





The background features a dark, almost black, space filled with a dense field of small, multi-colored particles in shades of blue, purple, and orange. Overlaid on this are several bright, glowing white lines that curve and intersect, creating a sense of dynamic movement and depth. The overall aesthetic is futuristic and abstract.

EXPRESIVIDAD TEMPORAL EN BARES







DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi padre, por toda su confianza depositada en mi, por su apoyo incondicional durante mi carrera universitaria, por ser el pilar fundamental en el transcurso de mi vida, por ser un padre ejemplar y estar siempre conmigo..!!

Por esto y mucho más.....

Te amo pa!!



AGRADECIMIENTO

A Dios, por guiarme siempre por el buen camino.

A mis padres, por todo su apoyo, y por todo lo que han hecho por mí.

A David, por su apoyo, sus consejos sabios, por estar a mi lado, y por darme el visto bueno para cada uno de mis proyectos de diseño.

A mis compañeros, sobre todo a la flaca y a la seño, simplemente por todos y cada uno de los momentos compartidos por 4 años.

A Genoveva Malo, Manuel Contreras y Diego Jaramillo, por todas sus enseñanzas, y por su ayuda en este proyecto.

A todos... millón Gracias!!!

ABSTRACT

Este proyecto nace de la idea de crear un espacio de entretenimiento nocturno innovador y alternativo, ante una problemática que enfrenta la juventud moderna, que se caracteriza por el cambio velóz, ante las nuevas tendencias y formas de vida.

El diseño interior del centro de entretenimiento nocturno, pretende relacionarse y conjugar con la nueva cultura del cambio, por la que atravesamos los jóvenes, partiendo de una mutación interna-superficial del espacio, y la aplicación de la cultura nómada, por medio de la expresión, función y tecnología, con el fin de lograr que los jóvenes se identifiquen con este tipo de espacio mutante-nómada internamente.

DISEÑO DE INTERIORES

PAOLA SERRANO

ABSTRACT

This project was born from the idea of creating an alternative, innovative, nocturnal entertainment space due to a problem that is faced by modern youth characterized by rapid change regarding new tendencies and lifestyles.

The interior design of the nocturnal entertainment center aims to relate to and join with the new culture of change experienced by today's youth. It starts with an internal surface mutation of the space and the application of the nomadic culture through expression, function and technology, with the aim of making the young people identify with this type of mutant-nomadic internal space.



A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping letters.



ÍNDICE

DEDICATORIA	7
AGRADECIMIENTO	9
ABSTRACT	11
ÍNDICE	13
INTRODUCCIÓN	17

CAPÍTULO 1 REFERENTE TEÓRICO

1.1 LA JUEVENTUD	20
1.1.1 Culturas juveniles.....	21
1.1.2 Culturas y expresiones.....	22
1.1.3 El cambio y la juventud.....	23
1.1.4 Cultura nómada.....	25
1.1.5 Recreación juvenil.....	26
1.2 EXPRESIONES EN EL ESPACIO	27
1.2.1 Diseño reversible.....	27
1.2.2 La mutación.....	28
1.3 DIAGNÓSTICO	29
1.3.1 Observación sensorial.....	30
1.3.2 Encuesta.....	33
1.3.3 Entrevista.....	34
1.3.4 Conclusión personal.....	35

CAPÍTULO 2 PROGRAMACIÓN

2.1 CONDICIONANES DE DISEÑO	38
2.1.1 Condicionante funcional.....	40
2.1.2 Condicionante tecnológico.....	42
2.1.3 Condicionante expresivo.....	43



2.2 CONCEPTO DE DISEÑO.....	44
2.3 CRITERIOS DE DISEÑO.....	46
2.3.1 Funcional.....	46
2.3.2 Tecnológico.....	47
2.3.3 Expresivo.....	54
2.4 Organigrama de espacios: mutación y nomadismo.....	55
 CAPÍTULO 3 PROPUESTA	
3.1 ESTADO ACTUAL.....	60
3.2 PLANOS.....	61
3.3 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.....	78
3.3.1 Especificaciones generales.....	78
3.3.2 Especificaciones de cada zona.....	80
3.4 PERSPECTIVAS.....	84
3.5 DETALLES CONSTRUCTIVOS.....	113
3.6 PRESUPUESTO.....	121
 CONCLUSIÓN	 127
BIBLIOGRAFÍA	128
BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES	129
ANEXOS	132



INTRODUCCIÓN

Este proyecto, trata sobre un tema de actual interés que es **la juventud**, el **entretenimiento nocturno** y la **necesidad de cambio** en sus vidas, ya sean cambios físicos como emocionales, partiendo desde la problemática que el joven experimenta actualmente en sus formas de vida: **“el agotamiento visible y repetitivo de las cosas ante lo permanente, frente a la necesidad y velocidad del cambio”**.

Ante esta problemática, planteo en este proyecto, crear formas de entretenimiento basadas en un diseño con un concepto temporal y mutante, con el fin de provocar en el joven, nuevas sensaciones, poder satisfacerlos y crear una relación entre **joven-cambio; espacio-cambio** ante sus necesidad de cambio.

Enfrentar el tema de la juventud me permite conocer todas las actitudes y preferencias de los jóvenes, ya que uno de los rasgos más distintivos de la actual juventud es la velocidad en la que van **evolucionando y cambiando** sus preferencias físicas y emocionales, formando núcleos de la sociedad con nuevas formas y alternativas, en la que se **producen una serie de cambios**, ya sea por una continuidad de la modernidad, o por la ruptura de la posmodernidad, por esto, actualmente, los jóvenes se caracterizan por tener una manera diferente de concebir el tiempo y el espacio. Hoy el tiempo es heterogéneo debido a los nuevos avances tecnológicos, y el espacio viene a ser ramificado.

Los jóvenes de hoy forman un nuevo mundo en la cotidianidad de sus vidas, que de una u otra

forma, poco a poco van generando un cambio personal y social, **debido al agotamiento visual y repetitivo de las cosas**, los cuales crean cambios en lo que respecta a: vestuario, gustos, **lugares**, actitudes, etc. con sentidos diferentes, creando una especie de **mutación** llenas de corrientes y estilos, provocando cambios en el modo de leer y ver al mundo, compuesto por variadas formas, prácticas y estilos de vida.

Actualmente **todo cambia rápidamente y se agota con mayor velocidad**, las amistades, los trabajos, las ideas, gustos, la moda, **los espacios**, la tecnología, etc. de esta manera, llegamos a una especie de **desecho por lo ya usado**, probado o experimentado, generando un sentido de impermanencia, es decir **temporal**.

Este proyecto presenta 3 etapas, la primera parte; es conocer acerca de los jóvenes, el entretenimiento, la cultura del cambio, y un diagnóstico sobre el entretenimiento nocturno en Cuenca, la segunda parte; hace referencia a los criterios y condicionantes de diseño, que definirán el concepto del proyecto, para concretar la tercera parte; que se basa en la propuesta de diseño interior para un bar, con un diseño cambiante o temporal.



CAPÍTULO 1. REFERENTES **TEÓRICOS**

1.1 LA JUVENTUD

La juventud es caracterizada como un **periodo de cambio**, entre la pubertad y la edad adulta, en la que los jóvenes, se encuentran en una etapa de preparación para la construcción de una identidad propia, a nivel físico: físico síquico y social.

Los adultos deben saber entender y manejar los deseos, expresiones, manifestaciones de los jóvenes, al momento de su desarrollo, ya que **dicho desarrollo, no es lineal o constante, al contrario, es un desarrollo irregular o temporal**, que reflejan e identifican el desarrollo en un grupo social.

Al inicio de nuestra juventud, siempre se nos presentan misiones o decisiones que cumplir como: la separación o contra posición con el mundo adulto o a descubrir nuestras emociones, la manera de percibir la vida, y sobre todo nuestra identidad.

La busca de identidad se torna dificultosa para nosotros los jóvenes, ya que por lo general, nos encontramos con una lucha entre nuestros valores, sentimientos, ideas, contra el grupo social al que deseamos integrarnos.



F1



F3



F2

F5



F4



F6



1.1.1 CULTURAS JUVENILES

1.- “Quizás lo que mejor caracteriza la existencia de las Culturas juveniles en la historia de la sociedad moderna es su explícita relación de ruptura o discontinuidad con los valores dominantes del “mundo adulto o de la “cultura oficial”.

Las culturas juveniles son grupos de personas o jóvenes que se unen para crear un grupo social en el cual, todos los integrantes buscan la integración de personas que tengan o adopten un nuevo y similar estilo entre los integrantes, teniendo **similares características** como: gustos, estilos, creencias, ideas, formas de vida, música, sexo, buscando entre ellos, nuevas alternativas de socializar y relacionarse.

Esta unión entre jóvenes o grupos juveniles, se da por razones de sentir y obtener la aceptación de la sociedad.

Una vez adoptado el nuevo estilo, nos acomodamos, defendemos y compartimos nuestra cultura, porque se convierte en una familia para los jóvenes, ya que comparten y encuentran nuevas formas de vestir, hablar, relaciones, sexualidad, gustos, entretenimiento.

Cada uno de los grupos sociales tiene un espacio de identificación y expresión, el cual, lo acomodamos a nuestra manera como mecanismo de comunicación y socialización, entre los integrantes del grupo social o entre grupos, en los lugares de entretenimiento como **bares, discotecas, parques, barrios, etc.** ya sea para desconectarnos del diario vivir, para pasar el rato o por diversión.

Estos espacios se convierten en **territorios vitales para las culturas juveniles**, ya que en muchos casos, estos espacios o lugares los definen o identifican como grupo social de clase baja, media, alta o como punk, hippie, metaleros, etc.

1. http://www.educarecuador.ec/_upload/losvaloresyculturas47.pdf

1.1.2 CULTURA Y EXPRESIONES:

Dentro de las culturas juveniles existen diferentes conjuntos de expresiones como: vestimenta, moda, música, expresión urbana, expresión política, blogs, sitios de encuentro, arte, etc.

Todas estas expresiones poseen diferentes espacios físicos de encuentro como: paredes, calles, parques, malls, bares, discotecas, etc. Estos sitios identifican al tipo de grupo social que es, y existen otros grupos sociales bien definidos como: góticos, punk, hippies, rockeros, etc.

Todos estos grupos sociales se expresan de diferentes modos, unos más aceptados que otros, pero al fin y al cabo, **la juventud es la cultura de la expresión y del cambio.**



F7



F8



F10



F9



F11

1.1.3 EL CAMBIO Y LA JUVENTUD

F12



F13



Actualmente, los tiempos y los **jóvenes cambiamos y evolucionamos velozmente**, al mismo tiempo poco a poco esta evolución se agota, como: amistades, los trabajos, las ideas, gustos, la moda, los espacios, la tecnología, etc, generando una especie de desecho por lo ya usado, deteriorando la cultura, las costumbres y la calidad de vida.

Cada etapa de la vida y época tiene su forma de desarrollo, no es lo mismo hablar de la juventud de hace 20 años que de la juventud actual o juventud moderna.

Las características de un joven moderno dentro de la sociedad son:

- No tiene interés por la política.
- Vive en el presente pasado y futuro.
- Son muy emocionales y sentimentales.
- Frescos, espontaneas e informales.
- Tienen muchos valores familiares.
- Vida estresante, y con poco tiempo.
- En su vida está presente el amor familiar, lo que lo lleva a que le cueste el despegue y desarraigo de sus familias; esto produce un menor conflicto generacional.
- Su actitud es más emocional que racional.
- **Buscan la diversión, pasarla bien con amigos.**
- Toman mucho.
- Le faltan claros proyectos, le faltan orientaciones para creer en nuevas utopías.

- Son rebeldes, pero hoy, expresado en ser el que más toma. Su rebeldía se manifiesta más en los comportamientos sociales.
- No le agrada tener responsabilidades, ni en la casa, ni en la escuela, pero en su mayoría es consciente de que sí las tiene y debe cumplirlas.
- No le gustaría hacerse adulto, ya que siente que este, sufre mucho dolor y está cargado de serios problemas y dificultades.
- **Encuentran su diversión** en bailar en las discotecas, en fumar, en tomar bebidas alcohólicas, en reuniones de amigos, o en practicar algún tipo de deportes.
- Busca el facilismo y la máxima comodidad.
- Es frontal, quema sus etapas rápidamente, y en su gran mayoría, vive confundido.
- Es visible que goza de muchas libertades, pero en algunos casos se produce un abuso de estas.
- Busca ser el más protagonista .
- Es muy individualista, tiene lo colectivo relegado, pues cada uno busca la felicidad en forma privada, o en pequeños grupos, formados por intereses más inmediatos, gustos personales, actividades de diversión y no por medio de ideales.
- Su relación es menos conflictiva con una máquina que con el otro ser humano debido al individualismo, la búsqueda de bienestar personal.
- El único objetivo es **pasarla bien, disfrutar y sentir placer en todos lados.**

2. “Las mayores diferencias que se resaltan, entre los jóvenes de antes y los de hoy, según cómo lo ve el joven posmoderno, son que aquellos eran amargos, muy cerrados, tenían muchas presiones, sabían lo que querían, eran serios, aburridos, y se tomaban las cosas más en serio. Pero verdaderamente conocían y respetaban los valores éticos y morales”.

En estos tiempos podemos ver jóvenes **acoplándose a las exigencias** y “la nueva moda” de la sociedad posmoderna, para poder proyectar una imagen que encaje dentro de esta nueva sociedad, ya sea en la moda, en la tecnología, tendencias, gustos, deseos, ideas, siempre tratando de buscar nuevas formas y estilos de vida, dentro de nuevos espacios que permitan una vida social, estos cambios, harán que sus vidas encajen con la posmodernidad, que viene a ser como **“la cultura de cambio”**.

Dentro de los grupos sociales y de cada individuo, existen valores, pensamientos, ideas, creencias, gustos, estilos, que están pasando actualmente por una crisis ya sea física o psicológica de cambio, que de una u otra forma los jóvenes se van adaptando.

En la última década se han dado una serie de cambios, actualmente, los jóvenes se caracterizan por tener una manera diferente de concebir el **tiempo y el espacio como temporales**.

Estos cambios rápidos, el progreso y las novedades son asimilados más pronto por los jóvenes.

2. http://www.oni.escuelas.edu.ar/2003/SANTA_FE/216/eljoven2.htm#perfil_adolescente_posmoderno



F14



1.1.4 CULTURA NÓMADA

F15



F16



3. “Se entiende la cultura nómada como un estilo de vida en el que **no se tiene un territorio fijo o permanente** como residencia, sino se convierte en un **estilo de vida temporal**, ya que con mucha frecuencia se trasladan de un lugar a otro, como un hábito”.

Los jóvenes en la etapa de la juventud, tienden a acoplarse, adaptarse y a formar parte de este estilo de vida “el nomadismo”, con el fin de buscar y recorrer nuevos lugares de entretenimiento en los que encontrarán interesantes experiencias, sensaciones y emociones diferentes y nunca antes sentidas. Ya que, los jóvenes u grupos juveniles al permanecer y frecuentar los mismos lugares, se aburren.

Estos traslados o cambios de lugar, pueden variar o cambiar de un día para el otro o en pocas horas, haciendo suyo o marcando dicho lugar.

3. JARAMILLO DIEGO, “Cuenca – Ciudad imaginaria”, tesis para la maestría en estudios de la cultura, UDA, Abril del 2003.

1.1.5 RECREACIÓN JUVENIL

La recreación para los jóvenes, es una **alternativa** para sus vidas, que los ayuda a escapar de las presiones del diario vivir, y a darse espacios en los que puedan descansar, disfrutar, sociabilizar, y a conocer a otras personas, con un equilibrio entre lo físico, espiritual, emocional y social, proporcionando en sí, aprendizajes y experiencias propias y de la relación del joven con el exterior, que los ayuda a buscar y a formar parte de su **identidad y expresión**.

Para los jóvenes, algunas áreas de recreación son: la música, el baile, el arte, la cultura, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos, la vida al aire libre, entre otras; en lugares como: parques, malls, calles, bares, restaurantes, discotecas, etc.

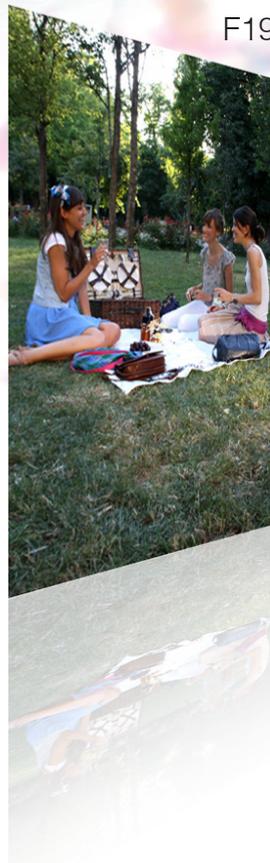
Sin embargo, uno de los principales lugares para su recreación es; generalmente por la noche, en **bares o discotecas**, con el objetivo de **pasarla bien**, intercambiar ideas, interactuar y conocer a más personas, y a desconectarnos del diario vivir.



F17



F18



F19



F20

1.2 EXPRESIÓN EN EL ESPACIO

La expresión es un factor elemental para poder realizar un diseño, partiendo de la mente, como una idea general de lo que se quiere expresar, para luego ser el acompañamiento idónea para la práctica creativa, ya que definirá el diseño, para poder transmitir la idea, manifestándose por medio de materiales utilizados, colores, las formas y conformación de la volumetría, la incorporación de conceptos, etc, con el fin de **transmitir algo**, provocar sensaciones, emociones, y un proceso de percepción.

1.2.1 DISEÑO REVERSIBLE

A medida que la tecnología avanza, y las percepciones o ideas de diseño crecen, hay la posibilidad de crear un sinnúmero de diseños.

Si bien la mayoría de diseños interiores son creados bajo un estilo permanente o estático, no se puede dejar de lado ni desaprovechar las nuevas oportunidades tecnológicas, ampliar visiones e ir más allá de lo ya, antes aplicado, para dar paso a un mejor y creciente **diseño temporal**.



F21



1.2.2 LA MUTACIÓN

4. “Sin mutación no habría cambio y sin cambio la vida no podría evolucionar”

La palabra mutación se deriva del latín **mutare = cambiar**, que es la que provoca una alteración o cambio en la información genética de un ser vivo, y por ende, esto producirá un **cambio espontáneo y súbito** a las características del ser vivo.

La mutación, en un sentido estricto, se relaciona directamente con la parte genética de los seres vivos, con un sin número de tipos de mutaciones, una de ellas es la mutación morfológica.

MUTACIONES MORFOLÓGICAS:

Las mutaciones morfológicas causan problemas y afectan directamente a la morfología del individuo, a su distribución corporal ya sea en la modificación o cambio del color o forma de cualquier órgano o sistema de un animal, planta, u elemento permitiendo al individuo una expresividad **variable**.

MUTACION - DISEÑO INTERIOR:

Los conceptos que se aplican a los interiores, en su mayoría, se caracterizan por ser diseños creados bajo un **concepto permanente y fijo**, restando posibilidades para un cambio dinámico y versátil al diseño.

La relación entre mutación y diseño interior, hace referencia a las **diversas formas** que se crean en el espacio, variando materiales, colores, ubicaciones, modos de construcción, conceptos, y elementos en general, etc, para **cambiar la expresión** en que se supone el espacio.

Es posible crear espacios interiores mutantes, por medio de la aplicación de **conceptos y elementos versátiles**, que faciliten los cambios al espacio, con el fin de crear un **diseño mutante y temporal para el espacio**.

4. <http://es.wikipedia.org/wiki/Mutaci%C3%B3n>, 30-06-2010



1.3 DIAGNÓSTICO

TEMA:

“ENTRETENIMIENTO Y BARES EN LA CIUDAD DE CUENCA”

OBJETIVO GENERAL:

- Conocer sobre las necesidades y dinámicas de **cambio**, frente al **entretenimiento nocturno juvenil**.

OBJETIVO ESPECIFICO:

- Conocer cuáles son las **percepciones** de los jóvenes sobre entretenimiento nocturno.
- Conocer como se **divierten** los jóvenes.
- Enfocar necesidades, expectativas, opiniones, de quienes frecuentan lugares de entretenimiento nocturno.
- Conocer las necesidades e inquietudes de los propietarios de los bares.

1.3.1 OBSERVACIÓN SENSORIAL

Para la elaboración de este capítulo, se realizó una visita a 4 centros de entretenimiento más frecuentados por los jóvenes, con el fin de obtener información sobre las cualidades de estos espacios físicos.

Los bares y discotecas visitados fueron:

- Discoteca Gabbia
- Riho deck & Lounge
- Yoko bar – discoteca
- Volver bar-discoteca

ANÁLISIS GENERAL DE LOS ESPACIOS:

- Estos espacios, son muy frecuentados y de preferencia por los jóvenes, caracterizados por su ambiente, música y gente.
- Todos aplican conceptos de diseños, basados en temáticas, como: glamur, jaula, etc.
- Todos tienen salida de emergencia y extintor contra incendios.
- No siempre tiene la misma afluencia de personas.
- Son diseños fijos y permanentes.

PROBLEMAS FUNCIONALES:

- No hay áreas designadas a la circulación.
- Poca ventilación.

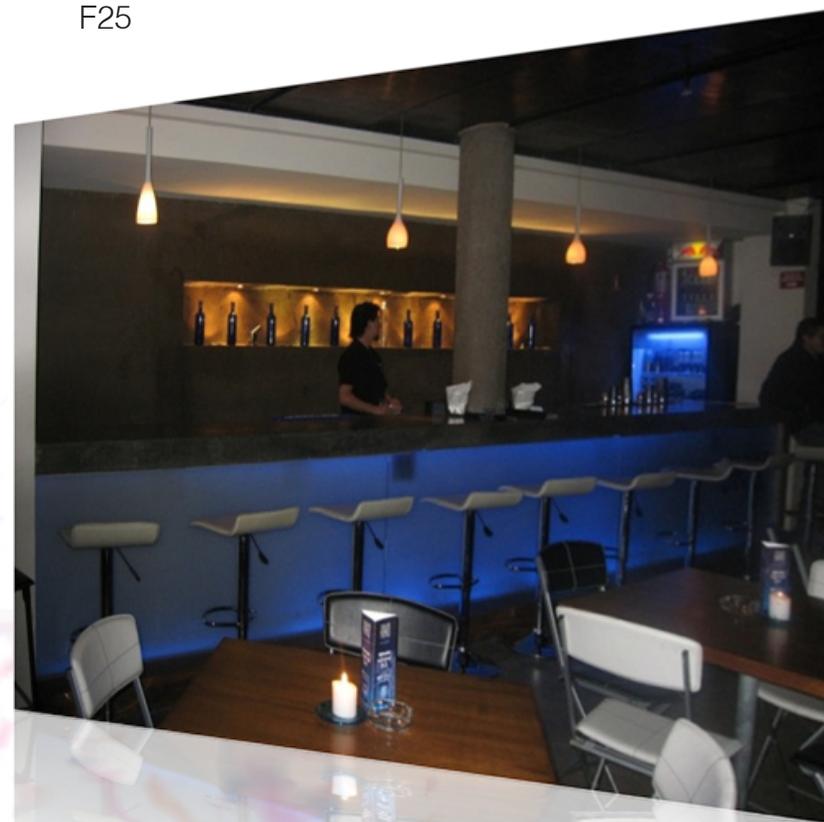
PROBLEMAS TECNOLÓGICOS:

- Mucha o escasa iluminación.

PROBLEMAS EXPRESIVOS:

- Poca innovación de diseño.

F25



RIHO DECK & LOUNGE

F24



DISCOTECA GABBIA

F26



YOKO BAR – DISCOTECA

F27



VELVET – BAR DISCOTECA

Tema:

“Percepciones de los jóvenes acerca del entretenimiento nocturno”

Objetivo General:

- Conocer sobre las necesidades y dinámicas de **cambio de los jóvenes**.

Objetivo específico:

- Conocer los diferentes modos de diversión de los jóvenes y las percepciones acerca de estos lugares.

- Encontrar nuevas alternativas para la diversión nocturna.

- Conocer el tiempo de afluencia y acogida de los jóvenes a los centros de entretenimiento nocturno.

Descripción del método:

Material de registro: encuesta - personal

Universo: 100 jóvenes de 18 a 25 años, de clase social media.

Trabajo de campo:

La encuesta se realizó en las calles y algunos lugares de entretenimiento

Muchos de los jóvenes encuestados, consideran a la diversión nocturna como una buena alternativa para desconectarse del diario vivir y pasar un buen rato junto a sus amigos, una vez por semana en su mayoría, en lugares como: discoteca Velvet, Yoko bar – discoteca, y discoteca Gabbia, siendo estos, los lugares preferidos y más frecuentados por los jóvenes, considerando a Yoko como el centro de entretenimiento nocturno con mejor calidad de diseño interior.

Los jóvenes tienden a cambiar de lugares de entretenimiento con mucha frecuencia ya que se cansan de ir siempre a los mismos lugares por escases de innovación tanto en calidad de espacio como de servicio, por eso creen que los bares o discotecas no tienen la misma acogida después de 3 meses de inaugurado el centro de entretenimiento.

Desean que en la ciudad exista un bar alternativo, diferente a los actuales o a “los mismo de siempre” con un lugar que les brinde variedad de servicios como: juegos de mesa, zona digital, una zona más tranquila y relajada, y el área social para crear relaciones con más personas.

Tema:

“Percepciones de los propietarios y sus necesidades acerca del entretenimiento nocturno”.

Objetivo General:

- Conocer cuáles son las necesidades y percepciones del entretenimiento nocturno, de los propietarios, frente a la necesidad de “cambio en los jóvenes”.

Objetivo específico:

- Conocer las inquietudes de los propietarios de los bares.

Fuente:

Propietarios de bares y discotecas.

- Discoteca Gabbia
- Riho deck & Lounge
- Yoko bar – discoteca
- Volver bar-discoteca

Entrevistadora: Paola Serrano.

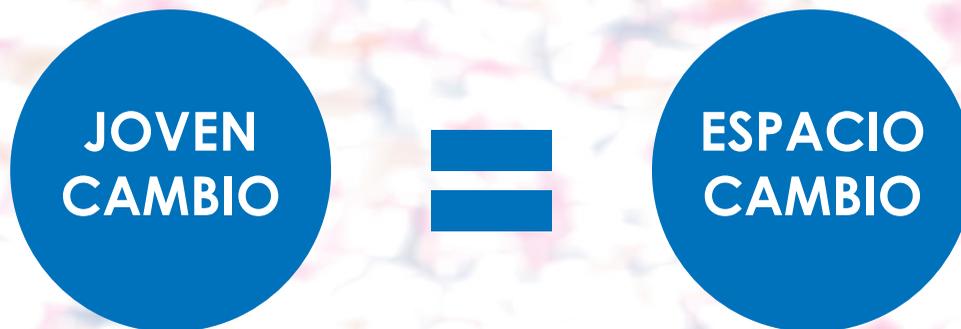
Todos los propietarios de los bares, parten de un concepto de diseño para su local, muchos de ellos se basan en un concepto más moderno e innovador ya que consideran, que hoy en día los jóvenes son más exigentes en la calidad de espacio y servicio que se les brinda.

Sus centros de entretenimiento nocturno, tienen muy buena acogida por jóvenes, sobre todo los días jueves y viernes, pero consideran que la acogida que tienen ahora no es la misma que tuvieron el primer mes de apertura, ya que este mes se ve más visitado por la novedad, los jóvenes quieren experimentar, y hacer la primera crítica acerca del lugar, ya sea positiva o negativa, en algunos centros de entretenimiento la afluencia de jóvenes a disminuido notoriamente y en otros centros la afluencia es similar al día de inauguración.

Debido a esto la mayoría de propietarios han tenido la necesidad de realizar fiestas temáticas, fiestas de cumpleaños u ofrecer mejores promociones para que su centro de entretenimiento se pueda mantener en el mercado.

Los propietarios de estos centros, creen que hoy en día, los jóvenes no son conformistas y por lo general se cansan de “lo mismo de siempre” ya que consideran a los centros de entretenimiento nocturno como monótonos y en muchas ocasiones; aburridos.

