



UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ

**DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO
INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO EN
LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA,
ESTADO CARABOBO.**

Autora: Alejandra Isabel Calles Alliey

Urb. Yuma II, calle N° 3. Municipio San Diego
Teléfono: (0241) 8714240 (master) – Fax: (0241) 8712394



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA

**DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA,
UBICADO EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO
CARABOBO.**

Trabajo de Grado presentado como requisito parcial para optar al título de: **ARQUITECTO**

Autora: Alejandra Isabel Calles Alliey.

Tutora Académica: Arq. Ana Maria Imbett

San Diego, octubre del 2022



UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
COORDINACIÓN DE PASANTÍA Y TRABAJO DE GRADO

ACTA DE APROBACIÓN

INFORME FINAL DE PASANTÍA

TRABAJO DE GRADO

El jurado designado por la Facultad de INGENIERIA para la evaluación del Informe Final de Pasantía o Trabajo de Grado titulado: DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MUSICA, UBICADO EN LA AVENIDA BOLIVAR MONTE, VALENCA, ESTADO CARABOBO

Realizado por el (la) Br. CALLES ALLIEY, ALEJANDRA ISABEL
C.I. N° 27.356.839 cursante de la carrera de Arquitectura
hace constar después de analizar su contenido y oída la exposición oral, considera que el Informe Final o Trabajo de Grado ha obtenido la calificación de:

APROBADO

NO APROBADO

El Jurado

Juan Maria Imbett
Tutor Académico (Coordinador)
Nombre: JANA MARIA IMBETT
C.I.: 22432658

[Signature]
Jurado
Nombre: Luis Rios D.
C.I.: 16217.880

[Signature]
Jurado
Nombre: Alejandro Aguilar
C.I.: 7012951

Fecha: 11/10/2022.



[Signature]



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA

**CONSTANCIA DE APROBACIÓN PARA LA PRESENTACIÓN PÚBLICA DEL
TRABAJO DE GRADO**

Quien suscribe, **Arq. Ana María Imbett**, portadora de la cédula de identidad N° V-22.432.658, en mi carácter de tutora del trabajo de grado presentado por la ciudadana **Alejandra I. Calles A**, portadora de la cédula de identidad N° V-27.356.839, titulado: **Diseño Arquitectónico de un Museo Interactivo De Música, Ubicado en La Avenida Bolívar Norte, Valencia, Estado Carabobo**, presentado como requisito parcial para optar al título de **Arquitecto**, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En San Diego, a los 12 días del mes de septiembre del año dos mil veintidós.

Arq. Ana María Imbett

C.I. 22.432.658



UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
DECANATO FACULTAD DE
INGENIERÍA

FI-A-009-2022 2CR-(DIX)

San Diego, 09 de septiembre de 2022

Ciudadano:
CALLES ALLIEY,
ALEJANDRA ISABEL
C.I.: 27.356.839
Presente-

Cumplo con informarle que la Comisión de Trabajo de Grado y Pasantías de la Facultad de Ingeniería en su reunión N° 09-2022 de fecha 09-08-2022 aprobó el proyecto de trabajo de grado titulado **"DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO."**, presentado por usted como requisito para optar al título de **Arquitecto**.

Se ratifica la designación de la **Arq. Ana M. Imbett**, como Tutora Académica y del **Arq. Orlando Ramirez** como Tutor Metodológico, quienes los asesorarán en el desarrollo de este proyecto.

Atentamente,



Prof. Francisco Gelanzé

Decano de la Facultad de Ingeniería

c. c. Coordinación de Pasantías y Trabajo de Grado
de la Facultad de Ingeniería.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO	pp.
LISTA DE CUADROS.....	vi
LISTA DE FIGURAS.....	vii
LISTA DE GRÁFICOS.....	viii
RESUMEN INFORMATIVO.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO	
I EL PROBLEMA	
1.1 Planteamiento del Problema.....	3
1.2 Formulación del Problema.....	4
1.3 Objetivos de la Investigación.....	4
1.3.1 Objetivo General.....	4
1.3.2 Objetivos Específicos.....	4
1.4 Justificación.....	4
1.5 Alcance y Limitaciones.....	5
II MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes.....	6
2.2 Bases Teóricas.....	9
2.3 Bases Legales.....	11
2.4 Definición de Términos.....	13
2.5 Cuadro de Operacionalización de Variables.....	14
III MARCO METODOLÓGICO	
3.1 Tipo de Investigación.....	15
3.2 Diseño de la Investigación.....	16
3.3 Nivel de la investigación.....	16

3.4. Población y muestra.....	16
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5.1. Observación directa.....	17
3.5.2. Encuesta.....	17
3.5.3 Entrevista.....	17
3.5.4 Instrumentos de recolección de datos.....	18
3.5.5 Lista de cotejo.....	18
3.6. Fases metodológicas.....	18
3.8 Validez y confiabilidad.....	20
IV RESULTADOS	
4.1 Análisis de Datos.....	21
4.1.1 Lista de Cotejo.....	21
4.1.2 Resultado de la Encuesta y/o Entrevista.....	21
4.1.3 Gráfico de resultado.....	22
4.2 La Propuesta	24
4.2 El Sitio Urbano.....	24
4.3 El Plan Urbano.....	28
4.4 La Propuesta Arquitectónica.....	29
4.4.1 Definición.....	29
4.4.2 El Usuario.....	29
4.4.3 El Sitio y su Contexto.....	30
4.4.4 Programa de Áreas.....	37
4.4.5 Esquema de Relaciones.....	34
4.4.6 Concepto Generador.....	34
V LA REPRESENTACION GRÁFICA	
5.1 Listado de planos.....	40
REFERENCIAS.....	61
ANEXOS.....	63

LISTA DE CUADROS

DESCRIPCIÓN

CUADRO		pp.
1	Cuadro Técnico Metodológico	14
2	Lista de Cotejo	21
3	Cuadro Zona EG-SCE	31

LISTA DE FIGURAS

DESCRIPCIÓN

FIGURA		pp.
1	Municipio Valencia	24
2	Parroquia San José	24
3	Coordenadas del terreno	24
4	Plano Vial del Municipio Valencia	27
5	Plano de zonificación Parroquia San José	28
6	Diagrama de Funcionamiento General	34
7	Gráfico Explicativo	35
8	Sala de Bienvenida	63
9	Mural de Bonampak con pantalla interactiva y visitante.	63
10	Yucatán	64
11	Cine	64
12	Diagrama de relación general	65
13	Programa arquitectónico	65

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO	DESCRIPCIÓN	pp.
1	Representación porcentual ítem 1	75
2	Representación porcentual ítem 2	75
3	Representación porcentual ítem 3	76
4	Representación porcentual ítem 4	76
5	Representación porcentual ítem 5	76
6	Representación porcentual ítem 6	77
7	Representación porcentual ítem 7	77
8	Representación porcentual ítem 8	78
9	Representación porcentual ítem 9	78



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA**

**DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA,
UBICADO EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO
CARABOBO.**

Autora: Alejandra Isabel Calles Alliey

Tutora: Arq. Ana María Imbett

Fecha: Octubre 2022

RESUMEN INFORMATIVO

Diseño de un museo interactivo de música ubicado en la avenida Bolívar Norte, de la ciudad de Valencia, Estado Carabobo, que fomente de manera innovadora la cultura musical. Se proponen múltiples espacios de exhibición de índole educativo y recreacional, así como áreas administrativas y de servicio, entre otras, que, al estar relacionados de manera eficiente, generan una edificación funcional. Este proyecto tiene como principal objetivo crear espacios, que, a través de la tecnología y experimentación, fomenten el conocimiento y la creatividad e incentiven al aprendizaje. La presente propuesta se desarrolla en un terreno de la avenida Bolívar Norte, con aproximadamente 9.650 m², perfecto para el desarrollo de una edificación de este tipo, debido a que se encuentra en una zona que actualmente está siendo recuperada por la gobernación y está rodeada de otras edificaciones culturales y educativas, con una zona verde aledaña que sirve de complemento. La investigación consta de cuatro fases: Fase I - Investigación sobre la situación actual de la zona y las instituciones de índole musical, Fase II - Análisis de las normativas e información, Fase III: Propuesta arquitectónica y Fase IV - Propuesta tecnológica. Línea de investigación: Ciencias cognitivas y aplicadas.

Descriptor: Museo interactivo, Música, Diseño, Educación.

INTRODUCCIÓN

La música, es de suma importancia para el desarrollo de una sociedad, representa un poderoso medio para compartir sentimientos y significados, igualmente, es un excelente promotor del desarrollo y mantenimiento de las identidades culturales y nacionales.

El poder contemplar y reconocer la historia musical y las diferentes clases de instrumentos, representa un gran valor para la sociedad, debido a que los individuos pueden adquirir cultura musical y así poder interesarse en interpretar un instrumento, incluso, llegar a aprender sobre la música en general, logrando una sociedad más artística y culturalmente educada.

Los museos, son instituciones con gran valor cultural y social, los cuales tienen como objetivo la difusión, investigación, conservación del patrimonio, educación y exposición a la comunidad. Los museos interactivos, buscan educar, pero de una manera no escolarizada, incluyendo nuevas tecnologías con el fin de dar al usuario un nuevo enfoque.

Actualmente en Venezuela, hacen falta instituciones públicas que instruyan y fomenten sobre la cultura musical sin importar el estrato social o económico de la persona. Es por eso que el diseño de un museo interactivo de música, que posea instalaciones apropiadas y recursos necesarios, permitirían a los usuarios una educación adecuada, en donde se muestren las diferentes familias de instrumentos que existen tanto nacionales como internacionales, así como datos y hechos históricos significativos.

La investigación está comprendida por cinco capítulos:

Capítulo I. El Problema. Se expone el planteamiento del problema y su formulación, los objetivos de la investigación y la justificación del mismo.

Capítulo II. Marco Teórico. Se expresan distintos antecedentes relacionados al trabajo, al igual que las bases teóricas y legales. También se definen los términos necesarios y el cuadro técnico metodológico aplicado.

Capítulo III. Marco Metodológico. Se describe detalladamente el método a utilizar para dar solución al problema planteado, nombrando el tipo de investigación y su diseño, su población, muestra, técnicas e instrumentos para la recolección y las técnicas para el análisis de los datos.

Capítulo IV. Resultados. Se analizan los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a la muestra, y las entrevistas realizadas a los individuos expertos en el tema a tratar. También se define

el sitio en donde se implantó el proyecto, así como el tipo de usuario, el programa de áreas, el esquema de relaciones y el concepto generador de la propuesta arquitectónica.

Capítulo V. Representación Gráfica. Es el capítulo final donde se muestran los planos arquitectónicos, de estructura e instalaciones del proyecto.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema.

Los museos y la educación mantienen una estrecha e indispensable relación, siendo estos, lugares educativos por excelencia y de ayuda al desarrollo de nuevas habilidades.

En la gran mayoría de los museos de Venezuela, el usuario solo tiene función de espectador y su disfrute es únicamente visual. No existen en nuestro país museos interactivos dedicados a la Música, que a través de la tecnología y experimentación estimulen el aprendizaje, fomentando así el conocimiento y la creatividad. Hoy en día con el avance de las tecnologías y las nuevas demandas de la población, se hace necesario crear espacios donde exista la interacción entre el usuario y el contenido.

Actualmente en Venezuela, las instituciones encargadas de la enseñanza y divulgación de la cultura musical, son por lo general instituciones privadas, existiendo así una insuficiencia de espacios que fomenten este tipo de cultura y que a su vez vaya dirigido a todos los estratos sociales.

A pesar de las diversas edificaciones de origen cultural y musical ubicadas en la ciudad de Valencia, muchas de ellas se encuentran en mal estado o no fueron construidas para tal fin, la mayoría de las instituciones musicales que existen suelen ser casas o locales que fueron adaptados para ser centros musicales, y no edificaciones diseñadas con áreas y la tecnología para este fin. En la ciudad existen diversos tipos de museos e institutos musicales entre los cuales se encuentran: Museo Braulio Salazar, El Ateneo de Valencia, El Museo de la Cultura, La Casa Páez, La casa de la Estrella, El Conservatorio de Música de Carabobo, Centro de Capacitación Musical Teresa Carreño, Escuela de Música Sebastián Echeverría Lozano, entre otros, pero ninguno de los antes mencionados posee las características de museo interactivo de música.

El concepto de museo interactivo es inexistente en la ciudad de Valencia, es por ello que se optó por la elección de una edificación de esta tipología, ofreciendo distintas actividades que incluyen la educación y el entretenimiento, contando con espacios aptos para la música, cultura y esparcimiento, además, que se presta para la enseñanza de la música de manera no tradicional, tanto en el área de exposiciones, como en el área educacional, en donde habrá clases técnicas para el aprendizaje de composición musical en computadoras y el manejo de estudios de grabaciones, que a su vez pueden ser alquilados por agentes externos a la escuela.

La Parroquia San José, Municipio Valencia del Estado Carabobo, se consideró un espacio apto y aprovechable para el desarrollo del museo interactivo de música por su excelente ubicación y fácil acceso, convirtiéndolo en un lugar de interés y referencia inclusive para otros municipios y Estados de Venezuela. Específicamente en la Avenida Bolívar Norte, se encuentra un terreno de aproximadamente 9.650 m², el cual está siendo recuperado por la gobernación y en donde convergen todo tipo de personas de distintas clases sociales. Es un área que se encuentra rodeada de otras edificaciones culturales y educativas, con una zona verde aledaña que sirve de complemento, convirtiéndose en un lugar ideal para construcciones de carácter cultural.

1.2 Formulación del problema.

¿De qué manera se puede fomentar la cultura musical en la ciudad de Valencia, Estado Carabobo?

1.3 Objetivos de la investigación.

Objetivo general

Diseñar arquitectónicamente un Museo Interactivo de Música ubicado en la Avenida Bolívar Norte, Valencia, Estado Carabobo.

Objetivos Específicos

Diagnosticar la situación urbana actual en el sector Parroquia San José, Municipio Valencia.

Analizar las distintas variables que intervienen en el diseño del proyecto tomando en cuenta el terreno a desarrollar.

Desarrollar una propuesta arquitectónica de un Museo Interactivo de Música, ubicado en la Avenida Bolívar Norte, Valencia, Estado Carabobo.

Proponer soluciones estructurales y de instalaciones adecuadas, a nivel conceptual.

1.4 Justificación de la investigación.

El museo interactivo, tiene como objetivo mejorar la función pedagógica y ayudar de manera innovadora al desarrollo de nuevas habilidades de los usuarios, ofreciendo espacios capacitados para fomentar e incentivar el conocimiento y aprendizaje sobre los aspectos

relacionados con la música e interactuar con ella, abarcando no solo a la población de la ciudad de Valencia, sino a la de toda Venezuela.

La edificación cuenta con áreas de exposiciones interactivas y participativas tanto para adultos como para niños, permanentes o itinerantes. El área de exposiciones cuenta con espacios e instrumentos musicales coloridos y de gran tamaño que fomenten la interacción y la estimulación de sus habilidades cognitivas. Igualmente, el museo dispone de espacios educativos, salones de clases, áreas de producción musical y estudios de grabación donde las personas pueden trabajar y desarrollar diferentes proyectos. Así mismo, el museo interactivo de música, contribuye a generar nuevos empleos y promover el turismo nacional.

1.5 Alcance y limitaciones.

Alcance.

En la presente propuesta, se planteó un proyecto arquitectónico con espacios multifuncionales destinados a la interacción, conocimiento y experimentación con la música, así como con nuevas tendencias y experiencias museísticas que no presenta límites de edad ni condición social. Cuenta con planos de plantas, cortes y fachadas, detalles, maqueta y representaciones de la propuesta en 3D de manera detallada.

Limitaciones.

El proyecto se limita al estudio y análisis de la zona, la representación de planos arquitectónicos detallados de la propuesta junto a los planos estructurales y de instalaciones, los cuales están presentados a nivel de propuesta conceptual, sin cálculos o detalles.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

El marco teórico o marco referencial, es el producto de la revisión documental/bibliográfica y consiste en una recopilación de ideas, posturas de autores, conceptos y definiciones, que sirven de base a la investigación por realizar. (Arias. F 2016)

2.1. Antecedentes.

2.1.1. Un primer trabajo corresponde a González, Gabriela (2021), quien realizó el “Diseño de un Museo de Proyecciones Multisensoriales y Nuevas Tecnologías en el Plan De Reordenamiento Urbano, en el Eje Vía Vigirima, Municipio Guacara, Estado Carabobo.”

El propósito del trabajo es el diseño de un Museo de Proyecciones Multisensoriales y Nuevas Tecnologías ubicado en Guacara, Venezuela. El cual busca presentar el arte de una manera innovadora, en un país en donde hasta la fecha, no posee nada parecido. Con el objetivo de proporcionar conocimiento y fomentar las habilidades de las personas, lográndolo a través de obras de artes que se mueven fuera de las habitaciones, se mezclan, comunican e influyen unas con otras. La investigación es de tipo factible. En donde los datos fueron recopilados a través de la visita del área estudiada, la encuesta y la información encontrada por medios electrónicos.

Se pudo observar de este trabajo su proceso investigativo y los diferentes aspectos presentes dentro de la investigación. A pesar de que la edificación no es un museo de música, ambas edificaciones buscan proveer el conocimiento y desarrollar los distintos sentidos a través de la interacción con las obras, teniendo tipos de usuarios similares y compartiendo criterios de diseño. Sirviendo esta información como guía al momento de diseñar.

2.1.2. Un segundo trabajo de Obispo, Janelmy (2021), se denomina “Diseño de un Museo Sensorial, en la Propuesta de Reactivación de La Avenida Bolívar Norte, Parroquia San José, Valencia Estado Carabobo”.

El trabajo trata sobre el diseño de un Museo Sensorial ubicado en La Avenida Bolívar Norte, Parroquia San José, Municipio Valencia, Estado Carabobo, el cual tiene como objetivo la reactivación de la zona, así como fomentar a las actividades recreativas y culturales. La línea de investigación aplicada en este trabajo es ciencias cognitivas y aplicadas y su línea de trabajo es de tipo: diseño arquitectónico cultural recreativo. Este trabajo está segmentado en cuatro partes, la

primera trata sobre el diagnóstico, la segunda el análisis de la información obtenida, la tercera sobre el planteamiento de la propuesta urbana y por último el planteamiento de la propuesta arquitectónica.

2.1.3. Un tercer trabajo por Velásquez, Rosy (2019), lleva por título “Diseño de un Museo Temático Sensorial implantado en la propuesta de desarrollos turísticos y recreacionales en el sector El Pico, Municipio los Taques, Estado Falcón.”

La investigación trata sobre el diseño de un Museo Temático Sensorial en el Estado Falcón, Venezuela. El cual pretende satisfacer las necesidades de la población mediante el diseño de espacios recreativos y de esparcimiento, los cuales generarían mayor turismo e incrementación de la economía local. Se realizó bajo la modalidad de proyecto factible con el uso de investigación de campo y documental basada en la recopilación de información y análisis, a fin de arrojar las necesidades de las mismas.

Este trabajo se tomó como referente para el desarrollo de las bases teóricas, definición de términos básicos, así como para la creación del programa de áreas del Museo.

2.1.4. El Museo Interactivo del Palacio de la Música, construido en el año 2018 por los arquitectos Alejandro Medina Arquitectura, Reyes Ríos + Larraín arquitectos, Muñoz arquitectos y Quesnel arquitectos tiene como objetivo, dar a conocer el patrimonio musical de México, en especial la indígena. Cuenta con ocho salas interactivas, una plaza pública, un auditorio de conciertos y las aulas donde se imparte la Licenciatura en Música Tradicional y Popular Mexicana. También tiene una sala de conciertos con una capacidad para 450 personas.

El museo interactivo, posee cinco salas que su vez están divididas en 14 espacios. Cada uno de estos espacios cuenta con el apoyo de pantallas interactivas, estaciones de escucha, pantallas de 180°, video mapping, diversas proyecciones, fotografías, vitrinas y hologramas, entre otros. Que logra que los visitantes adquieran y asimilen, de una manera lúdica y sencilla, el conocimiento que se ofrece.

En la primera sala, se ubica una mesa con la forma de una guitarra, el cual posee pantalla táctil y audífonos, por donde presentan los conceptos básicos del sonido, así como los instrumentos y la música en sí. También proyecta un vídeo en el cual se puede apreciar a personas cantando o tocando algún instrumento en varias partes del mundo. **(Ver Anexo A)**

La segunda sala tiene como concepto “la música pagana de las culturas prehispánicas”, en donde se ubican distintas estaciones que dan a conocer información de como sonaban los distintos instrumentos utilizados en esa época, canciones, conversaciones, entre otras cosas. **(Ver Anexo B)**

Las otras salas están dedicadas a la música popular mexicana, en especial la trova yucateca y la jarana. Diseñado como el patio de una casona yucateca, se muestran proyecciones con las música y bailes típicos de las fiestas del Estado de Yucatán. En donde posteriormente enseñan mediante un tutorial, como aprender a bailar Jarana (baile típico de la zona). Mientras que en otro muro es narrada la historia de la canción yucateca por una proyección de Maricarmen Pérez. **(Ver Anexo C)**

Por último, la sección de cine en donde es proyectado un collage de escenas de algunas películas mexicanas con música de cantantes, actrices y actores, como Pedro Infante, permitiendo a los visitantes, conocer las canciones y los actores que adquirieron fama gracias a la filmografía nacional del siglo XX. Esta sala cuenta con asientos típicos, cartelera y taquilla, en donde las historias de los protagonistas de las películas son explicadas por el holograma de un señor. **(Ver Anexo D)**

Esta edificación se tomó como referente para el diseño de las salas de exhibiciones permanentes en el Museo Interactivo de Música, así como la distribución de los espacios que conforman el museo, y las diferentes tecnologías utilizadas para recrear cada espacio dentro del mismo.

