MANO DE OBRA	HORAS HOMBRE-MAQUINA	PRECIO 1 HORA P	RECIO TOTAL
Corte	1	11 1	1
Armado	4	8	32
INDIRECTOS			30
<b>TOTAL</b>			<b>108.75</b>

TOTAL COSTO PRODUCCION: \$ 431.62  
 UTILIDAD 25% \$ 107.90  
 COSTO FINAL \$ 539.52



# CONCLUSIONES

Parte importante de todo este proceso investigativo es el conocimiento obtenido, tanto práctico como teórico, al haber tenido que ahondar ciertos temas entre los cuales destacan materiales, tecnología y tendencias, y recibiendo como resultado una mucho más amplia visión del diseño contemporáneo e invaluables referentes prácticos que seguro estarán presentes y serán aplicados en un futuro cercano como profesional.

Luego de terminar la investigación de mercado, y haber aclarado ciertas dudas sobre el comportamiento del consumidor; se ha trabajado en los diseños para volverlos parte de un entorno funcional, y sus propiedades reversibles los han expuesto a críticas que han sido positivas y alentadoras.

El aporte que esta propuesta plantea, es meramente enfocado a un diseño efímero, que no genere monotonía, sino un constante despertar de inquietud de los usuarios, por ver cada vez más impactantes y desafiantes diseños, lo que auto sustenta al objetivo principal de este proyecto.

Es así como mediante el diseño, se ha resuelto una necesidad planteada por las nuevas generaciones, arriesgadas e innovadoras, optimizando recursos accesibles y creando un producto final que marca un punto de iniciativa hacia nuevas propuestas, con aplicaciones de reversibilidad estética.



# ANEXOS



# BIBLIOGRAFÍA

- WONG, Wucius, "Fundamentos del Diseño", GG Diseño, Barcelona, 2004
- CERVER, Francisco Asensio, "Industrial Design", Barcelona, 1 Ed, 1991
- MAC CORMICK, Ernest J, "Ergonomía", Gustavo Gili, Barcelona, 1980
- BROTO, Carlos, "Bars Design", Minguet, Josep Ma, 1 Ed.
- LOBACH, Bernd, "Diseño Industrial", GG Diseño, Gustavo Pili, 1976
- CANTER, David, "Interacción Ambiental", Surrey University Press, 1975
- BONSIPE, Gui, "Diseño Industrial", Feltrinelli Editore, Milano, 1975
- "Biblioteca Atrium De La Decoración", Ediciones Atrium, España
- MONDELO, Pedro y otros, "Ergonomía 4", Ed. UPC, Barcelona
- Gomez García, Victoria, "Bars Decor", Ed Atrium, Barcelona, 1994
- [www.google.com](http://www.google.com)
- [www.cidap.org](http://www.cidap.org)
- [www.contemporaryfurniture.com](http://www.contemporaryfurniture.com)
- [www.mocoloco.com](http://www.mocoloco.com)
- [www.estiloyhogar.com](http://www.estiloyhogar.com)
- [www.artuniversal.com](http://www.artuniversal.com)
- [www.todoarquitectura.com](http://www.todoarquitectura.com)
- [www.wikilearning.com](http://www.wikilearning.com)