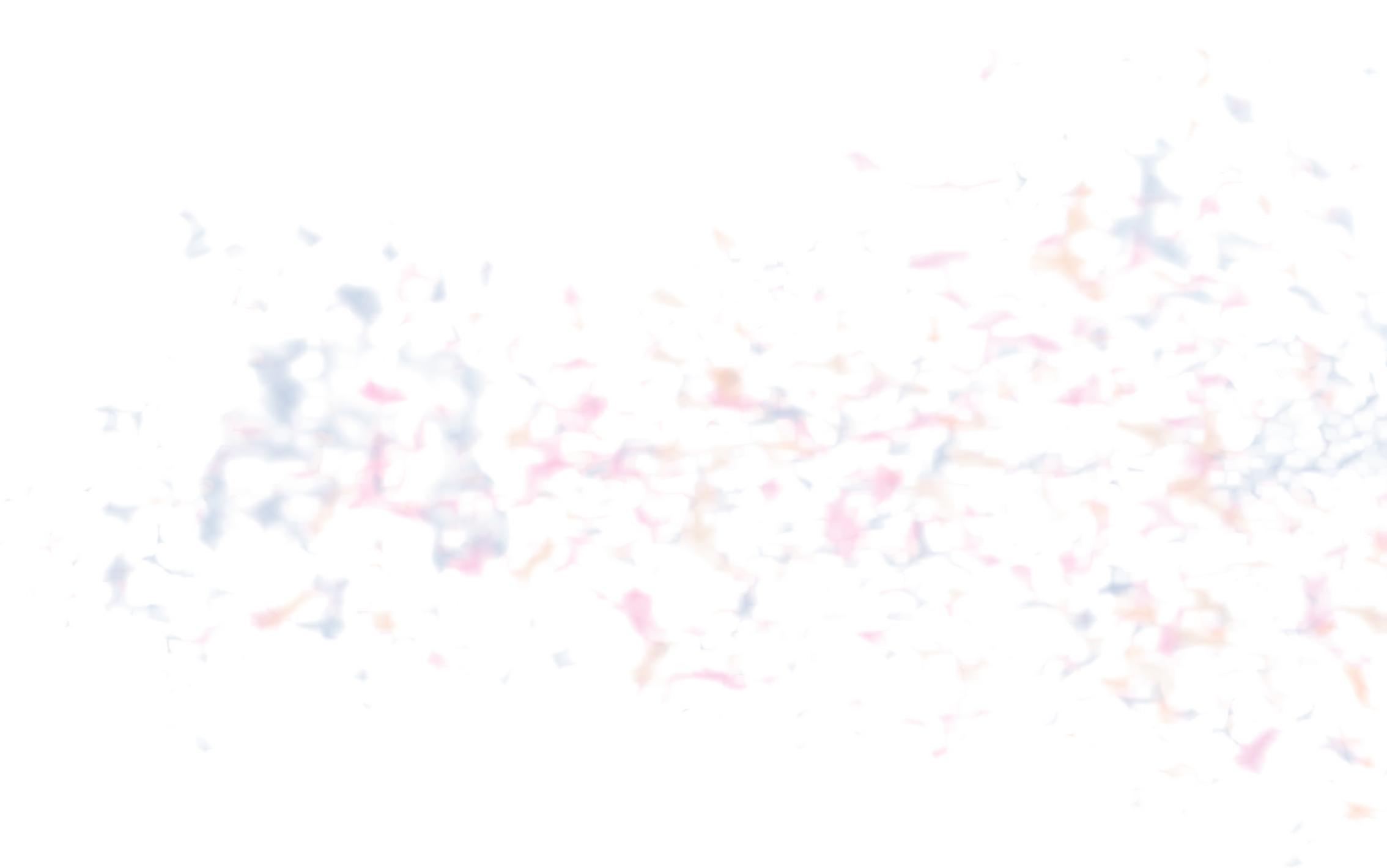
Como dato general, los propietarios, consideran que de 3 a 6 meses se debería presentar una nueva propuesta de diseño, para que el local tenga buena acogida, y afluencia de los jóvenes, ya que para ellos, lo más importante es cumplir y satisfacer en lo más posible las exigencias de los jóvenes.



1.3.4 CONCLUSIÓN PERSONAL

Por medio del diagnóstico, puedo concluir, que nosotros como jóvenes, siempre queremos y necesitamos desconectarnos del diario vivir y romper la rutina diaria, ya sea en cualquier actividad, en este caso, en un bar o discoteca, pero al mismo tiempo somos inconformistas y cada vez más exigentes, sentimos la necesidad de incorporarnos, relacionarnos y adaptarnos a la velocidad del cambio en las nuevas tendencias y tecnologías del mundo contemporáneo, debido a esto, tendemos a cansarnos rápidamente de lo mismo, de lo ya experimentado, ya que somos jóvenes modernos, jóvenes de cambio, jóvenes de lo diferente e innovador, por lo tanto siempre queremos seguir avanzando y cambiando nuestras formas de ver y sentir al mundo y lo que lo conforma.

Es por eso que mi propuesta ante esta problemática, es crear un espacio mutante, temporal, innovador y versátil relacionándolo así: (F30).



CAPÍTULO 2. **PROGRAMACIÓN**

2.1 CONDICIONANTES DE DISEÑO

Para la elaboración de la propuesta se parte de dos conceptos fundamentales que relacionan la problemática con la solución.

- **Nómada: traslado de un lugar a otro.**

- **Mutante: alteración de la estructura o superficie.**

El espacio se basa en la nueva y moderna cultura de los jóvenes: “la cultura del cambio”, cambio a lo nuevo, diferente, alternativo, temporal, es decir, mutante y nómada.

Una parte muy importante para un centro de entretenimiento, es que este, **satisfaga** las necesidades de los jóvenes, cumpla con sus expectativas y que se **identifiquen** con el espacio, por medio de conceptos de diseño interior, ante una relación; entre:

Joven - Espacio

Al mismo tiempo brindándoles actividades alternativas e innovadoras, como:

- Zonas de digitales.
- Zonas de juegos de mesa.
- Zonas relax.

HOMÓLOGOS DE ESPACIOS





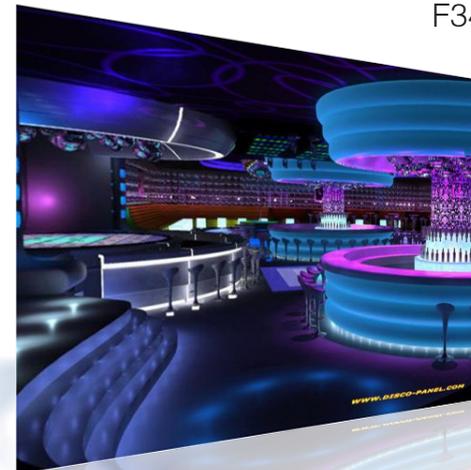
F30

ZONA DIGITAL



F32

ZONA RELAX



F34

BARRA



F33

JUEGOS DE MESA



F31

PRESENTACIONES



F35

ZONA DE BAILE

2.1.1 CONDICIONANTE FUNCIONAL

Las funciones que se realizarán en el espacio, según sus necesidades son:

ESPACIO	USOS	REQUERIMIENTO	CARACTERISTICAS
Zona para baile	Bailar	Proyección de luces	Nómada Mutante
Área social	interacción entre personas	Mobiliario Sensor de humo	Área abierta Mutante
Zona de barra	Consumo de bebidas Relación de personas	Instalaciones eléctricas y sanitarias Sistema modular Proyección de luces Mobiliario Pantalla de tv	Mutante y nómada Instalaciones previamente colocadas
Área para presentaciones	Conciertos Espectáculos Shows	Instalaciones eléctricas Sistema modular Proyección de luces Pantalla de tv	Mutante y nómada Instalaciones previamente colocadas
Zona digital	Play sation Películas Videos	Instalaciones eléctricas Proyección de luces Televisión mobiliario	Mutante Instalaciones previamente colocadas Área cerrada o abierta
Zona relax	Tranquilidad	Instalaciones eléctricas Proyección de luces mobiliario	Mutante Instalaciones previamente colocadas Área cerrada o abierta

Zona de juegos de mesa	Casino: Black Jack Poker	Instalaciones eléctricas Proyección de luces mobiliario	Mutante Instalaciones previamente instaladas Aislante acústico Área cerrada
Área para DJ	Programación de música	Instalaciones eléctricas Proyección de luces mobiliario Equipos de música	Mutante Instalaciones previamente instaladas
Caja	Cobrar entrada y consumo	mobiliario	permanente
Ropero	Dejar pertenencias	Armario mobiliario	permanente
Baños Hombres mujeres	Necesidades biológicas y físicas	Lavamanos Inodoros Tocador	permanente
Salida de emergencia	Evacuación rápido	extintor	permanente En la parte posterior

ESPACIO	AREA X PERSONA	# DE PERSONAS	ÁREA TOTAL
Area social	1.8	20	36m2
Zona para baile	1.8	30	54m2
Zona de barra	1.8	9	16m2
Area presentaciones	1.8	5	9m2
Zona digital	1.8	8	14m2
Zona relax	1.8	10	18m2
Juegos de mesa	1.8	16	28m2

2.1.2 CONDICIONANTE TECNOLÓGICO

El espacio está basado en un sistema versátil, en el que todos los elementos del espacio tienen características de cambio y de traslado, permitiendo crear nuevas formas de los elementos.

- **Nómada:** móvil (traslado)
- **Mutante:** modular (cambio)

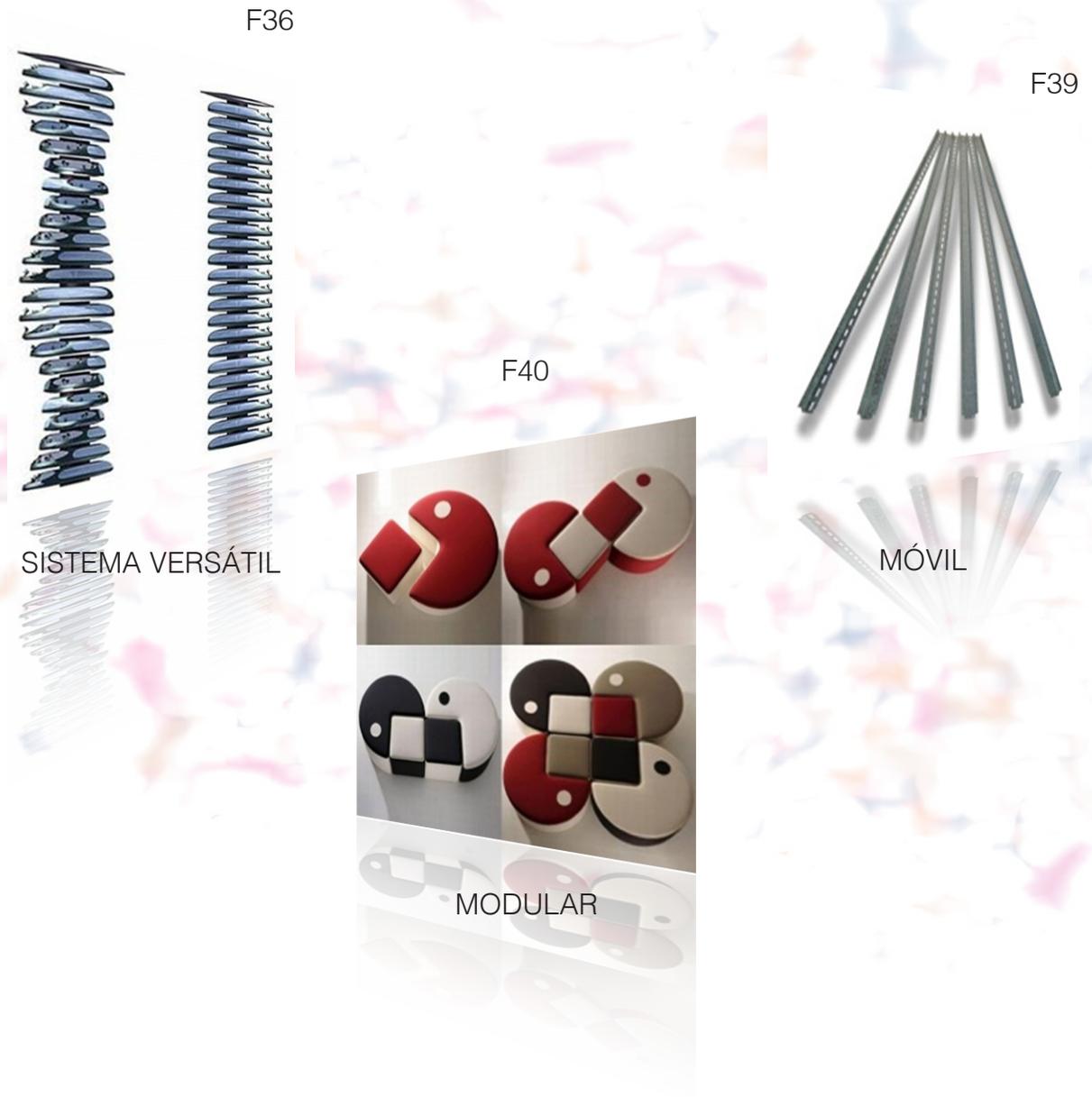
Los elementos versátiles son:

- Paneles e iluminación:

Sistema modular y móvil ya sea por medio de rieles, rotación o rodamiento.

- Mobiliario:

El mobiliario que se empleara al espacio tendrá un sistema modular y móvil.



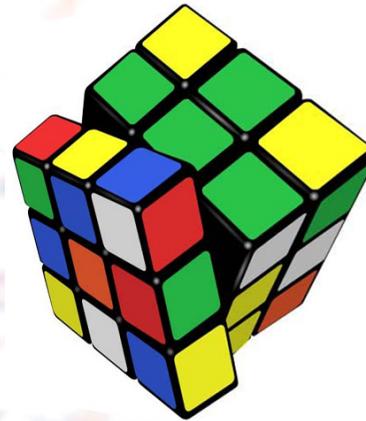
F39



F41



F40



2.1.3 CONDICIONANTE EXPRESIVO

El espacio parte del concepto de unidad y variedad, es decir un todo y sus partes, ya que todo el espacio está constituido como un todo, y cada elemento que lo conforma como sus partes.

Esto me permite crear un concepto de **di-seño temporal**, que me facilita un **cambio expresivo** en el espacio.

- **Nómada:** partes - variedad (Ubicación).
- **Mutante:** todo- unidad (todo el espacio cambia).

2.2 CONCEPTO DE DISEÑO

“SHOW DE EXPRESIONES MUTANTES”

Este concepto de diseño parte de la idea de crear un centro de entretenimiento nocturno, en el que se puedan hacer **alteraciones o cambios** al espacio por medio de los elementos que lo conforman, como: paneles, iluminación, mobiliario, etc., con el fin, de que este concepto, abarque a los jóvenes, el entretenimiento nocturno y las necesidades de cambio, provocando a los jóvenes una especie de juego, incertidumbre y curiosidad por lo que ocurrirá en el espacio.

F42



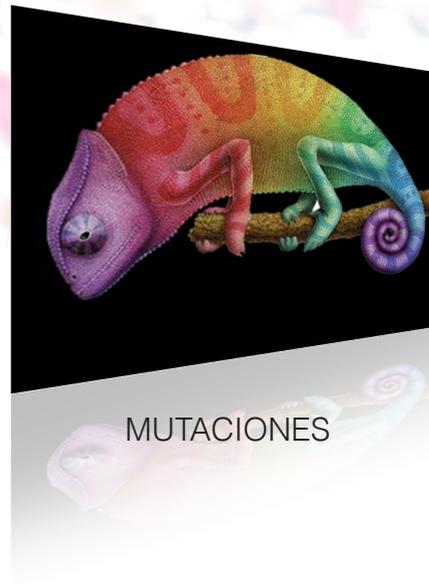
- Espectáculo.
- Fiesta.
- Escenario.
- Dinámica variante.

F43



- Conceptos, formas, colores, etc, aplicadas al espacio.
- Piel o superficie del espacio.

F44



- Cambio a los elementos internos del espacio.

- **Tecnológico:**

Iluminación, sistemas de rotación y deslizamiento.

- **Funcional:**

cambio de ubicación de los elementos

- **Expresivo:**

se aplicaran 3 conceptos, partiendo de la temática “fiesta y música”, basados en las tonalidades de la luz.

“Los nombres de los conceptos parten de los diferentes géneros de música, que se escuchan en los centros de entretenimiento, en el que cada joven se identifica con las características propias de cada género, al que se lo relaciona con diferentes tonalidades de luz.”

“Resulta que la música es uno de los factores más influyentes en la creación de una cultura, y aun mucho más en la de una identidad personal. Los distintos géneros musicales muy comúnmente definen las tendencias de los jóvenes hoy en día, ya sea en su forma de vestir, pensar e incluso de ver el mundo.” (5)

CONCEPTO 1:

POP

Género musical juvenil, dinámico, popular, pegadizo.

Luz de colores.



F45

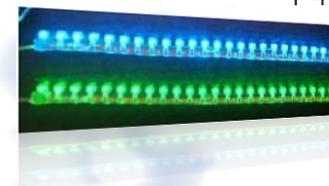
5. <http://kurinax.blogspot.com/>

CONCEPTO 2:

ELECTRÓNICA

Vanguardia tecnológica, estética y tecnologías usadas en el género musical “Electrónica”.

Luz azul y verde.



F46

CONCEPTO 3:

ROCK

Género musical en el que las sensaciones, emociones, y expresiones identifican a las culturas juveniles.

Luz blanca.



F47

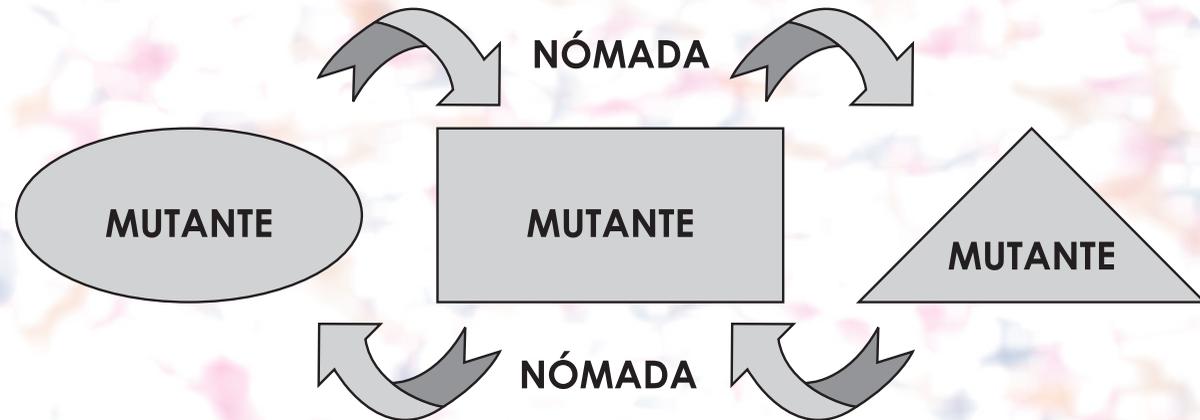
“El nombre Pop, Rock, Electrónica, no define el tipo de música que se escuchara en el bar.”

2.3 CRITERIOS DE DISEÑO

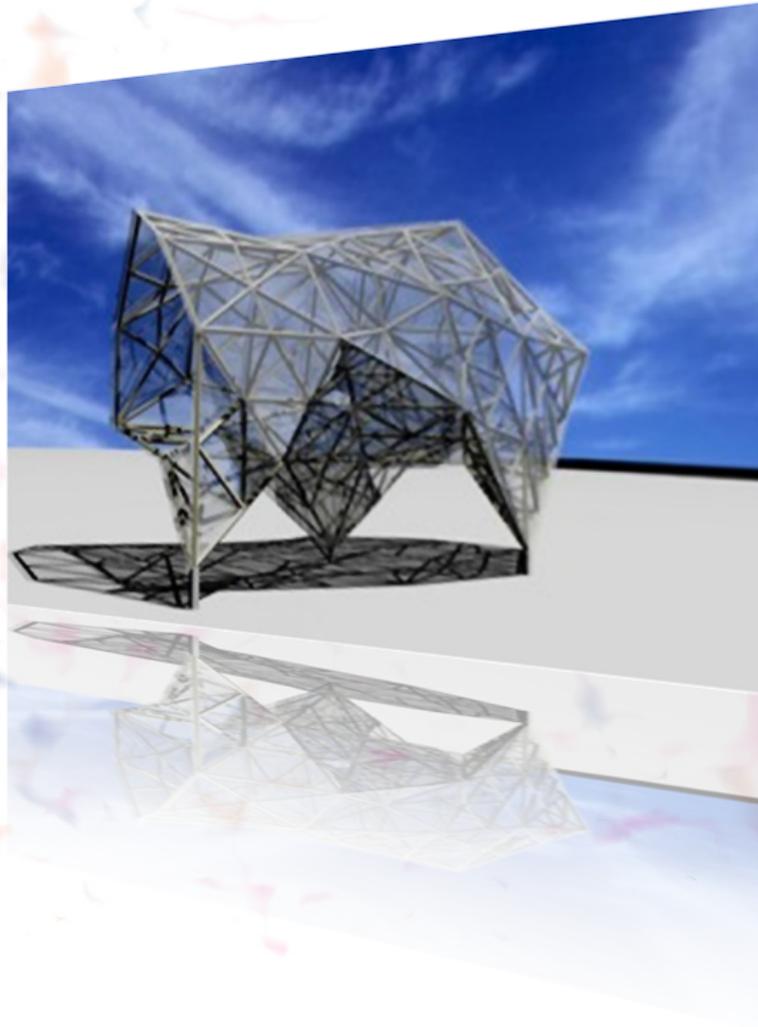
2.3.1 CRITERIO FUNCIONAL

Todo el espacio en conjunto realizara la función de nómada y mutante, es decir, se transformara y se trasladara internamente, por medio de la iluminación, expresión y los elementos que contienen cada una de las zonas que constituyen al espacio.

- Siempre se realizaran las mismas actividades.
- El área social y las Zonas alternativas se caracterizan por tener un efecto nómada y mutante, permitirá dar nuevas formas y percepciones de los espacios.
- El cambio que se producirá en el espacio se basara, según el tiempo, gusto, preferencia y necesidad del propietario del local.



F48



2.3.2 CRITERIO TECNOLÓGICO

Los elementos incorporados al espacio: cielo raso, iluminación, piso, paneles, barra, tarima, y mobiliario serán nómadas y (o) mutantes.

Los diferentes elementos del espacio, deberán tener 4 características fundamentales:

- Cableado no visible, seguro, manejado por un control.
- Las instalaciones eléctricas y sanitarias, deben ubicarse en puntos clave para permitir la mutación y el nomadismo.
- Sist. constructivos de buena calidad y máximo rendimiento.
- Todos los elementos del espacio, deberán facilitar el alcance hacia la luminaria, para su mantenimiento.

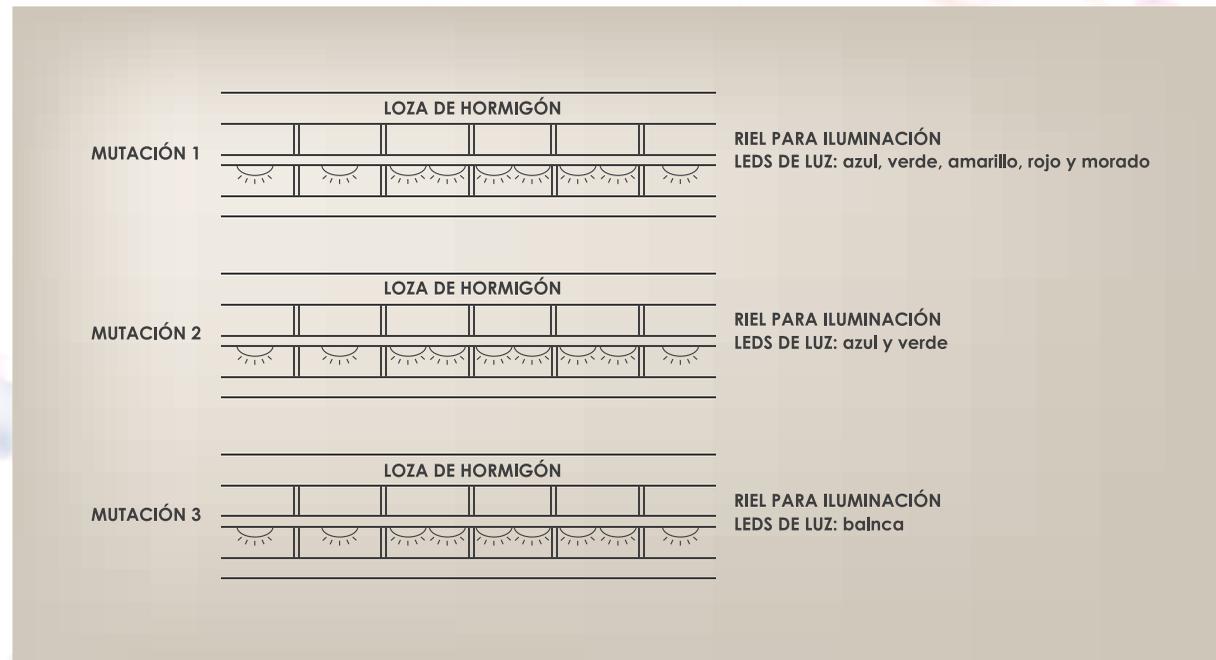
Especificaciones de los elementos que constituyen el espacio:

- Cielo raso:

Losa pintada de color negro.

Malla para colocar la iluminación.

Planchas de acrílico, de 10mm de espesor.



F49



- Iluminación:

La Iluminación se aplicara en todo el espacio, convirtiéndose en uno de los elementos más importantes del espacio, relacionándose directamente con la expresión.

La luminaria que se aplicara en el espacio será:

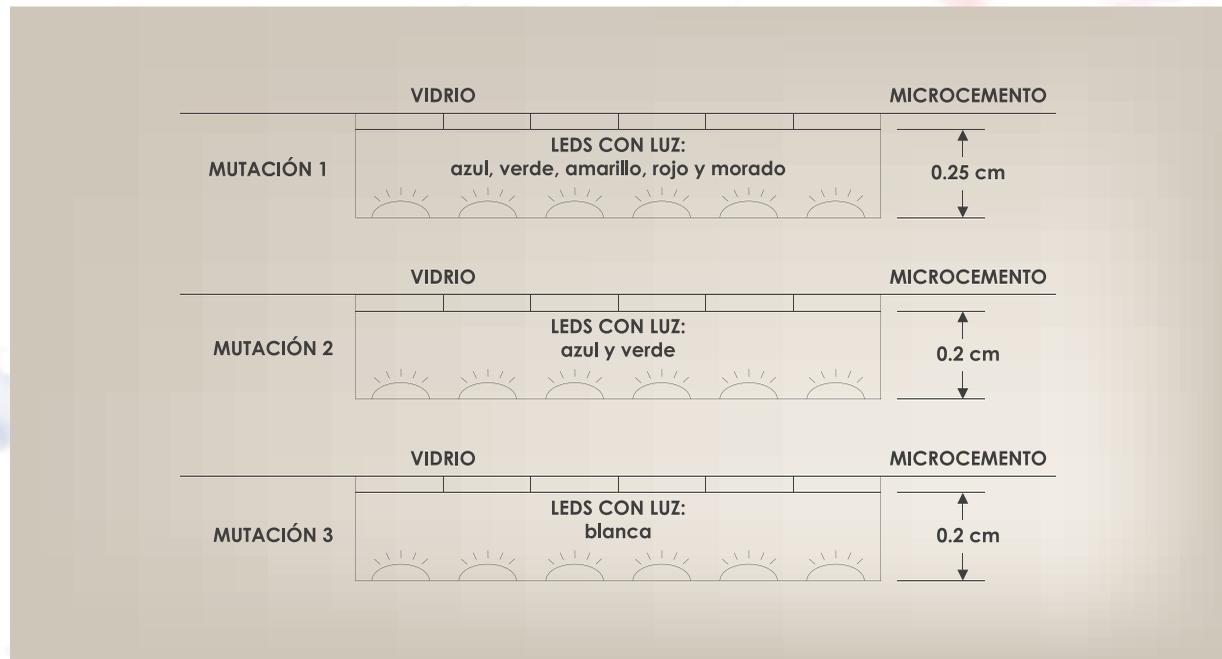
Leds, Lámparas de neón y Dicroicos, con luces de colores: rojo, verde, azul, amarillo, morado y blanco.