2.1.5. Por último, un informe realizado por Coronado, Gabriela (2018), el cual se titula “Museo Interactivo de la Música Dominicana”.

El presente informe tiene como propósito el planteamiento de un ente arquitectónico destinado al Museo de la Música Dominicana, que tiene como función la conservación, restauración, recopilación y difusión de la música dominicana. En el cual se exhiben elementos tangibles dentro del patrimonio musical cultural, y se proyectan eventos referentes a la cultura, por medio de auditorios y salones multiusos, los cuales buscan satisfacer las necesidades puntuales y urbanas del usuario. La investigación está dividida en cuatro fases, la primera habla sobre el estudio y análisis de referentes con características similares al proyecto planteado. En la segunda fase se hace un estudio contextual, de tercero está la generación de premisas y consideraciones

arquitectónicas y urbanas. Y por último la concertación de la idea de manera gráfica y con base teórica definida.

El presente trabajo de investigación cuenta con un cuadro de áreas y un diagrama de funciones elaborados de manera organizada y detallada, los cuales fueron tomados como modelos para el desarrollo del programa de áreas del Museo Interactivo de Música. **(Ver Anexo E y F)**

2.2 Bases Teóricas.

2.2.1. Teoría de la arquitectura

La teoría de la arquitectura abarca una serie de conceptos utilizados por el arquitecto en todo momento. Estas teorías ayudan a que un proyecto funcione de manera adecuada, debido a que comprende los aspectos básicos que debe conocer un arquitecto a la hora de desarrollar un proyecto, como la relación de los espacios de una edificación, la integración de la obra con el contexto, satisfacción de necesidades, entre otros. Teniendo así una base sólida para la construcción de una edificación.

A pesar del paso de los años desde los primeros libros de la teoría de la arquitectura y los distintos estilos y tendencia arquitectónicas, la teoría de la arquitectura sigue prevaleciendo en el tiempo, conservando sus principios básicos. Vitruvio, teórico romano de la arquitectura del siglo I a. C., definió que para que una edificación fuera considerada como obra de verdadera arquitectura, debía de ser “firmitas, utilitas, venustas”, es decir: firme, útil y bella. Manteniéndose en el tiempo, las mismas características, con el único cambio de sustituir la palabra bella” por “estética”.

2.2.1. Museo

El museo tuvo su origen en la recolección y conservación de objetos valiosos (hoy en día catalogados como bienes culturales), en donde al principio eran reunidos como símbolo de poder, admirar sus características y para fines científicos, finalmente poniéndolos al alcance de la sociedad con propósitos educativos. Estas instituciones se han ido adaptando y transformando con la finalidad de mejorar la comunicación e interrelación con el público, en otros términos, pretende pasar de una posición pasiva a una activa en la cual la sociedad se ve beneficiada.

Según el Consejo Internacional de Museos (ICOM, 2007) “Un museo es una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público,

que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo.”

Con respecto a los tipos de museos, actualmente existen diversas clasificaciones. Según las características arquitectónicas del edificio se catalogan los museos de la siguiente forma: Complejos culturales, Grandes museos nacionales de arte, Museos de Arte Contemporáneo, Museos de la ciencia, la técnica y la industria, Museos cívicos o municipales y Galerías y centros de arte contemporáneo. También pueden estar clasificados según la población atendida: Museos escolares, Museos de niños y Museos educativos. Igualmente se encuentran divididos en Museo Didáctico y Museo Interactivo. Por otro lado, pueden estar clasificados por su función o contenido, por su localización (Museos Regionales y Museos de Sitio), por su régimen de propiedad y por la presentación de su contenido (Museos Activos y Museos Pasivos).

Hoy en día el papel que juega el museo dentro de la sociedad es muy amplio (educativo, recreativo y científico). Sus instalaciones sirven de base para organizar múltiples actividades, tales como conciertos, representaciones de teatro experimental o popular, series de conferencias sobre la apreciación de historia y sobre las tradiciones locales y extranjeras. Todo esto con el fin de atraer al museo público variado y estimular el interés y la curiosidad en cada uno de ellos. Teniendo en cuenta que los museos en la actualidad deben ser dinámicos para poder intrigar al usuario y en donde pueda encontrar cada vez nuevas experiencias.

“Los museos pueden desempeñar un papel preponderante en el desarrollo de la economía creativa local y regional. Están cada vez más presentes en la sociedad, se interesan por sus problemas y proponen espacios para el debate y el intercambio, favoreciendo la participación ciudadana.” (UNESCO).

2.2.2. Museo Interactivo

A partir de finales de los años setenta y principios de los ochenta los museos han sufrido cambios, pues “El museo se ha convertido en lugar para la interacción, los medios de comunicación, la luz artificial y la desmaterialización”. (Montaner. J 2004)

En la actualidad los museos se han transformado en organizaciones más ágiles, abiertas y comunicativas, en donde dejaron de simplemente exhibir colecciones, a proyectar un sentido, organizándolo de tal forma que el usuario no solo pueda admirar los objetos, sino obtener de esa contemplación una nueva enseñanza, con un nuevo concepto.

“Un museo interactivo es una institución donde los principios básicos de la ciencia y sus consecuencias, así como realizaciones tecnológicas, son presentados en forma interpretativa y en ‘diálogo’ interactivo con el visitante, buscando que éste razone a partir de lo que observa, plantee preguntas y busque respuestas a través de nuevas observaciones.” (Ardón. J 2009)

Este tipo de edificaciones las caracteriza el hecho de que sus obras pasaron de ser exhibidas como objetos de colección, a ser concebidas como objetos educativos, en donde se pretende explicar la ciencia a través de montajes interactivos. Y en donde la función educativa de las exhibiciones se encuentra reforzada por programas de apoyo a la educación formal.

2.2.2. Educación musical

Desde principios del Siglo XX han surgido diferentes métodos en la educación musical que han impulsado su enseñanza, dotándola de un carácter activo. Al avanzar el tiempo han emergido nuevas perspectivas en la disciplina de la música que permiten a los docentes mayor libertad para elegir y explorar sus propios métodos de enseñanza, siguiendo las tendencias musicales que van surgiendo en la sociedad.

La Educación Musical involucra lo sensorial, lo intelectual, lo social, lo emocional, lo afectivo y lo estético, desencadenando mecanismos que permiten desarrollar distintas y complejas capacidades con una proyección educativa que influye directamente en la formación integral del alumnado, ya que favorece el desarrollo de la atención, estimula la percepción, la inteligencia y la memoria a corto y largo plazo, potencia la imaginación y la creatividad y es una vía para desarrollar el sentido del orden, la participación, la cooperación y la comunicación, factores básicos en el desarrollo escolar.

2.3 Bases legales.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, según Gaceta Oficial No 36.860 de 1999

Artículo 98. La creación cultural es libre. Esta libertad comprende el derecho a la inversión, producción y divulgación de la obra creativa, científica, tecnológica y humanística, incluyendo la protección legal de los derechos del autor o de la autora sobre sus obras. El Estado reconocerá y protegerá la propiedad intelectual sobre las obras científicas, literarias y artísticas, invenciones, innovaciones, denominaciones, patentes, marcas y lemas de acuerdo con las condiciones y excepciones que establezcan la ley y los tratados internacionales suscritos y ratificados por la República en esta materia.

Artículo 99. Los valores de la cultura constituyen un bien irrenunciable del pueblo venezolano y un derecho fundamental que el Estado fomentará y garantizará, procurando las condiciones, instrumentos legales, medios y presupuestos necesarios. El Estado garantizará la protección y preservación, enriquecimiento, conservación y restauración del patrimonio cultural, tangible e intangible, y la memoria histórica de la Nación. Los bienes que constituyen el patrimonio cultural de la Nación son inalienables, imprescriptibles e inembargables.

Artículo 100. Las culturas populares constitutivas de la venezolanidad gozan de atención especial, reconociéndose y respetándose la interculturalidad bajo el principio de igualdad de las culturas. La ley establecerá incentivos y estímulos para las personas, instituciones y comunidades que promuevan, apoyen, desarrollen o financien planes, programas y actividades culturales en el país, así como la cultura venezolana en el exterior.

Artículo 101. El Estado garantizará la emisión, recepción y circulación de la información cultural. Los medios de comunicación tienen el deber de coadyuvar a la difusión de los valores de la tradición popular y la obra de los artistas, escritores, escritoras, compositores, compositoras, cineastas, científicos, científicas y demás creadores y creadoras culturales del país.

Artículo 128. El Estado desarrollará una política de ordenación del territorio atendiendo a las realidades ecológicas, geográficas, poblacionales, sociales, culturales, económicas, políticas, de acuerdo con las premisas del desarrollo sustentable, que incluya la información, consulta y participación ciudadana. Una ley orgánica desarrollará los principios y criterios para este ordenamiento.

Ley Orgánica de Ordenación Urbanística. Gaceta Oficial No 33.868. 16 de diciembre de 1987.

Artículo 1. La presente Ley tiene por objeto la ordenación del desarrollo urbanístico en todo el territorio nacional con el fin de procurar el crecimiento armónico de los centros poblados.

Artículo 2.- La ordenación urbanística comprende el conjunto de acciones y regulaciones tendentes a la planificación, desarrollo, conservación y renovación de los centros poblados.

Artículo 17.- Los planes de ordenación urbanística tendrán los siguientes objetivos fundamentales: Desarrollar las políticas urbanísticas establecidas en el Plan de la Nación o formuladas por el Ejecutivo Nacional; Concretar el contenido del Plan Nacional de Ordenación del Territorio y de los planes regionales de ordenación del territorio; Interrelacionar las acciones e inversiones públicas que incidan en la actividad urbanística; Determinar los usos del suelo urbano y sus intensidades, así como definir normas y estándares obligatorios de carácter urbanístico; Señalar los servicios públicos necesarios cuantitativa y cualitativamente; Determinar los estímulos para lograr la participación de los particulares en el desarrollo urbanístico; Armonizar los programas de desarrollo urbanístico de los organismos del sector público, entre sí y con los del sector privado.

Artículo 24.- Los planes de ordenación urbanística contendrán: Definición estratégica del desarrollo urbano; La delimitación de las áreas de posible expansión de las ciudades; La definición del uso del suelo y sus intensidades; La determinación de los

aspectos ambientales; El sistema de vialidad urbana primaria; La red de abastecimiento de agua potable y cloacas; El sistema de drenaje primario; El señalamiento de las áreas donde están ubicadas instalaciones de otros servicios públicos y aquellas consideradas de alta peligrosidad; Definición de las acciones que los organismos públicos realizarán en el ámbito determinado por el plan; La determinación de los equipamientos básicos de dotación de servicios comunales; Las medidas económico-financieras necesarias para la ejecución del plan.

Norma Sanitarias Número 4.044 Extraordinario. 8 de septiembre de 1988.

Según la Norma Sanitaria 4.044 en sus Artículos 142 y 145, especifica el tipo y número requerido de piezas sanitarias a instalar en las Edificaciones.

2.4 Definición de Términos Básicos.

Diseño multisensorial: Espacio que genera la estimulación de los sentidos de la vista, la audición, el olfato, el gusto y el tacto.

Esparcimiento: Conjunto de actividades con que se llena el tiempo libre.

Exposición digital: aquel creado mediante el uso de herramientas informáticas, que ofrecer presentaciones innovadoras de un concepto y permitir la interacción del usuario.

Géneros musicales: Es la clasificación de las obras musicales. Clasificado según el ritmo, la instrumentación, sus características armónicas o melódicas, así como la región geográfica de origen, el periodo histórico, contexto sociocultural, entre otros.

Innovación: es el término que se refiere a una acción de cambio que implica una novedad. Asociado con el progreso y búsqueda de nuevos métodos, partiendo de los conocimientos que le anteceden, a fin de mejorar algo que ya existe, dar solución a un problema o facilitar una actividad.

Instrumentos musicales: objeto construido con el propósito de producir sonido en uno o más tonos que puedan ser combinados por un intérprete o músico para producir una melodía

Interacción: Es la acción que se ejerce recíprocamente entre dos a más objetos, personas, entre otros.

Patrimonio cultural: Todo objeto o concepto que se considera dotado de valor estético, histórico, científico o espiritual.

Video mapping: técnica visual que consiste en proyectar imágenes sobre superficies reales generando efectos de movimiento o 3D.

2.5 Cuadro Técnico Metodológico.

Cuadro N 1 Tabla de Operalización de Variables

Objetivo de la investigación	Diseñar un Museo Interactivo De Música, ubicado en la Parroquia San José, Municipio Valencia.				
Variables	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores/Criterios	Instrumento	Ítems
Diagnosticar a nivel urbano el sector Parroquia San José, Municipio Valencia y la situación actual de las instituciones de índole musical ubicadas en el sector.	servicios	aguas servidas aguas claras telefonía internet gas alumbrado transporte electricidad basura	si/no/observaciones si/no/observaciones si/no/observaciones si/no/observaciones si/no/observaciones si/no/observaciones si/no/observaciones si/no/observaciones si/no/observaciones	lista de cotejo	N°1. N°2. N°3. N°4. N°5. N°6. N°7. N°8. N°9.
	necesidad social	tipología seguridad transporte	necesario/no necesario	encuesta	N°1., N°2., N°3., N°4., N°5., N°6., N°7. N°8. N°9.
Recopilar información sobre la tipología cultural	espacios arquitectónicos	cantidad relaciones insolación acústica	unidad directa/indirecta/ninguna orientación función	entrevista	N°1., N°4. N°2. N°3. N°5.

Fuente: La Autora (2022)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Toda investigación científica parte del hecho de relacionar el fenómeno en estudio, en cuanto a las relaciones entre sí, los resultados obtenidos, y las evidencias encontradas en función al objeto del mismo. Es decir, el aporte de nuevos conocimientos permite situar las condiciones de fiabilidad, objetividad y validez interna. De manera que es necesario delimitar los procedimientos de orden metodológico, a través de los cuales se intenta dar respuestas a las interrogantes objeto de la investigación. (Balestrini, M., 1997)

En lo que concierne al método de la presente investigación, la misma se deriva de su objetivo general, en cuanto a Diseñar un museo musical interactivo de música en la Avenida Bolívar Norte, que fomente la cultura en la ciudad de Valencia e incentive a la población al conocimiento de la música y los instrumentos desde otra visión.

3.1 Enfoque de la investigación

El enfoque de la investigación se refiere a la naturaleza o perspectiva desde la cual el investigador aborda el tema, se trata de un proceso sistemático, disciplinado y controlado, está directamente relacionado a los métodos de investigación y representan la clave para determinar resultados congruentes, significativos y objetivos.

Hernández, Fernández y Baptista (2010) en su obra Metodología de la Investigación, sostienen que todo trabajo de investigación se sustenta en dos enfoques principales: el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo, los cuales de manera conjunta forman un tercer enfoque: El enfoque mixto

El enfoque cuantitativo usa recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento. El enfoque cualitativo utiliza recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación, utilizando la observación y la descripción y puede o no probar hipótesis en su proceso de interpretación.

De acuerdo a lo plasmado, el presente trabajo manejó un enfoque de investigación mixto, ya que utilizó el enfoque cualitativo por medio de la observación y el cuantitativo a través de la utilización de la encuesta aplicada.

3.2 Propósito

Para Murillo (2008), la investigación aplicada se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. Mientras que la investigación básica “se ocupa del objeto de estudio sin considerar una aplicación inmediata, pero teniendo en cuenta que, a partir de sus resultados y descubrimientos, pueden surgir nuevos productos y avances científicos” (Cívicos y Hernández, 2007; Padrón, 2006). En la investigación básica se busca indagar cómo funcionan las cosas para un uso posterior, en cambio la investigación aplicada tiene como propósito hacer un uso inmediato del conocimiento existente. La presente investigación de acuerdo con su finalidad se enmarca en el tipo de investigación aplicada debido a que todos los conocimientos y estudios previos fueron aplicados en el desarrollo del proyecto.

3.3 Nivel de la investigación

El nivel de la investigación, indica el grado de profundidad con el cual se aborda un objeto o fenómeno. Denota si trata de una investigación exploratoria, explicativa o descriptiva.

La presente investigación corresponde a una investigación descriptiva dada las características del fenómeno objeto de estudio y de acuerdo al objetivo en cuanto a Diseñar un museo interactivo de música en la Avenida Bolívar Norte Parroquia San José, Municipio Valencia.

3.4 Estrategia

La estrategia de la investigación está definida como el plan global que integra de manera coherente, las técnicas de recogida de datos a utilizar de una manera clara, precisa a las preguntas y objetivos planteados en el estudio. De acuerdo a los datos que se deben recopilar, estos se pueden clasificar en estrategias de campo y documental. Dentro de las estrategias de campo, se encuentra otra clasificación, los no experimentales, se ubican los estudios exploratorios, descriptivos, diagnósticos, evaluativos, los causales, incluyendo los proyectos factibles.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

En lo que concierne a este aspecto del Marco Metodológico del referido proyecto de investigación, después de haber definido el problema y por consiguientes establecido el campo de estudio; se debe agregar la delimitación de la población o universo de estudio. Desde el punto de vista estadístico, “una población o universo puede estar referido a cualquier conjunto de elementos de los cuales se pretenda indagar y conocer sus características o una de ellas”. (Balestrini. M, 1997, P.122)

Por población se entiende un conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos que presentan características comunes. En el presente proyecto de investigación referido al diseño de un museo interactivo de música en la Avenida Bolívar Norte, la población de estudio estuvo constituida por una población finita sobre la cual fue posible generalizar los resultados. De acuerdo con Arias. F (2016), una población finita, es aquella agrupación en la que se conoce la cantidad de unidades que la integran, además de poseer un registro documental de dichas unidades. Según el punto de vista estadístico, la población finita es la constituida por un número inferior a cien mil unidades. (Sierra Bravo, 1991). Podemos decir entonces que la población de la investigación estuvo definida por las personas que frecuentan la Avenida 101 en las horas comprendidas entre 9 y 10 a.m., representada por la cantidad de 100 unidades.

3.5.2. Muestra

La muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible. (Arias. F. 2016). En ella deben reproducirse las características de la población. En el presente proyecto, la muestra está conformada por el 10% de la población establecida, es decir, la cantidad de 10 individuos.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Con respecto a este punto a desarrollar en el Marco Metodológico del proyecto de investigación, una vez delimitado el tipo de investigación, diseño, población, muestra de estudio. Se debe agregar la definición de los métodos, instrumentos y técnicas de recolección de información que se incorporarán a lo largo de todo proceso de investigación, en función del problema, interrogantes planteadas, así como de los objetivos propuestos.

Por lo que se refiere, la búsqueda y observación de los hechos relevantes parten de distintos métodos de observación, entre los cuales tenemos aquellos que observan la realidad y procuran respuestas directas de los sujetos estudiados, por medio de entrevistas, encuestas, cuestionarios.

Este grupo se ubica dentro de la clasificación de fuentes primarias, dado que los datos recopilados son reunidos por el investigador a partir de la observación directa de la realidad objeto de estudio. (Balestrini. M, 1997, P. 131)

También cabe señalar, la investigación en cuestión debe incorporar instrumentos de observación directa de las variables a estudiar de acuerdo a los objetivos propuestos. Es decir, en primer lugar, elaborar un registro del área urbana de la Parroquia San José de la ciudad de Valencia, de todas las instituciones de orden musical que se encuentran en dicho espacio.

En segunda instancia, a través de un examen del terreno seleccionado para la elaboración de la propuesta, definir las variables naturales como el tipo de suelo, orientación, insolación y variables urbanas, ubicación, vialidad, y transporte, que intervienen para poder elaborar el diseño de la misma.

Por último, este momento corresponde a los criterios arquitectónicos, funcionales, espaciales y formales con el fin de elaborar la propuesta como tal.

3.6.1. Descripción de los Instrumentos y Técnicas de Recolección de los Datos.

En relación a las técnicas empleadas para la recolección de información en el proceso de investigación formulado tenemos la observación directa, la entrevista, la encuesta y la revisión documental. Siendo la entrevista en modalidad estandarizada abierta, caracterizada por el empleo de un listado de preguntas ordenadas y redactadas por igual para todos los entrevistados, pero de respuesta libre o abierta. Según Fidias Arias (2016), Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar lo información, implementándose en el proyecto la lista de cotejo (**Ver anexo G**) como instrumento de la observación directa, el cuestionario (**Ver Anexo H**) para la encuesta, el guión de la entrevista (**Ver Anexo I**) para la entrevista y la ficha documental para el análisis documental.

3.7 Fases Metodológicas

Como parte del plan metodológico, el trabajo de grado, se encuentra ordenado por fases, en donde se explica en cada segmento, el proceso en el que se llevó a cabo la investigación.

3.7.1. Fase I: Diagnóstico de la situación urbana actual en el sector Parroquia San José, Municipio Valencia.

En la fase uno, se identificó la problemática presente en el sector, se visitaron fuentes bibliográficas y se conversó con agentes, conocedores del tema, que exponen la situación de las diferentes instituciones musicales en la parroquia San José. A fin de generar soluciones a las problemáticas del Municipio. En este caso, la propuesta del Museo.

3.7.2. Fase II: Análisis de las distintas variables que intervienen en el diseño del proyecto tomando en cuenta el terreno a desarrollar.

Para la realización de la segunda fase, se hizo un estudio del terreno mediante la investigación de datos en libros y fuentes electrónicas, así como la visita del mismo, en donde fue aplicada la técnica de recolección de datos y se elaboró un registro fotográfico. Definiendo de esta manera la tipología del terreno y sus variables naturales y urbanas.

3.7.3. Fase III: Desarrollo de una propuesta arquitectónica de un Museo Interactivo de Música, ubicado en la Avenida Bolívar Norte, Valencia, Estado Carabobo.

Tomando en cuenta los criterios obtenidos durante las fases I y II, se procedió a definir las áreas que conforman el Museo Interactivo, para luego ser ejecutados los planos arquitectónicos como plantas, cortes y fachadas, considerando las normas relacionadas a las instituciones de tipología cultural.

3.7.4. Fase IV: Propuesta de soluciones estructurales y de instalaciones adecuadas, a nivel conceptual.

Se propuso a nivel conceptual la estructura implementada en el diseño arquitectónico del Museo Interactivo y los planos de instalaciones sanitarias y mecánicas. Complementando de esta manera los planos arquitectónicos para una mejor comprensión del funcionamiento del proyecto.

3.8 Técnica de análisis de datos

Arias (2004) define la técnica de análisis de resultados como el punto en el cual se describen de las diferentes operaciones donde serán sometidos los datos obtenidos. Por consiguiente, se recolectaron los datos obtenidos de la aplicación del cuestionario presentado y luego fueron introducidos a un conjunto de operaciones, exponiéndolos de manera ordenada y comprensible, para dar significado a los datos reunidos de esta investigación.

El propósito del análisis es resumir las observaciones, implica ordenación y establecimientos de categoría de los datos para resumirlos y sustraer resultados en función de las interrogantes de la investigación, a fin de llevar a cabo la interpretación de los mismos.

Gráficos de Resultados

La representación gráfica permitió representar los fenómenos estudiados a través de figuras, de manera organizada y legible, las cuales pueden ser interpretadas y comparadas entre sí para su fácil comprensión.

3.9 Validez y Confiabilidad


La validez y confiabilidad es el estadio inicial para llegar a la validez total, es de carácter cualitativa y debe estar señalada en todo instrumento a emplear. Los diferentes ítems y el instrumento deben estar sincrónicamente enlazados a la investigación y brindar los aportes para construir conclusiones con la fortaleza que requiere la sostenibilidad del producto de investigación. La validez y confiabilidad aplicada a este proyecto, se evaluó a través del juicio de (3) tres expertos en el tema investigado, para el cuestionario, y un experto para el guión de la entrevista. **(Ver anexo J)**

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de Datos

4.1.1 Lista de Cotejo

 Universidad José Antonio Páez Facultad de Ingeniería Escuela de Arquitectura			
Variable	SI	NO	Observaciones
1. Aguas servidas	x		Existente.
2. Aguas claras	x		Existente.
3. Telefonía	x		Existente.
4. Internet	x		Existente.
5. Gas	x		Existente.
6. Alumbrado público	x		Existente.
7. Transporte público	x		La construcción de la estación de metro no ha iniciado.
8. Electricidad	x		Existente.
9. Basura	x		Existente.

Fuente: La Autora (2022)

4.1.2 Resultados de la Entrevista

Luego de ser aplicada la entrevista a expertos sobre el tema cultural, se realizó un análisis general de cada punto con las respuestas obtenidas. **(Ver anexo K)**

Ítem 1: ¿Qué ambientes considera que debe tener un museo?

Interpretación: Los museos deberían tener ciertas áreas que son clave para el diseño de la edificación, tales como: área administrativa, de exhibición, proyecciones, servicios generales y áreas donde conservar, depositar y organizar las obras.

Ítem 2: ¿Cómo funciona la relación entre las salas de exposición y los servicios del museo?

Interpretación: Estas áreas deben estar interconectadas por una circulación común y directa, de manera que pueda servir correcta y eficientemente en el traslado de obras y personal de un área a otra.

Ítem 3: ¿Cómo deberían orientarse las salas de exposición de un museo?

Interpretación: La orientación de las salas va a depender del tipo de sala que sea, ya que, si se encuentra totalmente hermética, la iluminación natural no incidirá en las obras, mientras que, si las salas poseen iluminación natural, esta debe ser orientada de tal manera que el sol no incida directamente sobre las piezas ya que puede degradarlas. En caso de las obras estar expuestas en un lugar al aire libre, se debe procurar orientar las salas lo más lejanas de la contaminación producida por los automóviles ya que puede causar el deterioro de las mismas.

Ítem 4: ¿Qué servicios debería tener un museo interactivo?

Interpretación: Los servicios de todos los museos deben mantener el mismo criterio sin importar la clasificación que tenga. Entendiendo con esto que conserva todos los servicios básicos de clasificar, conservar y mantener, almacenar y organizar las piezas.

Ítem 5: ¿Cómo debería ser la acústica de una sala de exposición?

Interpretación: La acústica de una sala puede variar dependiendo del tipo de exposición. Son distintos factores los que ayudan a una mejor acústica, como la altura de la sala y los elementos acústicos que se coloquen en ella, pero siempre tomando en cuenta la presencia de ella.

4.1.3 Gráficos de resultados

Después de ser aplicada la encuesta, se procedió a realizar una interpretación general de cada gráfico, los cuales fueron realizados previamente con los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento. **(Ver anexo L)**

Ítem 1: ¿Visita usted con frecuencia la Avenida Bolívar Norte de Valencia?

Interpretación: Se puede observar que el 70% de la población entrevistada visita con regularidad la zona de la Avenida Bolívar Norte, mientras que un 30% no.

Ítem 2: ¿Considera usted que hacen falta espacios culturales en la Avenida Bolívar Norte de Valencia –Edo. Carabobo?

Interpretación: Según lo los resultados arrojados, el 100% de la población encuestada, coincide en que la Avenida Bolívar Norte necesita de más espacios culturales.

Ítem 3: ¿Considera usted que la Avenida Bolívar Norte es un lugar apto para la construcción de un Museo?

Interpretación: En un 100 por ciento de respuestas la población considera la Av. Bolívar Norte un lugar apto para la construcción de un museo debido a los distintos factores que hace esta zona un lugar ideal para su construcción.

Ítem 4: ¿Conoce usted lo que es un Museo Interactivo?

Interpretación: Los resultados indican que un 90% de la población si tiene conocimiento sobre lo que es un museo interactivo, mientras que un 10% de la población no posee ese conocimiento.

Ítem 5: ¿Visitaría usted un Museo Interactivo?

Interpretación: Los resultados indican que un 10% de la población respondió de manera negativa, mientras que un 90 % respondió de manera afirmativa. Por lo tanto, la mayoría de la población visitaría un Museo Interactivo.

Ítem 6: ¿Le gustaría conocer un museo donde aprenda sobre la historia de la música y pueda interactuar con los diferentes instrumentos musicales?

Interpretación: Con un 100% de la población respondiendo de manera afirmativa a la pregunta, se tiene que los entrevistados les agrada la idea de aprender e interactuar con diferentes aspectos relacionados a la música.

Ítem 7: ¿Considera que la población de Valencia se beneficiaría con un Museo Interactivo de Música?

Interpretación: Se puede observar que el 100% de las personas entrevistadas considera que la población de Valencia se beneficiaría con un Museo Interactivo de Música.

Ítem 8: ¿Cree usted que la construcción de un Museo en la avenida Bolívar Norte contribuiría a la seguridad de la zona?

Interpretación: Se obtuvo que un 80% de la población cree que la construcción de un museo contribuirá a la seguridad de la Av. Bolívar Norte, sin embargo, un 20% de los entrevistados no opinan que esto suceda.

Ítem 9: ¿Considera que el transporte público es adecuado para visitar un museo en la Avenida Bolívar Norte de Valencia-Edo. Carabobo?

Interpretación: En los resultados se muestra que un 60% de las personas opinan que el transporte público en la Av. Bolívar Norte cumple los requisitos básicos para visitar un Museo en la zona, a diferencia del 40% de los individuos que piensan que el transporte público de la zona no es adecuado.

4.2 La Propuesta

4.3 El Sitio Urbano

Ubicación

Valencia es uno de los 14 Municipios del Estado Carabobo, Venezuela, ubicada en la Región Centro-Sur del estado. El cual posee una superficie de 623 km². Del mismo modo, el municipio, se encuentra dividido en parroquias urbanas, siendo una de ellas la Parroquia San José, parroquia en la cual se sitúa el terreno de estudio. (Ver Figura 1 y 2)

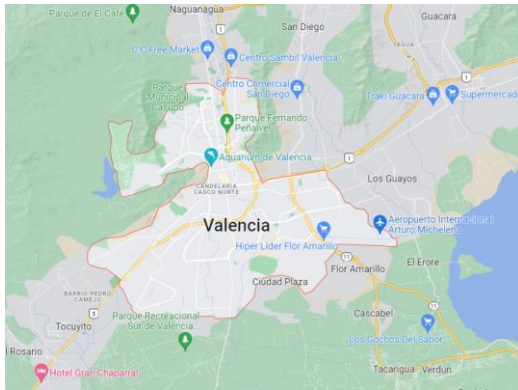


Figura 1. Municipio Valencia

Fuente: Google Maps. (2022).

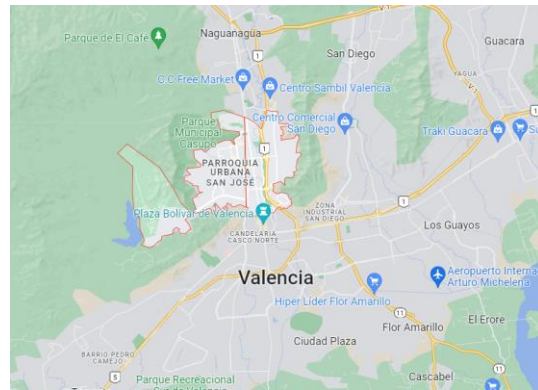


Figura 2. Parroquia San José

Fuente: Google Maps. (2022).

Localización

Dentro de la Parroquia San José se encuentra la Av. Bolívar Norte, en donde se localiza el proyecto. El terreno de aproximadamente 9.650 m² se encuentra específicamente en la Urbanización Guaparo y colinda con El Colegio de Ingenieros al Norte, al sur con Los Toneles y una residencia multifamiliar, al Este con la Avenida Bolívar Norte, y al oeste con la Avenida 101 (Calle de los Colegios). Teniendo como coordenadas: PA: 10°13'32.9"N 68°00'42.2"W; PB: 10°13'33.5"N 68°00'38.4"W; PC: 10°13'31.0"N 68°00'37.9"W; PD: 10°13'30.4"N 68°00'41.7"W.

(Ver Figura 3)

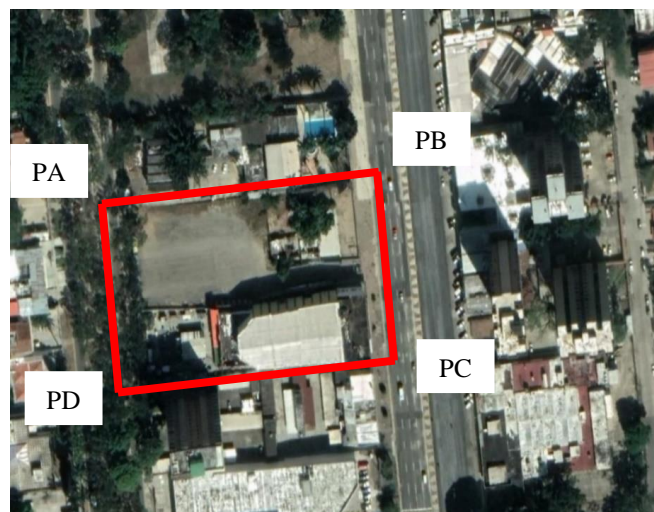


Figura 3. Coordenadas del terreno.

Fuente: Google Earth. (2022).

Población

Según la proyección hecha por el Instituto Nacional de Estadísticas (INE) con base al Censo 2011, La Parroquia Urbana San José tendría una población de 174.754 habitantes para el año 2020.

Clima

El clima de Valencia se clasifica como tropical, el cual posee una temporada lluviosa y una temporada seca. Durante su temporada más calurosa tiene una temperatura máxima promedio de 32 °C y mínima de 23 °C, mientras que, durante su temporada más fresca, cuenta con una temperatura máxima promedio de 29 °C y mínima de 21 °C.

Hidrología

Valencia cuenta con el Rio Cabriales, siendo el curso de agua más importante de la ciudad. Nace en el cerro Hilaria, y desemboca directamente en el río Paito, afluente del río Pao.

Vegetación

El tipo de vegetación presente en el municipio es bastante variada, puesto a que se encuentra directamente relacionada al clima y la topografía, la cual puede variar a lo largo de la superficie. Entre los más comunes se encuentran, el indio desnudo, el camoruco, el samán, el apamate, el araguaney.

Vialidad

Conformada por vías arteriales, colectoras y locales, destinada a permitir el desplazamiento entre las diferentes zonas y sectores que conforman el Municipio Valencia. Siendo la Av. Bolívar, la avenida principal del municipio y la vía principal de acceso al proyecto. El sistema de circulación está constituido por una red automotora y una red peatonal que permitir el desplazamiento entre las diferentes zonas y sectores que conforman el Municipio Valencia. **(Ver Figura 4)**

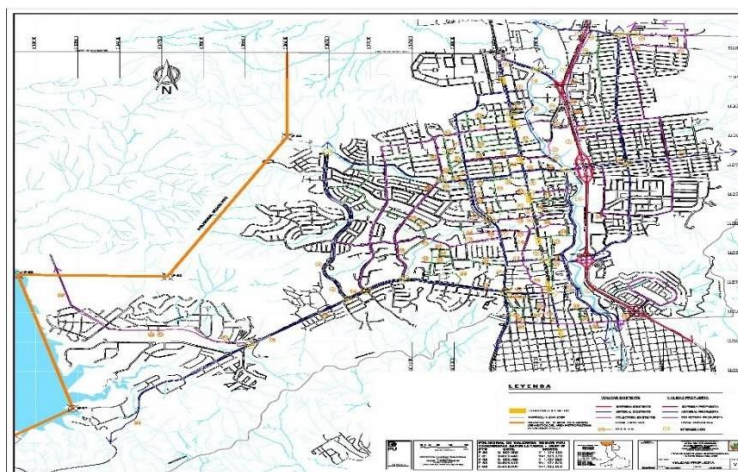


Figura 4. Plano vial del Municipio Valencia.

Fuente: Gaceta Municipal de Valencia. (2013).

Zonificación

La Parroquia San José posee un Plan de Desarrollo Urbano Local (PDUL), el cual es la normativa vigente desarrollada para determinar el uso del suelo en el área perteneciente al municipio, en conjunto con todas las variables urbanas, determinantes, condicionantes y parámetros a seguir para el desarrollo urbano del mismo.

Dentro de la parroquia se encuentra la Avenida Bolívar, siendo esta la avenida más importante del municipio. En la parte norte de la misma se sitúa el terreno de estudio, en donde se pueden observar diferentes zonificaciones, en las cuales predominan la de tipo multifamiliar con comercio general (AR8-C3), unifamiliar con comercio primario (AR7-C1) y unifamiliar (AR-1); y como segundo plano la educacional (EI-EE y EP-EE), socio cultural (EG-SCE) y recreacional y deportivo (EG-RDE y EI-RDE). **(Ver Figura 5)**

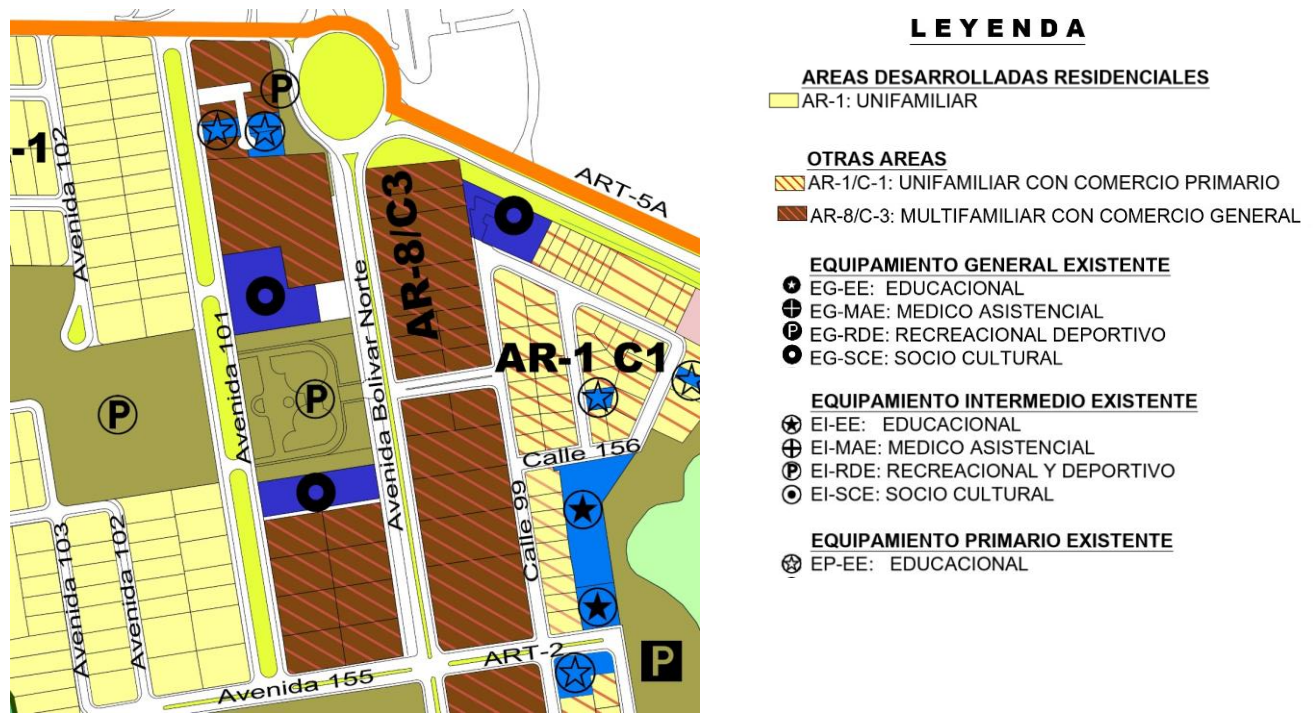


Figura 5. Plano de zonificación Parroquia San José.

Fuente: Gaceta Municipal de Valencia. (2013).

4.4 El Plan Urbano

Se hizo una intervención urbana a la zona de la Avenida Bolívar Norte, en donde anteriormente se realizó un estudio detallado de dicha avenida, en búsqueda de terrenos sin edificar o aquellos que ya poseen una construcción, pero se encuentran en estado de abandono, lo cual no beneficia de ninguna manera a la población ni a el Estado, generando mayor inseguridad y deterioro de la zona.

La selección de la zona a trabajar es debido a la gran importancia que tiene este sector para el municipio, el cual se busca recuperar progresivamente con proyectos bien estructurados tomando en cuenta el aumento poblacional y así poder mejorar la calidad de vida de los usuarios.

El proyecto, tiene como objetivo que el peatón sea el protagonista y pueda beneficiarse de los espacios públicos y de esparcimiento desarrollados para él, así como facilitar la movilización de los usuarios acortando distancias y diseñando espacios en función a la comodidad y seguridad del peatón. Es por eso que se propone la creación de plazas que atraviesan la edificación y conectan

las avenidas Bolívar Norte y 101 (Calle de los colegios). Por otro lado, se busca integrar el diseño con su contexto, en cuanto a proporción, altura y acabados, buscando la estética en la ciudad.