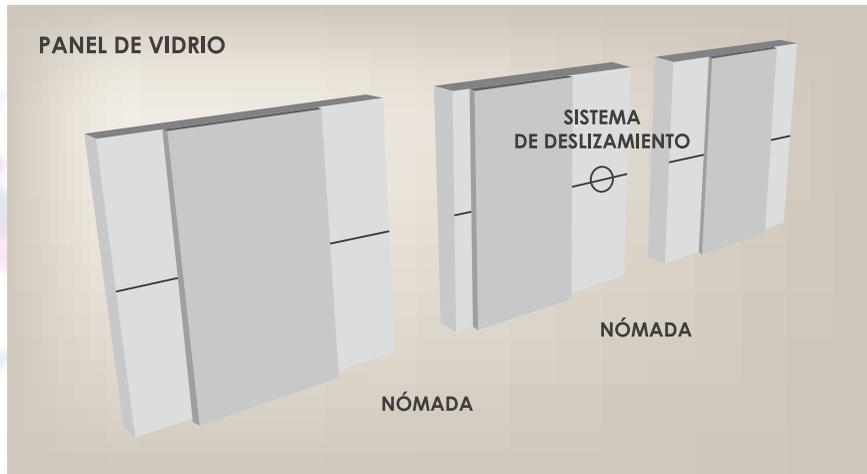
La iluminación estará ubicada en: cielo raso, piso, paredes (paneles), barra y tarima.

- Piso:

Micro cemento alisado color gris, texturado.
Vidrio laminado templado de 30mm de espesor.

En la parte posterior del vidrio habrá iluminación led.





- Paneles:

Vidrio laminado templado de 30mm de espesor.

En la parte posterior del vidrio habrá iluminación led.

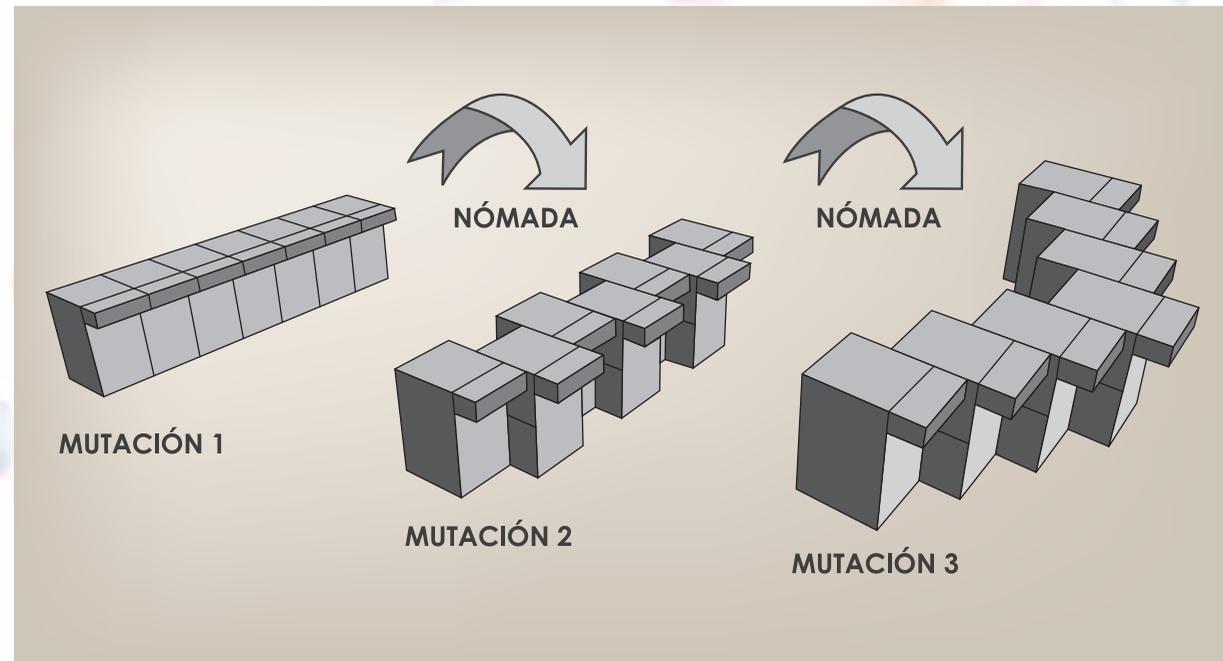
Paneles de mdf color blanco.

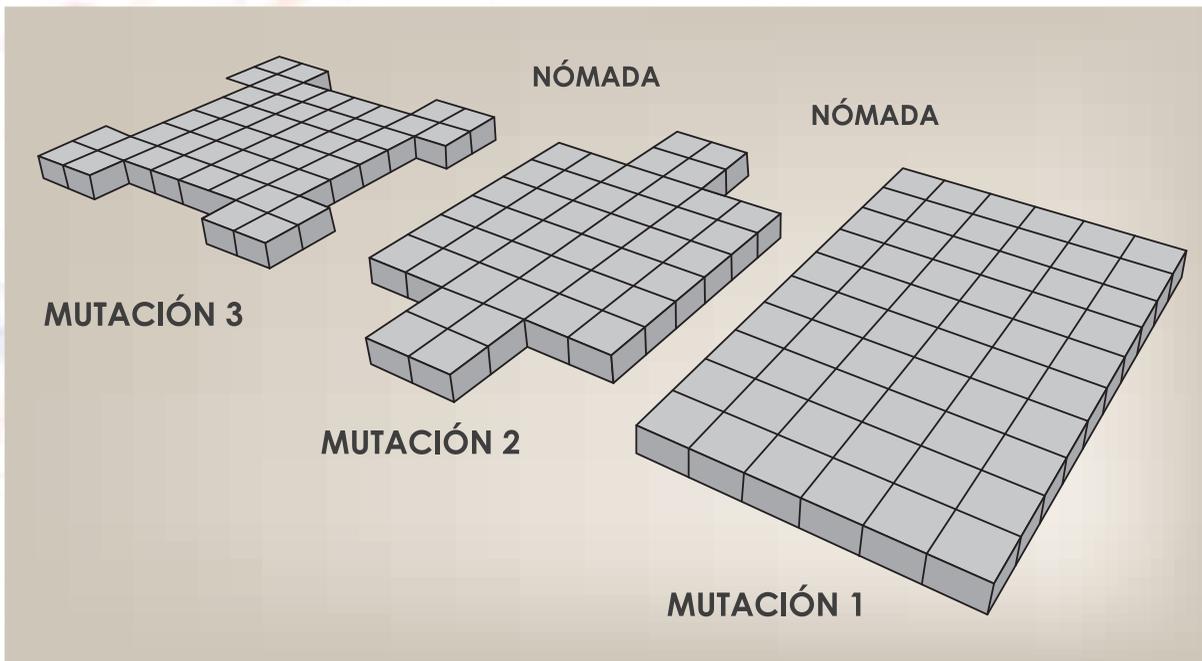
- Barra modular:

Madera recubierta con planchas de acrílico color negro.

Iluminación incorporada.

La unión entre módulos será por medio de un sistema de riel con anclaje y deslizamiento.





- Tarima modular:

Madera en módulos o cajas de 50cm x 50cm recubierta con planchas de acrílico color negro.

La unión entre módulos será por medio de un sistema de riel con anclaje.

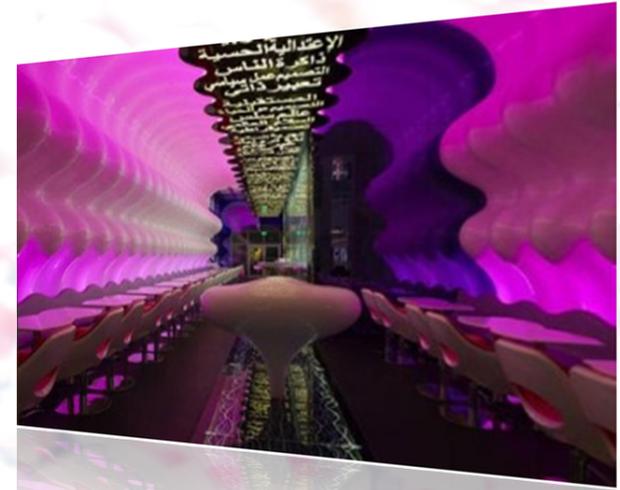
F48



F50



F49

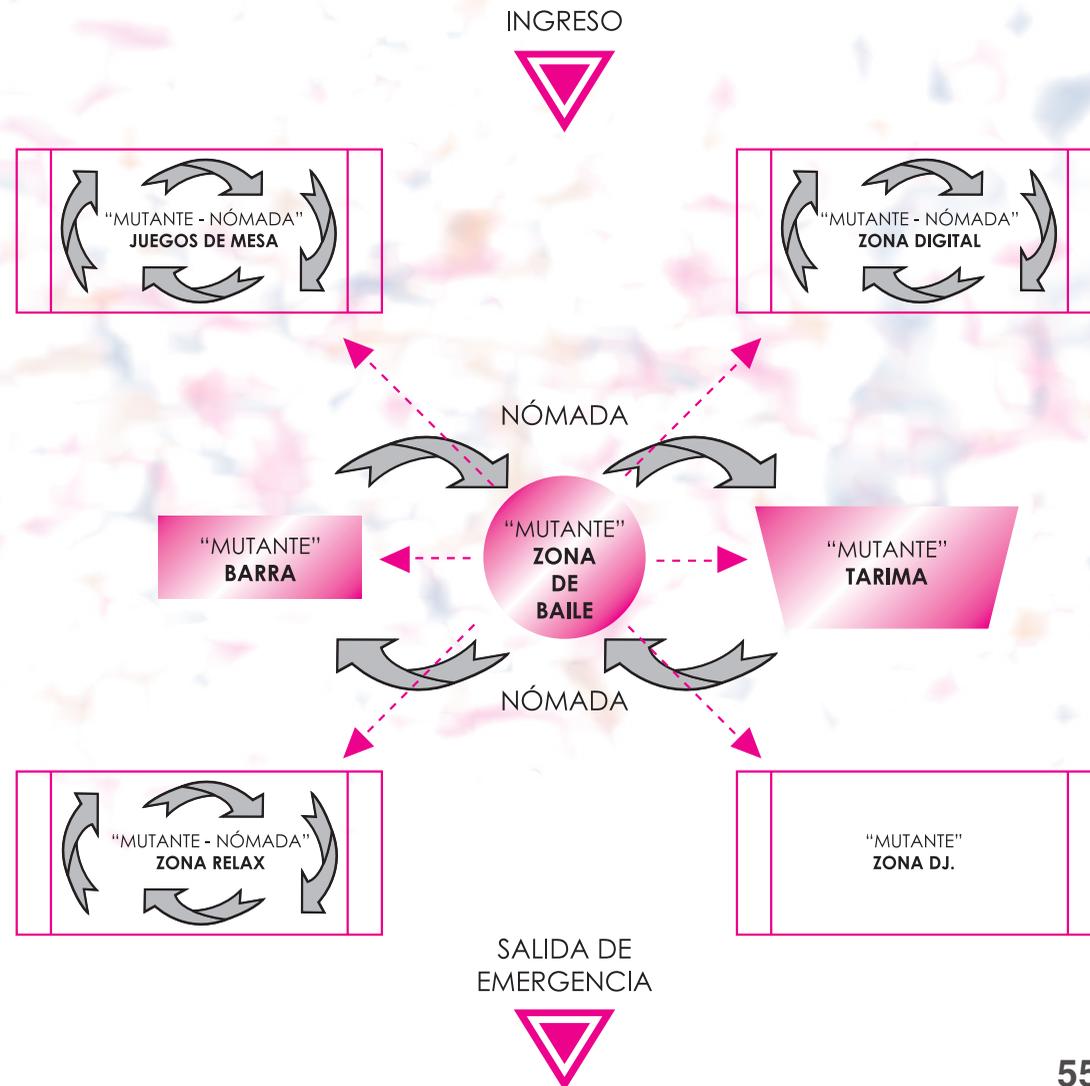


2.3.3 CRITERIO EXPRESIVO

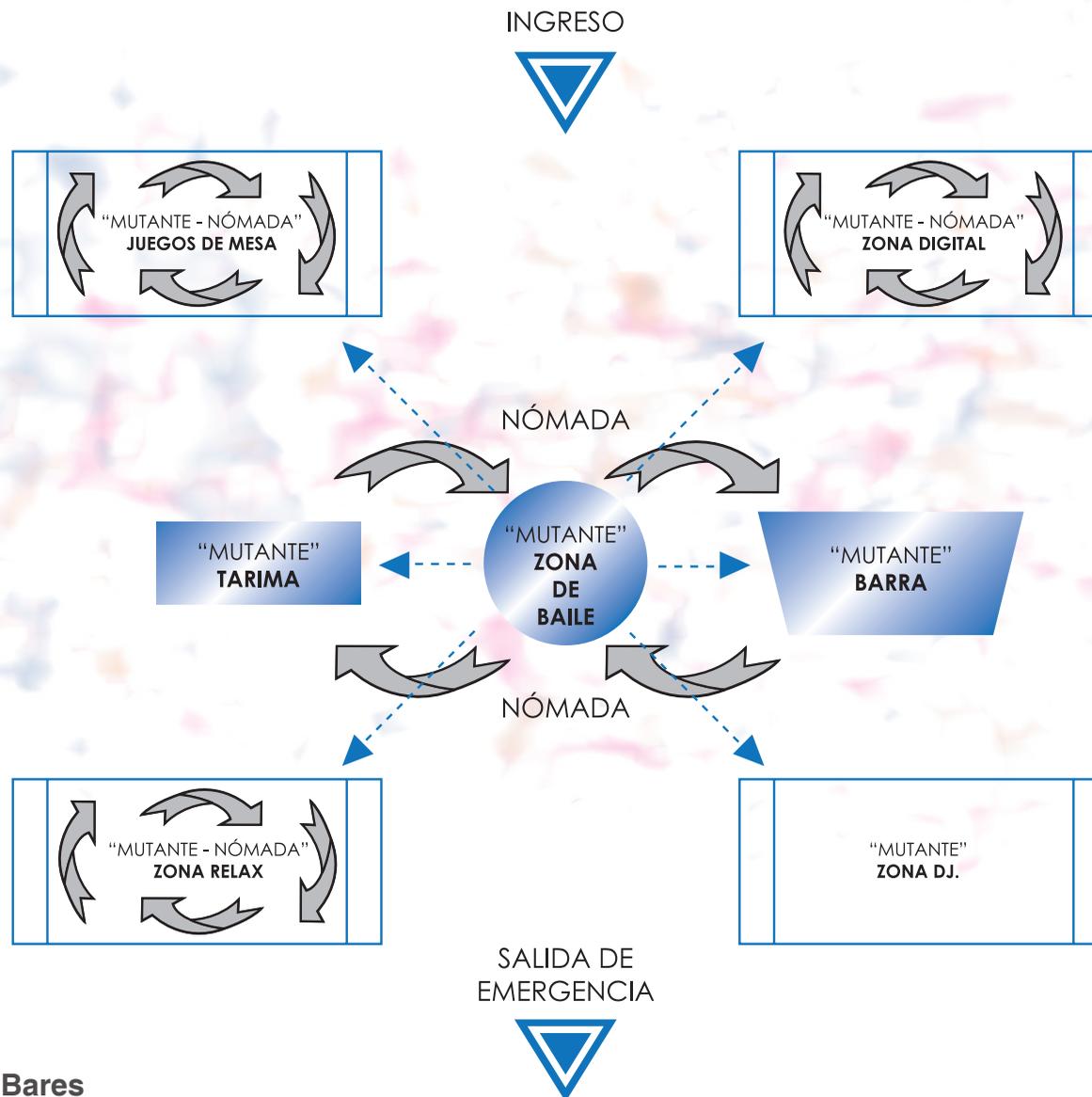
El espacio interior permitirá sentir y visualizar diferentes formas, conceptos, etc. para dar nuevas sensaciones y estimular los sentidos de los jóvenes, y así poder relacionar el espacio con los jóvenes; la cultura del cambio: **nómada y mutante.**

2.4 ORGANIGRAMA DE ESPACIOS: MUTACIÓN Y NOMADISMO

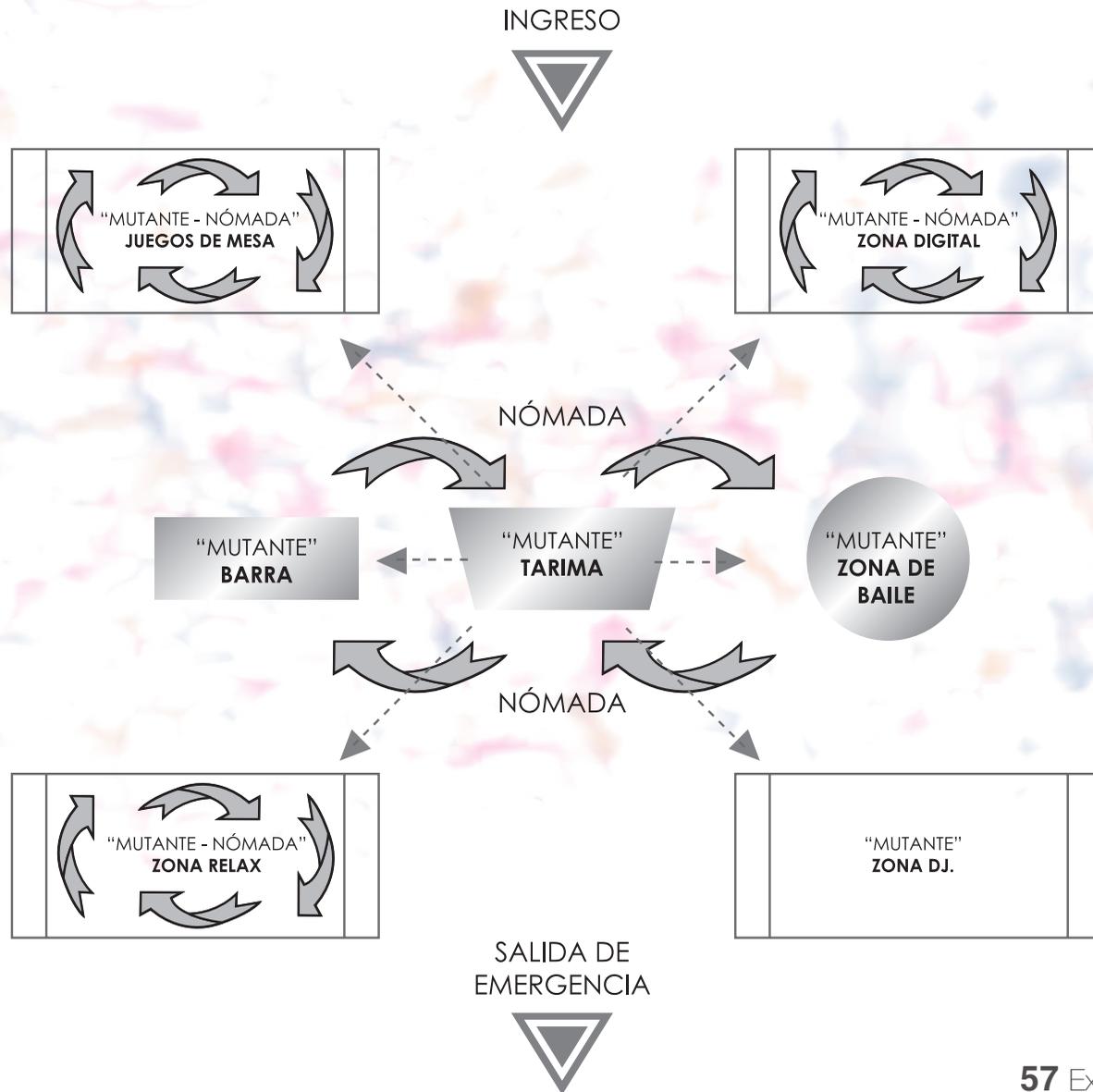
ORGANIGRAMA POP

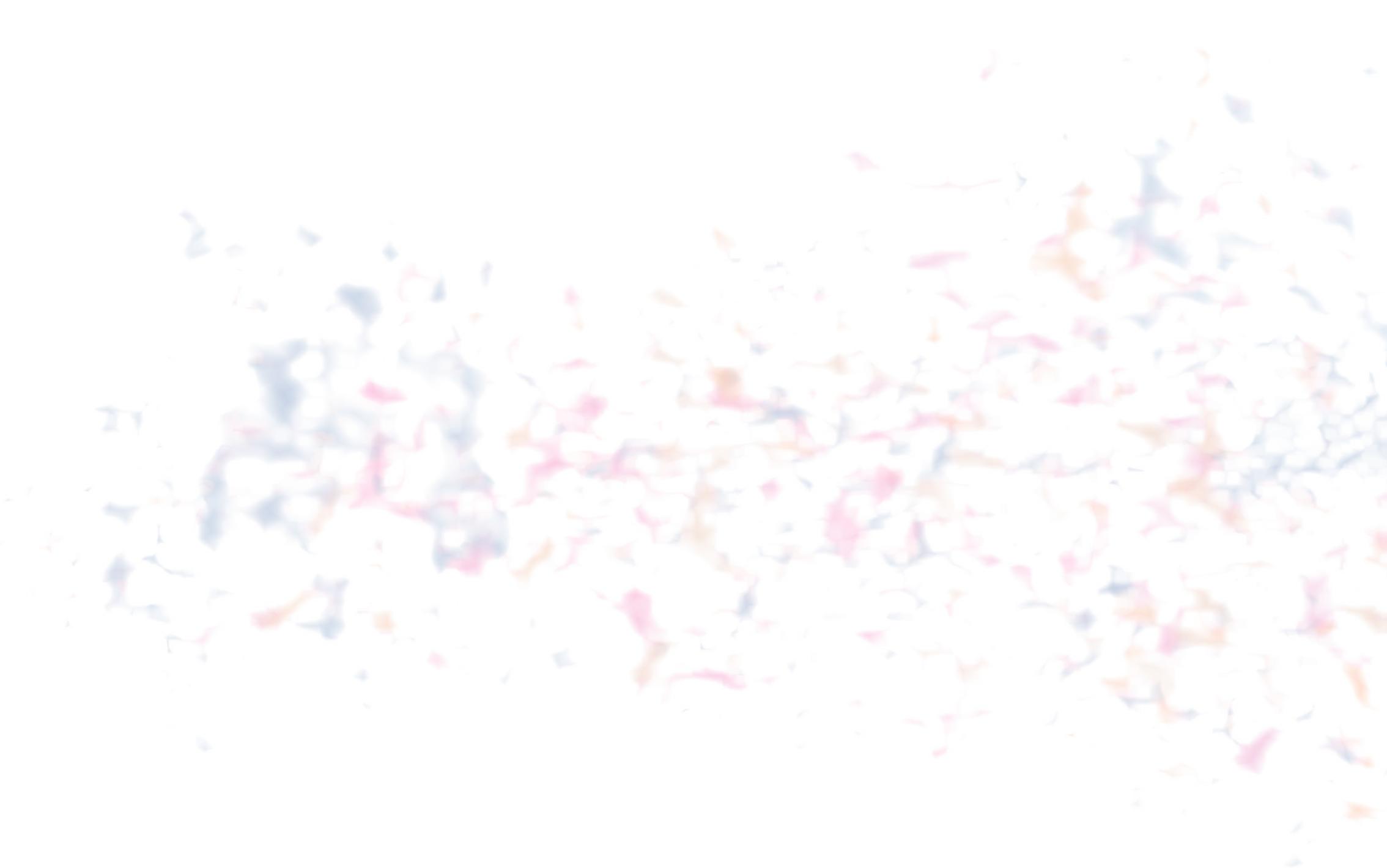


ORGANIGRAMA **ELECTRÓNICA**



ORGANIGRAMAROCK







CAPÍTULO 3. **PROPUESTA**

3.1 ESTADO ACTUAL

El diseño se aplicará en la discoteca Velvet, ubicada en la calle Florencia Astudillo, Plazoleta Francisco Paredes Herrera, de la ciudad de Cuenca.