4.5 La Propuesta Arquitectónica

4.5.1 Definición.

Se decidió desarrollar un proyecto de tipología cultural el cual reactivará la zona y adaptará a su entorno, a nivel social. El diseño del museo permite al usuario vivir una experiencia interactiva dentro y fuera de la edificación, en donde los visitantes pondrán a prueba los sentidos como la vista, el tacto y el oído, siendo el primer museo interactivo del Municipio Valencia.

El museo interactivo de música invita a los usuarios a conocer el nuevo concepto de museo, en donde cada uno de ellos vivirá una experiencia única y cambiante a medida que visitan las instalaciones del museo, el cual incentiva y estimula la creatividad y conocimiento de la población a través de un programa cultural diverso, eventos, exhibiciones, talleres y programaciones creativas, creando de esta manera una ciudad culturalmente activa y artísticamente consciente.

4.5.2 El Usuario.

El usuario principal del museo son los habitantes del sector y sectores aledaños a este, Así como los turistas provenientes de otras ciudades del país, como turistas internacionales. Se clasifican en:

Usuario Trabajador: conformado por empleados de todas las áreas en el museo, desde personal de servicios (mantenimiento, seguridad, restaurante, atención de locales), hasta administrativo, técnico, informativo y educativo (capacitación y talleres). Cada trabajador tendrá espacios equipados adecuadamente para poder realizar su labor de la mejor manera. Tomando en cuenta que estos son los usuarios que pasaran mayor parte del tiempo en las instalaciones.

Usuario residente: Se trata de los usuarios que residen en la zona, siendo los principales debido a que son los que tienen mayor interacción con el museo por vivir en las cercanías.

Usuario de transición: Es el tipo de usuario que no reside en la zona, pero es de gran impacto. Son tomados en cuenta los usuarios que vienen de otras partes del país, como los provenientes del exterior.

4.5.3 El Sitio y su Contexto.

Perfil Urbano

El terreno de estudio al encontrarse entre parte de la avenida más importante del Municipio Valencia (Avenida Bolívar Norte), y la Avenida 101 (Calle de los Colegios), se entiende que posee un perfil urbano bastante variado, debido a que en la zona norte, sur y oeste al terreno predominan los conjuntos residenciales compuesto por casas unifamiliares y comercios pequeños, con un perfil generalizado de altura baja, que no supera los 3 niveles, a excepción de una residencia multifamiliar al sur del terreno de 14 niveles. Mientras que al este del terreno se encuentran principalmente residencias multifamiliares con comercio, creando un perfil alto, con altura máxima de 13 niveles.

Topografía

La topografía del lugar podría considerarse plana debido a que la parcela ya presentaba un movimiento de tierra, que dio como resultado cotas bastantes suaves que son casi imperceptibles.

Orientación y Vientos

El terreno de estudio recibe vientos provenientes mayormente del norte durante 6,2 meses (octubre-mayo), durante 3,4 meses (mayo-agosto), el viento con más frecuencia viene del este, y durante 1,8 meses (agosto-octubre) procede principalmente del sur.

En cuanto a la velocidad del viento, la temporada más ventosa dura 4,2 meses (diciembre-abril), con un promedio de 9,2 kilómetros por hora. Mientras que la temporada menos ventosa es de 7,8 meses (abril-diciembre), con una velocidad promedio de 5,9 kilómetros por hora.

Variables Urbanas

La zonificación planteada por el PDUL, es de tipo residencial con comercio (AR8-C2) diseñado para la elaboración de viviendas multifamiliares con comercio intermedio. Actualmente, el terreno posee un uso de comercio intermedio (C2) debido a que se encuentra la construcción del teatro Guaparo, evidenciando de esta manera un antecedente de mutación de uso. En el proyecto se propone un cambio de uso a un uso de tipo sociocultural (EG-SCE), el cual permite la construcción del museo interactivo. A pesar de que este no sea su uso establecido en el PDUL, se cree que es la propuesta adecuada para esta zona. Se propone un cuadro tomando en cuenta las

características de las edificaciones con este tipo de uso que se encuentran aledañas al terreno de estudio, así como la información suministrada en el mismo PDUL. (Ver Cuadro 3)

Cuadro 3

**Cuadro Zona EG-SCE
SOCIO CULTURAL**

Área Min. Parcela	Frente Min.	% Ubic.	% Const.	Retiro Frente	Retiro Lateral	Retiro Fondo	Altura Max. (Planta)
9600	80	60	180	6	6	6	6

4.5.4 Programa de Áreas.

SERVICIOS PÚBLICOS			
ESPACIOS	SUBESPACIOS	CANTIDAD	M²
Lobby	Información	1	15 m ²
	Baños	2	16 m ²
Auditorio	Antesala	1	50 m ²
	Sala de asientos	1	180 m ²
	Camerinos	2	20 m ²
	Escenario	1	40 m ²
	Sanitarios	2	10 m ²
Cafetería	Área de mesas	1	180 m ²
	Dispensa	1	5 m ²
	Refrigeración	1	5 m ²
	Cocina caliente	1	15 m ²
	Preparación	1	10 m ²
	Cuarto basura	1	10 m ²
	Sanitarios	2	10 m ²

ÁREA EDUCACIONAL			
ESPACIOS	SUBESPACIOS	CANTIDAD	M ²
Salones	Sala de computación	2	60 m ²
	Sala teórica	1	30 m ²
Area Administrativa	Director	1	12 m ²
	Secretaria	1	8 m ²
	Jefatura de estudios	1	12 m ²
	Sala de reuniones	1	15 m ²
Studio de grabación	Cuarto de control	1	15 m ²
	Recording room	1	25 m ²

EXPOSICIONES			
ESPACIOS	SUBESPACIOS	CANTIDAD	M ²
Exposición Permanente	Objetos cotidianos	1	50 m ²
	Interacción de instrumentos	1	50 m ²
	Pantalla con notas musicales	1	25 m ²
	Retratos virtuales	1	20 m ²
	Música en el cine	1	45 m ²
	Música en videojuegos	1	45 m ²
	Música en las R.R.S.S	1	45 m ²
	Música y colores	5	60 m ²
	Acústica	1	20 m ²
	Reproductores musicales	1	20 m ²
	Simulados tocadiscos	1	30 m ²
Exposición Temporales	Fotos musicales	1	50 m ²
	Pared de instrumentos	1	25 m ²
	Sala de usos múltiples	1	30 m ²
Exposiciones Niños	Instrumentos gigantes	1	50 m ²
	Teclado en el suelo	1	15 m ²
	Caricaturas enseñando instr.	1	25 m ²
	Tocadiscos gigante	1	30 m ²

ADMINISTRACIÓN			
ESPACIOS	SUBESPACIOS	CANTIDAD	M ²
Oficinas	Director	1	15 m ²
	Sub director	1	15 m ²
	Contabilidad	1	8 m ²
	Productores	1	8 m ²
	Relaciones públicas	1	8 m ²
	Museografía	1	8 m ²
	Secretaria	1	8 m ²
	Sala de juntas	1	15 m ²
Descanso empleados	Comedor/ cocina	1	15 m ²
	Sanitarios	2	16 m ²

SERVICIOS GENERALES			
ESPACIOS	SUBESPACIOS	CANTIDAD	M ²
Almacén	Control y registro	1	15 m ²
	Cuarto fotografía	1	20 m ²
	Almacén	2	80 m ²
	Bodega	1	50 m ²
	Cuarto de maquinas	1	30 m ²
	Carga y descarga	1	25 m ²
Limpieza	Cuarto de aseo	1	16 m ²
	Mantenimiento e ista	1	30 m ²
	Cuarto de basura	1	10 m ²
Descanso de empleados	Estar	1	40 m ²
	Comedor	1	20 m ²
	Vestidor/sanitario	2	35 m ²
Seguridad	Sala vigilancia	1	12 m ²

INVESTIGACIÓN			
ESPACIOS	SUBESPACIOS	CANTIDAD	M ²
Reparación y mantenimiento	Restauración	1	25 m ²
	Reparación	1	30 m ²
	Bodega	1	45 m ²
Curaduría	Oficina curador	1	15 m ²

Fuente: La Autora (2022)

4.5.5 Esquema de Relaciones.

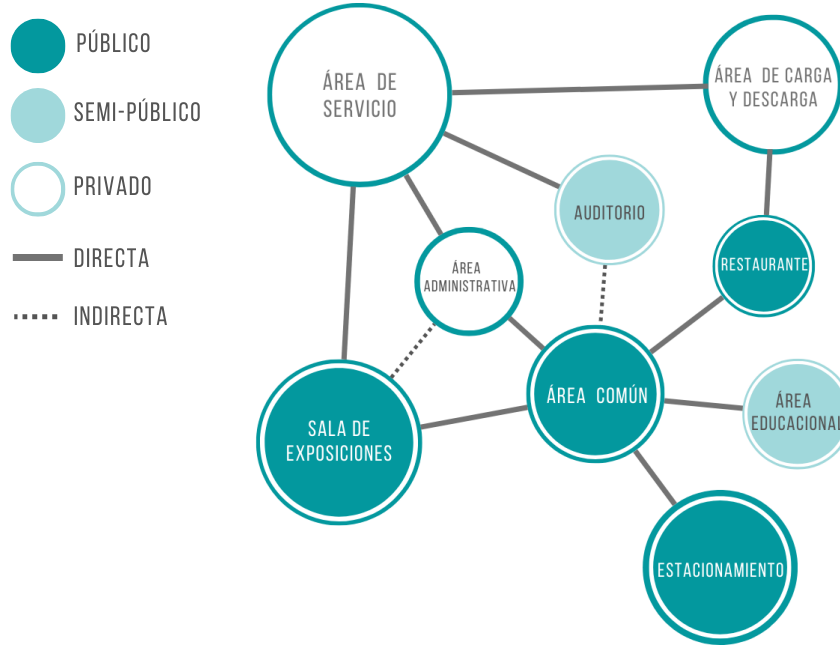


Figura 6. Diagrama de funcionamiento general.

Fuente: La Autora. (2022).

4.5.6 Concepto Generador.

El concepto parte de la mezcla de diversos criterios, los cuales fueron nombrados anteriormente, tomando en cuenta los objetivos funcionales, la forma del terreno de estudio y sus alrededores, sus variables naturales y urbanas, así como las necesidades de los usuarios.

El Museo Interactivo de Música, posee una forma que evoluciona en base a las funciones requeridas para el proyecto el cual se divide en tres módulos dependiendo de su uso, privado, semiprivado y público, definiendo de manera clara las funciones de cada sector logrando de esta manera una edificación funcional. La composición posee alturas variadas el cual sigue el perfil de la zona y logra un diseño no solo funcional, sino estético, el cual aplica los elementos formales de la arquitectura, como lo son jerarquía, ritmo, contraste, tensión, aproximación y captación.

El diseño se hizo con la intención de crear un libre flujo peatonal por debajo de la edificación el cual conecta la Avenida Bolívar Norte con la Av. 101 (calle de los colegios), siendo este uno de los factores que permite al usuario poder interactuar con la edificación sin necesidad de acceder a las instalaciones.

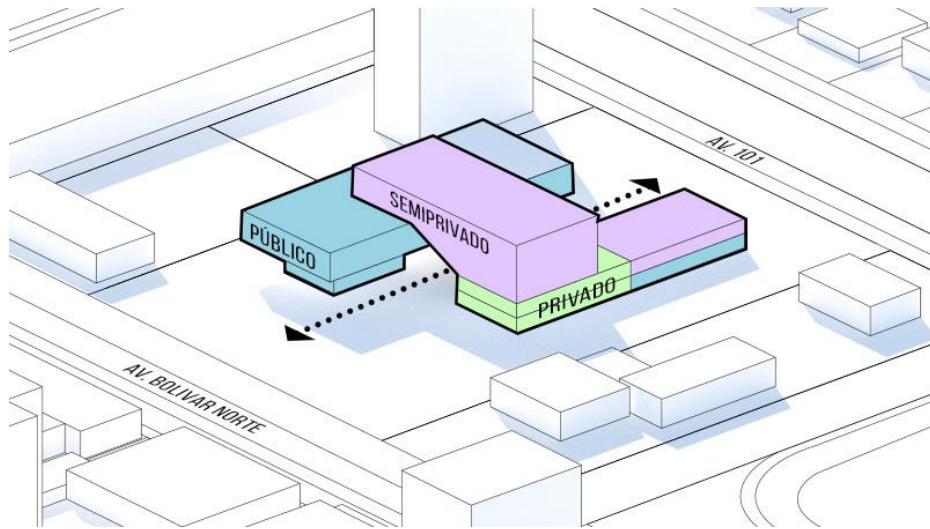


Figura 7. Gráfico explicativo.

Fuente: La Autora. (2022).

4.5.7 Memoria Descriptiva.

El Museo Interactivo de Música, Ubicado en la Avenida Bolívar Norte, Valencia, Estado Carabobo, es una edificación de carácter cultural en donde se desarrolla el interés por la música y la tecnología, estimulando los sentidos de los usuarios de una manera única y entretenida.

4.5.7.1 Arquitectura

El museo está compuesto por 4 niveles donde se desarrollan todas las actividades culturales y un semisótano en donde se ubica el estacionamiento de la edificación junto a algunos servicios del mismo.

Nivel +0.00: En este nivel se encuentran la zona de acceso al área de exposiciones, así como el acceso al área administrativa y educativa; áreas comerciales con su zona de mesas.

Por otro lado, en este nivel se encuentran los servicios de la edificación como lo son la zona de carga y descarga, control y registro de obras, almacenes, cuarto de bomba, basura, cuarto de medidores y planta eléctrica.

Nivel +3.00: Este nivel está compuesto por el área educativa (salones para talleres, sala de grabaciones y su área administrativa), el área administrativa del museo y servicios del museo (almacenes y talleres, vestidores para empleados, comedor y sala de descanso).

Nivel +6.00: En esta planta se encuentran las diferentes áreas de exposiciones musicales, desarrollando un recorrido por la edificación estas serían la sala de usos múltiples, exposición de instrumentos gigantes, la música en el cine, videojuegos y redes sociales, la música y los colores, retratos virtuales, pantallas con notas musicales, simuladores e instrumentos con los cuales también se puede interactuar.

También en esta misma planta se encuentra una terraza con exposiciones al aire libre, así como el escenario y camerinos del auditorio.

Nivel +12.00: En el nivel más alto de la edificación, encontramos la entrada al auditorio el cual tiene una capacidad para 211 personas, así como el área del telar o peine. también se encuentra una terraza al aire libre, en donde se pueden realizar conciertos más íntimos y exposiciones temporales al aire libre.

Nivel -3.50: En el semisótano se encuentra el estacionamiento el cual posee capacidad para 81 puestos convencionales de vehículos livianos y cuatro de diversidad funcional. Igualmente, en este nivel se encuentran las salas de máquinas de los ascensores de la edificación.

Materiales y Acabados.

Acabados Exteriores.

Fachada Este (principal): siendo la fachada orientada hacia el Este, la principal de la edificación, se observan cuatro áreas a simple vista, leyendo el volumen de izquierda a derecha se entiende como: comercio / salas de exposición, auditorio y servicio. El módulo de comercio está recubierto por ventanales creando así una sensación de tensión al estar “soportando” el peso del módulo de salas de exposiciones, en el cual se puede apreciar su materialidad de concreto martillado. El auditorio tiene una fachada de ladrillos que imita el movimiento, convirtiéndose en el gran atractivo de la edificación debido a su elevación y contraste por su color rojizo. El área de servicio, específicamente las escaleras de servicio, están delimitadas por celosías de madera direccionadas en forma vertical, las cuales permiten la ventilación cruzada e iluminación natural de esta zona. Por último, el volumen tiene un voladizo el cual se sostiene con una estructura de acero individual y está recubierta con concreto (en obra limpia), que delimita el área de exposiciones y auditorio, extendiéndose de manera horizontal hasta la zona de servicio, dándole así mayor jerarquía a tales áreas.

Fachada Oeste (secundaria): Aquí se puede observar la parte con la altura más baja del museo en donde se encuentra el acceso principal del restaurante del museo, continuando con los materiales de la fachada Este y sumándole los ventanales de la zona del restaurante, más en área del restaurante al aire libre pero techada, en donde se detallan las columnas de la edificación y la jardinería de concreto que delimita esta zona. También se aprecia la gran obra colgante que va por debajo del área del auditorio.

Fachadas Laterales:

Fachada Norte: En esta fachada, se sigue trabajando con los mismos materiales mencionados anteriormente, observando las ventanas de la zona de servicio, oficinas y área educacional; Parte de las celosías de las escaleras de emergencia de la zona de servicio; Las puertas Santa María por donde accederán las obras. Así como la escalera metálica de emergencia que va desde la terraza encima del área de oficinas y educacional. También se puede apreciar al fondo el gran “techo” inclinado cubierto de concreto que recubre las salas de exposiciones.

Fachada Sur: En esta parte de la edificación se consigue un gran rectángulo sólido de concreto, dentro del cual se encuentran las diferentes salas de exposiciones. Esta cara no posee ninguna ventana debido a que esta área no necesita de ventilación natural por los artefactos tecnológicos dentro de él. Se genera una sensación de que el sólido está siendo soportado por los ventanales de la zona de comercio por debajo de las salas. En esta fachada también nos encontramos con la imponente escalera que lleva a las salas de exposiciones, hecha de una estructura metálica de acero y huellas que se iluminan con la pisada de los visitantes, que a su vez generan sonidos musicales. Al fondo se observan los ventanales y la misma piel de concreto del área educativa, administrativa y parte del restaurante.

Acabados Interiores.

La parte interior del museo posee diferentes materiales, unos más llamativos que otros, que cumplen su función dependiendo de su ubicación. Las salas de exposiciones son el lugar en donde se ubican la mayor parte de los materiales, el cual está pintado con color negro, para que los otros materiales que se colocan encima de él puedan resaltar y contraste con las exhibiciones. Se encuentran grandes pantallas LED alrededor de todas las salas, así como vitrinas LED transparentes, algunas salas tienen paredes, pisos y techos recubiertos de espejos en función a la exhibición de ese espacio, como otros presentan láminas de acrílico transparente de colores para

dividir espacios de algunas exposiciones. Con techos colgantes de Tensoflex de colores variados generados por iluminación LED.

Partes del museo como las oficinas, área educativa y de servicios utilizan pintura interior color blanca y cielos rasos en pasillos y aquellas zonas que lo requieran.

El uso de la madera y acero se ve expresados más que todo en las áreas comerciales y el restaurante del museo, así como detalles en mosaicos y vegetación variada.

4.5.7.2 Estructura

El museo interactivo posee tres módulos con tres estructuras independientes. El primer módulo consiste en una estructura completamente de concreto, con columnas de concreto de 0.60 m de diámetro y vigas, tanto de carga como sismorresistentes, del mismo material con dimensiones de 0.60m de ancho por 0.80m de alto.

El segundo módulo trata de una estructura mixta, el cual posee columnas de concreto armado con dimensiones de 0.60 m de diámetro y cerchas metálicas tipo Pratt de 0.60m de ancho por 1m de alto. Soportando de esta manera las grandes luces del auditorio.

El tercer y último modulo también trata de una estructura mixta con columnas de concreto armado, sus dimensiones son de 0.80 m de diámetro, mientras que sus vigas son vigas metálicas de 0.80m de ancho por 0.80 de alto. Estas dimensiones se deben a los grandes volados que debe soportar este módulo.

El sótano también cuenta con una estructura totalmente independiente a la del museo, siendo la misma una estructura de concreto con columnas de 0.50 m de diámetro.

En todo el conjunto se utilizó losa bidireccional de concreto armado con un espesor de 0.20 m, el cual permite soportar los grandes volados del museo en conjunto al sistema estructural mencionado anteriormente.

4.5.7.3 Instalaciones Sanitarias.

Las instalaciones sanitarias fueron calculadas según lo establecido en la Gaceta Oficial 4044 Normas Sanitarias para garantizar la dotación de agua acorde a la demanda requerida por la edificación y asegurar el funcionamiento óptimo de los sistemas.

Aguas Blancas.

La edificación posee un sistema convencional con aducción desde la calle hasta el tanque, el cual se encarga de alimentar el museo de agua potable. El agua llega al tanque subterráneo ubicado en el semisótano, donde luego es bombeada por la bomba hidroneumática ubicada en el nivel +0.00 y distribuida hacia el resto del edificio mediante tuberías de PVC. La dotación de agua será de 3/día/ espectador, según lo indicado en artículo 115 de la norma anteriormente mencionada.

Aguas Servidas.

La edificación, dispone de una red de aguas negras de tuberías de PVC, las cuales cuelgan de la parte inferior de la edificación hasta llegar al cachimbo que a su vez está conectado al colector principal de la red cloacal. Dentro de la red se encuentran conexiones de 45° y tuberías de ventilación de 2”.

Aguas Pluviales.

Las aguas de lluvia son recolectadas a través de un sistema de tuberías que rodean los bordes del techo de la edificación y por las inclinaciones necesarias en los techos que permiten recolectar el agua y someterlas a un proceso de filtrado para luego ser reutilizadas en el riego y baños del museo.

4.5.7.4 Instalaciones Eléctricas.

El suministro de electricidad del museo es a través de una acometida subterránea la cual conecta con el tablero general de distribución, permitiendo de esta manera, distribuir la energía eléctrica a todos los puntos de la edificación, el cual está conformado por interruptor principal, barras conductoras y los medidores de cada local.

4.5.7.5 Instalaciones Mecánicas.

Se emplearon ascensores hidráulicos sin cuarto de máquinas, los cuales son impulsados hacia arriba mediante motores que se encuentran en el subsuelo. Manteniendo de esta manera la propuesta volumétrica sin modificación alguna.

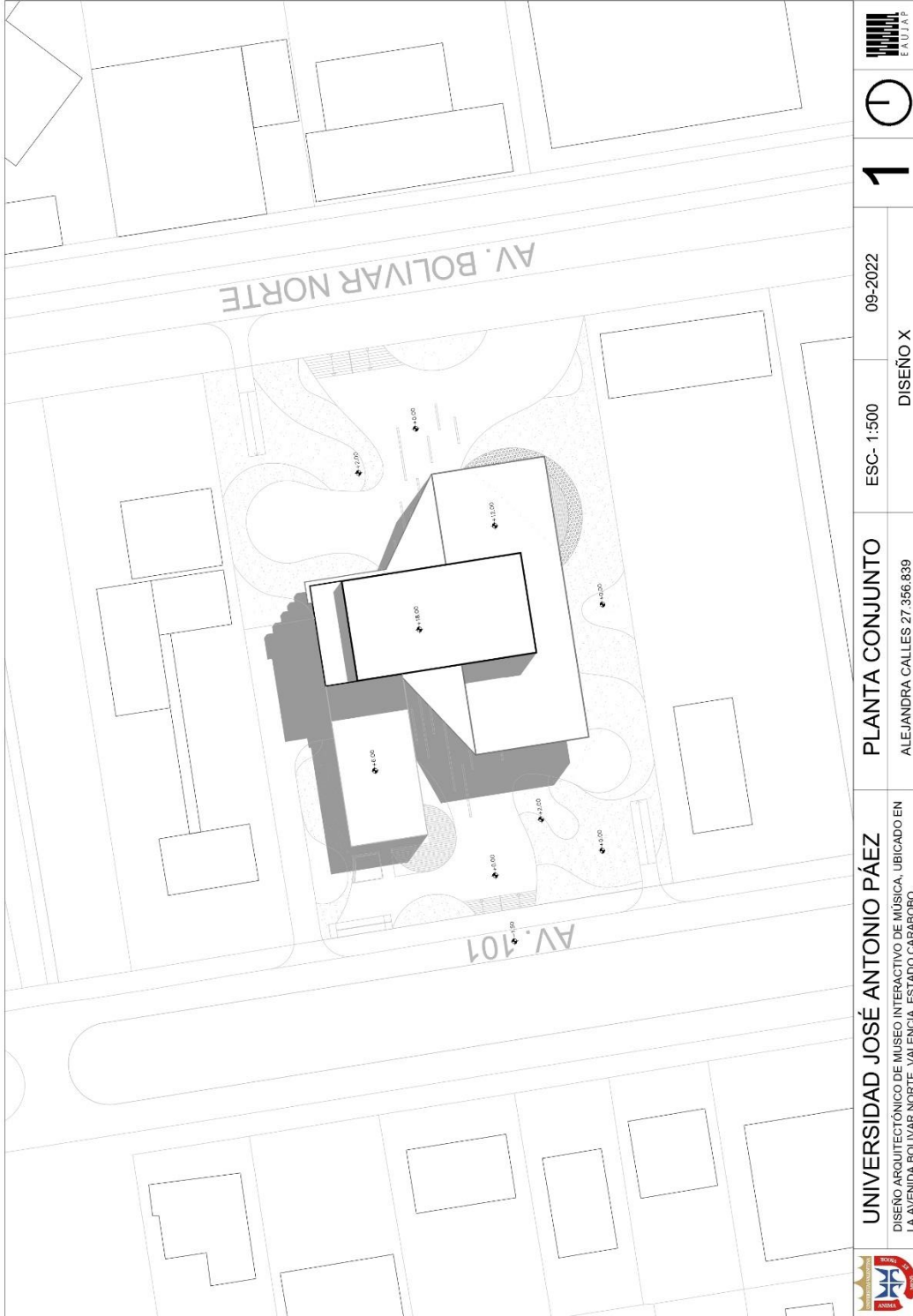
En cuanto al sistema de aire acondicionado, el museo requiere de la climatización artificial para poder crear condiciones climáticas aptas para conservar las obras, evitando la humedad y eliminando el polvo y la contaminación gaseosa de aire en espacios como depósitos y salas de exposiciones. Es por eso que se instaló un sistema centralizado de aire acondicionado por conductos distribuidas en todas las áreas cerradas del museo.

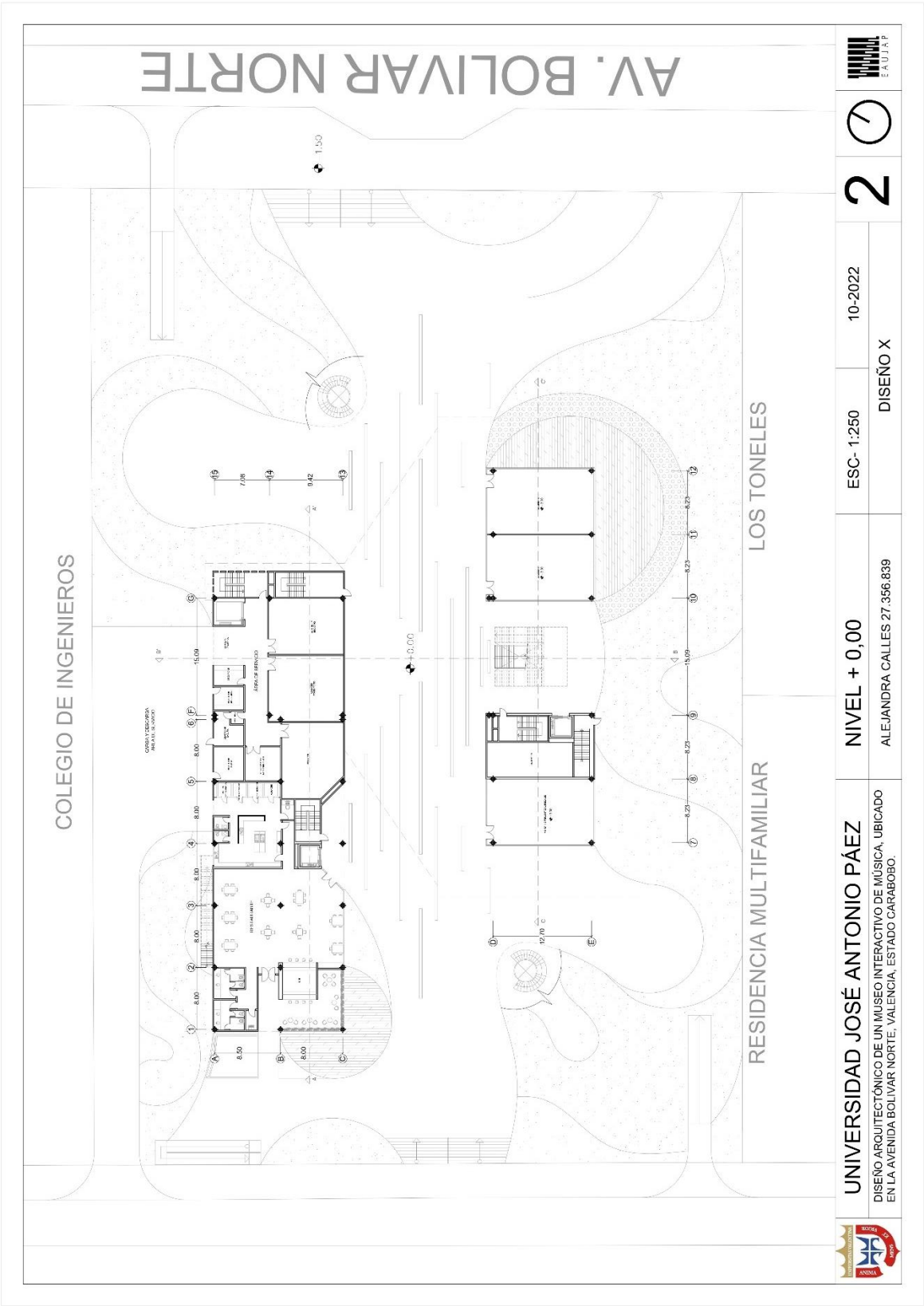
4.5.7.6 Sistema Contra Incendio

Para los sistemas de detección, alarma y extinción de incendios, se cumplió con las Normas Venezolanas COVENIN 1040, 1041 y 1176. El museo, acatando las normas mencionadas anteriormente, posee detectores de humo iónico y calor, así como alarmas automáticas con señal previa, y un sistema de extinción fijo con medio de impulsión propia, el cual funciona con gases inertes en función de proteger las obras y objetos electrónicos del museo. En cuanto a los medios de escape, se cumplió con la Norma COVENIN 810, colocando salidas de emergencia cada 45 metros, como lo indica la norma, además de poseer las demás características que deben cumplir las mismas. Asimismo, el conjunto cuenta con tablero central de detección y alarma de incendios, y lámparas de emergencias.

CAPÍTULO V

LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA





UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
 DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO
 EN LA AVENIDA BOLIVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.

NIVEL + 0,00
 ALEJANDRA CALLES 27.356.839

ESC- 1:250
 DISEÑO X

10-2022

2

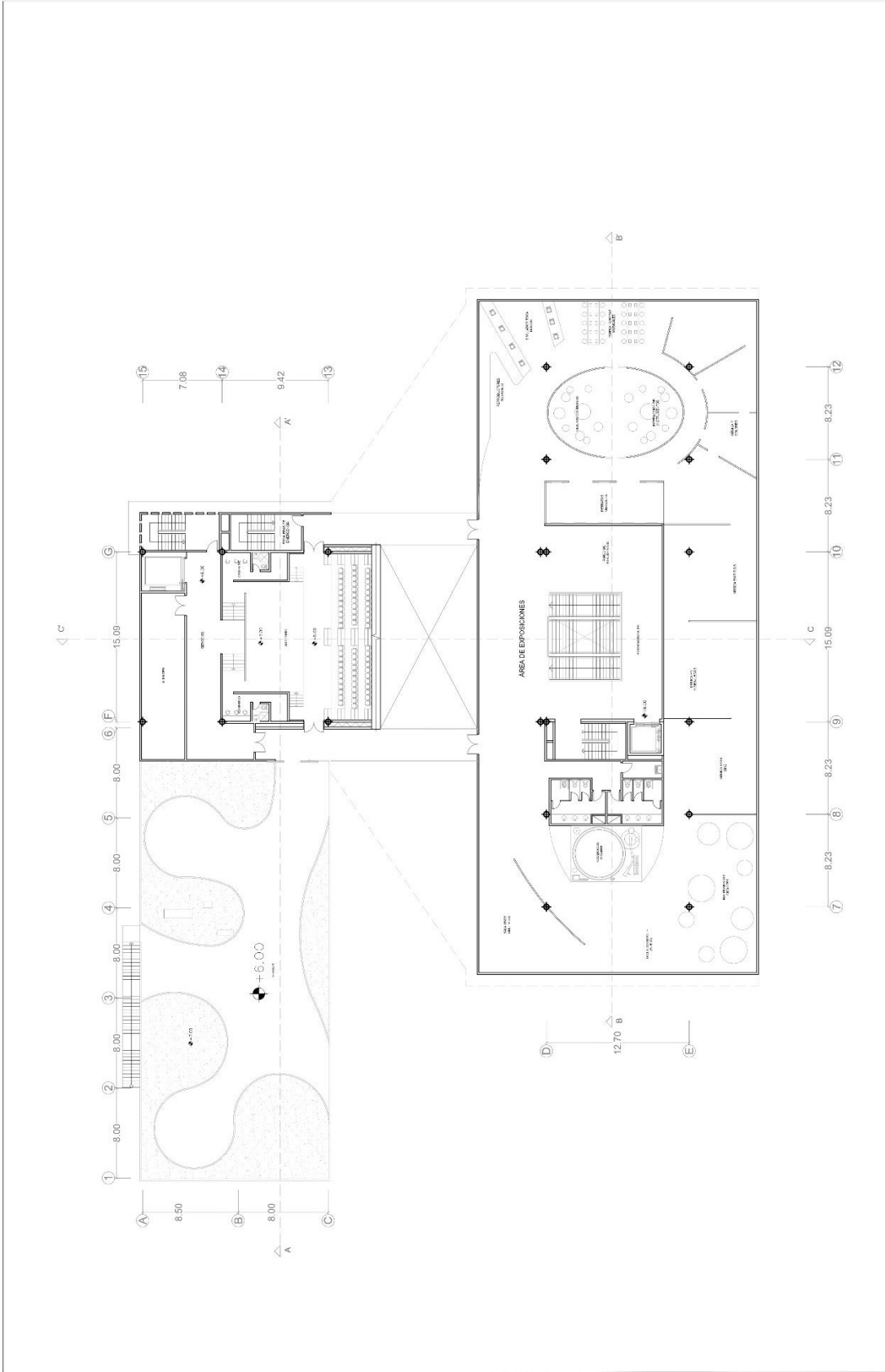


AV. BOLIVAR NORTE

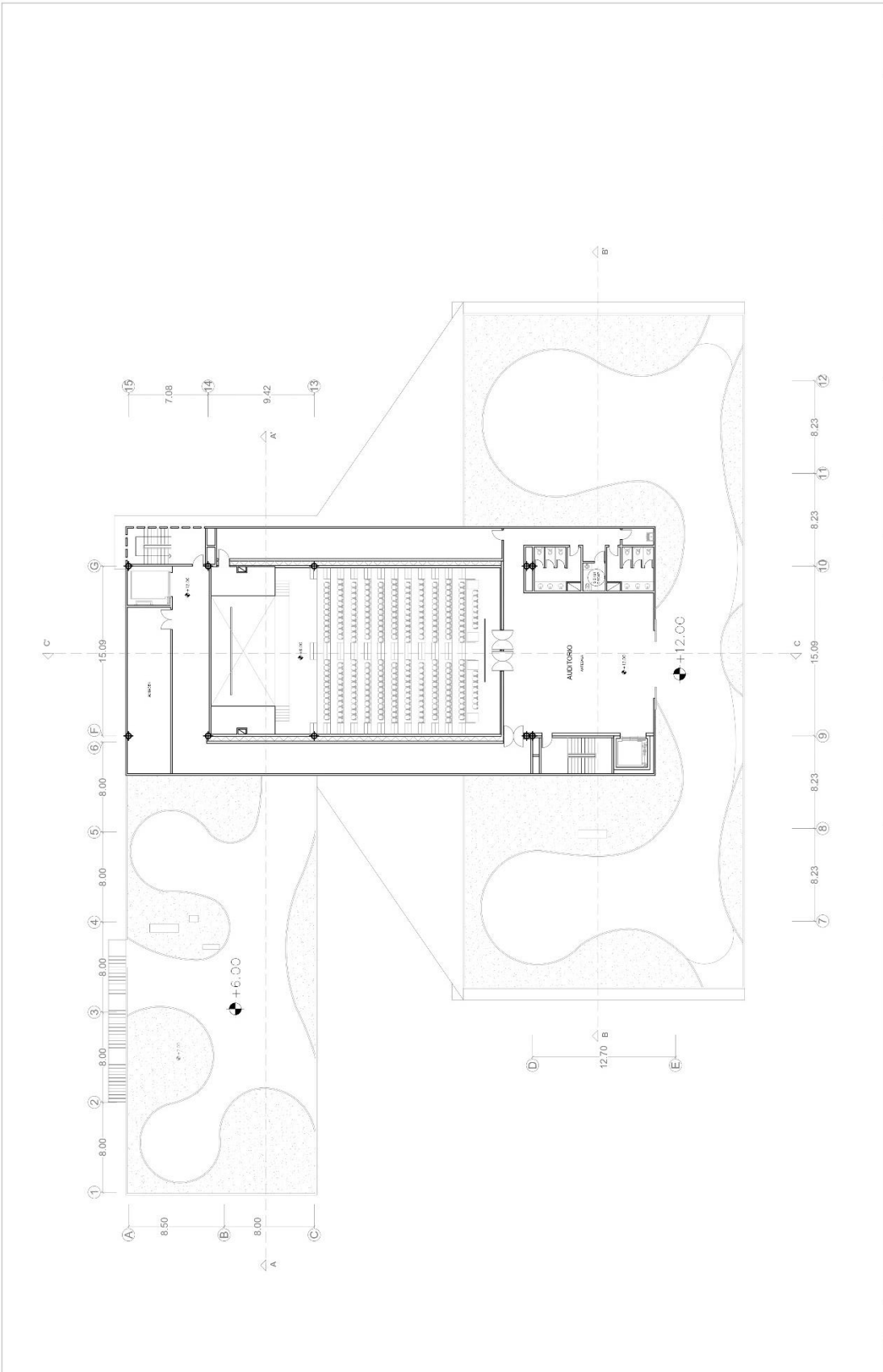
COLEGIO DE INGENIEROS

LOS TONELES

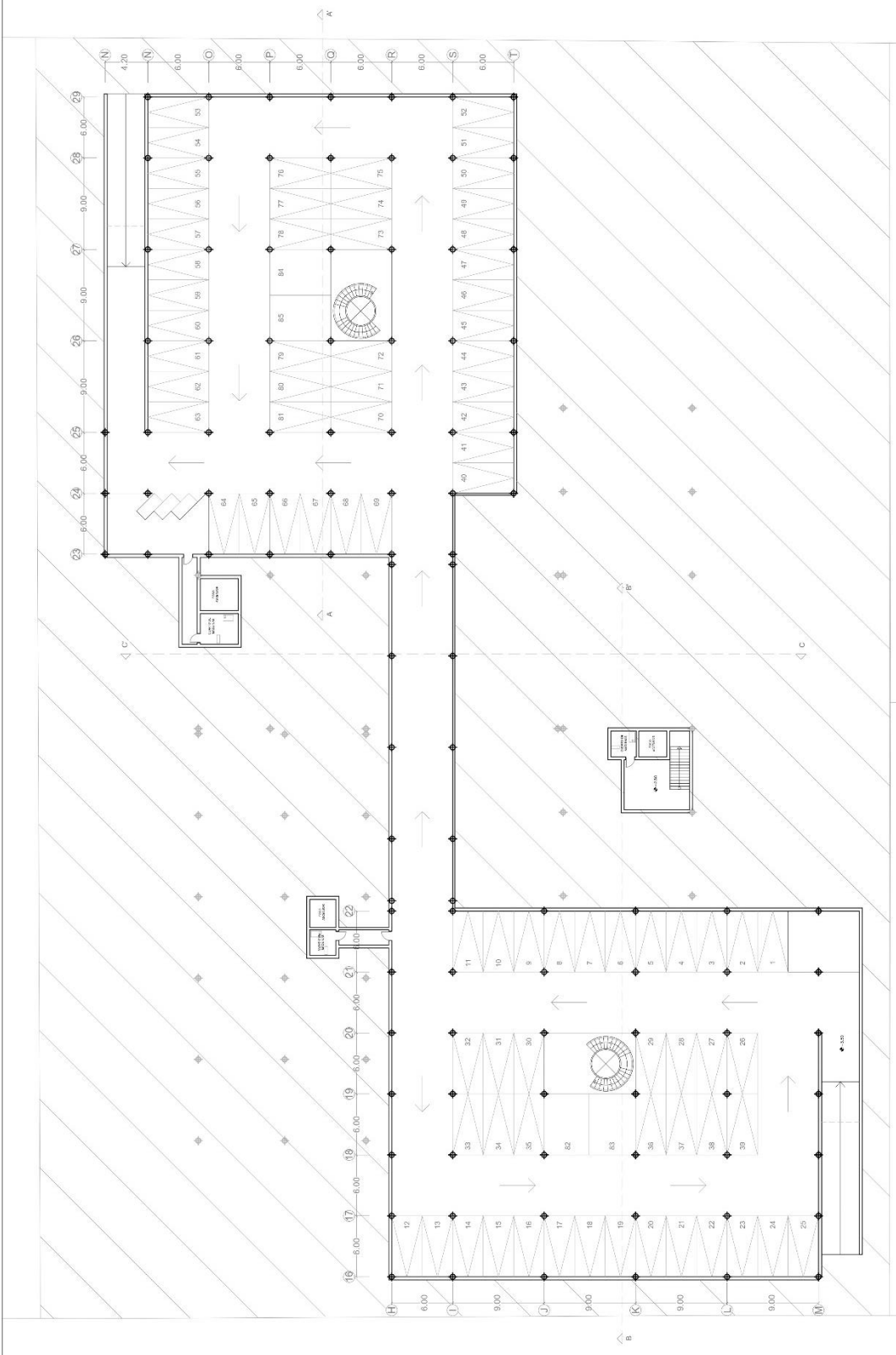
RESIDENCIA MULTIFAMILIAR



	UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.	NIVEL + 6,00 ALEJANDRA CALLES 27.356.839	ESC- 1:150 DISEÑO X	4 	
---	--	--	--------------------------------------	---	---



		<p>5</p>	<p>00-2022</p>	
<p>UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ</p> <p>DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.</p>		<p>NIVEL +12,00</p> <p>ALEJANDRA CALLES 27.356.839</p>	<p>ESC- 1:150</p> <p>DISEÑO X</p>	



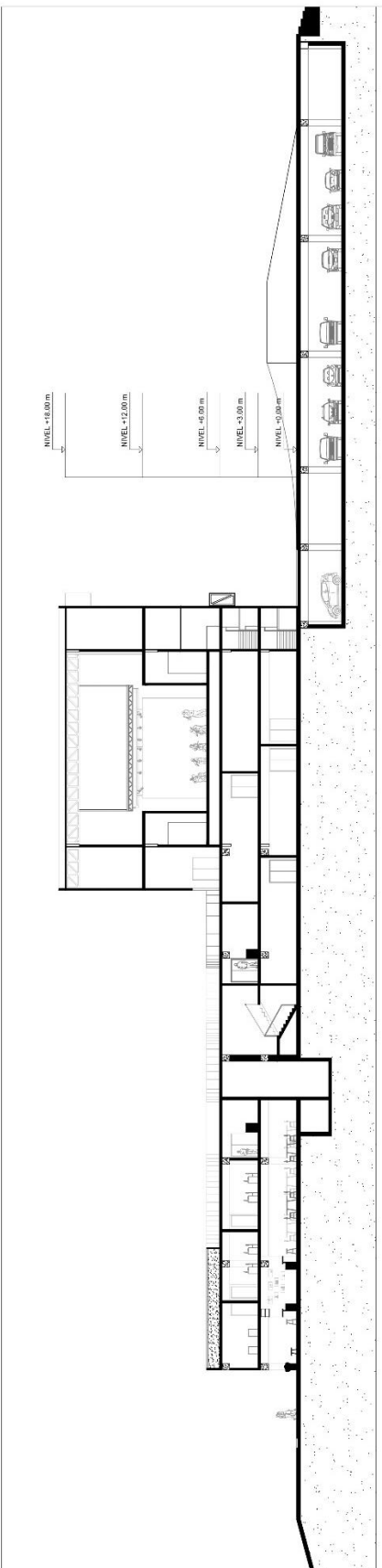
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
 DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO
 EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.