INGRESO



SALA 1



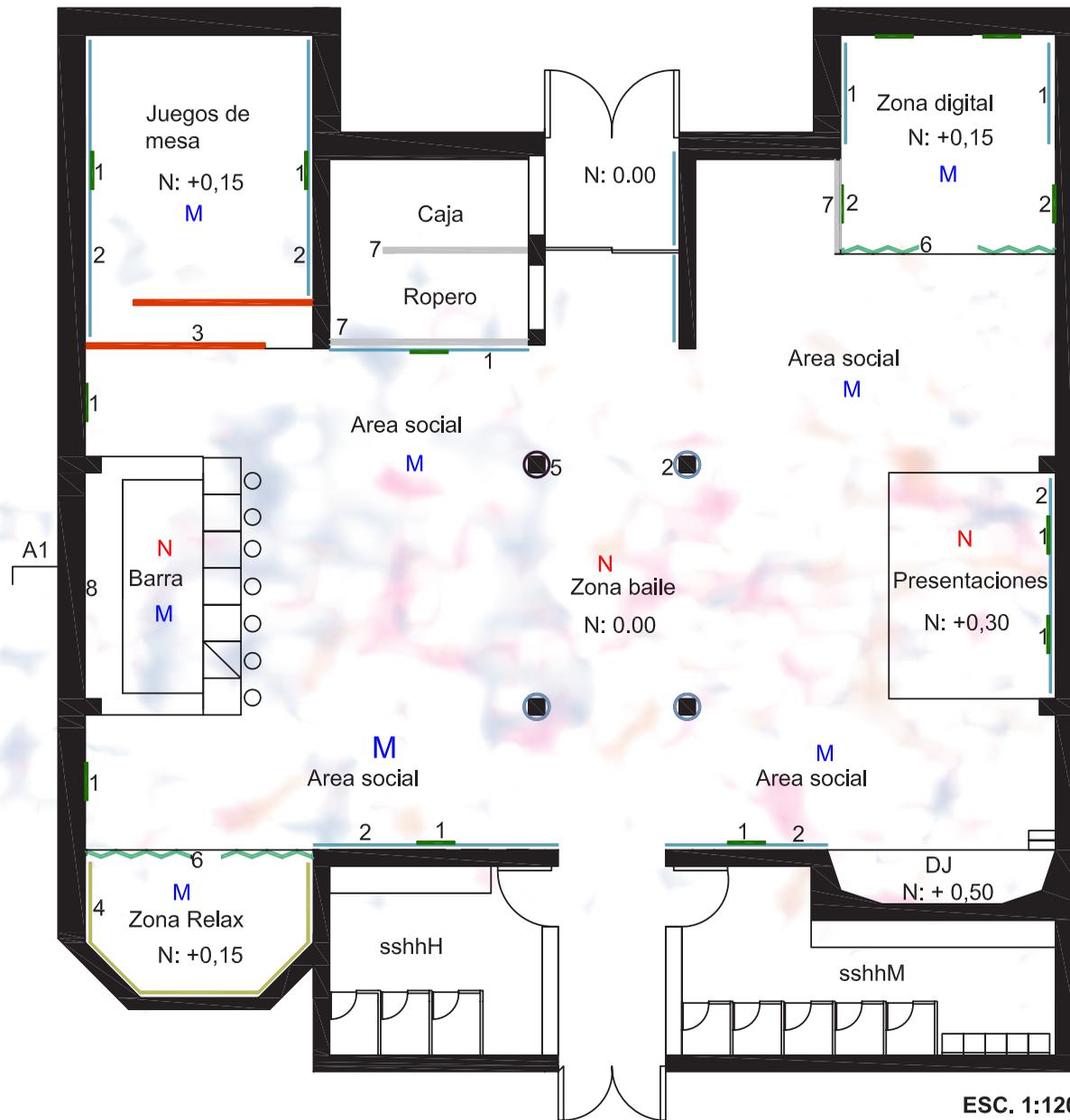
ÁREA DE BAILE



SALA 2



PLANTA DE DISTRIBUCIÓN POP

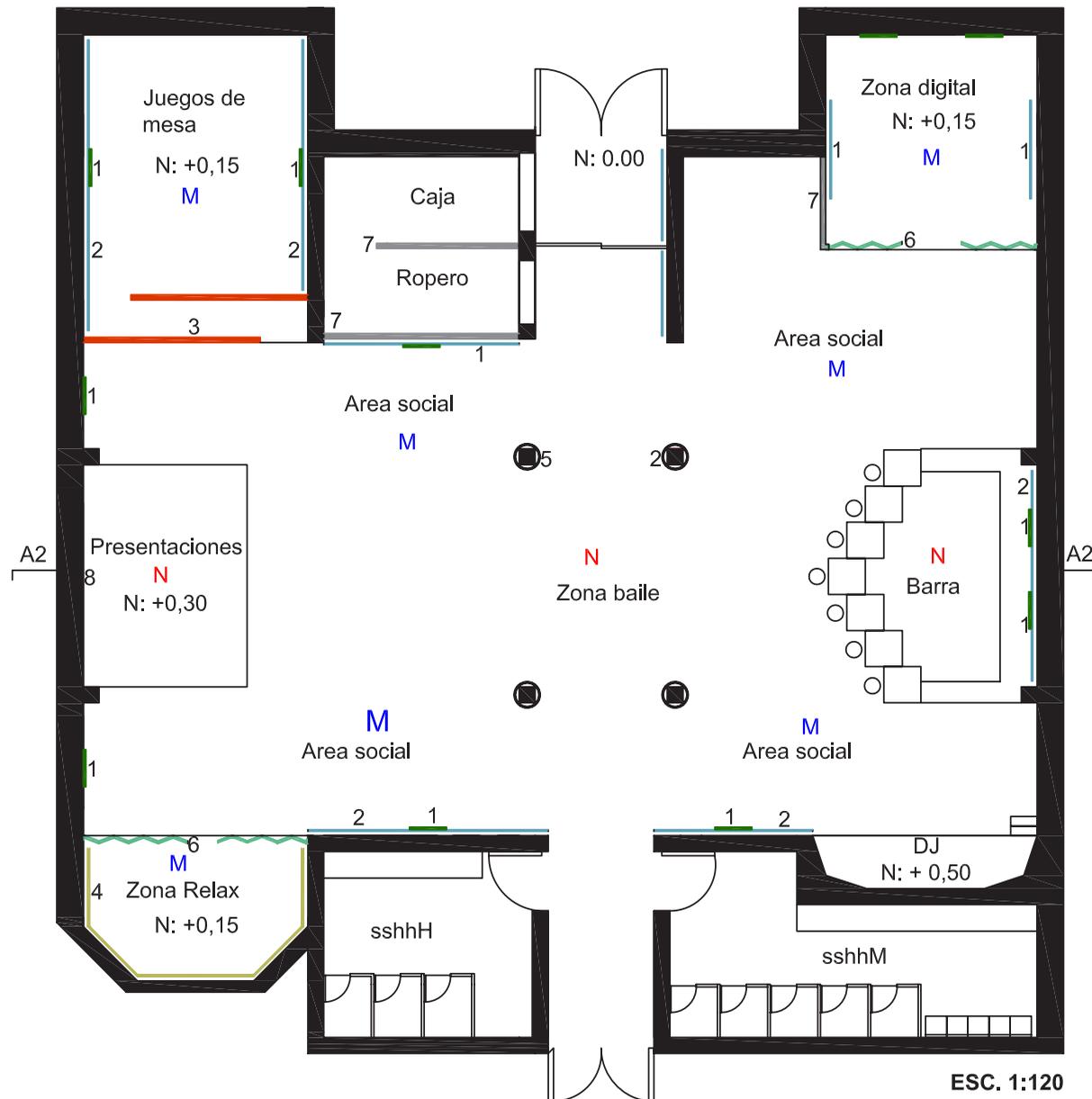


ESC. 1:120

SIMBOLOGIA

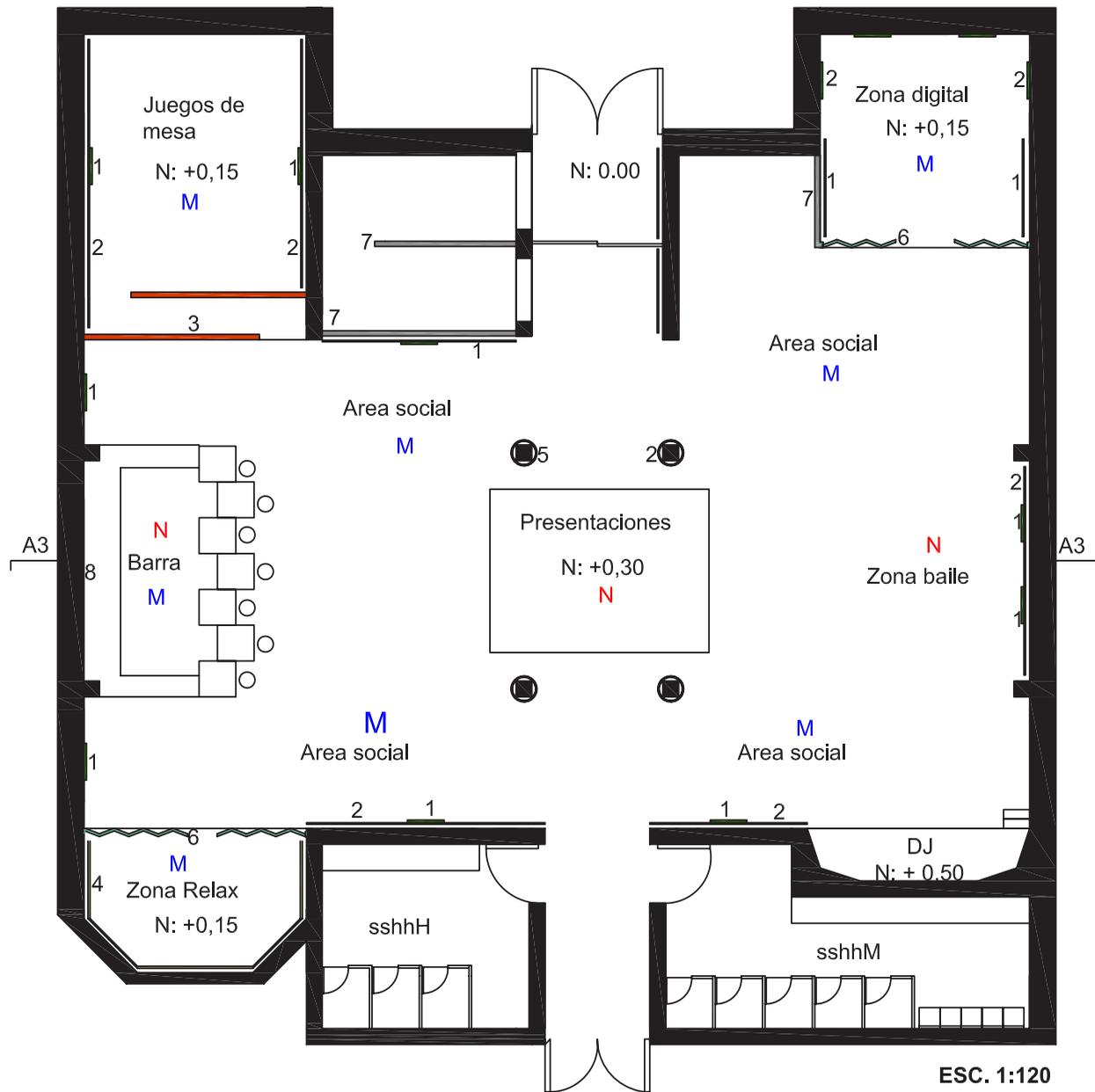
- 1 TV, LG 32"
- 2 Paneles de vidrio traslucido, 10mm
- 3 Paneles acusticos
- 4 Paneles de Mdf de 5cm, formica
- 5 Perfiles de Alucubond
- 6 Paneles Plegables
- 7 Tabiqueria falsa
- 8 Proyeccion de imagen
- M Mutación
- N Nomadismo

PLANTA DE DISTRIBUCIÓN ELECTRÓNICO



SIMBOLOGIA

- 1 TV, LG 32"
- 2 Paneles de vidrio traslucido, 10mm
- 3 Paneles acusticos
- 4 Paneles de Mdf de 5cm, formica
- 5 Perfiles de Alucubond
- 6 Paneles Plegables
- 7 Tabiqueria falsa
- 8 Proyeccion de imagen
- M Mutación
- N Nomadismo



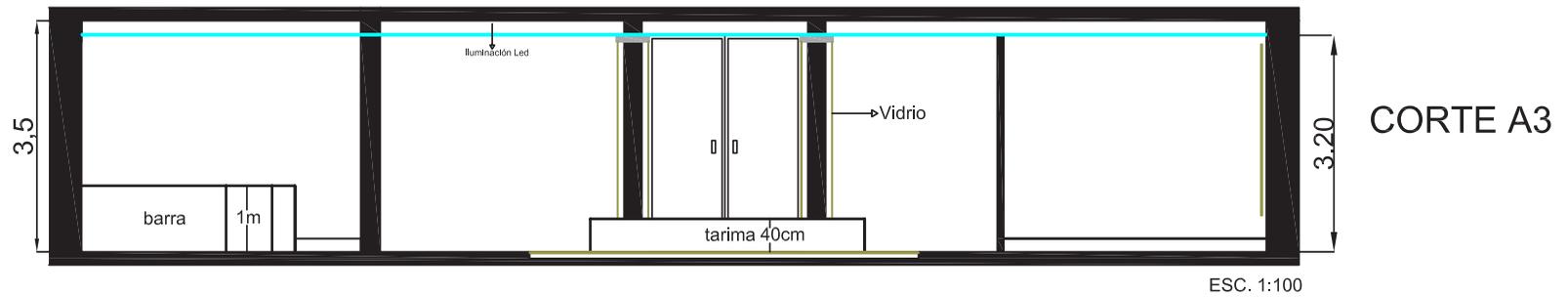
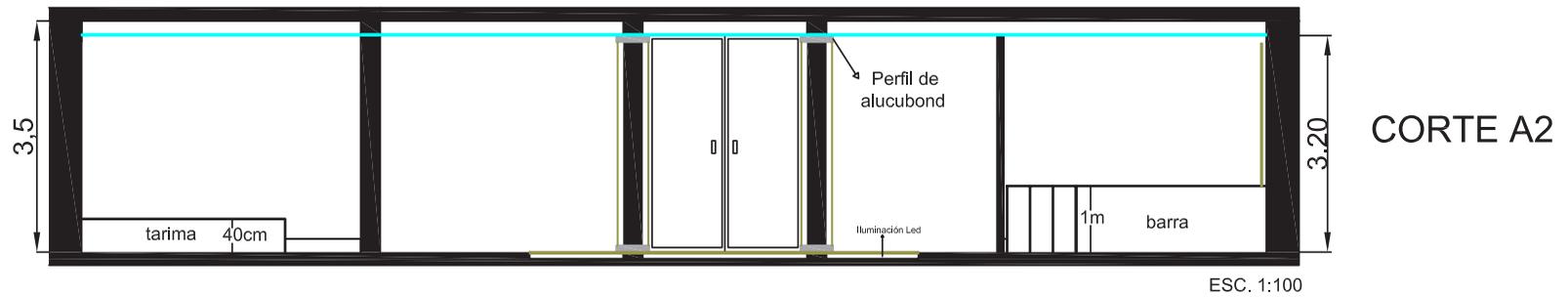
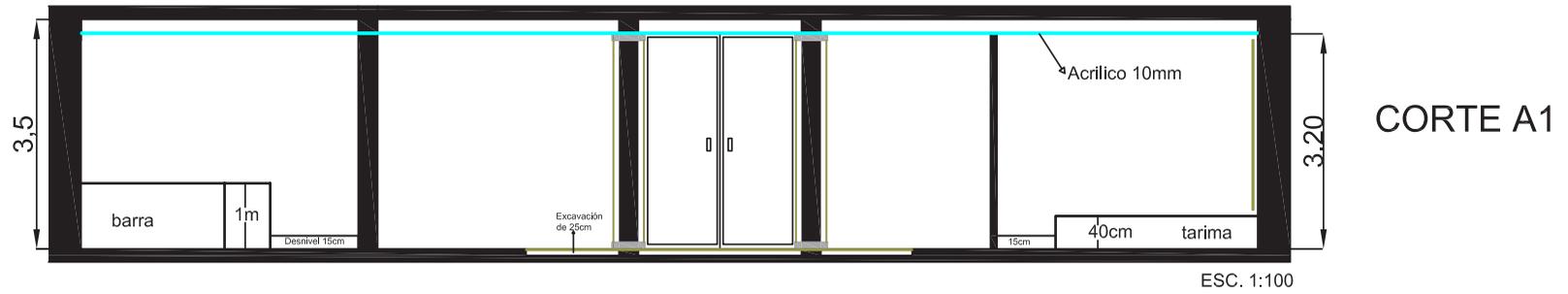
PLANTA DE DISTRIBUCIÓN

ROCK

SIMBOLOGIA

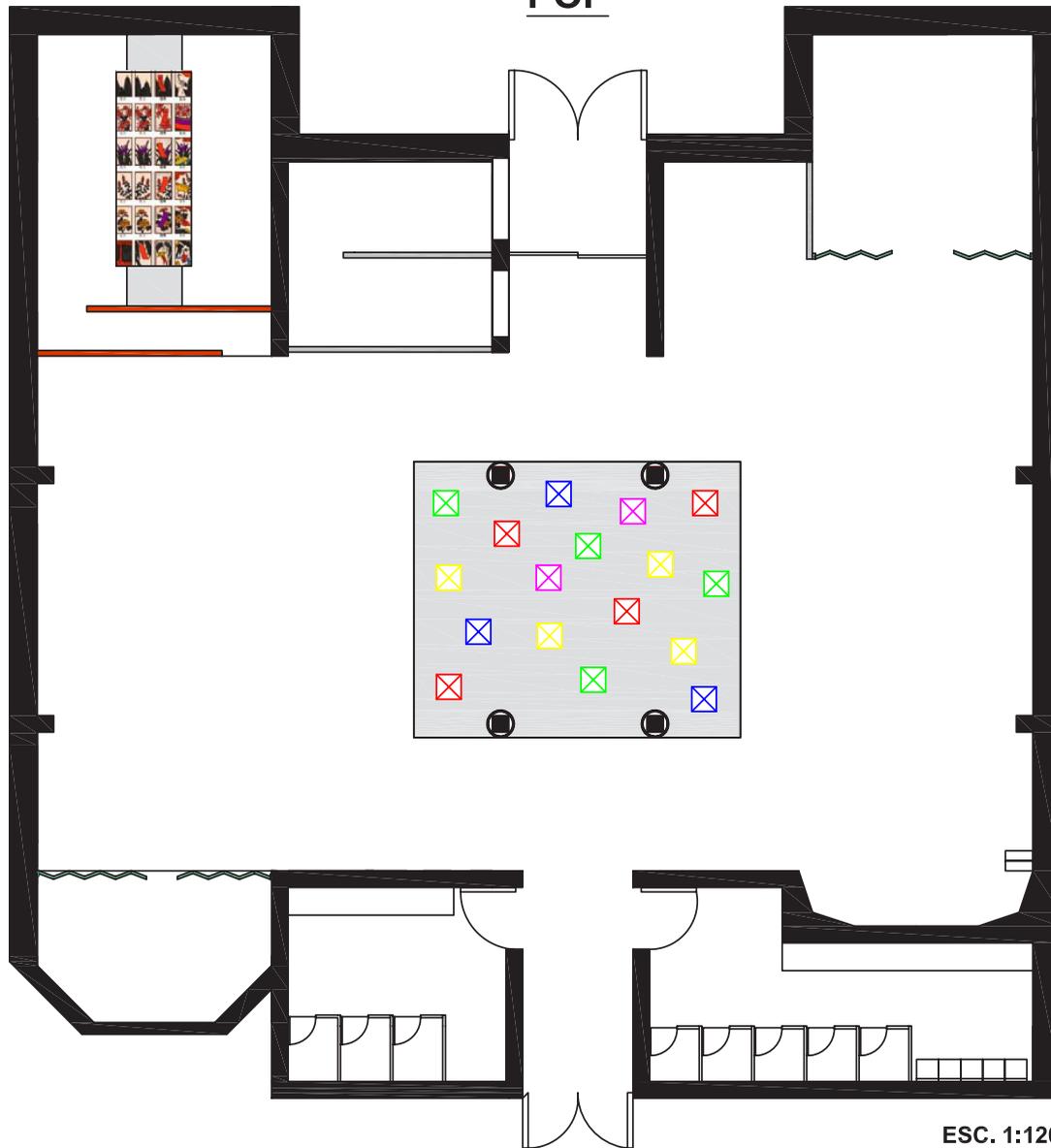
- 1 TV, LG 32"
- 2 Paneles de vidrio traslucido, 10mm
- 3 Paneles acusticos
- 4 Paneles de Mdf de 5cm, formica
- 5 Perfiles de Alucubond
- 6 Paneles Plegables
- 7 Tabiqueria falsa
- 8 Proyeccion de imagen
- M Mutación
- N Nomadismo

CORTES



PLANTA DE PISO/ Iluminación piso

POP



ESC. 1:120

HOMÓLOGO DE ILUMINACIÓN EN PISO



SIMBOLOGIA

Vidrio templado laminado traslucido 30mm



Microcemento alisado



Proyeccion de naipes

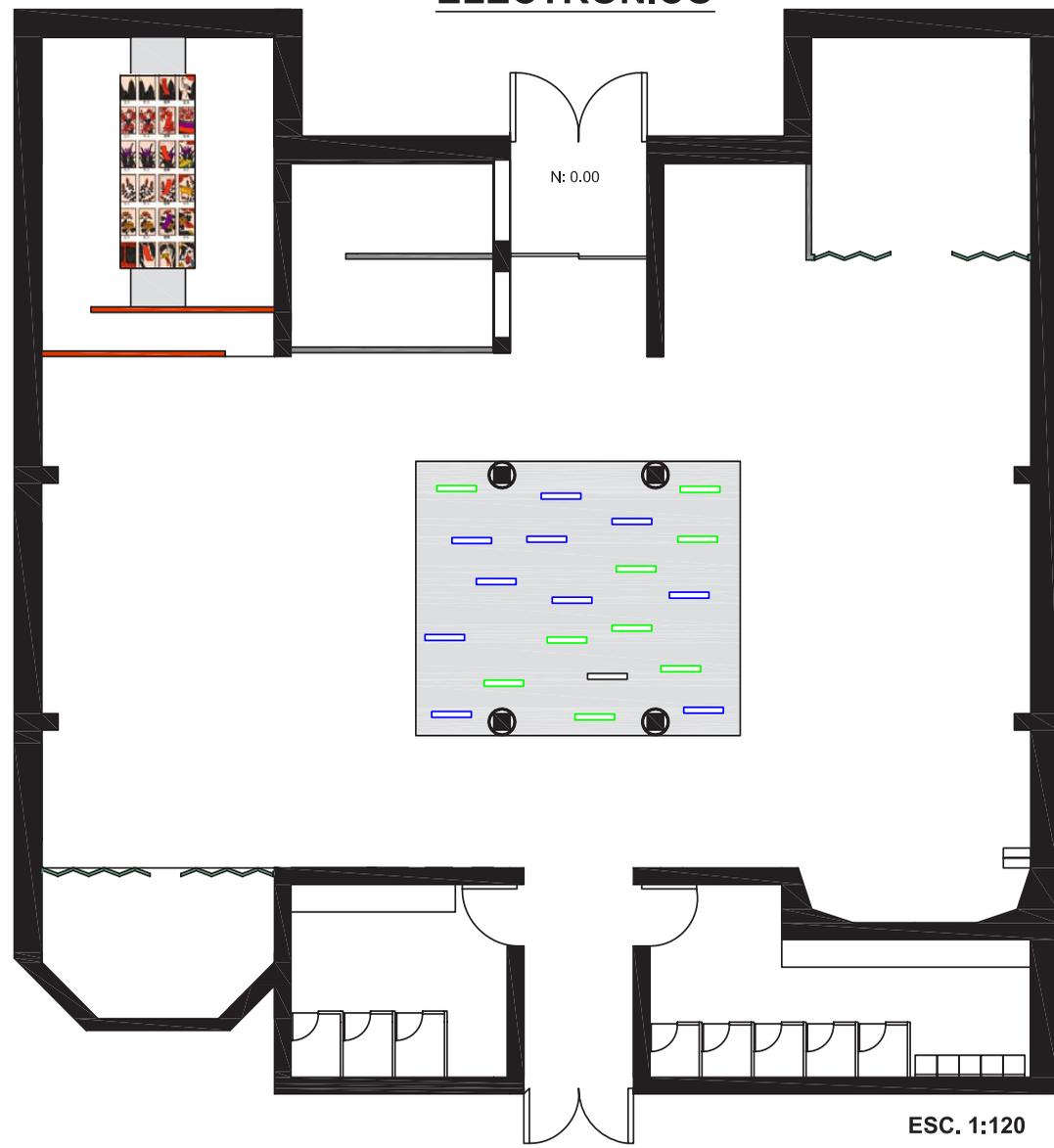


Iluminación LEDS



"La luz correspondiente a este concepto, es: azul, verde, amarilla, morada, y roja"

PLANTA DE PISO/ Iluminación piso ELECTRONICO

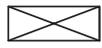


ESC. 1:120

HOMÓLOGO DE ILUMINACIÓN EN PISO

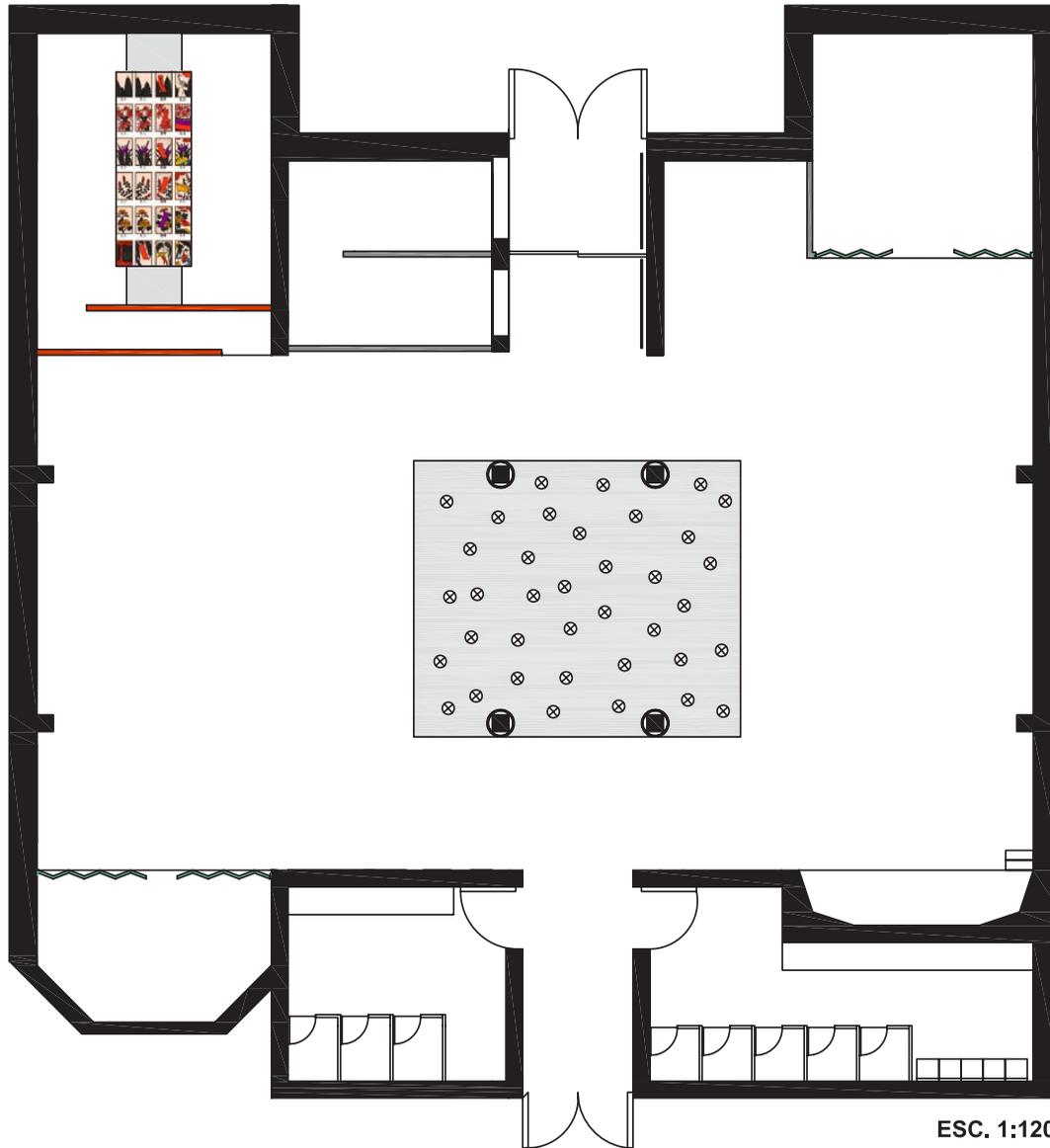


SIMBOLOGIA

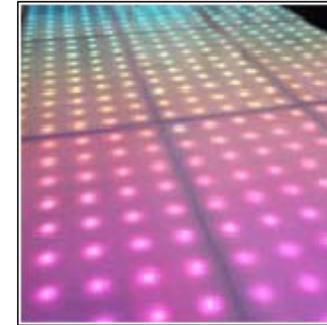
Vidrio templado laminado traslucido 30mm		Microcemento alisado	
Proyeccion de naipes		Iluminación LEDS	

"La luz correspondiente a este concepto, es: azul y verde"

PLANTA DE PISO/ Iluminación piso ROCK



HOMÓLOGO DE ILUMINACIÓN EN PISO



SIMBOLOGIA

Vidrio templado laminado traslucido 30mm



Microcemento alisado



Proyección de naipes

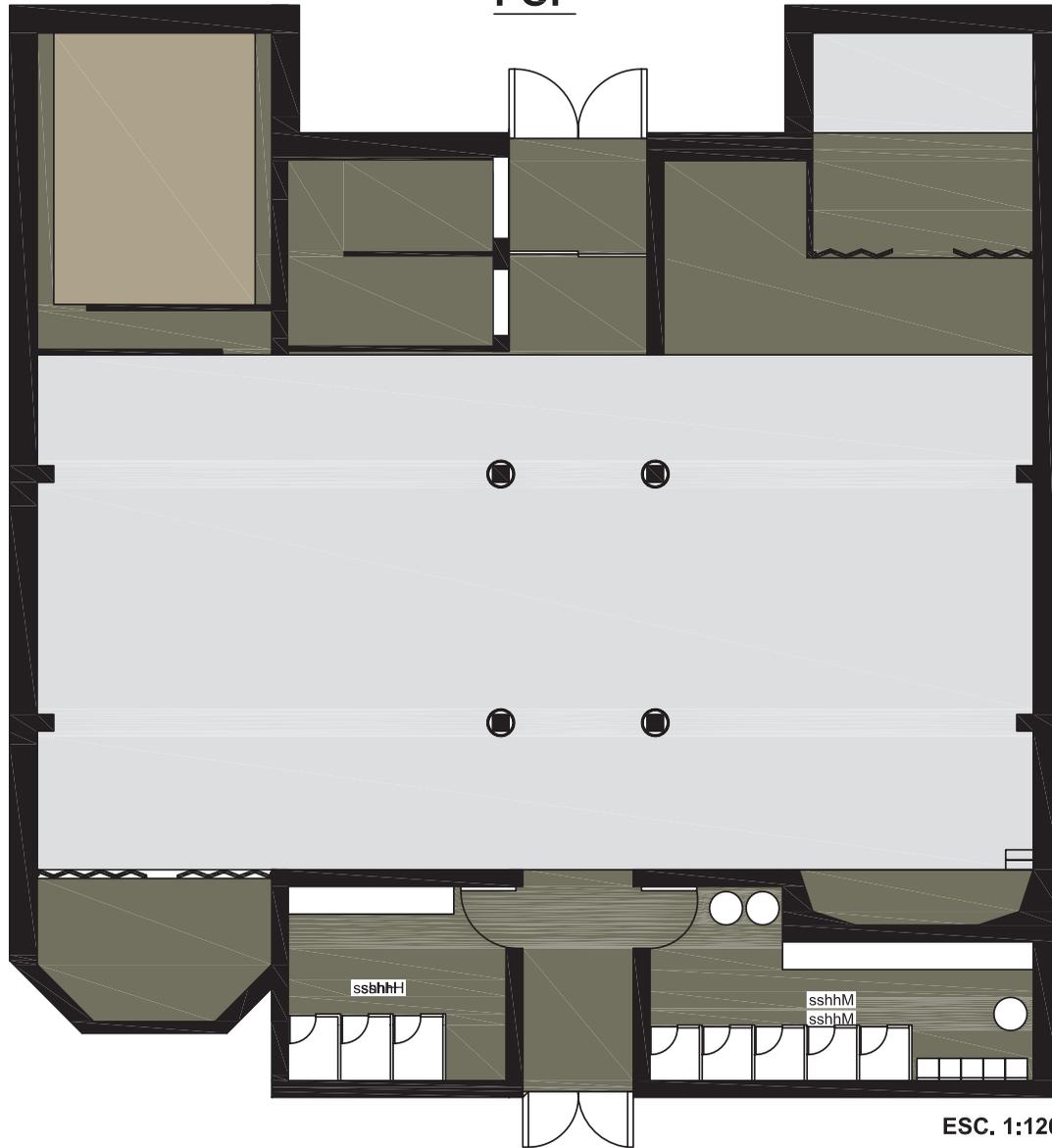


Iluminación LEDS



"La luz correspondiente a este concepto, es: blanca"

PLANTA DE CIELO RASO POP



SIMBOLOGIA	
Acrilico de 10mm	
Mdf, formica de 3cm (cielo raso curvo)	
Hormigón + pintura (negro)	

PLANTA DE CIELO RASO

ELECTRÓNICO



SIMBOLOGIA

Acrilico de 10mm



Mdf, formica de 3cm
(cielo raso curvo)



Hormigón + pintura
(negro)



PLANTA DE CIELO RASO

ROCK



ESC. 1:120

SIMBOLOGIA

Acrílico de 10mm



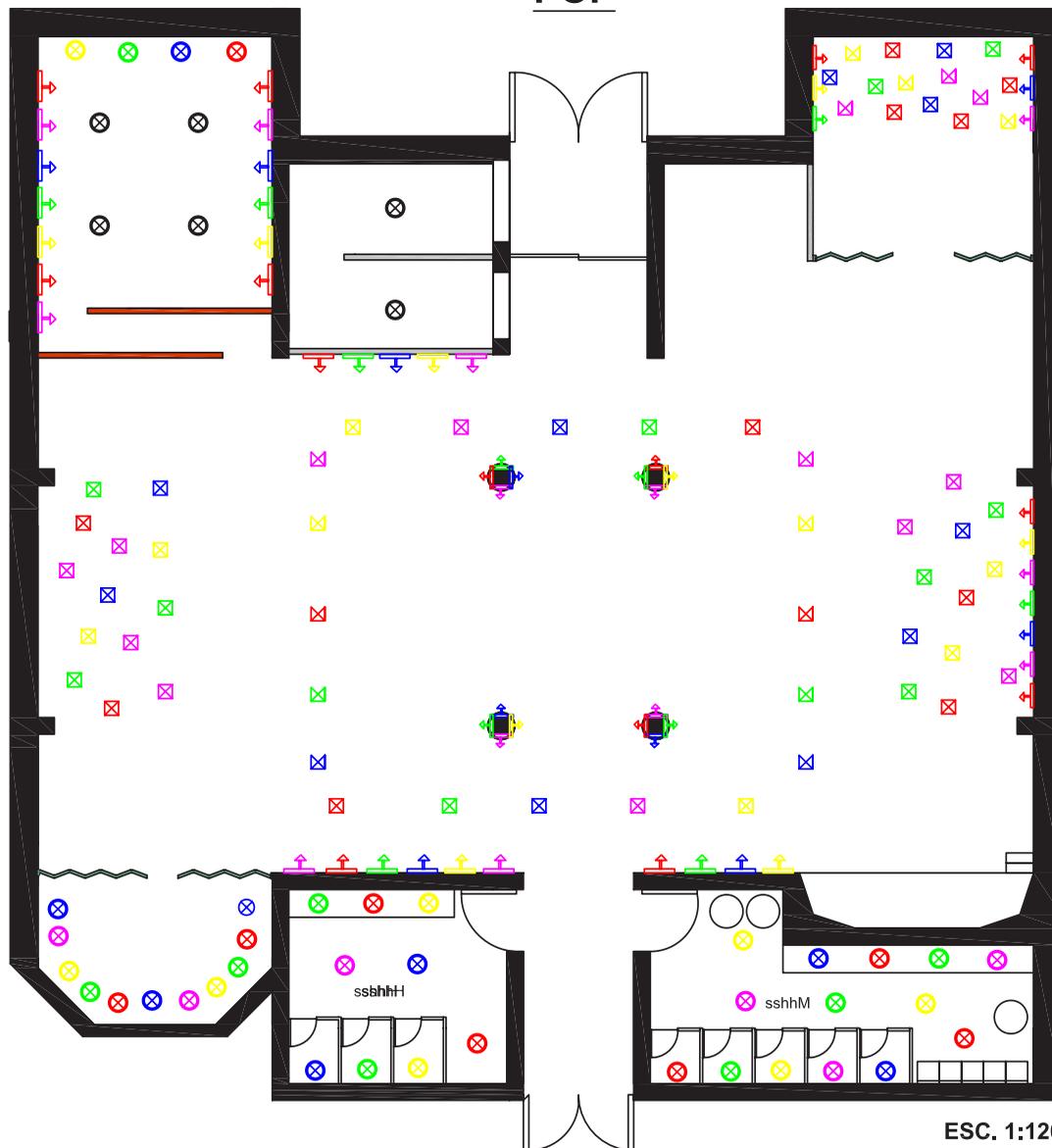
Mdf, formica de 3cm
(cielo raso curvo)



Hormigón + pintura
(negro)



PLANTA DE ILUMINACIÓN POP



HOMÓLOGO DE ILUMINACIÓN



SIMBOLOGIA

"La luz correspondiente a este concepto, es: azul, verde, amarilla, morada, y roja"

LEDS



Luz en Cielo raso



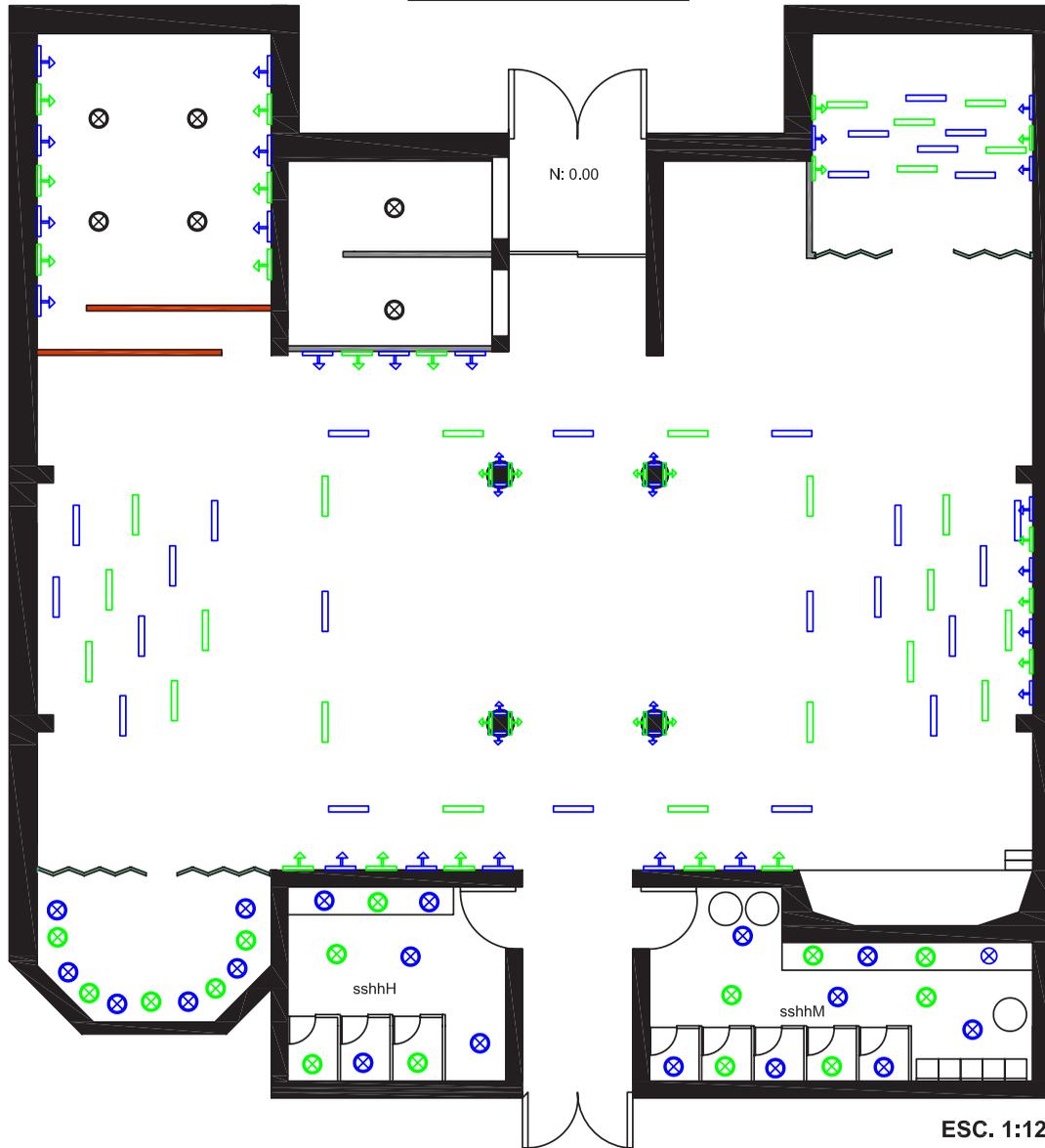
Luz en Paneles

Luz dirigida (dicroicos)

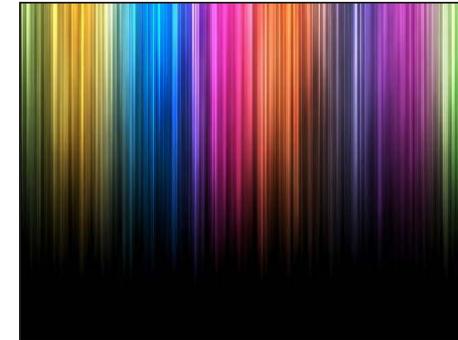


"MUTACION"

PLANTA DE ILUMINACIÓN ELECTRONICO

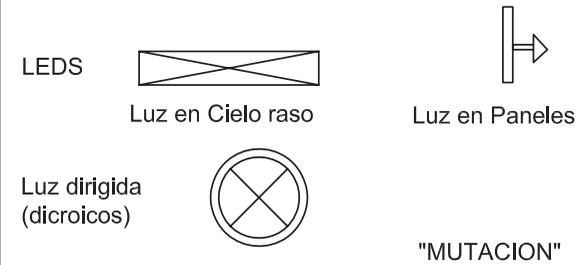


HOMÓLOGO DE ILUMINACIÓN



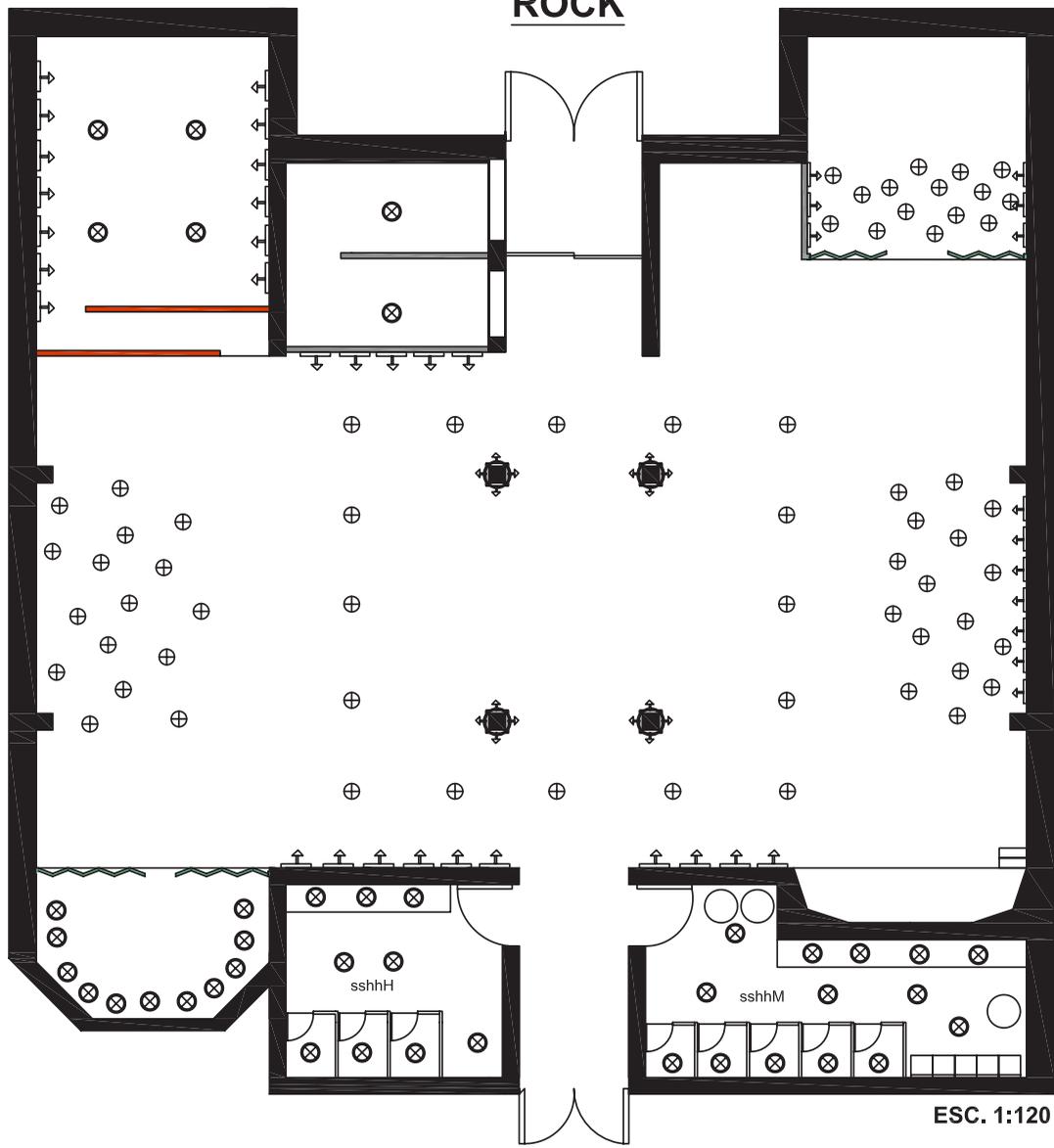
SIMBOLOGIA

"La luz correspondiente a este concepto, es: azul y verde,"



PLANTA DE ILUMINACIÓN

ROCK



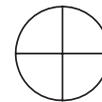
HOMÓLOGO DE ILUMINACIÓN



SIMBOLOGIA

"La luz correspondiente a este concepto, es: blanca"

LEDS



Luz en Cielo raso



Luz en Paneles

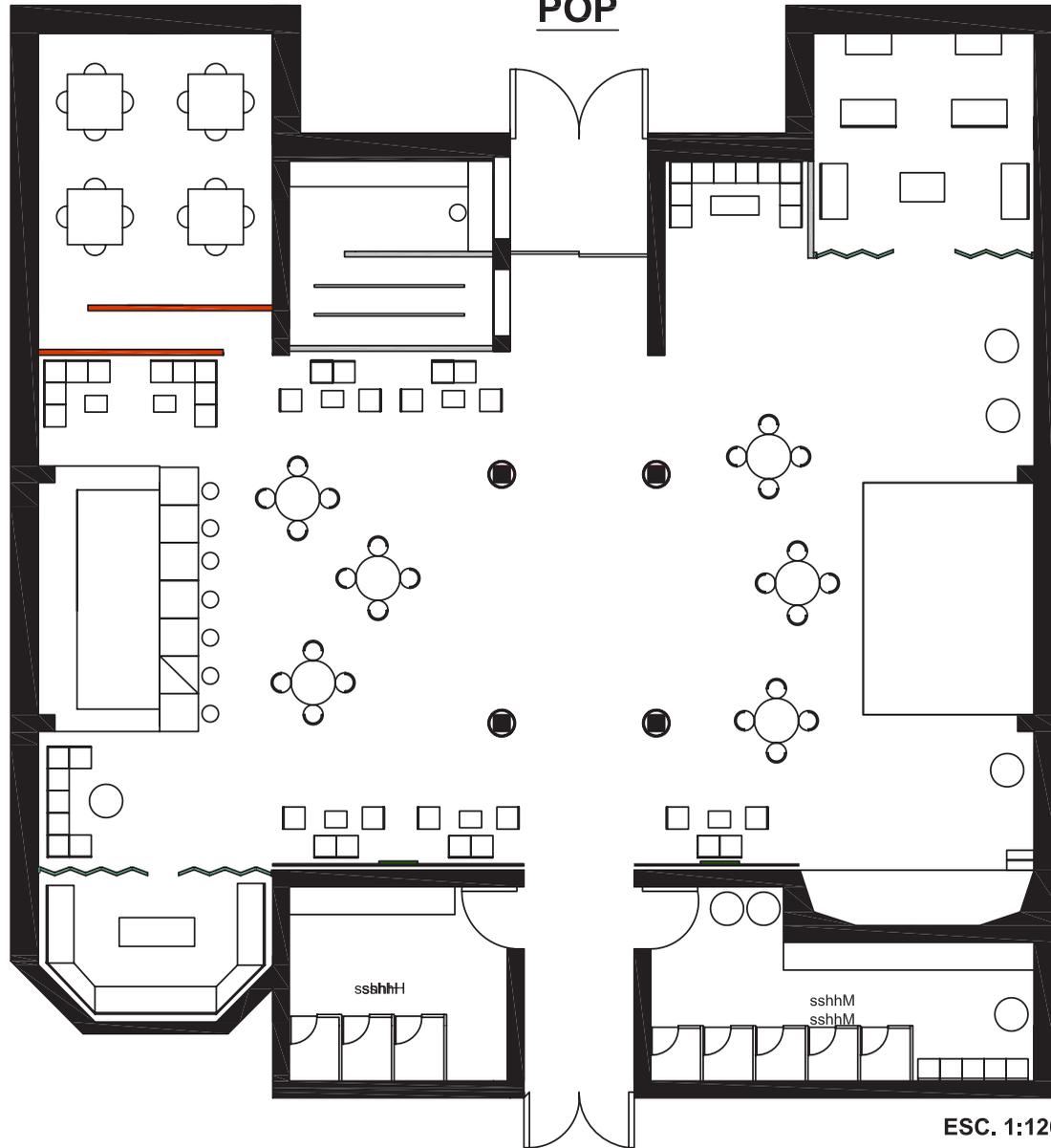
Luz dirigida (dicroicos)



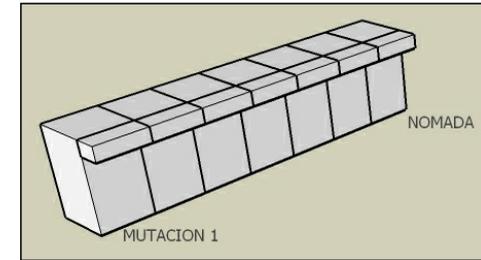
"MUTACION"

PLANTA DE MOBILIARIO

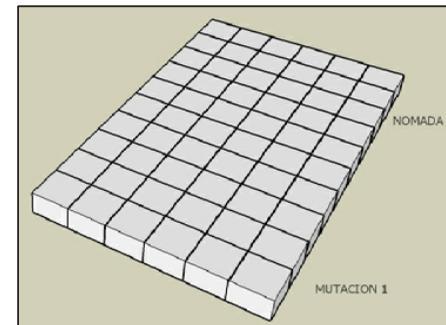
POP



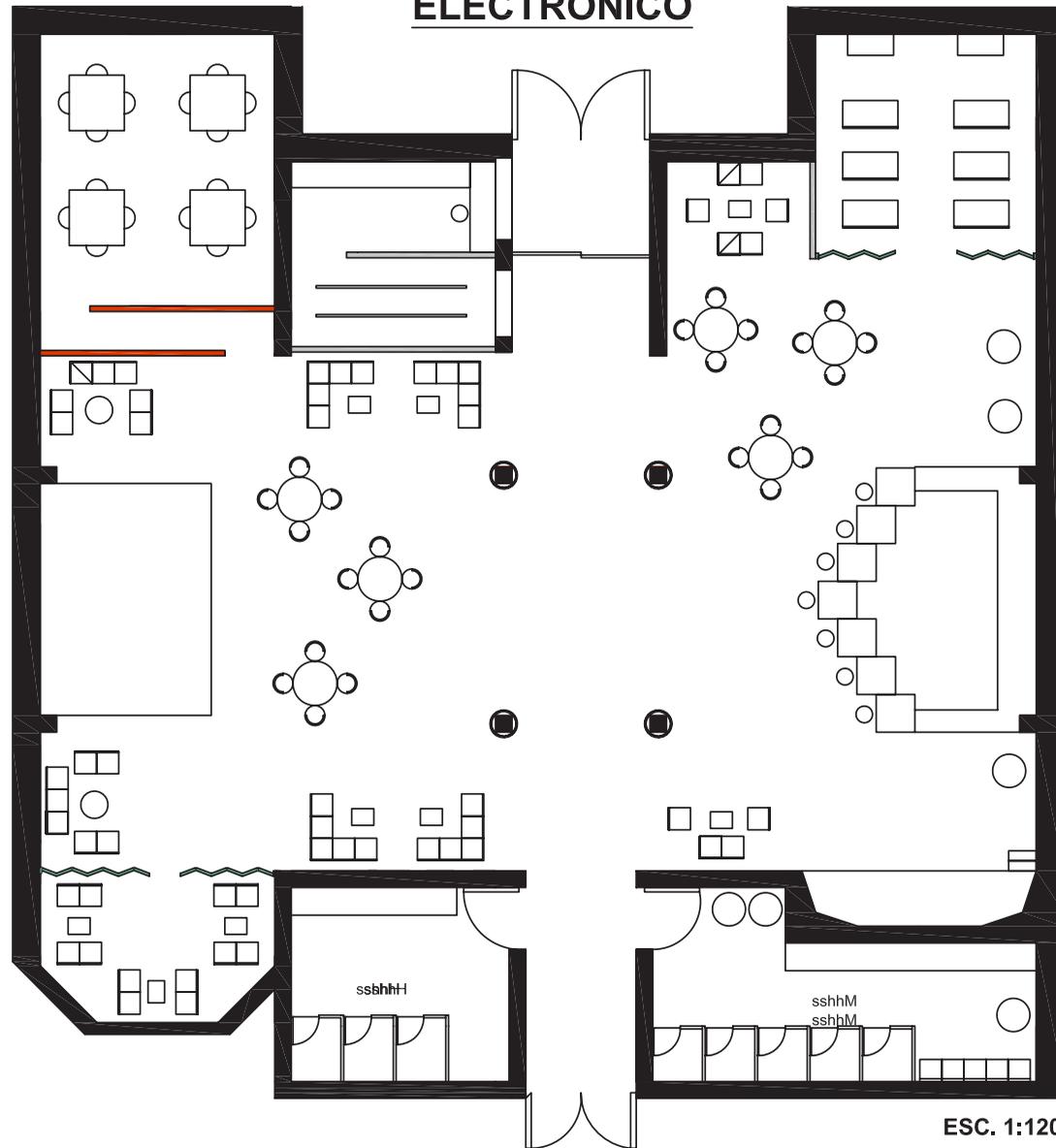
BARRA



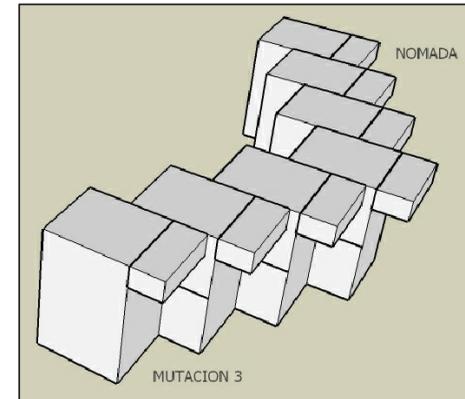
TARIMA



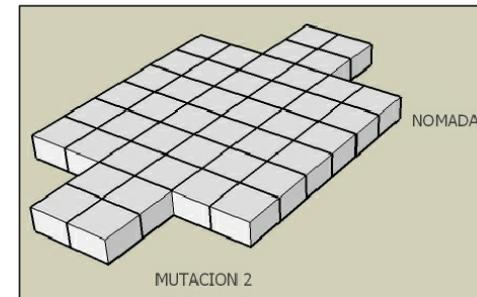
PLANTA DE MOBILIARIO ELECTRÓNICO



BARRA

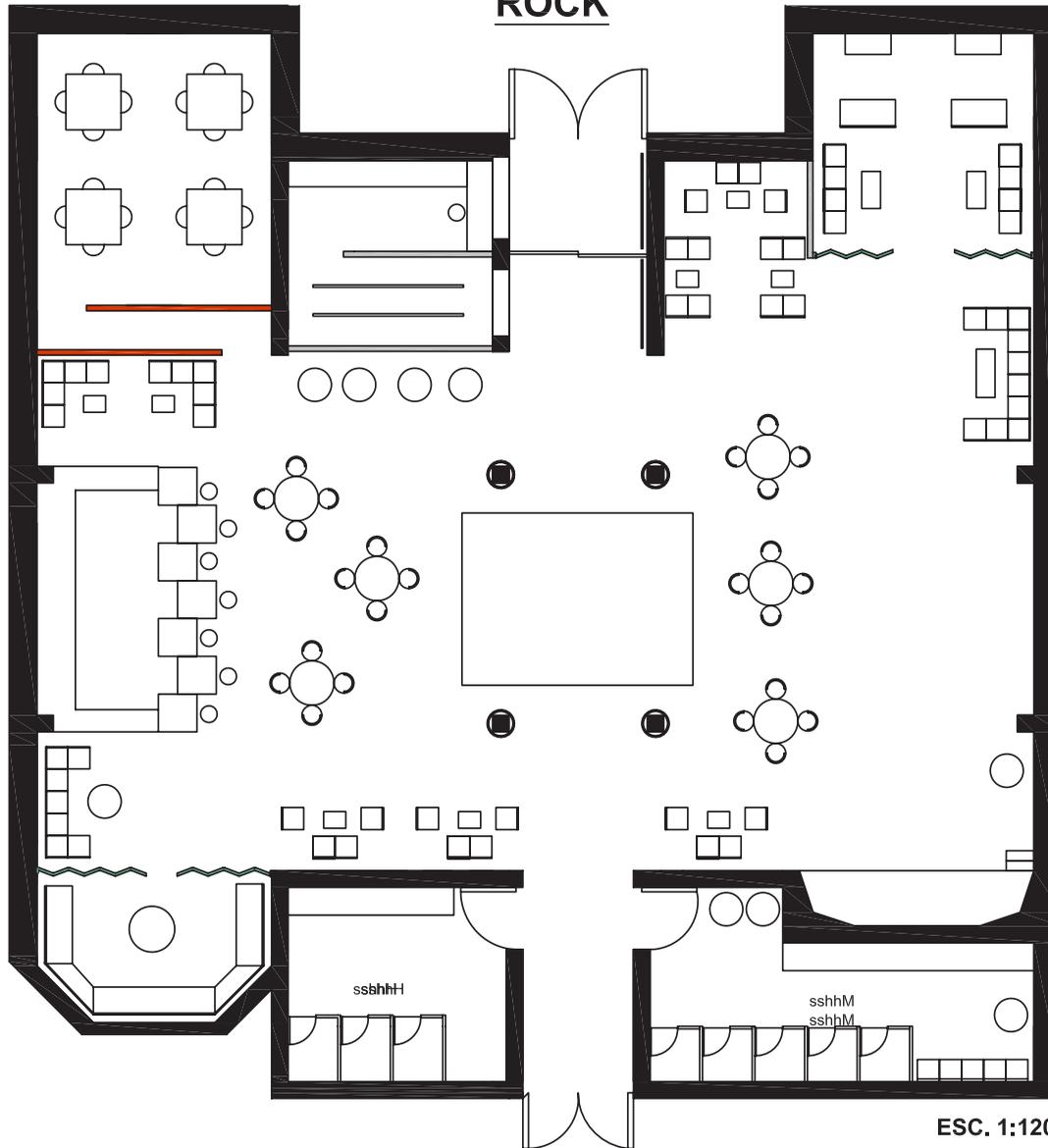


TARIMA



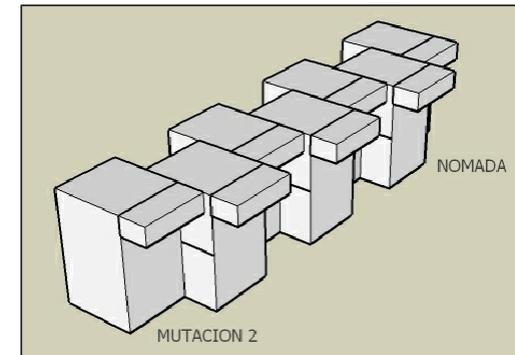
PLANTA DE MOBILIARIO

ROCK

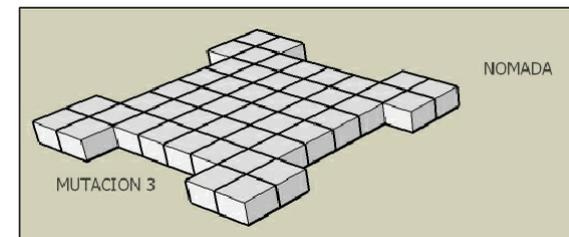


ESC. 1:120

BARRA



TARIMA



3.3 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

3.3.1 ESPECIFICACIONES GENERALES

OBRAS PRELIMINARES

- LIMPIEZA MANUAL DEL ESPACIO:

Se realizará una limpieza de todos los elementos que constituyen al espacio actualmente, como: mobiliario, lámparas, decoración, retiro de piezas sanitarias, etc., en toda el área a intervenir que será de: 289m².