SÓTANO
 ALEJANDRA CALLES 27.356.839

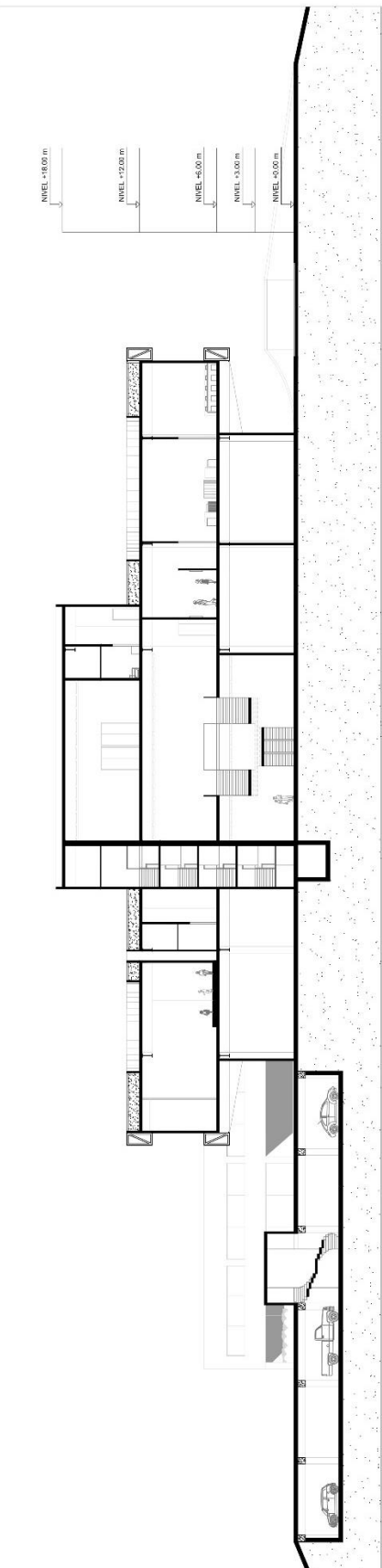
ESC: 1:175
 DISEÑO X

10-2022



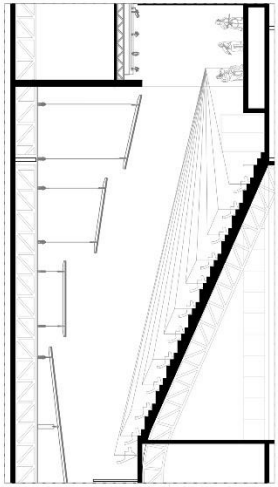


CORTE A-A'

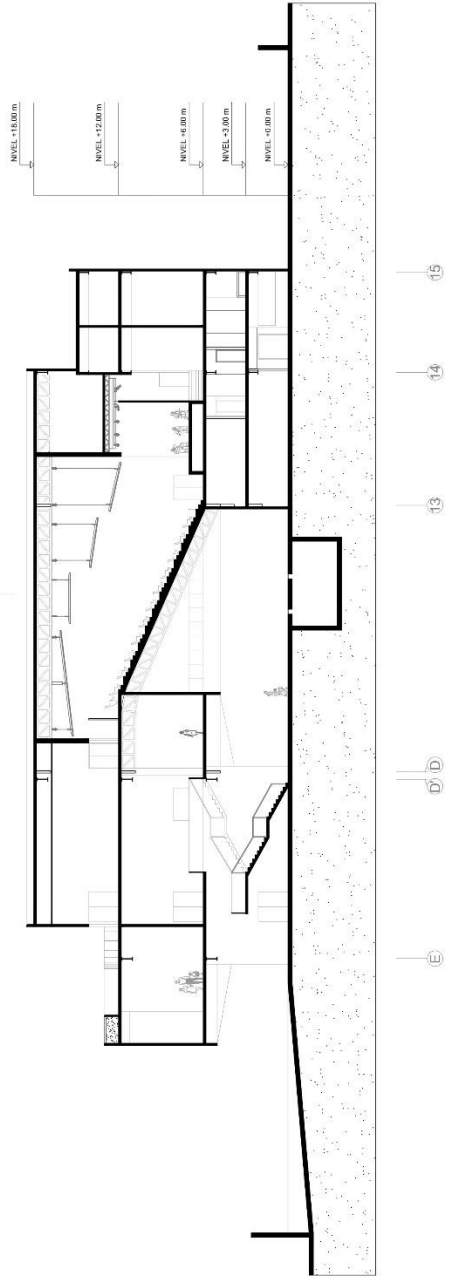


CORTE B-B'

	UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.		CORTES ALEJANDRA CALLES 27.356.839	ESC- 1:150 DISEÑO X	10-2022		7



DETALLE ISÓPTICA



CORTE C-C'



UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
 DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO
 EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.

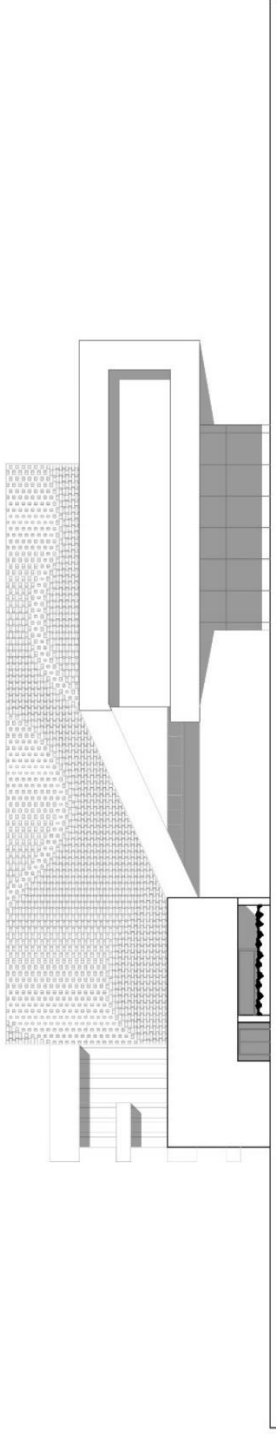
CORTE
 ALEJANDRA CALLES 27.356.839

ESC- 1:150
 DISEÑO X

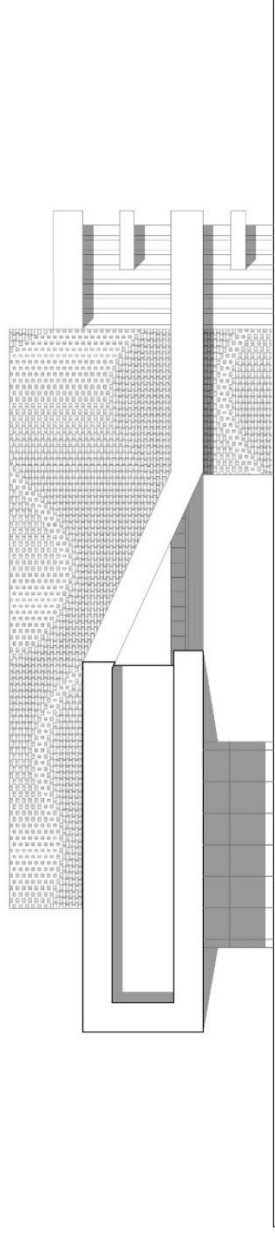
8



10-2022



FACHADA OESTE



FACHADA ESTE



UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
 DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO
 EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.

FACHADAS

ALEJANDRA CALLES 27.356.839

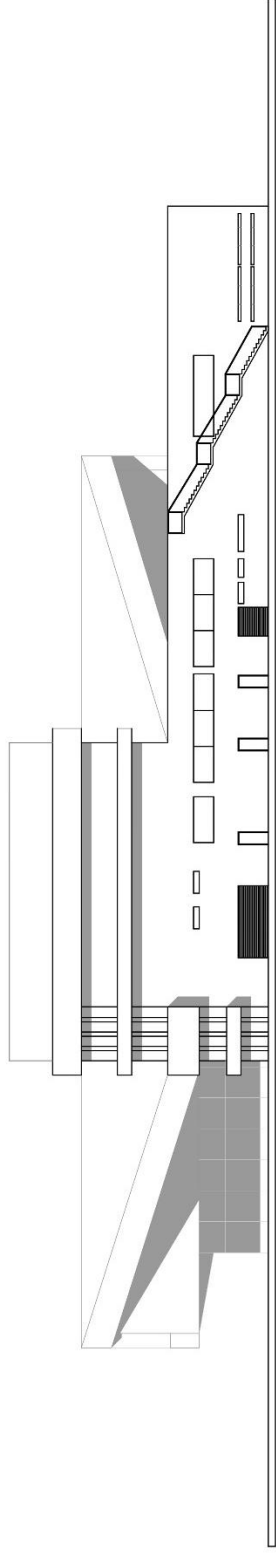
ESC- 1:150

DISEÑO X

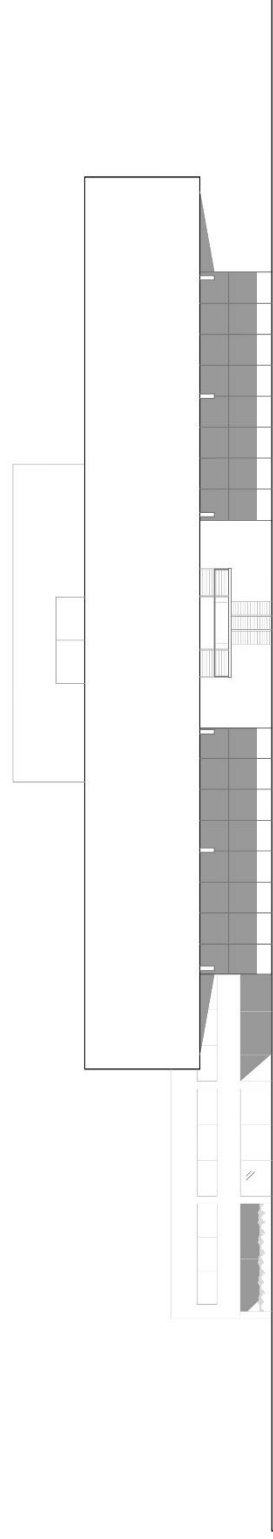
10-2022

9





FACHADA NORTE



FACHADA SUR



10

10-2022

ESC- 1:150

DISEÑO X

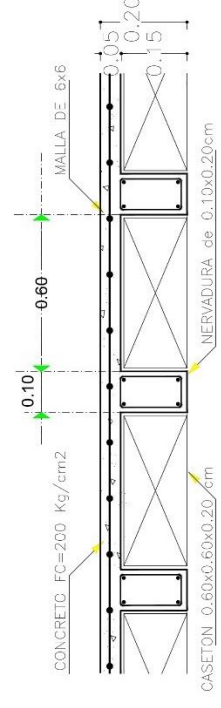
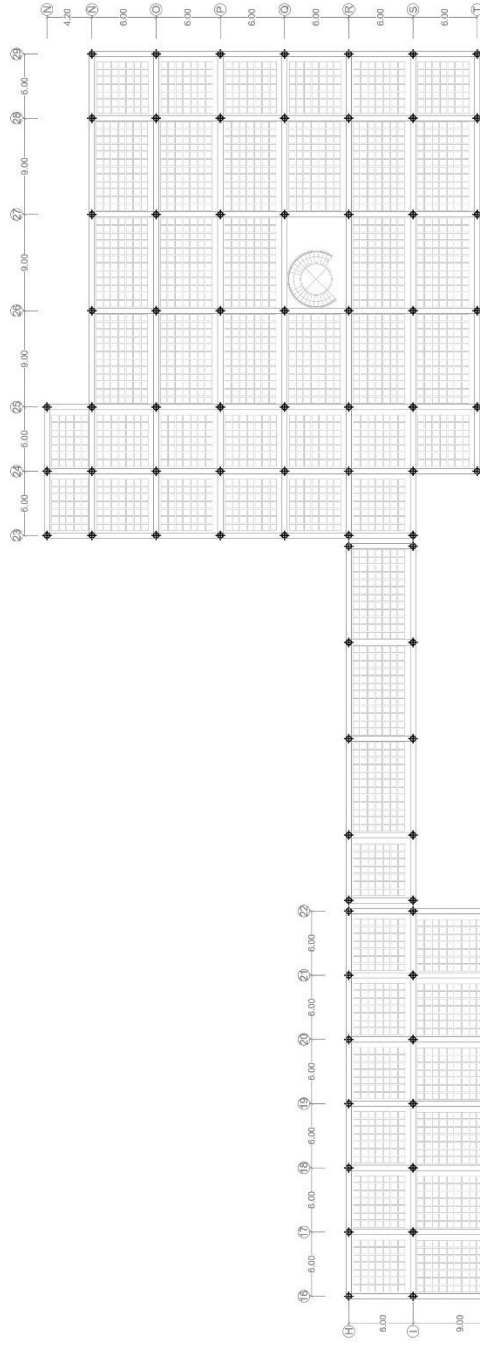
FACHADAS

ALEJANDRA CALLES 27.356.839

UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ

DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA. UBICADO EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.





Detalle de Losa Reticular



E1

ESC- 1:200

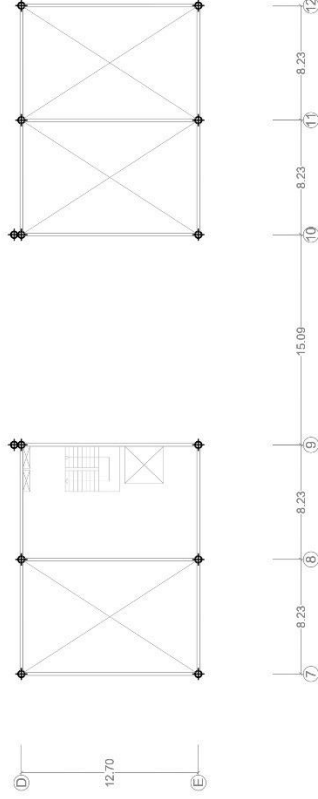
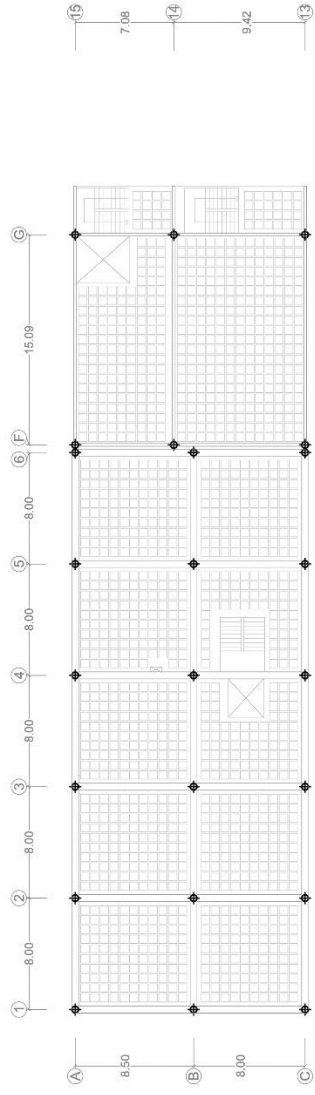
10-2022

DISEÑO X

SÓTANO
ALEJANDRA CALLES 27.356.839

UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.





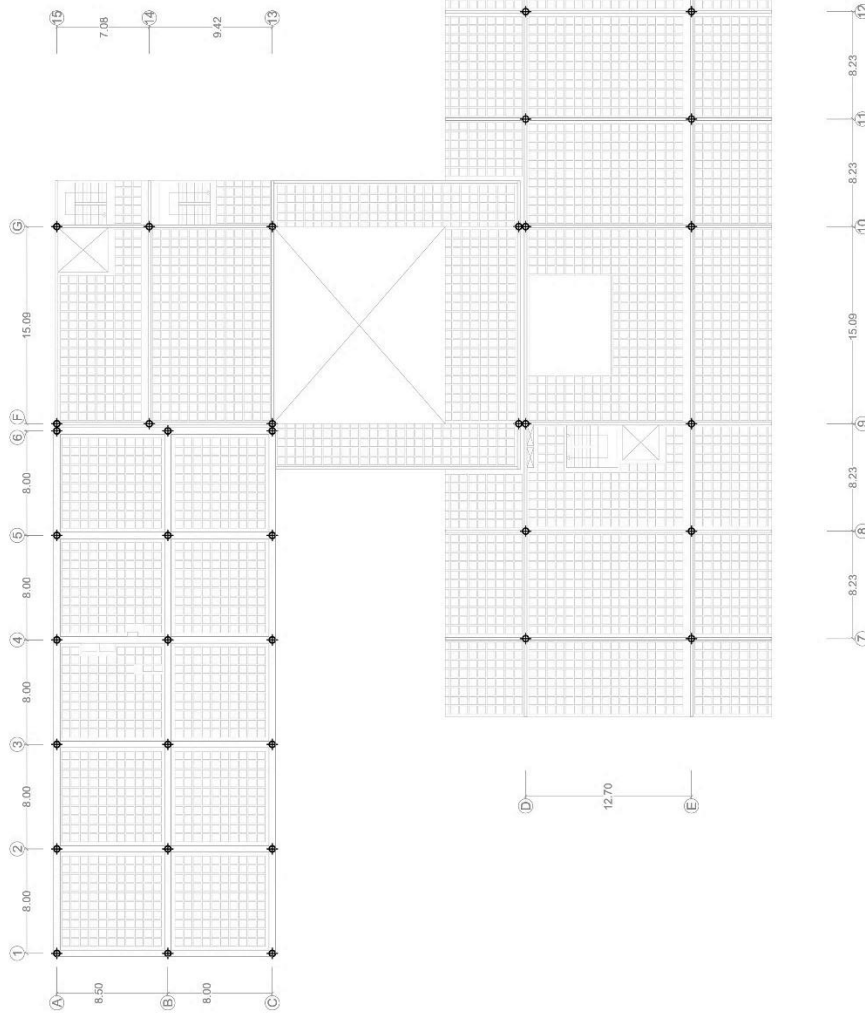
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
 DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO
 EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.

NIVEL + 3,00
 ALEJANDRA CALLES 27.356.839

ESC- 1:150
 DISEÑO X

E2





UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
 DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO
 EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.