- REPLANTEO Y NIVELACION:

Se trazará todo el área para determinar y ubicar cada espacio del proyecto, como: área social, zona de baile, zona digital, juegos de mesa, zona relax, baños, etc.

El área de baile será trazada para poder nivelar y bordear esa zona, para facilitar una excavación.

- ROTULOS:

Se colocará un rotulo en la parte externa de la obra, para dar información acerca de lo que se construye y dar publicidad a la empresa que construye.

El rotulo será de 2m de largo por 1m de ancho.

- DESALOJO EN VOLQUETA INCLUYE CARGA A MANO DE MATERIAL SUELTO

Se retiraran todos los elementos, obtenidos de la limpieza manual, para proceder a la nueva construcción.

DEMOLICIONES

- DEROCAMIENTO DE MAMPOSTERIA DE LADRILLO

Se retirará todo tabique de ladrillo, para ampliar el espacio, y proceder a la distribución del diseño establecido.

- RETIRO DE PIEZAS SANITARIAS

Se retiraran todas las piezas sanitarias de los baños, tanto de hombres como de mujeres, para instalar nuevos elementos, para que estén acorde con el rediseño.

- RETIRO DE CIELO RASO

Se retirará todo el cielo raso falso del local, para proceder a instalar el nuevo diseño de cielo raso.

MOVIMIENTO DE TIERRAS

- EXCAVACIÓN

Se excavará a una profundidad de 25 cm, la zona enmarcada para baile, para poder colocar un nuevo material e iluminación.

- DESALOJO DE MATERIAL A MANO:

Se retirará todo el material obtenido de la excavación.

ESTRUCTURA

- ENCOFRADO DE COLUMNAS

Me permitirá moldear y definir la columna, por medio de madera para encofrar de 20 x 2.5 cm.

CARPINTERIA DE MADERA

- PUERTAS DE MDF PINTADA

Estas puerta se colocará en los baños, de color rosado (baño de mujeres) y azul (baño de hombres)

Proveedor: Hogar 2000

F51



- PUERTA DE MADERA CORREDIZA

Esta puerta se empleará en las zonas especiales, para facilitar la entrada y salida de las personas, y hacer la zona privada o abierta según el gusto de los clientes.

Proveedor: Maciza



PINTURAS, ENLUCIDOS Y ESTAMPADOOS

- PINTURA LATEX INTERIORES

Se aplicará en todas la paredes del espacio, que serán de color negro.

Pintuco, color negro mate, Cód. 311

Proveedor: Pintulux

CERRAJERÍA

- CERRADURA PRINCIPAL

Se colocará en la puerta principal de ingreso al local

Proveedor: Almacenes Boyacá

- CERRADURA BAÑO

Se colocará una cerradura para la puerta de ingreso a cada baño individual.

Proveedor: Almacenes Boyacá

- CERRADURA DE VAIVÉN

Se colocará una cerradura de vaivén para la puerta principal de baños, tanto de hombres como de mujeres.

Proveedor: Almacenes Boyacá

PIEZAS SANITARIAS

- JUEGO DE ACCESORIO DE BAÑO

Proveedor: Almacenes Boyaca, línea FV

- Juego de Accesorios Durfix. Cód. E579

Cantidad: 8 juegos

- INODORO, LAVAMANOS Y GRIFERÍA LÍNEA MEDIA

Proveedor: Almacenes Boyacá, Línea FV

Lavabo Amadeus II, Cód. E245

Inodoro Napoli Elongado. Cód. E138

Cantidad: 8 U.

Juego centerset 4", Cód. E193

- SECADOR DE MANOS ELÉCTRICO

Color blanco, Proveedor: Almacenes Boyaca

INTALACIONES ELECTRICAS

- Punto de iluminación para Leds, dicroicos y lámparas de neón.

- Punto de tomacorriente ubicado en barra, tarima, área social, zona digital, juegos de mesa y caja.

- Punto de teléfono en la caja.

- Punto de tv cable en las pantallas

INSTALACIONES ESPECIALES

- GABINETE CONTRA INCENDIOS

Se colocará un gabinete contra incendios en la parte posterior, junto a la salida de emergencia.

Proveedor: Ferretería KIWI

- AIRE ACONDICIONADO

Se colocará aire acondicionado, para mantener ventilado el local.

Proveedor: Ferretería KIWI

- INTERNET

Se colocará una red inalámbrica Wifi, para el acceso libre a internet, de todos los clientes.

Proveedor: TV CABLE

MOBILIARIO ESPECIAL

- MUEBLES DE LÍNEA: JUEGO DE SALA
Los juegos de sala serán adquiridos en Modo, y se ubicarán en el área social, juegos de mesa, zona digital y en la zona relax.

Material: madera con aluminio

- MUEBLES DE LÍNEA: SILLAS-MESAS
Los juegos de mesa y sillas serán adquiridos en Modo, y se ubicarán en el área social.

Material: madera con aluminio

- MUEBLES DE LÍNEA: SILLAS PARA BARRA
Sillas adquiridas en Modo, se ubicarán en la barra.

Material: madera con aluminio

- MUEBLES DE LÍNEA: ESCRITORIO
Este mueble será adquirido en Modo, y se ubicará en la recepción.

Material: madera con aluminio

- MUEBLES DE LÍNEA: SILLA COLGANTE
Las sillas colgantes serán adquiridas en Boconcept, y se ubicarán en el área social.

3.3.2 ESPECIFICACIONES DE CADA ZONA

1. AREA SOCIAL

Este espacio está determinado para la socialización, interacción y relación entre jóvenes.

- BARRA

Área designada para el consumo directo de alcohol y bebidas, el cual aglomerará una cantidad de jóvenes, para luego dirigirse a ciertas zonas.

Barra modular: cambiará su forma y su ubicación.

Módulos de 0.70cmx1m, de mdf, cubierta con placas de acrílico color negro de 5mm.

Luces de neón incorporadas internamente.

Las Instalaciones eléctricas y sanitarias estarán previamente instaladas y en puntos clave para facilitar el movimiento y transformación.

La barra contará, ya sea con proyección de imágenes en su parte posterior, o proyección de leds, según si es pop, electrónica o rock.

Mobiliario tipo taburetes.

Proveedor: Paola Serrano

(Ver detalle 1)

- TARIMA

Área designada para la presentación de grupos musicales.

Tarima modular: cambiará su forma y su ubicación.

Módulos de 0,50 x 0,50 x 0.40 de alto, de mdf, cubierta con planchas de acrílico color negro de 5mm.

Luces de neón incorporadas internamente.

Las instalaciones eléctricas estarán previamente instaladas y en puntos clave para facilitar el movimiento y transformación.

La tarima contará, ya sea con proyección de imágenes en su parte posterior, o proyección de leds, según si es pop, electrónica o rock.

Proveedor: Paola Serrano.

(Ver detalle 2).

- CIELO RASO

El cielo raso está diseñado para lograr un efecto lumínico mutante, tanto en área social como en zona de baile.

Loza de H*A *, pintada de color negro.

Placas de acrílico de 10mm de espesor.

Placas de ,50x0,50 cm unidos entre sí por medio de placas cromadas de 4mm.

Este vidrio estará sujeto a la loza de H*A, por medio de: Pernos de presión de 1½", soldados a la loza.

Para la iluminación se colocará una riel de tubos metálicos, sección cuadrada, de ½", de igual manera estará sujeta a la loza por soldadura.

Se colocará un tubo redondo galvanizado, el cual me va a permitir colocar las instalaciones eléctricas, incluidos los leds.

El tubo redondo galvanizado, se sujetará al tubo metálico, por medio de pernos de sujeción.

Todo el diseño y sistema del cielo raso, será estructurado y diseñado antes ser colocado, para tener una buena nivelación y ajustes.

(Ver detalle 3).

- PISO

El piso esta designado para la circulación, que será de alto tráfico y movimiento.

Se colocara 3mm de micro cemento texturado color gris, sobre la loza.

(Ver detalle 4).

- PANELES

Los paneles están diseñados para lograr un efecto lumínico mutante.

Se colocarán placas de vidrio templado laminado, translucido de 10mm de espesor,

separadas 10cm de la pared pintada, color negro.

Sistema de iluminación sujeto a la pared por medio de pernos de presión.

(Ver detalle 5).

Se colocarán paneles de Mdf, de 5cm de espesor, color blanco, sujetos a la pared mediante un sistema de anclaje, para facilitar el retiro y la colocación de nuevos paneles.

(Ver Detalle 6).

- MOBILIARIO (aplica para todas las zonas)
El mobiliario que se colocará en el espacio será modular, para poder crear nuevas formas, uniones, y el cambio de lugar.

Proveedor: Mueblería Modo y Boconcept.

- ESPECIALES

En cada pared del área social, estarán ubicadas televisiones LG, led de 32".

Los Proyectoros, estarán ubicados en la parte superior del área social, serán adquiridos en Importadora JCV.

2. ZONA DE BAILE

- PISO

Una vez determinado el trazado, se hará la excavación de 25cm, para colocar iluminación led.

Al mismo nivel del micro cemento se colocaran placas de vidrio templado lamina-

do, translucido, en placas de 0,50x0,50 x 0,030mm de espesor, para soportar tráfico y movimiento fuerte.

Estas placas de vidrio estarán sujetas entre sí por medio de ángulos y Tés metálicas de 1x1., y unidos entre sí por medio de junta polimería.

- COLUMNAS

Columnas de hormigón, color negro, cubiertas por una placa de vidrio de 10mm de espesor, separadas de la columna 10cm.

El vidrio se incrustará en un perfil de alucubond, en la parte superior e inferior de la columna.

Entre la placa de vidrio y la columna se colocará la iluminación led, que estará sujeta por medio de pernos de sujeción.

(Ver detalle 7).

- ESPECIALES

Se colocará en el centro de la pista una bola de espejos, que me permitirá que los rayos de luz, se reflejen y se proyecten en el espacio.

Proveedor: High Light.

3. ZONA DIGITAL

Área determinada para la aplicación e interacción digital como: juegos de play station, películas, programación de música, etc.

- PISO

Se hará un desnivel de 15cm, en el que se colocará 3mm de micro cemento texturado color gris, sobre la loza.

- CIELO RASO

Loza de H*A *, color negro.

Placas de vidrio laminado templado, traslucido, de 20mm de espesor.

Placas de ,50x0,50 cm unidos entre sí por medio de placas cromadas de 4mm.

Iluminación Led.

- PANELES

Se colocarán placas de vidrio templado laminado, traslucido de 10mm de espesor, separadas 10cm de la pared pintada, color negro, mediante un sistema de deslizamiento, para que permita el cambio de ubicación del panel.

Sistema de iluminación sujeto a la pared por medio de pernos de presión.

(Ver detalle 8)

- ESPECIALES

Televisiones led de 32".

Dvd.

Play station.

Proveedor: Importadora JCV.

4. ZONA RELAX

Área determinada para un uso más tranquilo, y relajante, en el que se pueda compartir íntimamente entre amigos.

- PISO

Se hará un desnivel de 15cm, en el que se colocara 3mm de micro cemento texturado color gris, sobre la loza.

- CIELO RASO

Loza de hormigón armado, color negro.

Ojos de buey de 50 W.

- PANELES

Se colocarán paneles de Mdf de 2cm de espesor, color blanco.

Separadas de la pared 10cm, y sujetas por medio de pernos de sujeción.

5. JUEGOS DE MESA

Área determinada para juego de cartas, como poker y black jack, al estilo de un casino.

- PISO

Se colocará 3mm de micro cemento texturado color gris, sobre la loza.

Proyección de luces y de cartas en el piso.

- CIELO RASO

Placa de mdf, 4cm de espesor, con forma curva, sujeta al cielo raso por medio de pernos de sujeción.

- PANELES

Se colocaran placas de vidrio templado laminado, traslucido de 10mm de espesor, separadas 10cm de la pared.

Pared pintada de color negro.

Sistema de iluminación sujeto a la pared por medio de pernos de presión.

- ESPECIALES

Paneles de alucubond, en forma de símbolos de cartas de juego, sujetas a la pared, por medio de pernos de presión.

Televisiones led de 32".

ILUMINACIÓN GENERAL

“Se aplica a todo el espacio”

Proveedor: High light

- El LED; elemento de iluminación de uso general, decorativo ó monumental, cuenta con las siguientes ventajas:

Ahorro energético: debido a su bajo consumo.

Alta eficiencia: el 95% de su energía es convertida en luz y solo un 5% en calor.

Larga duración: desde 15.000 a 100.000 horas de vida útil.

Mayor brillo: debido a que la luz no se concentra en un solo punto.

Bajos costos de mantenimiento: debido a su larga duración y bajo consumo.

Alto rendimiento luminoso: 140 lm/W.

Flexibilidad de diseños: para aplicaciones domésticas, arquitectónicas, comerciales, monumentales, etc.

Elección de colores: debido a sus características RGB que permiten obtener una gama de 16,7 millones de colores.

Posibilidad de obtener tonalidades de luz blancas: desde cálidas hasta frías.

Fácil integración en ambientes arquitectónicos: debido a su pequeño tamaño.

Son flexibles, rígidos, y sobre todo muy versátiles en cuanto a formas y colores que se encienden y apagan, por medio de un circuito eléctrico, convirtiéndolas en una iluminación idónea para distintas aplicaciones.



- Lámparas de neón; Lámpara fluorescente para sobreponer o descolgar, dos tubos T8 de 32 W, acabados: blanco, negro.



- Ojo de buey – Dicroico; Utilizados para iluminar espacios amplios debido a su alto flujo luminoso, para colocarlos en techos de gran altura, gracias a su forma y su aplicación como ojos de buey se adaptan perfectamente en cualquier tipo de ambiente decorativo o general.

Ojo de buey halógeno fijo, MR-16, 50 W, acabados: cuerpo de cerámica con metal en color negro, Colores de luz: blanco, rojo, azul, verde, amarillo.





POP, parte del nombre de un género musical, que forma parte de muchos centros de entretenimiento, con el que muchos jóvenes se sienten identificados, relacionándolo con los colores que se emplean en el estilo pop, para definir las tonalidades de la luz, que serían colores vivos como: rojo, verde, azul, amarillo, morado, en el que las luces, expresan un espacio juvenil y dinámico, mediante un show en que los efectos de las luces y las transformaciones de los elementos, producirán al espacio y a las sensaciones de los jóvenes.

ÁREA SOCIAL



Área designada para la sociabilización, e interacción, entre jóvenes, con áreas como: barra, zona de baile y tarima para presentaciones de música.





ZONA RELAX



Área más tranquila y privada,
para tener un momento más
personal e íntimo entre amigos.

ZONA DIGITAL



Área designada para el juego digital, como: play station, programación de música, videos, etc.

JUEGOS DE MESA



Área más exclusiva, al estilo de casinos, en que se realizan juegos de mesa como: Póker y Black Jack.

ELECTRÓNICA



ELECTRÓNICA, género musical producido por aparatos especiales, en los cuales, el sonido es el resultado de combinaciones regidas por la electricidad, con una vanguardia tecnológica, formando parte de muchos centros de entretenimiento, con el cual, los jóvenes se sienten identificados con la estética y las tecnologías utilizadas en este género musical, relacionándolo con colores azul y verde, que definirán las tonalidades de la luz, en el que, se expresa un espacio juvenil y tecnológico, mediante un show en que los efectos de las luces y las transformaciones de los elementos, producirán al espacio y a las sensaciones de los jóvenes.

ÁREA SOCIAL



Área designada para la socialización, e interacción, entre jóvenes, con áreas como: barra, zona de baile y tarima para presentaciones de música.





ZONA RELAX



Área más tranquila y privada,
para tener un momento más
personal e íntimo entre amigos.

ZONA DIGITAL



Área designada para el juego digital, como: play station, programación de música, videos, etc.

JUEGOS DE MESA



Área más exclusiva, al estilo de casinos, en que se realizan juegos de mesa como: Póker y Black Jack.

ROCK



ROCK, género musical basado en la expresión de las culturas juveniles, derivada de gran cantidad de fuentes, principalmente blues, rhythm and country, con temáticas en las letras que hacen referencia a sensaciones y formas de vida de los jóvenes, con una forma diferente de ver y pensar el mundo, genero que forma parte de muchos centros de entretenimiento, con el cual, los jóvenes se sienten identificados las formas de expresar y sentir la vida, relacionándolo con el color blanco y negro, que definirán las tonalidades de la luz, en el que, se expresa un espacio emocional, y moderno, mediante un show en que los efectos de las luces y las transformaciones de los elementos, producirán al espacio y a las sensaciones de los jóvenes.

ÁREA SOCIAL



Área designada para la socialización, e interacción, entre jóvenes, con áreas como: barra, zona de baile y tarima para presentaciones de música.





ZONA RELAX



Área más tranquila y privada,
para tener un momento más
personal e íntimo entre amigos.

ZONA DIGITAL



Área designada para el juego digital, como: play station, programación de música, videos, etc.

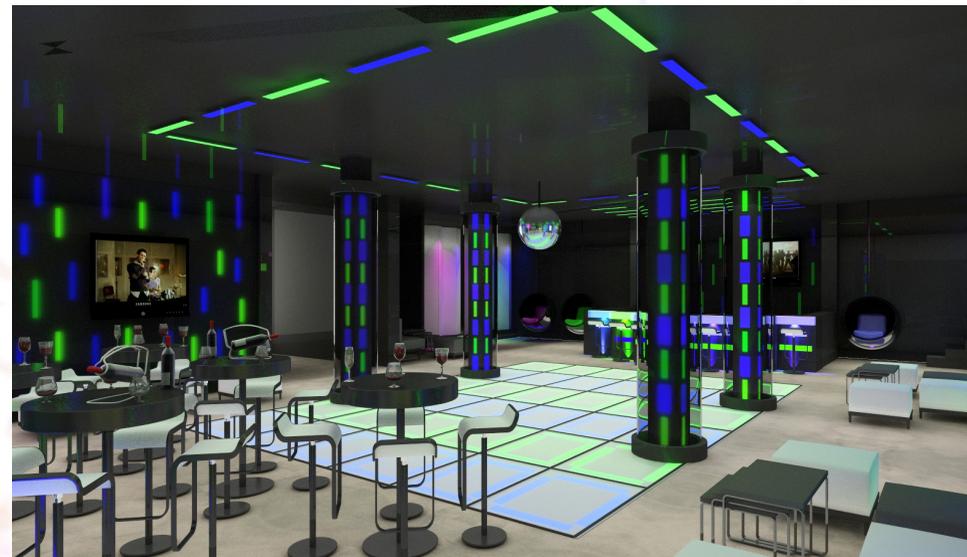
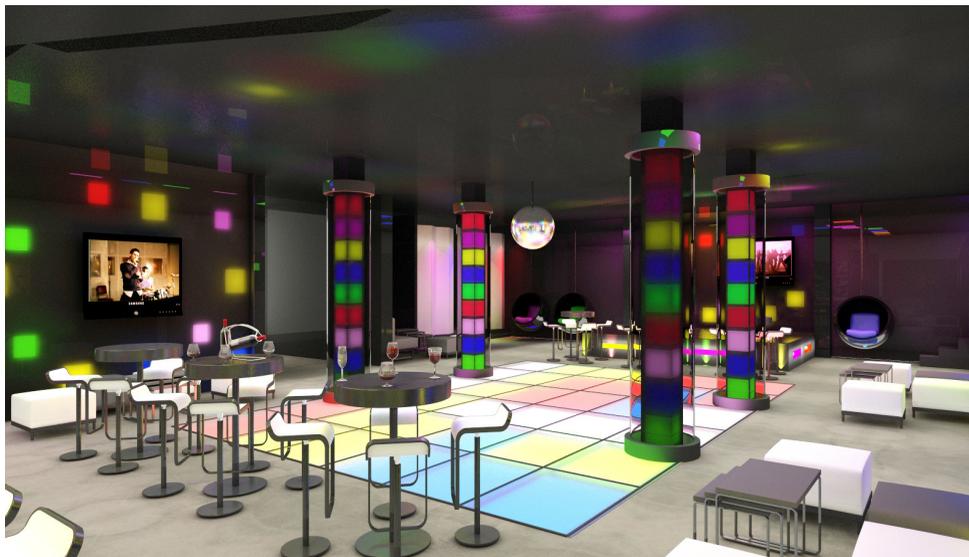
JUEGOS DE MESA



Área más exclusiva, al estilo de casinos, en que se realizan juegos de mesa como: Póker y Black Jack.



EFEECTO MUTANTE Y NÓMADA



¿Que cambio? Barra, tarima, mobiliario y luces.

¿Como cambio? Mediante sistemas de anclaje, movimiento y deslizamiento, sist. Modular.

Efecto: "Mutante y Nómada"





¿Que cambio? Barra, tarima, mobiliario y luces.

¿Como cambio? Mediante sistemas de anclaje, movimiento y deslizamiento, sist. Modular.

Efecto: "Mutante y Nómada"



¿Que cambio? Barra, tarima, mobiliario y luces.

¿Como cambio? Mediante sistemas de anclaje, movimiento y deslizamiento, sist. Modular.

Efecto: "Mutante y Nómada"





¿Que cambio? Barra, tarima, mobiliario y luces.

¿Como cambio? Mediante sistemas de anclaje, movimiento y deslizamiento, sist. Modular.

Efecto: "Mutante y Nómada"

ZONA RELAX



¿Que cambio? Panel de mdf y luces.

¿Como cambio? Mediante sistema de anclaje.

Efecto: "Mutante y Nómada"



ZONA DIGITAL



¿Que cambio? Panel de vidrio, luces y mobiliario.

¿Como cambio? Mediante sistema un sistema de riele que permita el deslizamiento.

Efecto: "Mutante y Nómada"

JUEGOS DE MESA



¿Que cambio? Paneles y luces

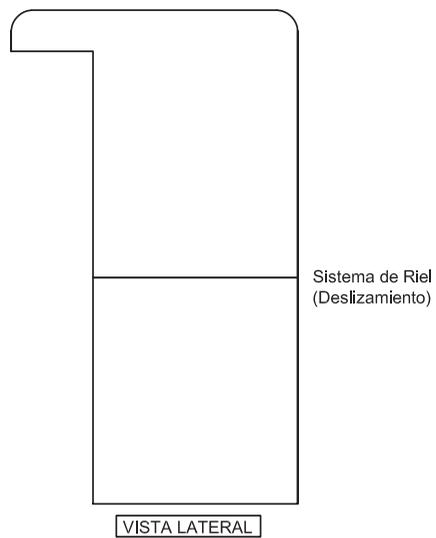
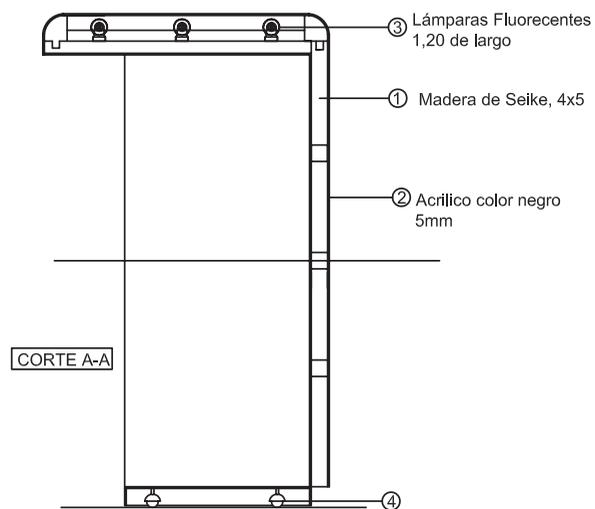
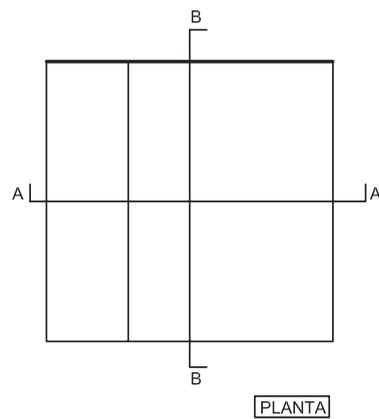
¿Como cambio? Mediante sistema de anclaje.