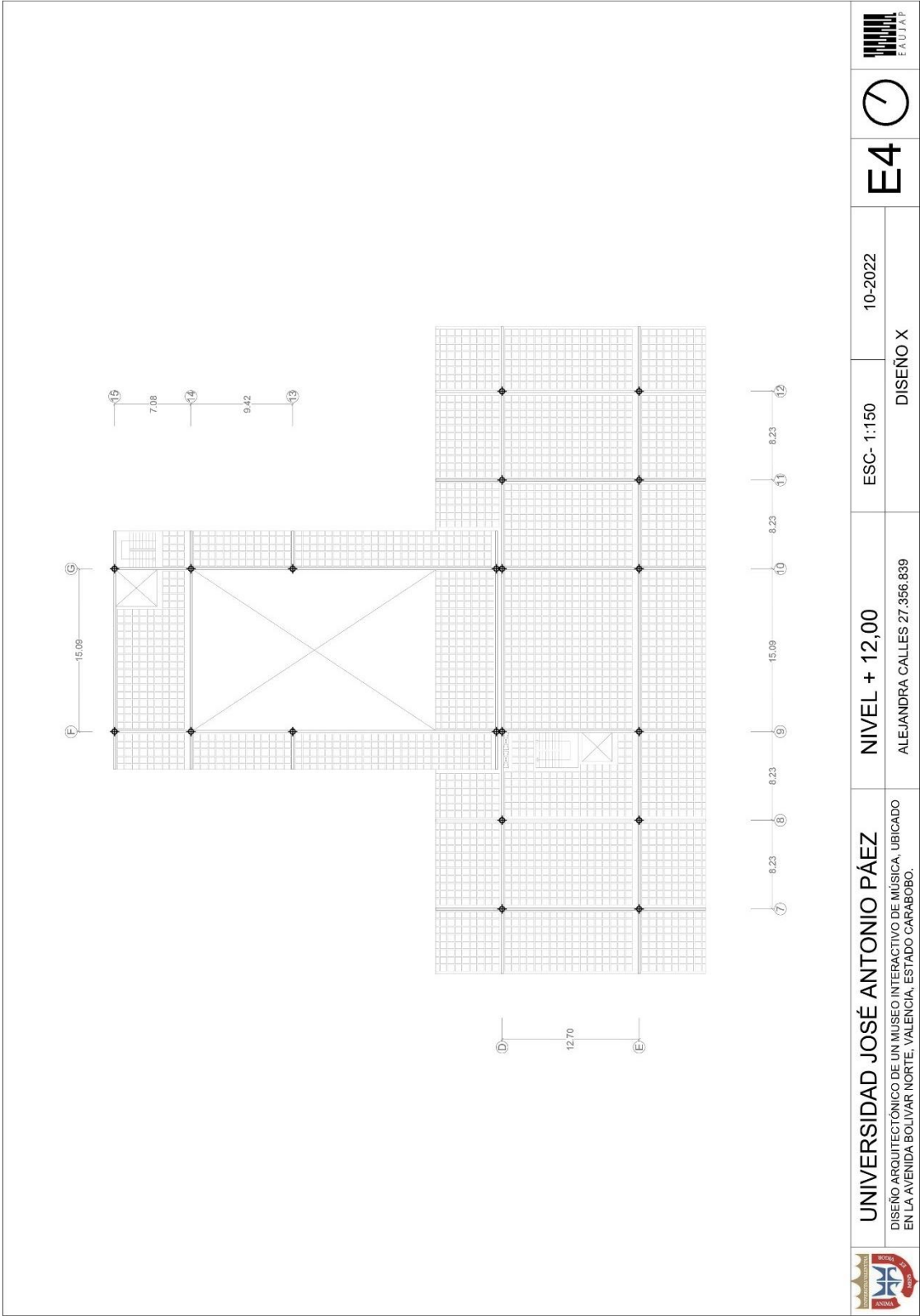
NIVEL + 6,00
 ALEJANDRA CALLES 27.356.839

ESC- 1:150
 DISEÑO X

E3



10-2022



UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
 DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA. UBICADO EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.

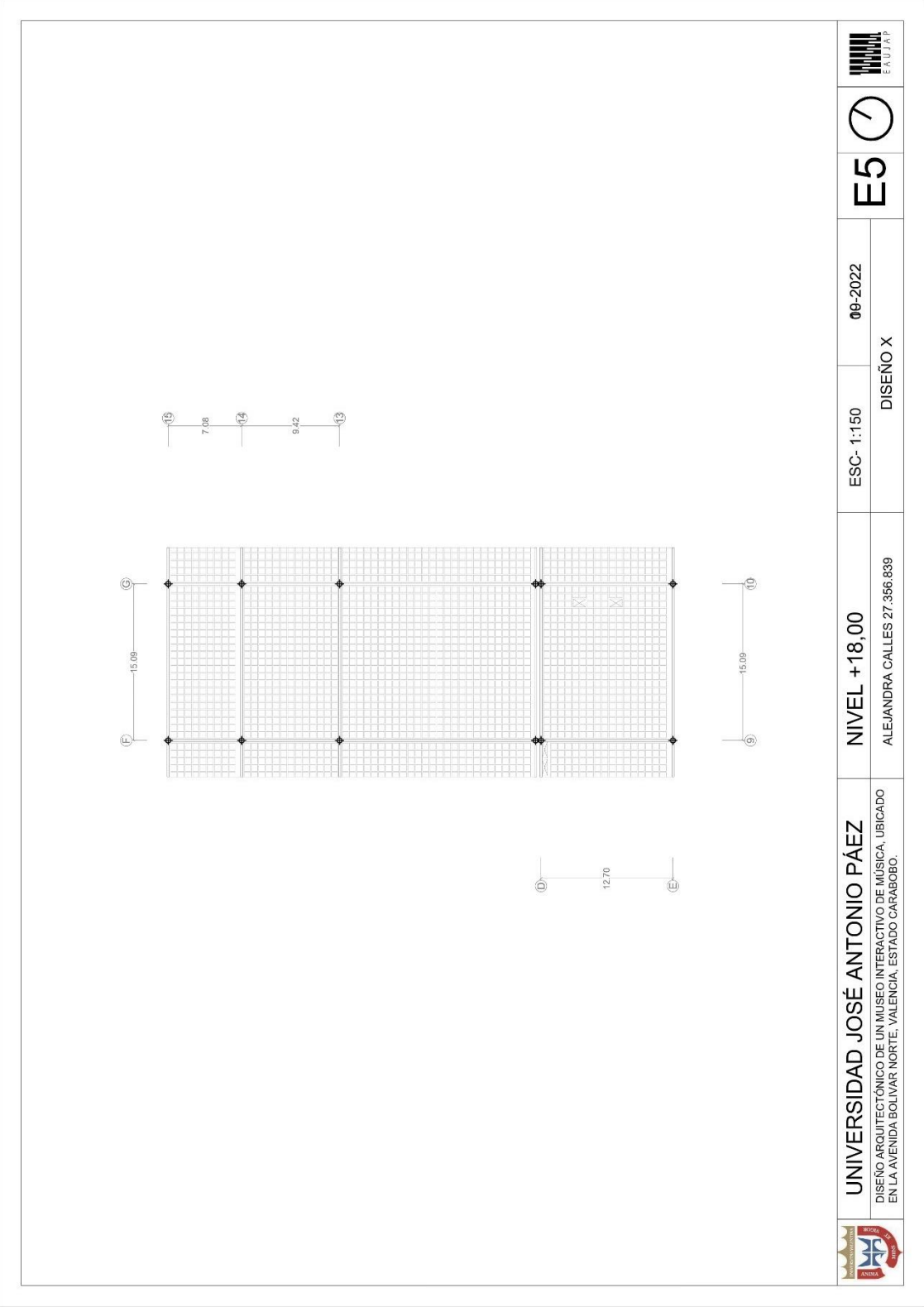
NIVEL + 12,00
 ALEJANDRA CALLES 27.356.839

ESC- 1:150
 DISEÑO X

10-2022

E4





UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
 DISEÑO ARQUITECTÓNICO DE UN MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA, UBICADO EN LA AVENIDA BOLÍVAR NORTE, VALENCIA, ESTADO CARABOBO.

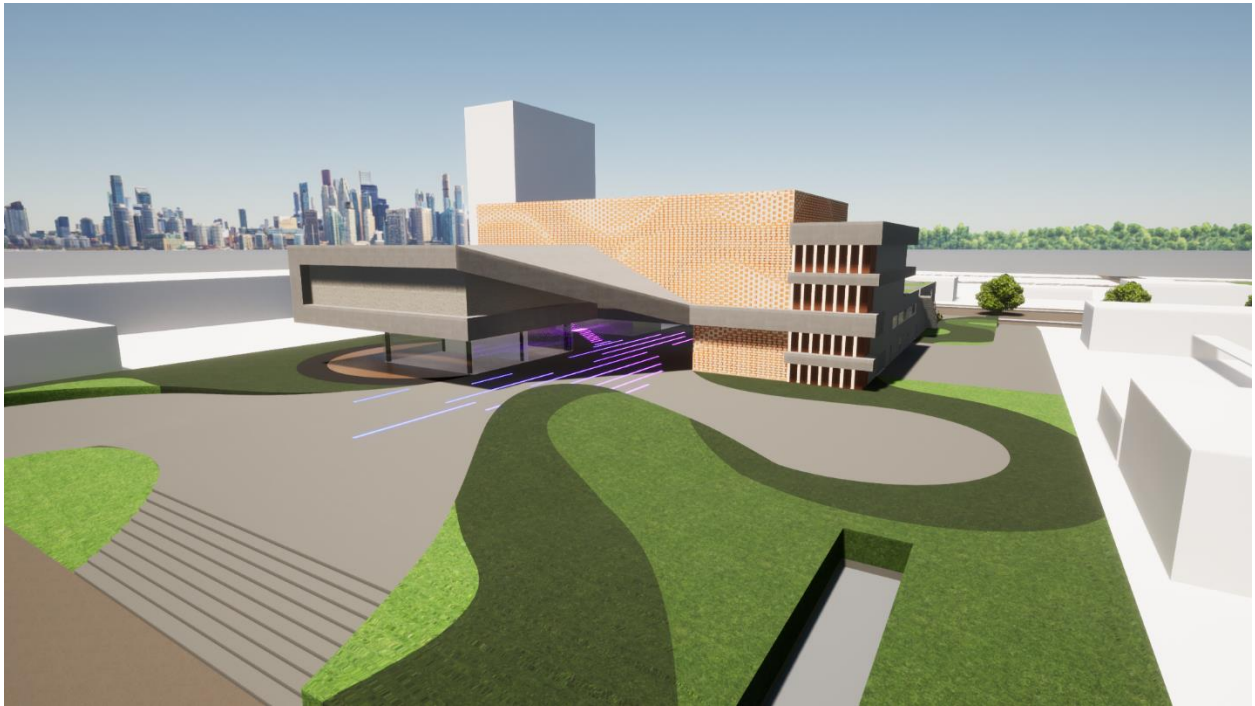
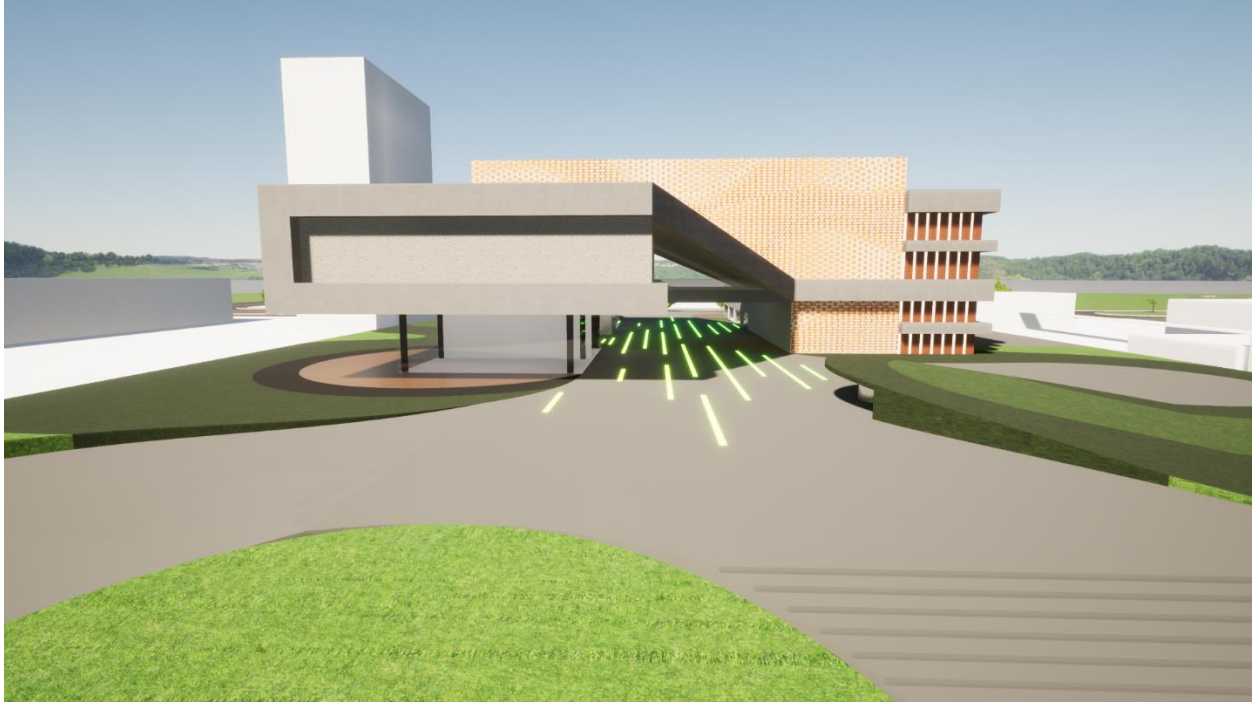
NIVEL +18,00
 ALEJANDRA CALLES 27.356.839

ESC- 1:150
 DISEÑO X

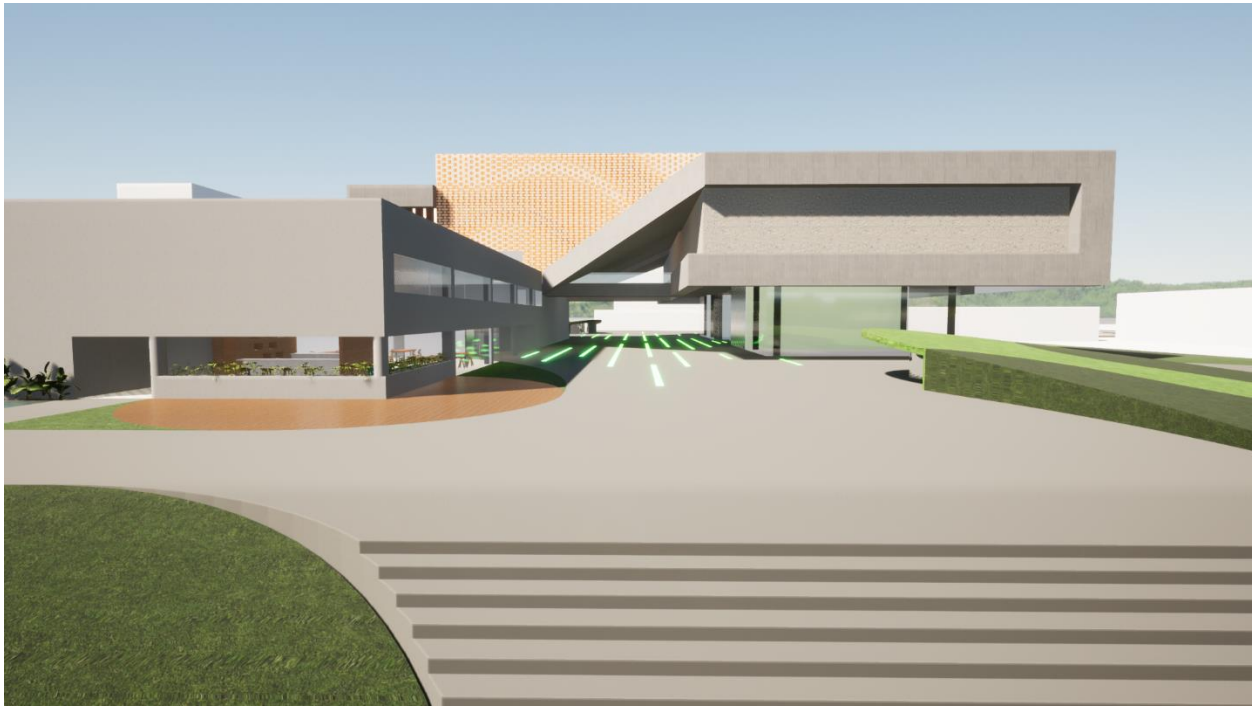
08-2022

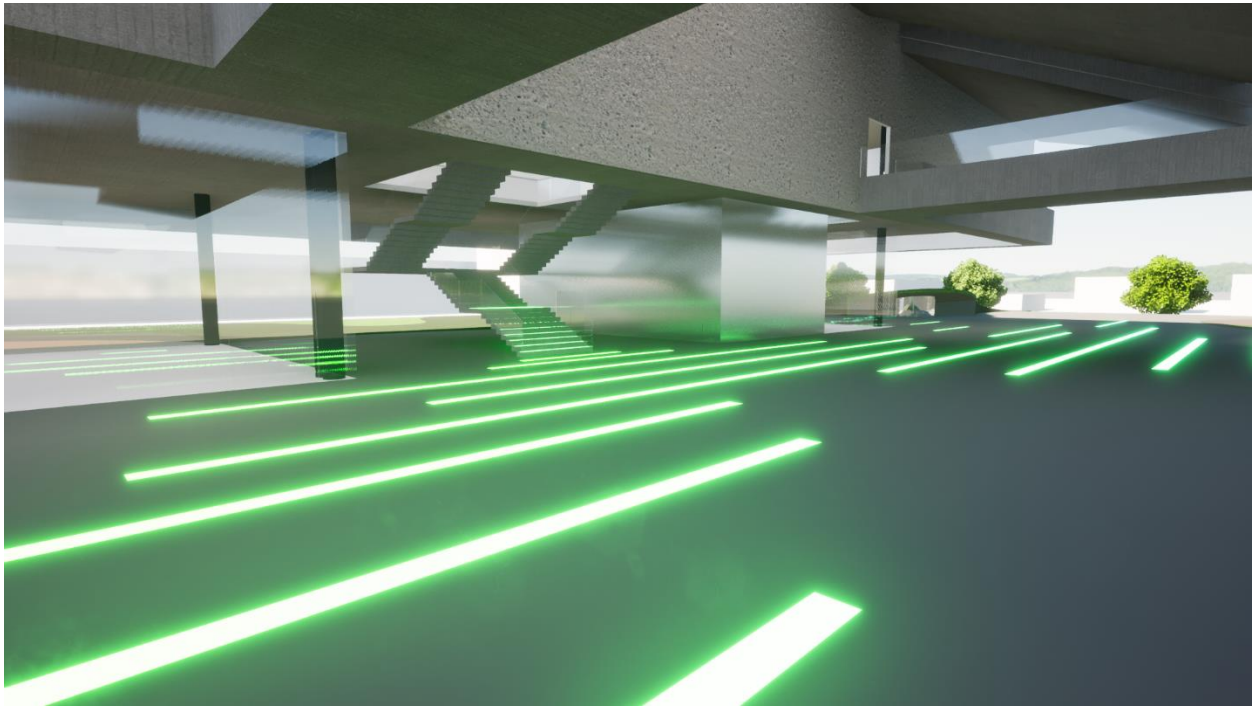
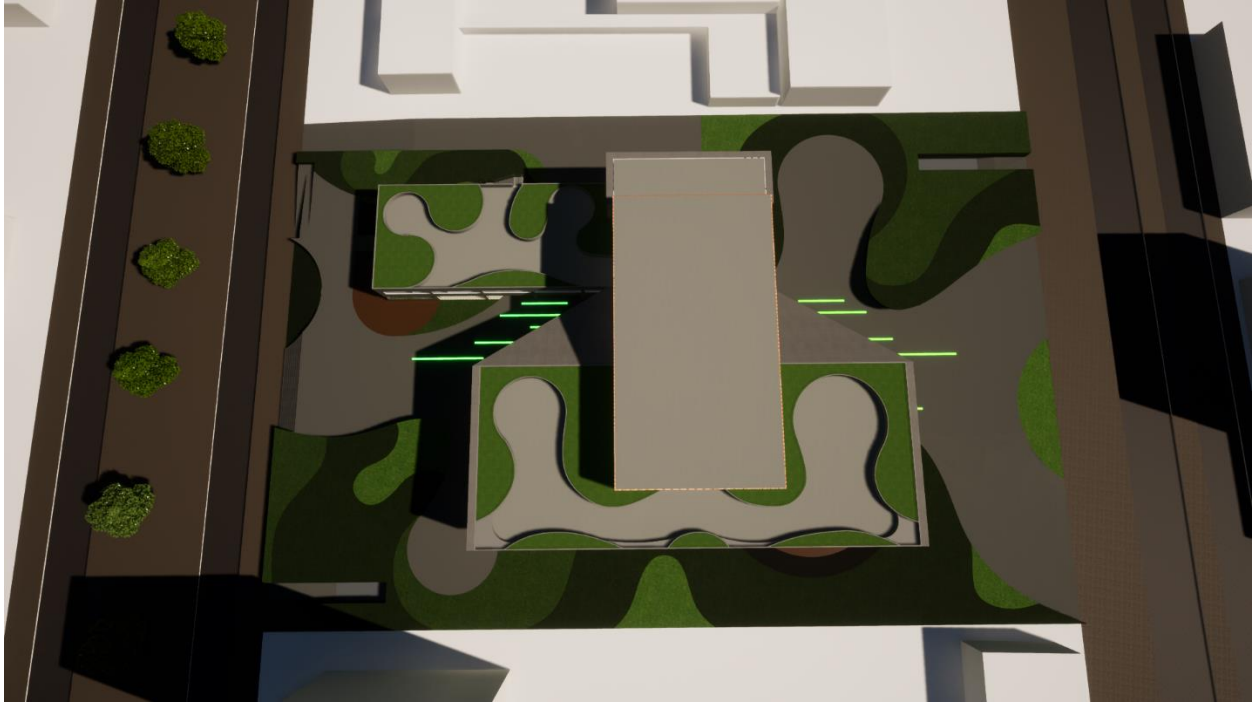
E5













REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Red Nacional de Información Cultural (2021). Palacio de la Música, Museo Interactivo. Yucatán.