Efecto: "Mutante y Nómada"

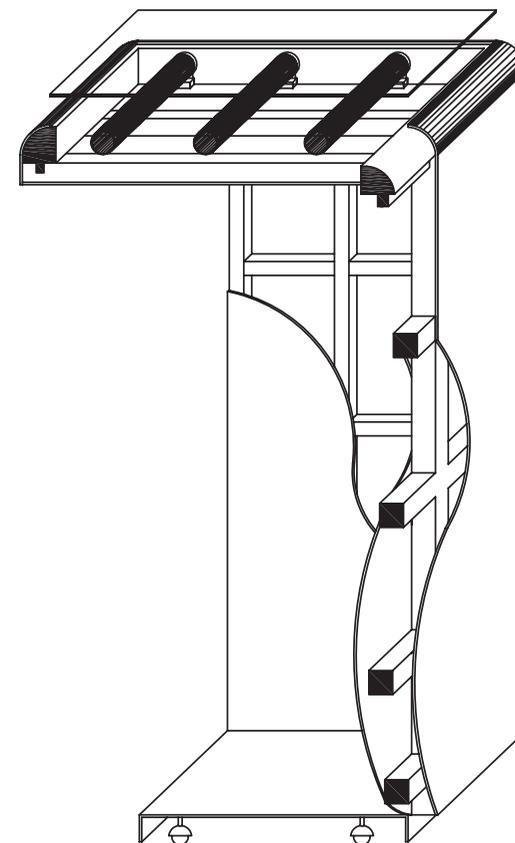
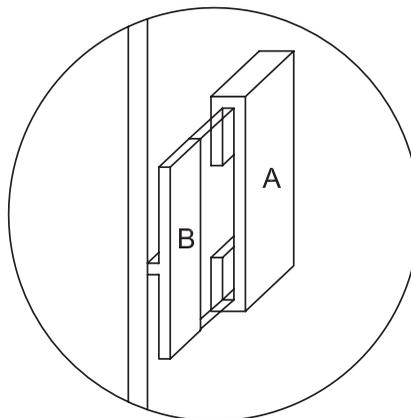


3.5 DETALLES CONSTRUCTIVOS

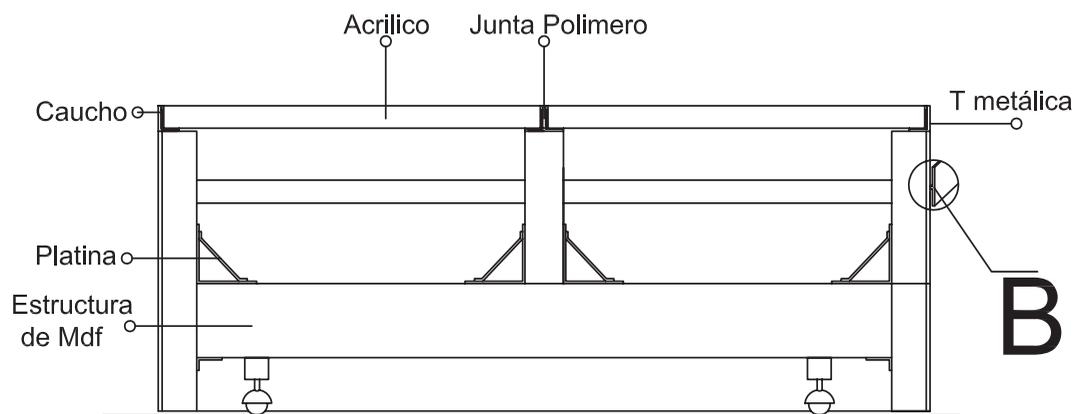
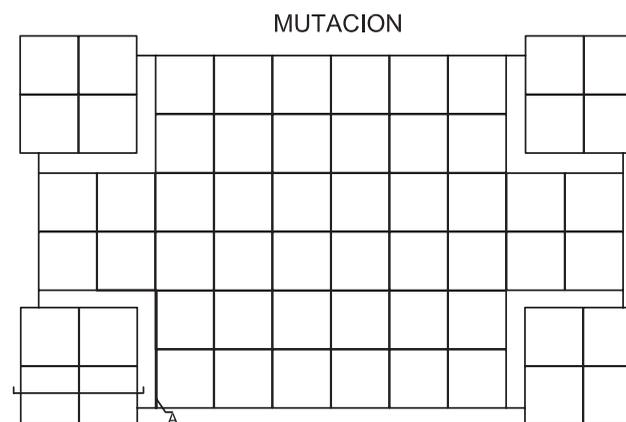
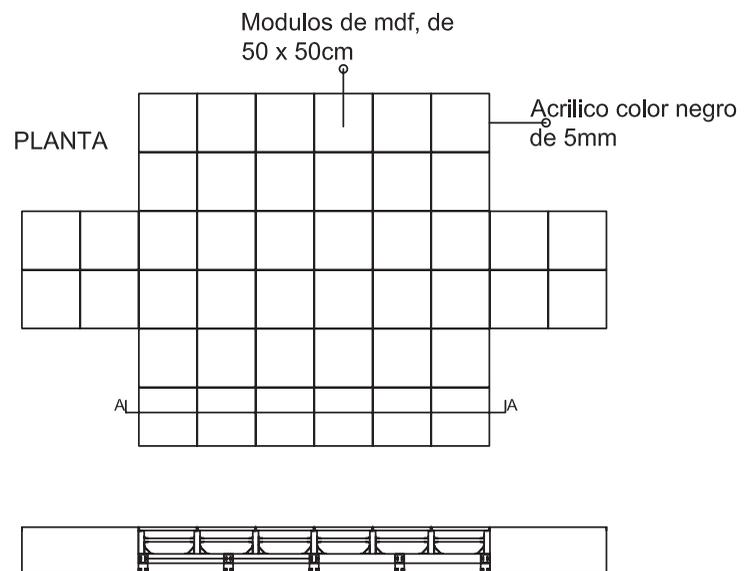
DETALLE 1 - BARRA MODULAR - MOVIL



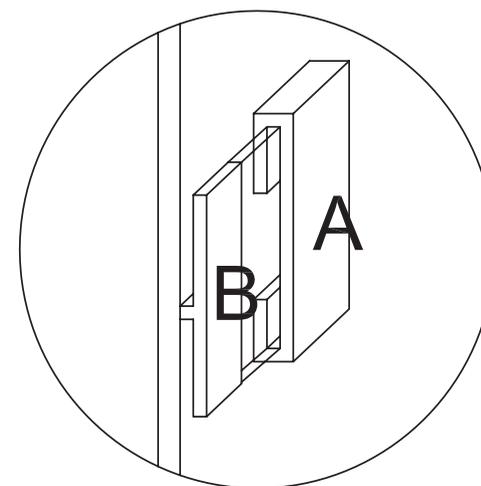
Accesorio de Sujecion Riel para deslizamiento



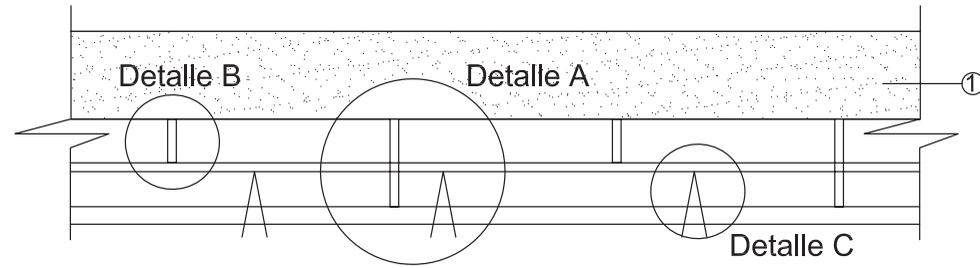
DETALLE 2 - TARIMA MODULAR - MOVIL



Accesorio de Sujecion Riel para deslizamiento

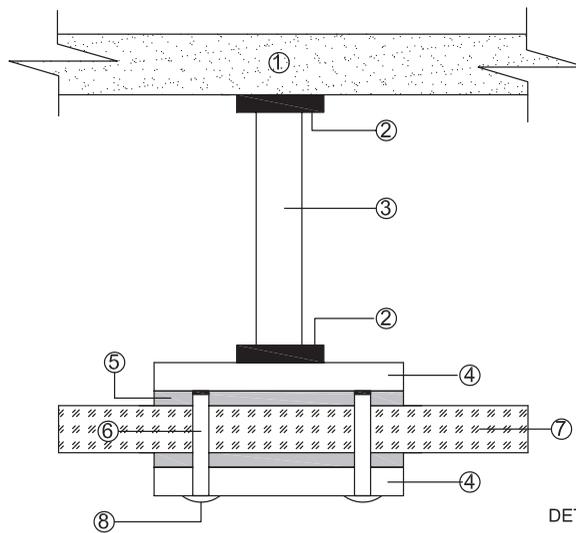


DETALLE 3 - CIELORASO



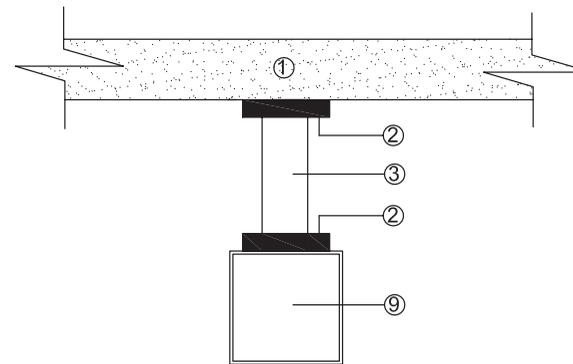
DETALLE A

Sujeción de vidrio a loza de HA



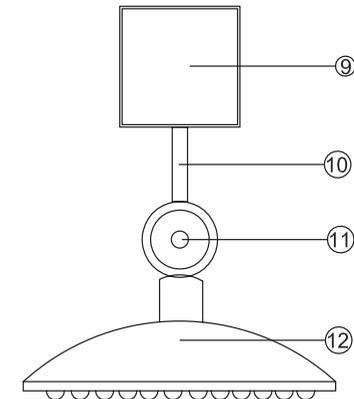
DETALLE B

Sujeción de Riel a loza de HA

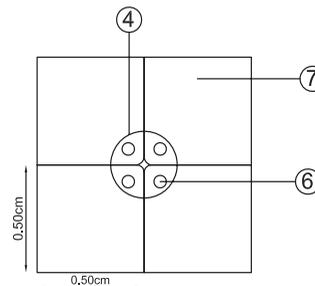


DETALLE C

Iluminación



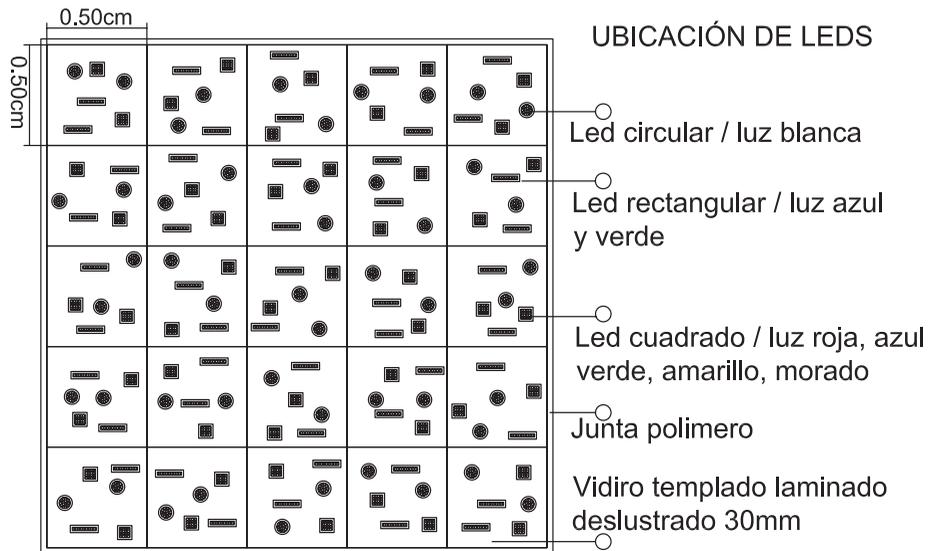
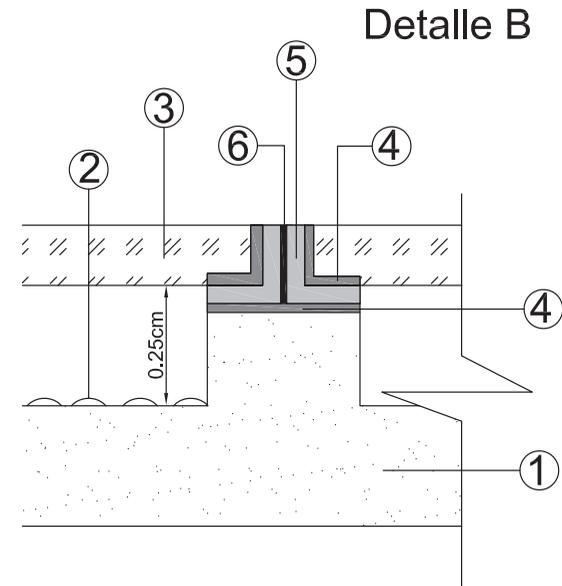
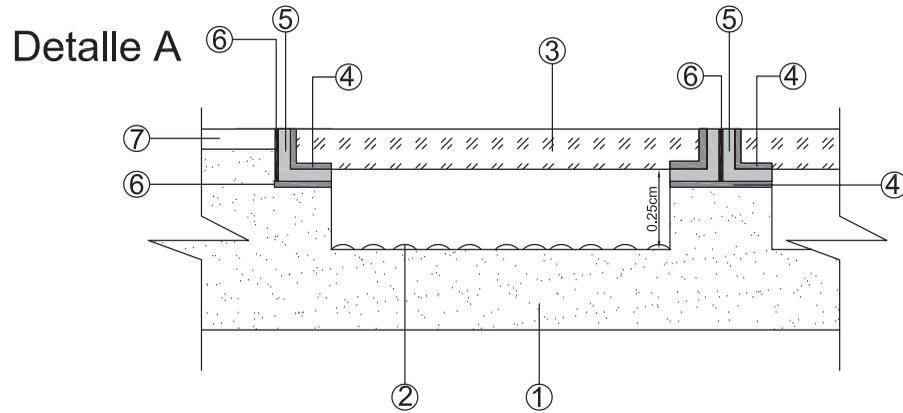
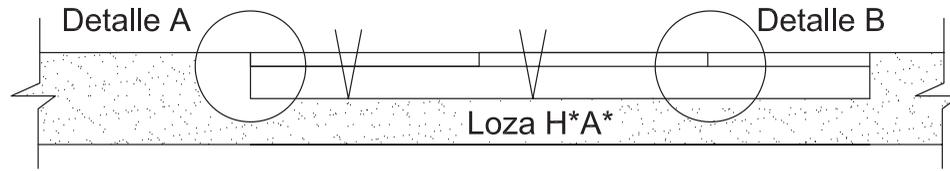
DETALLE - PLACA CROMADA



MATERIALES

- 1.- Loza de H*A
- 2.- Soldadura
- 3.- Tubo metálico
- 4.- Placa cromada
- 5.- Caucho
- 6.- Perno de presión de 1 1/2"
- 7.- Acrílico de 10mm
- 8.- Tuerca decorativa
- 9.- Tubo metálico sección cuadrada
- 10.- Tubo de media pulg.
- 11.- Tubo redondo galvanizado
- 12.- Luminaria Led

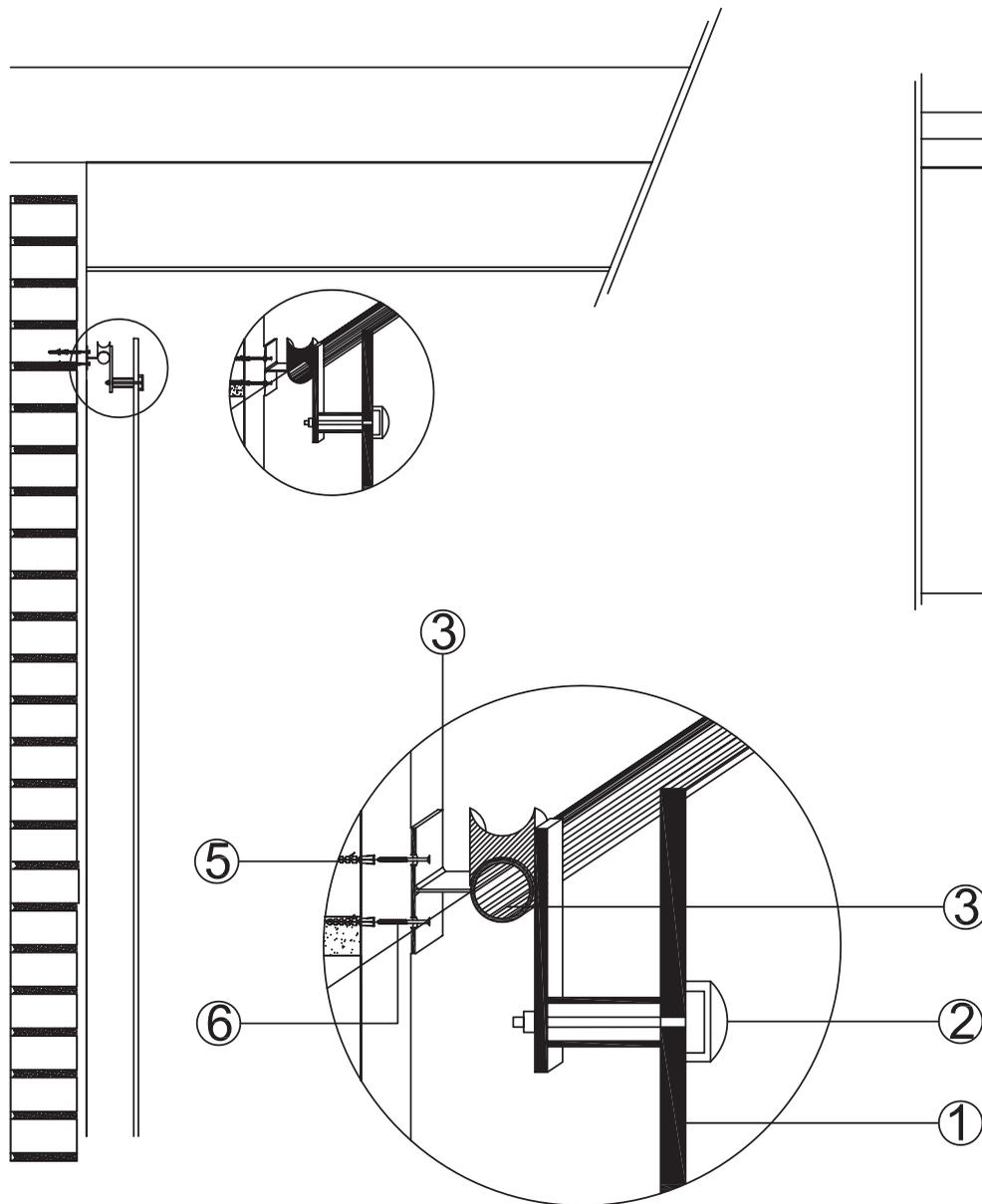
DETALLE 4 - PISO



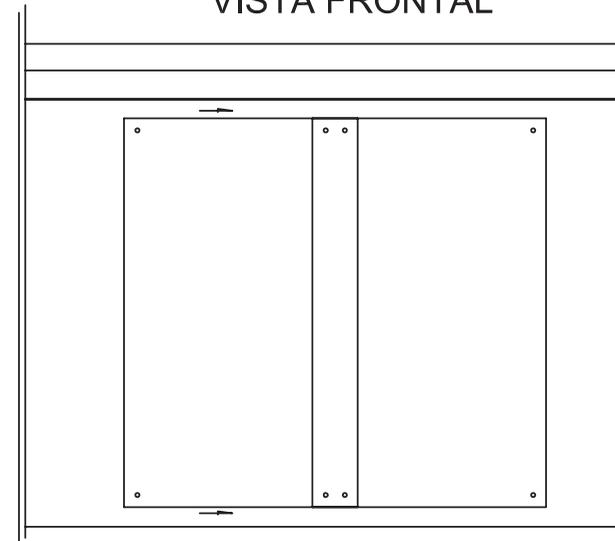
MATERIALES

- 1.- Loza de H*A
- 2.- Iluminación Led
- 3.- Vidrio templado laminado esmerilado de 30mm
- 4.- Caucho
- 5.- T metálica de 1"
- 6.- Junta Polimera
- 7.- Microcemento alisado, texturado, color gris

DETALLE 5 - PANEL DE VIDRIO DESLIZANTE

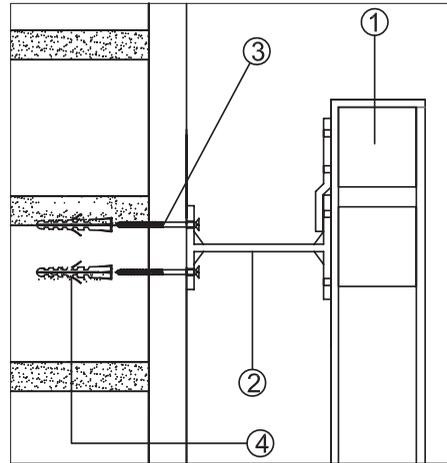
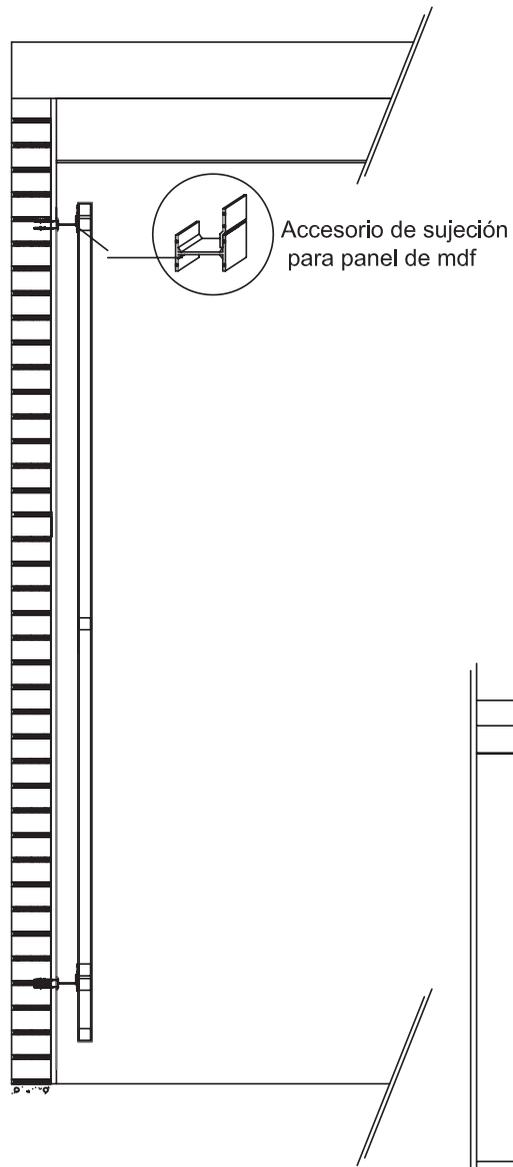


VISTA FRONTAL



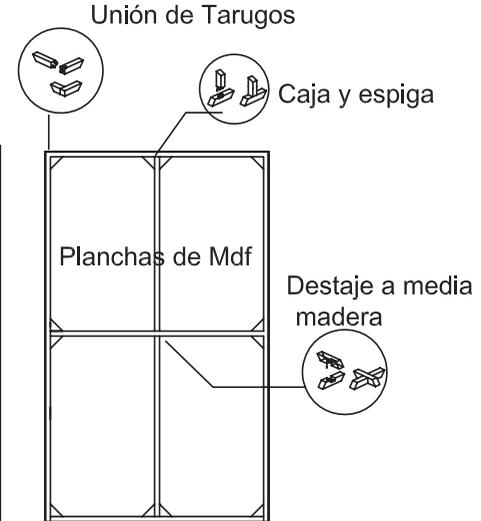
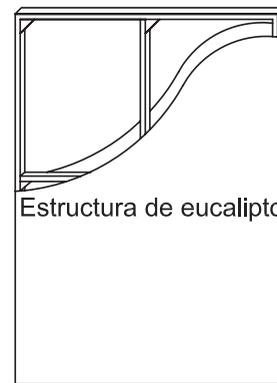
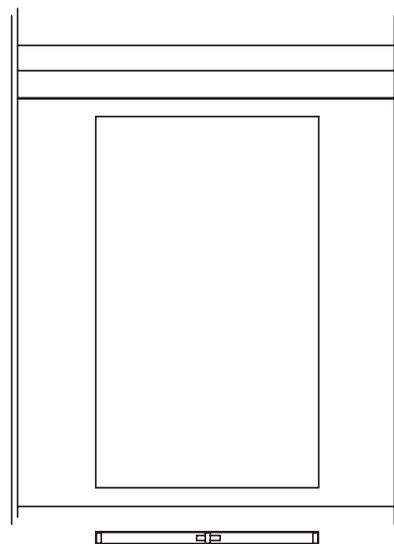
1. Vidrio laminado esmerilado, 10mm
2. Riel de deslizamiento
3. Tubo de 2.5 diametros, 3mm de espesor
4. Platina 1/2 de 3mm
5. Taco fisher
6. Tornillo de 4"

DETALLE 6 - PANEL DE MDF

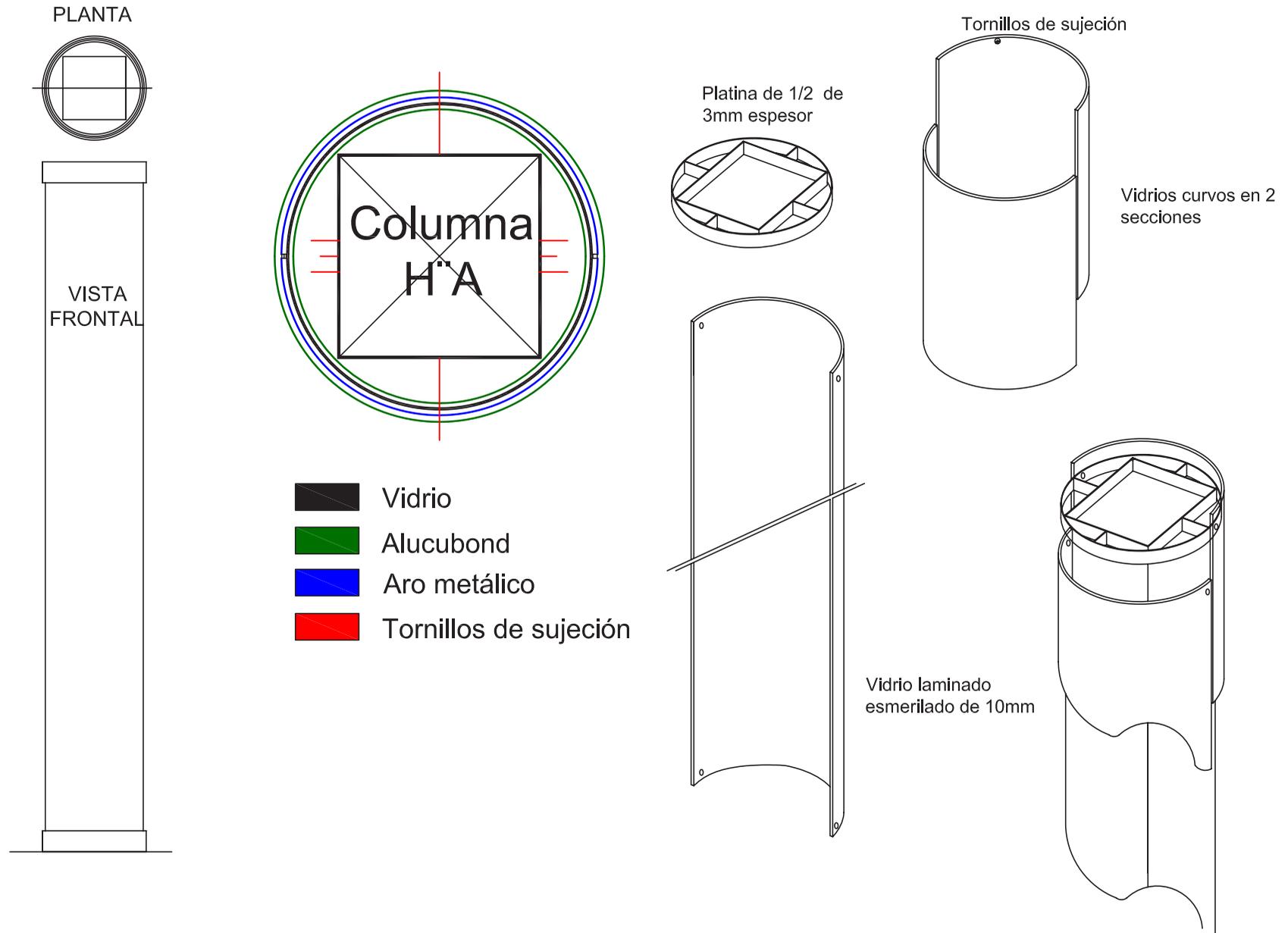


1. Panel de Mdf
2. Accesorio de Sujeciór
3. Tornillo
4. Taco fisher

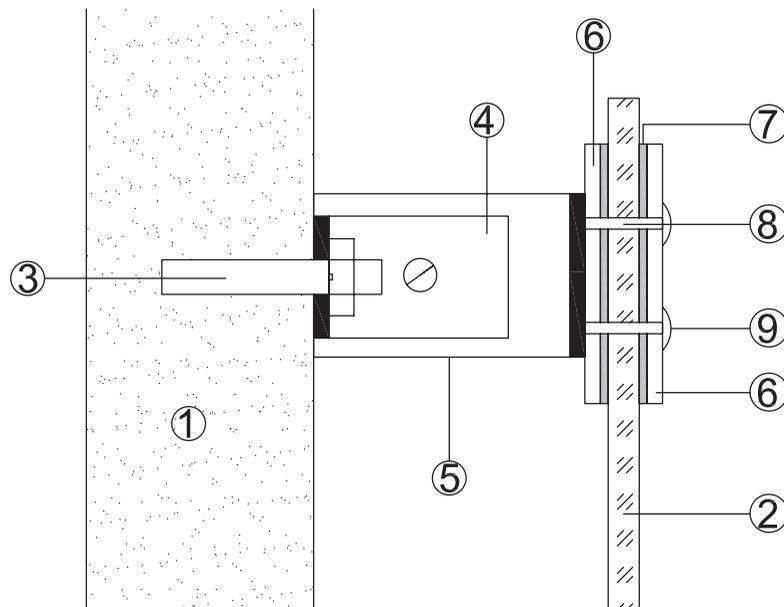
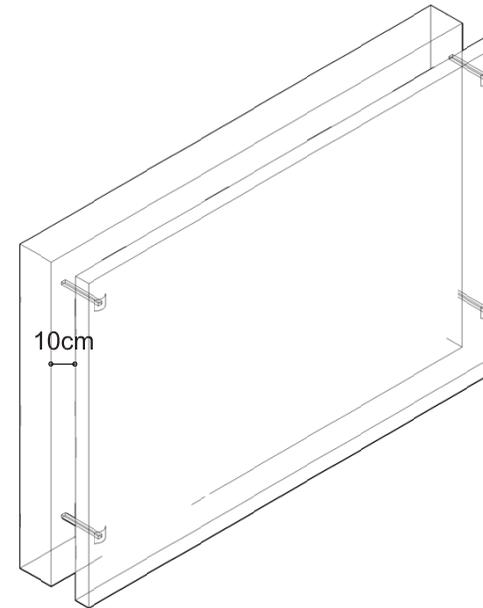
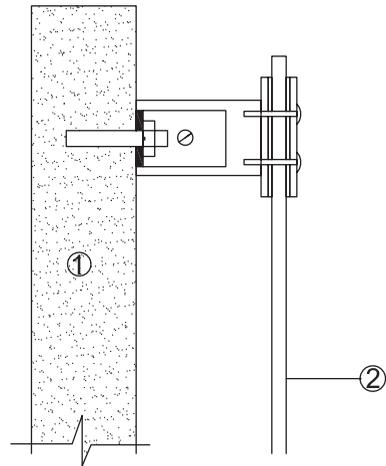
"Todas las uniones serán con cola blanca y con tornillos"



DETALLE 7 - COLUMNA DE VIDRIO



DETALLE 8 - PANEL DE VIDRIO FIJO



MATERIALES

- 1.- Loza de H*A
- 2.- Vidrio laminado templado, traslucido 10mm
- 3.- Perno de presión
- 4.- Tubo negro
- 5.- Tubo de acero inoxidable
- 6.- Placa cromada de 4mm
- 7.- Caucho
- 8.- Perno de acero cromado de 1/2 "
- 9.- Tuerca decorativa

3.6 PRESUPUESTO

FECHA: Septiembre,2010
 OBRA: "Expresividad temporal en Bares"
 LOCALIZACION: Florencia Astudillo, Plazoleta Fransisco Paredes H.

AREA DE CONSTRUCCION: 289 M2
 AREA DE TERRENO: 289 m2
 COSTO DIRECTO: 162.598,16
 COSTO POR M2: 563,87

CODIGO	DESCRIPCION DE RUBROS	COSTO TOTAL	%	TIEMPOS													
				1er MES				2do MES				3er MES					
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	OBRAS PRELIMINARES	2.339,69	1,44	1.169,84	1169,84												
2	DEMOLICIONES	519,43	0,32		259,71	259,71											
3	MOVIMIENTO DE TIERRAS	165,87	0,10		82,93	82,93											
4	ACERO DE REFUERZO	10,40	0,01			10,40											
5	ESTRUCTURA	258,74	0,16			258,74											
6	TABIQUERIA	14.382,65	8,83			7191,32	7191,32										
7	CIELORRASO	12.478,96	7,66			4159,65	4159,65	4159,65									
8	ENLUCIDOS Y EMPASTADOS	4.533,44	2,78				4533,44										
9	CONTRAPISOS	1.325,58	0,81				662,79	662,79									
10	PISOS	15.459,36	9,49					7729,68	7729,68								
11	CARPINTERIA METALICA	60,48	0,04						60,48								
12	CARPINTERIA DE MADERA	2.579,92	1,58						1289,96	1289,96							
13	CERRAJERIA	389,49	0,24							389,49							
14	PIEZAS SANITARIAS	2.861,29	1,76							1430,64	1430,64						
15	INSTALACIONES ELECTRICAS	9.696,15	5,95			9696,15											
16	PINTURAS	1.380,22	0,85					1380,22									
17	INSTALACIONES ESPECIALES	68.481,60	42,00								22827,20	22827,20	22827,20				
18	MOBILIARIO ESPECIAL	14.470,40	8,88											7235,00	7235,00		
19	ESPECIALES	11.502,40	7,06													5751,20	5751,20
20	VARIOS	62,09	0,04														62,09
	TOTAL	162.958,16	100,00														
	INVERSIONES	SEMANAL		1169,84	1512,48	21658,90	16547,20	13932,34	9080,12	3110,09	24257,84	22827,20	30062,20	12986,20			5.813,29
	ACUMULADO			1169,84	2682,32	24341,22	40888,42	54820,76	63900,88	67010,97	91268,81	114096,01	144158,21	157144,41			162.957,70
	PORCENTAJE %	SEMANAL		1169,84	2682,32	24341,22	40888,42	54820,76	63900,88	67010,97	91268,81	114096,01	144158,21	157144,41			162.957,70
	ACUMULADO			0,72	1,65	14,94	25,09	33,64	39,21	41,12	56,01	70,02	88,46	96,43			100,00

PROYECTO :			
FECHA:	SEPTIEMBRE, 2010	AREA DE CONSTRUCCION:	289 m2
OBRA:	"EPRESIVIDAD TEMPORAL EN BARES"	AREA DE TERRENO:	289m2
		COSTO DIRECTO:	162.958,16
		COSTO POR M2:	563,87
LOCALIZACION:	Florencia Astudillo, Plazoleta Fransisco Paredes Herrera		

PRESUPUESTO DE OBRA							
Código	Descripción	Unidad	Cantidad	P.Unitario	P.Total	Costo Indirecto 12%	%
1.0 OBRAS PRELIMINARES							
1.1	LIMPIEZA MANUAL DEL TERRENO	m2	289,00	1,14	329,46		
1.2	REPLANTEO, NIVELACION Y TRAZADO	m2	289,00	1,26	364,14		
1.4	ROTULOS	U	1,00	24,10	24,10		
1.5	DESALOJO EN VOLQUETA, INCLUYE CARGA A MANO DE MATERIAL SUELTO	M3	187,85	7,30	1.371,31		
				SUBTOTAL	2.089,01	2.339,69	1,44
2.0 DEMOLICIONES							
2.1	DERROCAMIENTO DE MAMPOSTERIA DE LADRILLO	m2	14,48	6,19	89,63		
2.2	RETRO DE PIEZAS SANITARIAS	u	14,00	2,16	30,24		
2.3	RETRO DE CIELORAZO	m2	289,00	1,19	343,91		
				SUBTOTAL	463,78	519,43	0,32
3.0 MOVIMIENTO DE TIERRAS							
3.1	EXCAVACION A MANO EN SUELO SIN CLASIFICAR DE 0 A 2METROS	M3	6,00	16,91	101,46		
	DESALOJO DE MATERIAL A MANO	M3	7,80	5,98	46,64		
				SUBTOTAL	148,10	165,87	0,10
4.0 ACERO DE REFUERZO							
4.1	CADENAS DE 20 x 20 cm	M3	0,14	63,93	8,95		
4.2	PERFIL DE HIERRO	M3	0,21	1,64	0,34		
				SUBTOTAL	9,29	10,40	0,01

5.0	ESTRUCTURA							
5.1	ENCOFRADO DE COLUMNAS	M2	0,09	9,33	0,84			
5.2	FUNDICION DE HORMIGON 5CM	m2	32,65	7,05	230,18			
				SUBTOTAL	231,02	258,74	0,16	
6.0	TABQUERIAS							
6.1	TABIQUE DE "GYPSUM"	M2	22,49	40,70	915,34			
6.2	TABIQUE DE "MDF"	M2	44,72	33,88	1.515,11			
	TABIQUE DE VIDRIO ESMERILADO TEMPLADO 10MM	M2	86,76	120,00	10.411,20			
				SUBTOTAL	12.841,66	14.382,65	8,83	
7.0	CIELO RASO							
7.1	CIELO RASO DE ACRILICO 10MM	M2	181,82	61,28	11.141,93			
				SUBTOTAL	11.141,93	12.478,96	7,66	
8.0	ENLUCIDOS Y EMPASTADOS							
8.1	ENLUCIDO LISO VERTICAL	M2	278,18	12,87	3.580,18			
8.2	PINTURA PARA HORMIGON	M2	214,47	2,18	467,54			
				SUBTOTAL	4.047,72	4.533,44	2,78	
9.0	CONTRAPISOS							
9.1	REPLANTILLO DE PIEDRA	M2	32,65	12,90	421,19			
9.2	RAZANTEO Y NIVELACION LOSAS	M2	32,65	11,10	362,42			
9.3	ALIZADO DE PISOS	M2	32,65	12,25	399,96			
				SUBTOTAL	1.183,56	1.325,58	0,81	
10.0	PISOS							
10.1	PISO DE MICROCEMENTO	M2	289,00	27,00	7.803,00			
10.2	PISO DE VIDRIO ESMERILADO TEMPLADO, DE 30mm	M2	30,00	200,00	6.000,00			
				SUBTOTAL	13.803,00	15.459,36	9,49	
11.0	CARPINTERIA METALICA							
11.1	MARCO DE ALUCUBOND	ML	1,20	45,00	54,00			
				SUBTOTAL	54,00	60,48	0,04	

12.0	CARPINTERIA DE MADERA						
12.1	PUERTAS DE MDF PINTADA	u	2,00	170,00	340,00		
12.3	PUERTA DE MADERA CORREDIZA	ML	8,25	238,00	1.963,50		
				SUBTOTAL	2.303,50	2.579,92	1,58

13.0	CERRAJERIA						
13.1	CERRADURA PRINCIPAL	U	1,00	86,29	86,29		
13.2	CERRADURA BAÑO	U	7,00	22,03	154,21		
13.3	CERRADURA DE VAIVEN	U	2,00	35,63	71,26		
13.4	BISAGRA DE VAIVEN	U	2,00	18,00	36,00		
				SUBTOTAL	347,76	389,49	0,24

14.0	PIEZAS SANITARIAS						
14.1	JUEGO DE ACCESORIOS DE BAÑO	jgo	9,00	20,15	181,35		
14.2	INODORO LINEA MEDIA	u	9,00	64,29	578,61		
14.3	LAVAMANOS LINEA MEDIA	u	5,00	81,66	408,30		
14.4	GRIFERIA LAVAMANOS LINEA MEDIA	u	5,00	58,24	291,20		
14.5	CALEFON A GAS	u	1,00	277,47	277,47		
14.6	EXTRACTOR DE OLORES	u	2,00	155,18	310,36		
14.7	SECADOR DE MANOS ELECTRICO	u	2,00	253,72	507,44		
				SUBTOTAL	2.554,73	2.861,29	1,76

15.0	INSTALACIONES ELECTRICAS						
15.1	PUNTO DE ILUMINACION	pt	195,00	26,34	5.136,30		
15.2	PUNTO DE TOMACORRIENTE	pt	15,00	26,72	400,80		
15.3	PUNTO DE TELEFONO	pt	1,00	19,75	19,75		
15.4	PUNTO TV CABLE	pt	15,00	31,41	471,15		
15.5	PUNTOS ELECTRICOS ESPECIALES	pt	25,00	32,40	810,00		
15.6	OJO DE BUEY + DICROICO	u	32,00	36,54	1.169,28		
15.7	LAMPARAS DE NEON	u	13,00	50,00	650,00		
				SUBTOTAL	8.657,28	9.696,15	5,95

16.0	PINTURAS						
16.1	PINTURA LATEX INTERIORES	M2	278,18	4,43	1.232,34		
				SUBTOTAL	1.232,34	1.380,22	0,85

17.0	INSTALACIONES ESPECIALES							
17.2	GABINETES CONTRA INCENDIOS	U	2,00	125,05	250,10			
17.3	VENTILACION DE BAÑOS, EXTRACTOR ELECTRICO	U	2,00	32,36	64,72			
17.4	AIRE ACONDICIONADO	GLOBAL	1,00	3.200,00	3.200,00			
17.5	INTERNET	PTO	1,00	29,50	29,50			
17.7	LEDS	GLOBAL	180,00	320,00	57.600,00			
				SUBTOTAL	61.144,32	68.481,60	42,02	

18.0	MOBILIARIO ESPECIAL							
18.1	MUEBLES DE LINEA: JUEGOS DE SALA / MODO	U	4,00	800,00	3.200,00			
18.2	MUEBLES DE LINEA: SILLAS - MESA / MODO	U	12,00	320,00	3.840,00			
18.3	MUEBLES DE LINEA: SILLAS PARA BARRA / MODO		7,00	250,00	1.750,00			
18.4	MUEBLES DE LINEA: ESCRITORIO / MODO	U	1,00	550,00	550,00			
18.5	MUEBLES DE LINEA: SILLAS COLGANTES / BOCONCEPT	U	4,00	270,00	1.080,00			
18.6	BARRA	U	1,00	1.400,00	1.400,00			
18.7	TARIMA	U	1,00	1.100,00	1.100,00			
				SUBTOTAL	12.920,00	14.470,40	8,88	

19.0	ESPECIALES							
19.1	PLASMAS - LG	U	15,00	630,00	9.450,00			
19.2	PROYECTORES	U	1,00	700,00	700,00			
19.3	GLOBO REFLECTIVO DE ESPEJOS			3,00	120,00			
19.4				SUBTOTAL	10.270,00	11.502,40	7,06	

20.0	VARIOS							
20.1	CONSUMO DE ENERGIA ELECTRICA	MES	1,00	36,00	36,00			
20.2	CONSUMO DE AGUA POTABLE	MES	1,00	18,00	18,00			
20.3	LIMPIEZA FINAL DE OBRA	M2	1,00	1,44	1,44			
				SUBTOTAL	55,44	62,09	0,04	

TOTAL	144.266,10		
COSTO INDIRECTO 12% = 18.692,06			
COSTO TOTAL		162.958,16	100,00

CONCLUSIÓN

Este proyecto de investigación me ha permitido visualizar y ampliar conocimientos sobre la juventud, sus formas de vida, culturas y estilos de vida en la actualidad, desde un punto de vista teórico, real, según las preferencias y gustos de cada individuo, ligados al cambio veloz y a la acoplación a las nuevas tendencias de vida, en la que; los espacios se convierten en parte fundamental y característica para el desarrollo e interacción de los adolescentes.

Se ha podido cumplir con los objetivos planteados, relacionar; “el espacio con los jóvenes frente a la necesidad de cambio” por medio de la creación de nuevos espacios de entretenimiento nocturno que tengan características mutantes y temporales, con el fin de evitar el agotamiento visual y repetitivo de las cosas y romper la cotidianidad en sus formas y estilos de vida, con un diseño de alto nivel expresivo.

Del mismo modo, he logrado ampliar mis conocimientos teóricos en cuanto a la juventud, y sus formas de vida, mas conocimientos prácticos, sobre tipos de materiales, sistemas constructivos, y a desarrollar más mi creatividad e ir mas allá de lo cotidiano.

BIBLIOGRAFÍA

- CRESPO TAMARA, "Entretenimiento juvenil (Interacción con el espacio)", Tesis previa a la obtención del título de diseñadora, 2009, UDA.
- BARBERO MARTIN, "Viviendo a toda: jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades", Universidad Central, Bogotá, 1998.
- BARBERO MARTIN, "Jóvenes, desorden cultural y palimpsestos de identidad", Revista Universidad del Valle, Cali, Colombia, 1996.
- VARIOS AUTORES, "Nuevo diseño en bares y restaurantes", Editorial LINKSBOOKS, 2008.
- VARIOS AUTORES, "Behind Bars", Editorial LINKSBOOKS, 2008
- VARIOS AUTORES, "Poketful of bars", Editorial LINKSBOOKS, 2008
- BARBERO MARTIN, "Mediaciones urbanas y nuevos escenarios de comunicación", www.fsoc.uba.ar/Publicaciones/Sociedad/Soc05/barbero.html, Sep., 2000.
- JARAMILLO DIEGO, "Cuenca – Ciudad imaginaria", tesis para la maestría en estudios de la cultura, UDA, Abril del 2003.
- LA JUVENTUD HOY, <http://www.aciprensa.com/Familia/juventudhoy.htm>, Acceso: 19-Oct. 2009.
- LA JUVENTUD, <http://www.monografias.com/trabajos54/la-juventud/la-juventud2.shtml>, Acceso: 19-Oct. 2009.
- TRIPALDI ANNA, "Identidades Juveniles – Tatuaje y piercing en Cuenca", tesis para la maestría en estudios de la cultura, con mención en diseño y arte, Cuenca, 2003 – 2004.
- LIZETH NATHALIA REVELO GUZMÁN, "cambios de la juventud en la sociedad de hoy", Estudiante de Grado Décimo, 2006, filodar.filipense.edu.co/juventud.doc
- EL MUNDO DE LOS ADOLECNTEs, <http://www.teleantioquia.com.co/Programas/Todoquedaenfamilia/Temas/Lajuventuddehoyenfamiliadehoy-Julio14.pdf>

BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES

IMG 1: http://2.bp.blogspot.com/_6vqFErNMGGQ/SYO3rNAAy7I/AAAAAAAAACDY/4q3tegGr0hs/s400/Juventud.bmp

IMG 2: <http://jovenescentes.files.wordpress.com/2009/10/jovenesfelices.jpg>

IMG 3: http://4.bp.blogspot.com/_CPbmM84q--0/S4QoxBNFa4I/AAAAAAAAABNU/AB-CfI3qU24/s400/Javier09+170.JPG

IMG 4: bp2.blogger.com/.../1241102818_2bda40512f_m.jpg

IMG 5: www.alejandromila.com/.../juventud-y-lenguas.jpg

IMG 6: <http://otakupahp.com/wp-content/uploads/2008/05/tipos-de-frikis.jpg>

IMG 7: antipatia.cl/.../2009/09/fotosecundaria21.jpg

IMG 8: http://www.ekieaso.org/actividadessociales/HIPIE23agosto/3_hippies_totalees!!!%20%28Small%29.jpg

IMG 9: <http://expressnightout.com/content/photos/2007-04-26-Static-X.jpg>

IMG 10: <http://www.ecbloguer.com/tiempodemercadeo/wp-content/uploads/2008/12/jovenes.jpg>

IMG 11: <http://daintydarlings.files.wordpress.com/2009/08/punks460.jpg>

IMG 12: chamber.mforos.com

IMG 13: us.123rf.com/.../lanak081100211/3845110.jpg

IMG 14: es.dreamstime.com/grupo-de-personas-joven-que

IMG 15: <http://www.viajesyturistas.com/lugares-ideales-para-los-viajeros-mochileros/>

IMG 16: <http://www.flickr.com/photos/74347725@N00/235870625/comps.fotosearch.com/comp/IMR/IMR616/joven-ge>

IMG 17: ciudaddemexico.travel/.../dicoteca-mexico.jpg

IMG 18: <http://www.produccionespierrot.cl/fotos/costa-crociera-8.jpg>

IMG 19: <http://estb.msn.com/i/03/BB056A5F5B33370355961DF6CC52A.jpg>

IMG 20: <http://blogs.theage.com.au/screenplay/archives/People%20playing%20PlayStation%20%281%29.jpg>

IMG 21: http://www.decoestilo.com/wpcontent/uploads/2007/10/feng_shui01

IMG 22: <http://entomologiaa6.blogspot.com/2007/05/metamorfosis-de-los-insectos-yimy.html>

IMG 23: http://www.grijalvo.com/Zoologia_con_aplicabilidad/1aa_Zoologia_con_aplicabilidad.htm

IMG 24: <http://www.facebook.com/#!/gabbialivedisco?ref=ts>

IMG 25: <http://www.facebook.com/#!/riho.deck.lounge?ref=ts>

IMG 26: <http://www.facebook.com/#!/group.php?gid=131279796234&ref=ts>

IMG 27: <http://www.velvet.com.ec/>

IMG 28: <http://www.1vuelos.com/877-aeropuerto-de-hong-kong-tendra-playstation-3-para-esperar-tu-vuelo/>

IMG 29: <http://agaudi.wordpress.com/category/disenio/muebles/>

IMG 30: <http://greenti.wordpress.com/2009/05/>

IMG 31: <http://www.luzazulcommunications.com/productos-estructuras.html>

IMG 32: http://azdeco.blogspot.com/2007_12_01_archive.html

IMG 33: <http://www.sistemasderuleta.com/blog/page/57/>

IMG 34: <http://www.flickr.com/photos/22005456@N05/>

IMG 35: <http://www.flickr.com/photos/22005456@N05/>

IMG 36: <http://isgoy.blogcindario.com/2007/04/index.html>

IMG 37: http://www.mylsa.com.uy/pr_rieles.html

- IMG 38:** <http://agridulce.com.mx/blog/category/decoracion/>
- IMG 39:** <http://weblogs.clarin.com/retrovisor/archives/2008/04/>
- IMG 40:** <http://pichicola.com/juega-y-resuelve-el-cubo-rubik/>
- IMG 41:** <http://www.decoestilo.com/articulo/separando-ambientes/>
- IMG 42:** <http://www.parquestematicos.org/noticias/2009/ver-noticia.asp?id=567>
- IMG 43:** <http://espanol.pssl.com/enes/American-DJ-Profile-Panel-RGB-LED-Panel>
- IMG 44:** <http://restrictednote.wordpress.com/2010/02/11/>
- IMG 45:** <http://www.djplex.net/servicios.htm>
- IMG 46:** <http://www.casadelled.com.ar/tiras%20y%20lineas.htm>
- IMG 47:** <http://wwwnuhimacom.xopie.com/tags/product/tira-led-120m--120-led-blancos--12v>
- IMG 48:** <http://www.simbolocalidad.com/blog/etiquetas/estructura-ligera>
- IMG 49:** http://ofertaelectronica.net/index.php?main_page=product_info&cPath=138_140&products_id=536
- IMG 50:** <http://travelwithfrankgehry.blogspot.com/2009/09/switch-by-karim-rashid.html>
- IMG 51:** <http://www.highlights.com.ec/>
- IMG 52:** <http://www.highlights.com.ec/>
- IMG 53:** <http://www.highlights.com.ec/>

ANEXOS

ANEXO 1

ENCUESTA

Conocer los diferentes modos de diversión de los jóvenes y las percepciones acerca de estos lugares.

Descripción del método:

Material de registro: encuesta - personal.

Universo: 100 jóvenes de 18 a 25 años, de clase social media.

Trabajo de campo:

La encuesta se realizó en las calles y algunos lugares de entretenimiento.

ENCUESTA TIPO

Edad:

Sexo:

1. ¿Con que frecuencia te diviertes?

Una vez por semana

De jueves a sábado

Dos veces al mes

Otros

2. ¿Qué actividades realizas para divertirte?

Ver películas
Salir a comer
Dar vueltas
Bailar
Tomar
Otros

3. ¿Cuál de estos lugares frecuentas?

Yoko
Riho
Parola
Velvet
Gabbia
Eucaliptos
Otros
Porque

4. ¿Qué lugar de entretenimiento es tu preferido?

Yoko
Riho
Parola
Velvet
Gabbia
Eucaliptos
Otros
Porque

5. ¿Cambias con frecuencia los lugares para divertirte?

Si
No
Porque

6. ¿Qué prefieres?

Bar
Discoteca

7. ¿Cuánto tiempo crees que estos lugares tienen buena acogida?

1 mes
3 meses
1 año
Otros

8. ¿Por qué crees que los jóvenes nos cansamos de ir a los mismos lugares de entretenimiento?

Música
Atención
Escases de diseño
Poca innovación
Misma gente
Mucha gente
Siempre es lo mismo
Otros

9. ¿De los siguientes bares o discotecas cual cree que tiene el mejor diseño?

Yoko
Riho
Velvet
Parola
Otros

10. ¿Te gustaría un bar alternativo, en el que puedas realizar otras actividades que no sean únicamente: comer, bailar y tomar?

Si
No
Porque

11. ¿Qué actividades alternativas te gustaría que un bar ofrezca?

Juegos de mesa
Actividades culturales
Espacios relax
Concursos
Exposiciones y talleres artísticos
Karaoke
Zona digital
Otros

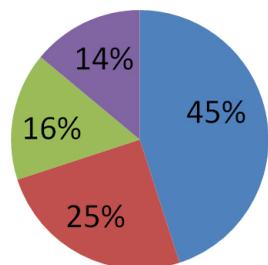
12. ¿De qué crees que carecen los lugares de entretenimiento en general?

Diseño
Actividades alternativas
Otros

RESULTADOS OBTENIDOS

C/CUANTO TIEMPO TE DIVIERTES

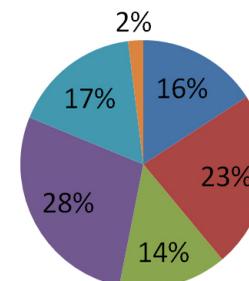
- 1 vez por semana
- Jueves a Sábado
- 2 veces al mes
- Otros



Pregunta # 1

ACTIVIDADES QUE REALIZAS

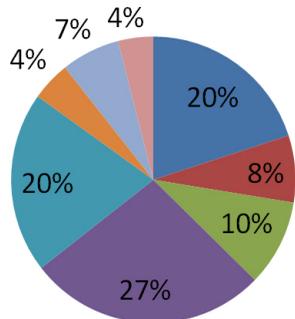
- Ver películas
- Salir a comer
- Dar vueltas
- Bailar
- Tomar
- Otros



Pregunta # 2

LUGARES QUE FRECUENTAS

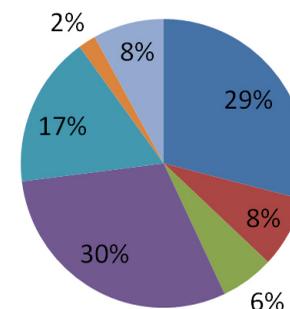
- Yoko
- Riho
- Parola
- Velvet
- Gabbia
- Eucaliptos
- Chops
- otros



Pregunta # 3

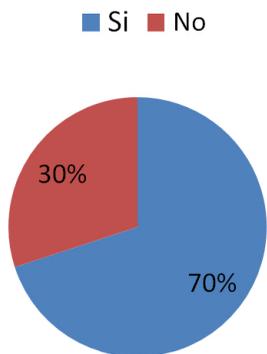
LUGAR PREFERIDO

- Yoko
- Riho
- Parola
- Velvet
- Gabbia
- Eucaliptos
- Otros



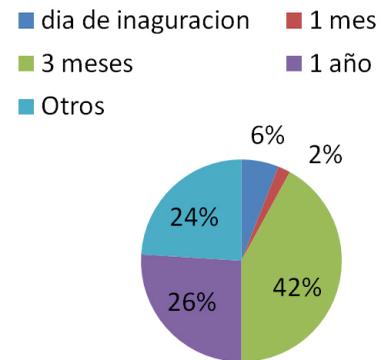
Pregunta # 4 y 6

CAMBIAS LOS LUGARES DE DIVERSION



Pregunta # 5

TIEMPO DE ACOGIDA



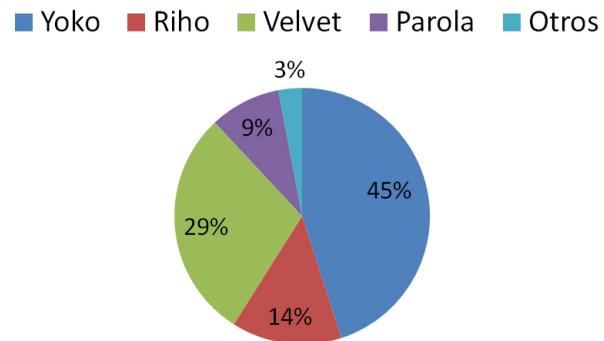
Pregunta # 7

NOS CANSAMOS DE IR AL MISMO LUGAR



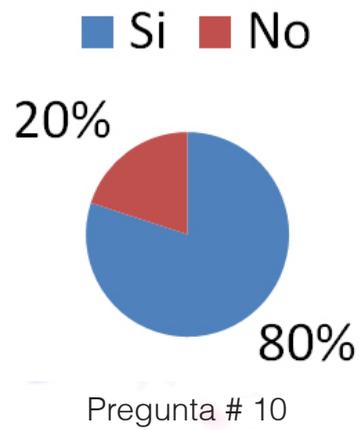
Pregunta # 8

MEJOR DISEÑO



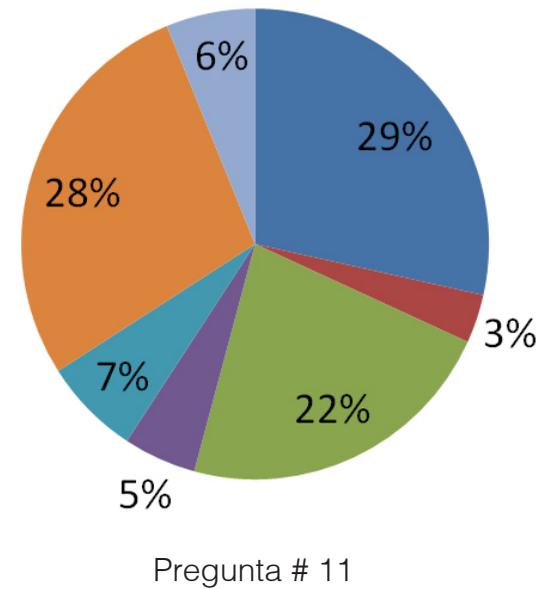
Pregunta # 9

BAR ALTERNATIVO



ACTIVIDADES ALTERNATIVAS

- Juegos de mesa en general
- actividades culturales
- espacios mas relajantes
- concursos
- exposiciones y talleres artisticos
- zona digital
- otros



ANEXO 2

ENTREVISTA

Percepciones de los propietarios y sus necesidades acerca del entretenimiento nocturno.

FUENTE:

Propietarios de bares y discotecas

- Discoteca Gabbia

- Riho deck & Lounge

- Yoko bar – discoteca

- Velder bar-discoteca

Entrevistadora: Paola Serrano

ENTREVISTA TIPO

1. ¿Para el diseño de su bar escogió algún concepto de diseño?
2. Su Bar tiene buena acogida por los jóvenes? Cuantas personas promedio vienen el fin de semana a su bar.
3. Su bar, tiene la misma acogida ahora, que desde el día de inauguración?
4. Aproximadamente, cuánto tiempo permanecen los jóvenes en el bar?
5. Cuáles son las actividades que generalmente realizan los jóvenes en el bar?
6. A tenido la necesidad de crear actividades alternativas en su bar, para que los jóvenes se vean incentivados y asistan?
7. Desde el día de la inauguración. Ha notado cambios en la afluencia de gente joven?
8. A qué tiempo su bar, deja de tener la misma acogida?
9. Porque reinauguran los bares?
10. Qué solución pudiera dar, para evitar la pérdida de clientes en sus locales?
11. Como les describiría a los jóvenes de hoy?