Obtenido de: https://sic.cultura.gob.mx/ficha.php?table=museo&table_id=2014

101 Museos México (2019) Museo Interactivo del Palacio de la Música. Obtenido de:

<https://www.101museos.com/museos/yucatan/234/museo-interactivo-del-palacio-de-la-musica>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2017) Museos.

Obtenido de:

<https://es.unesco.org/themes/museos#:~:text=Los%20museos%20pueden%20desempe%C3%B1ar%20un,intercambio%2C%20favoreciendo%20la%20participaci%C3%B3n%20ciudadana>

Consejo Internacional de Museos (2007) Definición de museo. Obtenido de:

<https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>

EVE Museos e Innovación (2017) Museos y Diseño Arquitectónico. Obtenido de:

<https://evemuseografia.com/2017/04/06/museos-y-diseno-arquitectonico/>

Gaceta Oficial de la República de Venezuela (1999). Obtenido de: [http://crespial.org/wp-](http://crespial.org/wp-content/uploads/2018/10/A%C3%B1o-1999-Constituci%C3%B3n-de-la-Rep%C3%BAblica-Bolivariana-de-Venezuela-Gaceta-Oficial-36.860.pdf)

[content/uploads/2018/10/A%C3%B1o-1999-Constituci%C3%B3n-de-la-Rep%C3%BAblica-Bolivariana-de-Venezuela-Gaceta-Oficial-36.860.pdf](http://crespial.org/wp-content/uploads/2018/10/A%C3%B1o-1999-Constituci%C3%B3n-de-la-Rep%C3%BAblica-Bolivariana-de-Venezuela-Gaceta-Oficial-36.860.pdf)

Ardón. J (2009). Museo Educativo e Interactivo. Guatemala. Obtenido de:

http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_2240.pdf

EVE Museos e Innovación (2021). Breve historia de los Museos. Obtenido de:

<https://evemuseografia.com/2015/11/30/breve-historia-de-los-museos/>

Cuevas. S (2015). La trascendencia de la educación musical de principios del siglo xx en la enseñanza actual. Obtenido de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0212679615000043>

Universidad a Distancia de Madrid. (2013). Educación Musical. Obtenido de: <https://www.udima.es/es/educacion-musical.html>

Balestrini. M (1997). CÓMO SE ELABORA EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. Caracas: BL. Consultores Asociados.

Instituto Nacional de Estadística. (2013). Proyecciones de población. Proyecciones de la población al 30 de junio, según entidad federal, municipios y parroquias (quinquenal). Obtenido de: http://www.ine.gov.ve/index.php?option=com_content&view=category&id=98&Itemid#

ANEXOS

Anexo A

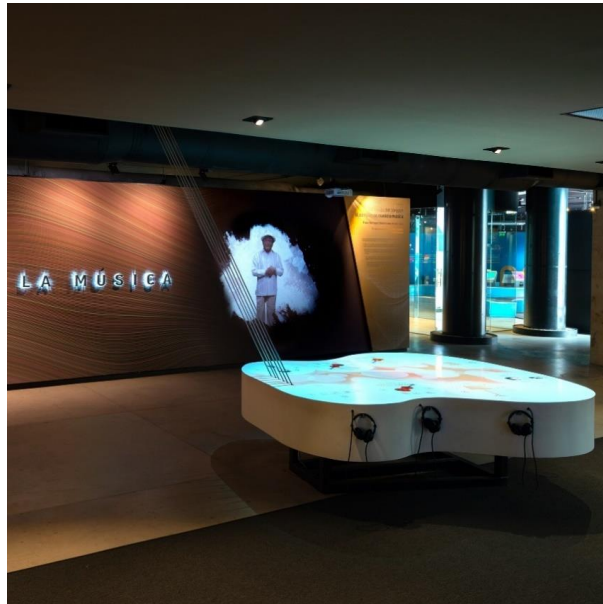


Figura 8. Sala de Bienvenida

Fuente: 101 Museos. (2019).

Anexo B



Figura 9. Mural de Bonampak con pantalla interactiva y visitante.

Fuente: 101 Museos. (2019).

Anexo C



Figura 10. Yucatán.

Fuente: 101 Museos. (2019).

Anexo D



Figura 11. CINE.

Fuente: 101 Museos. (2019).

Anexo E

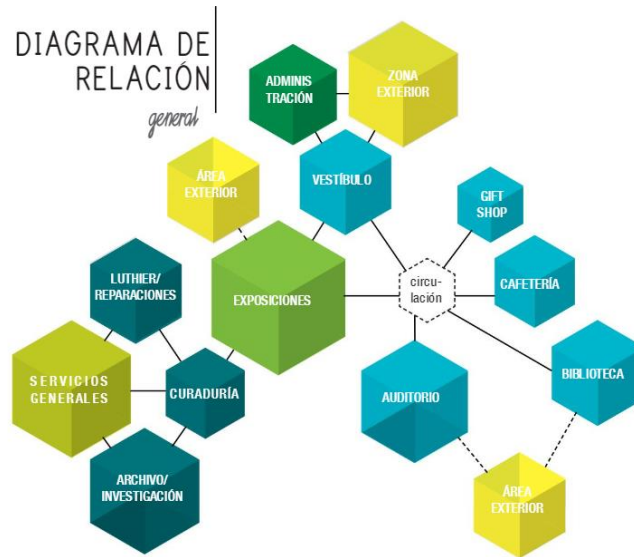


Figura 12. Diagrama de relación general.

Fuente: Coronado. G. (2018).

Anexo F

PROGRAMA ARQUITECTÓNICO

ÁREA	ESPACIO	SUBESPACIO	CANT	M ²	USUARIO	MOBILIARIO	ILUM	VEN	
SERVICIOS GENERALES	Almacén	Control y registro	1	15 m ²	empleado	-escritorio -asiento	A	A	
		Almacén de instrumentos	2	40 m ²	empleado	-mobiliario especializado	A	A	
	Limpieza	Bodega de bienes materiales	1	50 m ²	empleado	-estanterías	A	A	
		Cuarto máquinas	1	90 m ²	empleado	-estanterías	A	A	
	Limpieza	Carga y descarga	1	15 m ²	empleado	-andén	A	A	
		Cuarto de aseo	1	16 m ²	empleado	-estanterías -fregadero	A	A	
	Descanso de empleados	Estar	Mantenimiento e instalaciones	1	30 m ²	empleado		A	A
				1	40 m ²	empleado	-mesas -sientos	A/N	A/N
		Comedor/ Kitchenette	1	20 m ²	empleado	-mesas -sientos -fregadero -estufa -microondas	A/N	A/N	
	Depósito de basura	Vestidor/Baños		4	8 m ²	empleado	-duchas -inodoros -lavamanos -lockers -banacas	A	A/N
			1	10 m ²	empleado		A	A/N	

Figura 13. Programa arquitectónico.

Fuente: Coronado. G. (2018).

Anexo G

Lista de cotejo

 Universidad José Antonio Páez Facultad de Ingeniería Escuela de Arquitectura			
Variable	SI	NO	Observaciones
10. Aguas servidas			
11. Aguas claras			
12. Telefonía			
13. Internet			
14. Gas			
15. Alumbrado público			
16. Transporte público			
17. Electricidad			
18. Basura			

Fuente: La Autora (2022)

Anexo H

Modelo del cuestionario



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA

FECHA: ____/____/____ SEXO: M___/ F___ EDAD: ____
1. ¿Visita usted con frecuencia la Avenida Bolívar Norte de Valencia? SI____ NO____
2. ¿Considera usted que hacen falta espacios culturales en la Avenida Bolívar Norte de Valencia –Edo. Carabobo? SI____ NO____
3. ¿Considera usted que la Avenida Bolívar Norte es un lugar apto para la construcción de un Museo? SI____ NO____
4. ¿Conoce usted lo que es un Museo Interactivo? SI____ NO____
5. ¿Visitaría usted un Museo Interactivo? SI____ NO____
6. ¿Le gustaría conocer un museo donde aprenda sobre la historia de la música y pueda interactuar con los diferentes instrumentos musicales? SI____ NO____
7. ¿Considera que la población de Valencia se beneficiaría con un Museo Interactivo de Música? SI____ NO____

8. ¿Cree usted que la construcción de un Museo en la avenida Bolívar Norte contribuiría a la seguridad de la zona?

SI_____ NO_____

9. ¿Considera que el transporte público es adecuado para visitar un museo en la Avenida Bolívar Norte de Valencia-Edo. Carabobo?

SI_____ NO_____

Fuente: La Autora (2022)

Anexo I

Modelo del guión de la entrevista



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD JOSÉ ANTONIO PÁEZ
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE ARQUITECTURA

Datos del Entrevistado:

Edad: _____

Sexo: M () F ()

Profesión: _____

Fecha: / /

PREGUNTAS

1. ¿Qué ambientes considera que debe tener un museo?

2. ¿Cómo funciona la relación entre las salas de exposición y los servicios del museo?

3. ¿Cómo deberían orientarse las salas de exposición de un museo?

4. ¿Qué servicios debería tener un museo interactivo?

5. ¿Cómo debería ser la acústica de una sala de exposición?

Fuente: La Autora (2022)

Anexo K

Resultados

ENTREVISTA # 1 MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA

Datos del Entrevistado: Franz Risques

Sexo: M (x) F ()

Profesión: Arquitecto

Fecha: 29 / 06 / 22

1. ¿Qué ambientes considera que debe tener un museo?

“Según las Normativas Técnicas para Museos, establecidas por el Sistema Nacional de Museos. Venezuela, determina diferentes áreas:

Administrativa, Operativa, Técnica: Depósito de Obras, Taller de Conservación. Técnica de Talleres y Depósitos. Almacenaje, Exhibición, Proyección, Servicios.

Estas áreas a su vez, están compuestas por diferentes dependencias.”

2. ¿Cómo funciona la relación entre las salas de exposición y los servicios del museo?

“Todas las áreas y diversas dependencias que componen la infraestructura de un museo, convergen en una circulación común ligada directamente a las salas de exhibición.”

3. ¿Cómo deberían orientarse las salas de exposición de un museo?

“La orientación de la edificación, debe tomar en cuenta las condiciones climáticas tales como la insolación, dirección de los vientos y lluvias entre otros. De igual manera la ubicación preferiblemente en caso de tener espacios abiertos, alejados o en contra posición a vías de alto tráfico automotor, ya que la contaminación producida por estos, es el factor de mayor deterioro para una obra de arte.”

4. ¿Qué servicios debería tener un museo interactivo?

“Un Museo, sea cual fuese su clasificación, en este caso “interactivo”, requiere de toda la infraestructura de funcionamiento esté clasificado en Antropología, Historia, Ciencias Naturales, Costumbrista, entre otros, entendiendo que los Museos son espacios para la

conservación, Investigación, educación, comunicación y exhibición sus principios se mantienen con variantes según su especialidad.”

5. ¿Cómo debería ser la acústica de una sala de exposición?

“Todo proyecto de arquitectura sea un Museo, Hospital, Escuela todas aquellas edificaciones que sirven para el desarrollo del ser humano, no es un trabajo individual, se elabora e integra un equipo interdisciplinario, el arquitecto como coordinador del proyecto, junto a los especialistas en las diferentes áreas profesionales tales como estructuras, iluminación, instalaciones sanitarias, eléctricas, mecánicas siendo la acústica parte del todo.”

ENTREVISTA # 2 MUSEO INTERACTIVO DE MÚSICA

Datos del Entrevistado: Tibaldo Ríos

Edad: 38

Sexo: M (x) F ()

Profesión: Arquitecto

Fecha: 01 / 07 / 22

PREGUNTAS

1. ¿Qué ambientes considera que debe tener un museo?

“El museo debería tener áreas como: recepción, área de souvenir, recepción en el área de servicio, esclusas, depósitos, área previa a la exposición, salas de exposiciones, área administrativa, cafetines y servicios. Estas son áreas que aplican para todo tipo de museos.”

2. ¿Cómo funciona la relación entre las salas de exposición y los servicios del museo?

“Las obras al llegar al museo deben pasar por unas esclusas en donde serán analizadas y revisadas, para luego llevarlas a un depósito previo a la exposición en donde se les realizara una ficha técnica y se planificara la exposición. Finalmente, las obras serán llevadas a las salas de exhibición a través de una circulación directa que conecta estas áreas, en el que se desmontara la exposición anterior y se montara la nueva.”

3. ¿Cómo deberían orientarse las salas de exposición de un museo?

“Las salas no tienen una orientación específica como la podrían tener otras edificaciones religiosas o canchas deportivas, pero la iluminación de estas áreas debe ser muy cuidadosa para así preservar las obras, es por eso que se suelen utilizar tragaluces para evitar la entrada directa del sol. En muchos casos estas salas no suelen tener iluminación natural.”

4. ¿Qué servicios debería tener un museo interactivo?

“Deberían poseer los mismos servicios que un museo común, ya que las obras deben ser sometidas a los mismos procesos por los cuales pasan las obras de un museo común, teniendo un lugar en donde puedan ser identificadas, almacenadas y mantenidas.”

5. ¿Cómo debería ser la acústica de una sala de exposición?

“Existen muchas salas, las cuales tienen características diferentes, pueden ser salas altas, bajas o de medidas medias, pero el hermetismo es el que realmente genera esa acústica por el hecho de no exista un rebote, ya sea con una ventana o cualquier otro elemento.

La acústica dependerá a veces de la configuración del espacio y no solo de los elementos acústicos que se puedan incorporar, lográndolo también a través del cambio de niveles que crean una acústica imperceptible.”

Anexo L

Gráficos

Ítem 1: ¿Visita usted con frecuencia la Avenida Bolívar Norte de Valencia?

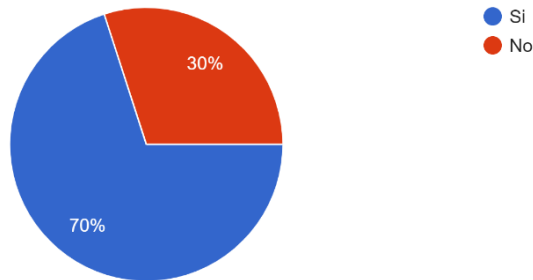


Gráfico 1. Representación porcentual ítem 1.

Fuente: La Autora. (2022).

Ítem 2: ¿Considera usted que hacen falta espacios culturales en la Avenida Bolívar Norte de Valencia –Edo. Carabobo?

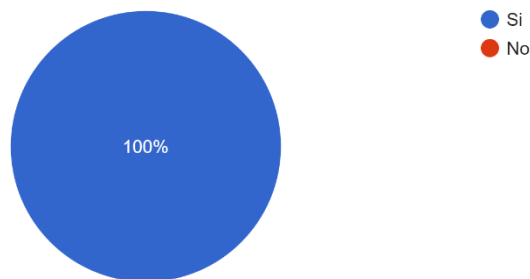


Gráfico 2. Representación porcentual ítem 2.

Fuente: La Autora. (2022).

Ítem 3: ¿Considera usted que la Avenida Bolívar Norte es un lugar apto para la construcción de un Museo?

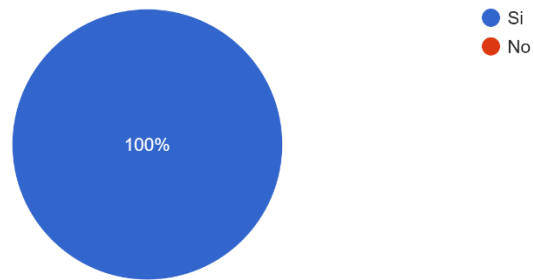


Gráfico 3. Representación porcentual ítem 3.

Fuente: La Autora. (2022).

Ítem 4: ¿Conoce usted lo que es un Museo Interactivo?

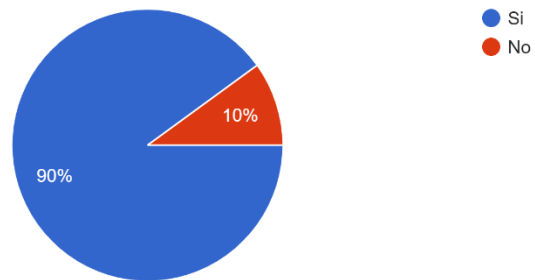


Gráfico 4. Representación porcentual ítem 4.

Fuente: La Autora. (2022).

Ítem 5: ¿Visitaría usted un Museo Interactivo?

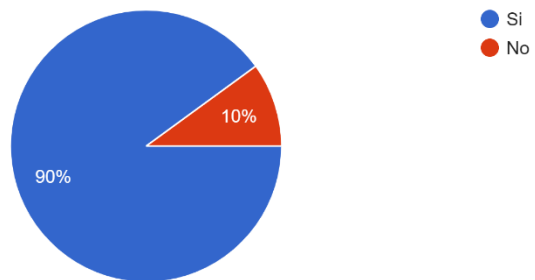


Gráfico 5. Representación porcentual ítem 5.

Fuente: La Autora. (2022).

Ítem 6: ¿Le gustaría conocer un museo donde aprenda sobre la historia de la música y pueda interactuar con los diferentes instrumentos musicales?

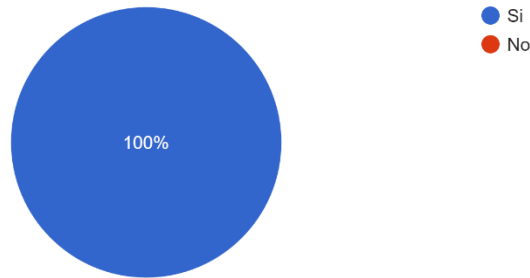


Gráfico 6. Representación porcentual ítem 6.

Fuente: La Autora. (2022).

Ítem 7: ¿Considera que la población de Valencia se beneficiaría con un Museo Interactivo de Música?

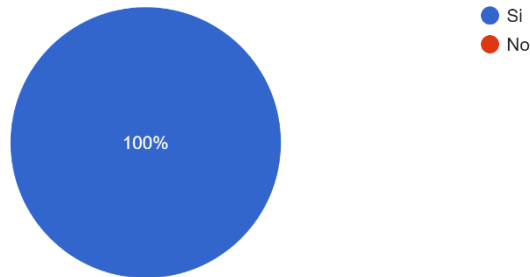


Gráfico 7. Representación porcentual ítem 7.

Fuente: La Autora. (2022).

Ítem 8: ¿Cree usted que la construcción de un Museo en la avenida Bolívar Norte contribuiría a la seguridad de la zona?

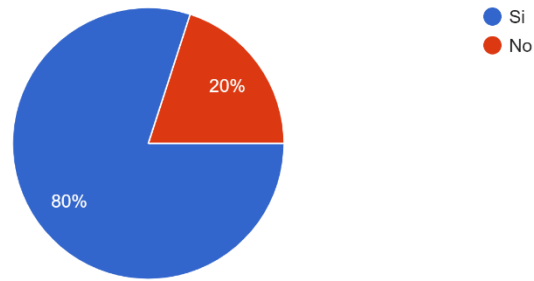


Gráfico 8. Representación porcentual ítem 8.

Fuente: La Autora. (2022).

Ítem 9: ¿Considera que el transporte público es adecuado para visitar un museo en la Avenida Bolívar Norte de Valencia-Edo. Carabobo?

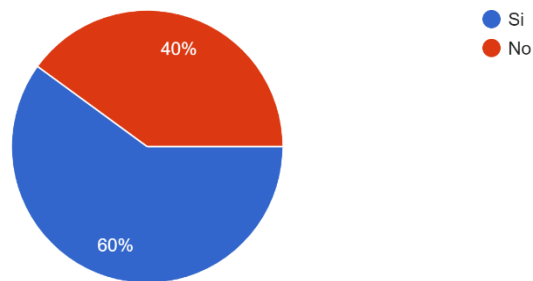


Gráfico 9. Representación porcentual ítem 9.

Fuente: La Autora. (2022).